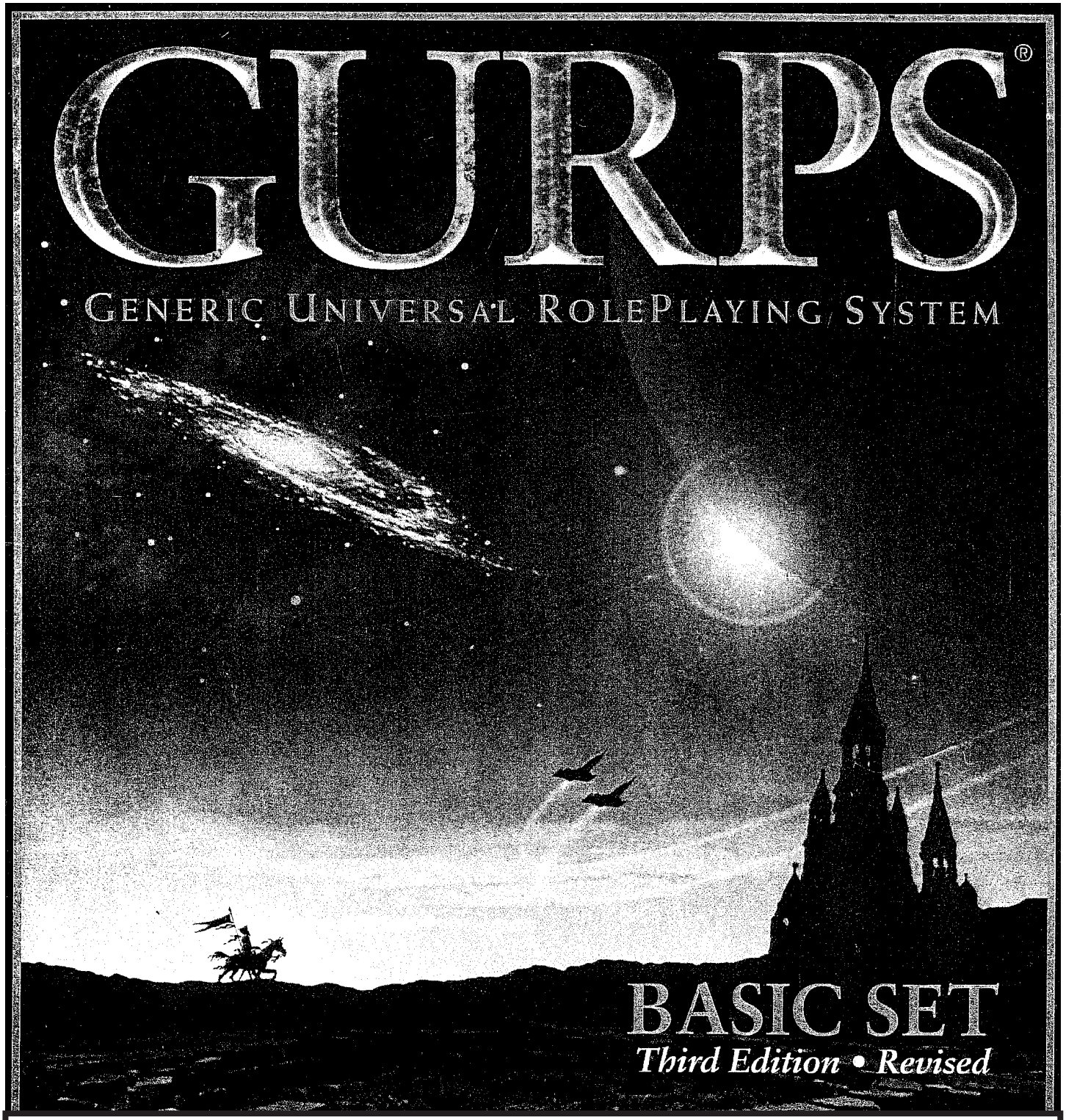


Перевод UtK GURPS. (utkgurps.narod.ru)
Оригинал: GURPS Basic Set, стр. 1-213, 232-249 версия от 11 августа 2003 г.

Виновные в переводе:
Junior (он же главный редактор и корректор), UtK (он же верстальщик HTML-версии),
Ксуд, Enadir, Defender, Timur, Dh (он же верстальщик данной PDF версии), Paramon

Поддержка перевода по адресу http://PuNk.nsk.ru/dice/
жалобы и предложения можно высказать там же или по почте dh[собака]nsk[точка]ru

PDF версия 1.1 от 3 сентября 2007г.

Сверстана для печати не две стороны листа (имеется отступ для сшивания)
Данная версия является тестовой, предназначена для выявления ошибок.
Не содержит приключения “All in a Night`s Work“ (стр. 218-231) поскольку оно не представляет особой ценности, индеска и глосария

Данный перевод выполнен и распространяется в некоммерческих целях, господа из SJ да удавятся от жадности.

Содержание

Вступление 5
Как изучить GURPS *5*
Что нужно для игры *6*
Об Авторе *6*
Что еще есть о GURPS 7
Что такое ролевые игры? 8
Быстрый старт 9
По поводу кубиков 9

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 10
Типы персонажей *10*
Индивидуализация вашего героя 11
Очки в начале игры *11*
Изменения игрового мира и нечеловеческие расы *11*
Пример листа персонажа 12

1. БАЗОВЫЕ АТРИБУТЫ 13
Начальные показатели атрибутов и их значение 13
Как выбрать базовые атрибуты *13*
Выбор руки *13*
Ваше значение скорости 14
Дети 14
Пример создания персонажа *14*
Запись атрибутов на лист персонажа *14*

2. ВНЕШНИЙ ВИД 15
Рост и Вес 15
Таблицы роста/веса *15*

3. БОГАТСТВО И СТАТУС 16
Богатство 16
Начальное состояние *16*
Репутация 17
Грамотность *17*
Статус 18
Пример создания персонажа (продолжение) *18*

4. ПРЕИМУЩЕСТВА 19
Преимущества 19
Союзники 23
Покровители 24
Новые преимущества 25
Пример выбора преимуществ 25

5. НЕДОСТАТКИ 26
Социальные недостатки 26
Физические недостатки 27
Ментальные недостатки 30
Иждивенцы (Dependent) 38
Служба 39
Враги 39
Замечания о недостатках 40
Новые недостатки 40
Пример выбора недостатков 40

6. ПРИЧУДЫ 41
Пример создания персонажа (продолжение) *42*

7. УМЕНИЯ 42
Оглавление умений *42*
Обучение умениям 42
Повышение своих умений *42*
Бесплатное повышение умений *42*
Выбор начальных умений 43
Требования 43
Специализация *43*
Знакомство *43*
Цена умений в очках 43
Физические умения 44
Ментальные умения 44
Умения по умолчанию: умения, которых вы не знаете *44*
Значения по умолчанию от других умений *44*
Что означают уровни умений 45
Список умений 46
Новые умения 46
Умения, связанные с животными 46
Творческие умения 47
Атлетические умения 48
Боевые/оружейные умения 49
Ремесленные умения 53
Хобби умения 54
Языковые умения 54
Магические умения 55
Медицинские умения 56
Уличные умения 57
Профессиональные умения 58
Псионические умения 59
Научные умения 59
Социальные умения 62
Воровские/Шпионские умения 65
Транспортные умения 68

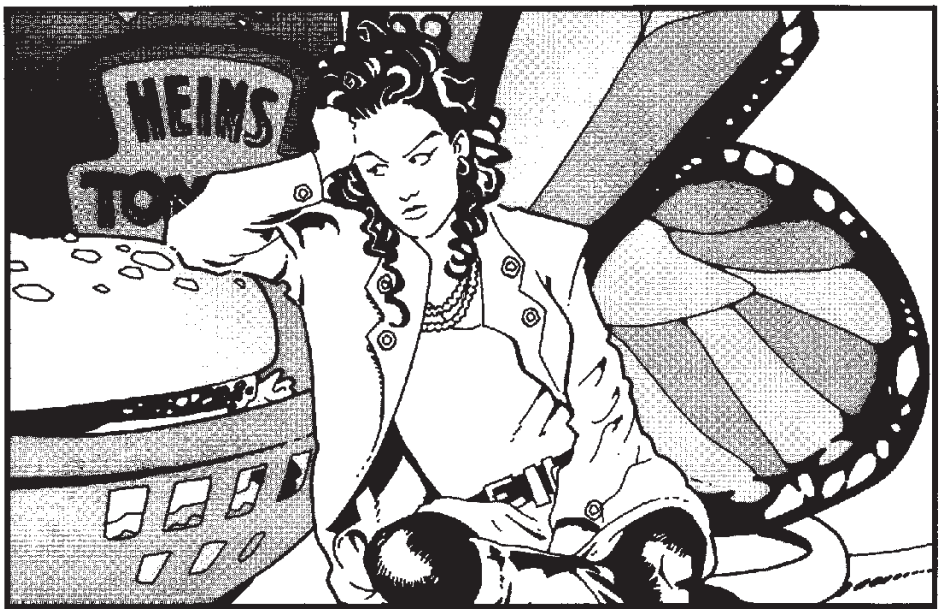
8. СНАРЯЖЕНИЕ И НАГРУЗКА ... 71
Деньги 71
Покупка снаряжения 71
Одежда и броня 71
Вам нужна броня? *71*
Запись брони на Лист персонажа *72*
Несколько слоев брони *72*
Выбор оружия 73
Эффекты оружия *73*
Базовое повреждение оружием 74
Таблицы оружия *74*
Качество оружия *74*
Импровизированное оружие *75*
Минимальная сила *75*
Выбор щита 75
Недостатки щитов *75*
Типы щитов 76
Запись щита на Лист персонажа *76*
Нагрузка 76
Уровни нагрузки 76
Не дайте правилам о нагрузке отяготить вас *76*
Запись нагрузки на Лист персонажа 77
Пример снаряжения и нагрузки *77*
Ваше передвижение 77

9. ЗАВЕРШЕНИЕ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА 78
История Дая Блакторна *79*
Рисунок персонажа 80
Вещи, не обозначенные не листе персонажа 80
Истории персонажа 80
Работы 80

10. РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 81
Не потраченные очки *81*
Усовершенствование по ходу приключения 81
Недостатки , полученные во время игры *81*
Избавление от недостатков *82*
Возраст и Старение 83

11. ПЕРСОНАЖИ, СОЗДАННЫЕ СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ 84
Кожа, волосы и глаза *84*
Мгновенное создание NPC *85*

12. ПРОВЕРКИ НА УСПЕХ 86
Проверки по умолчанию 86
Критический успех и неудача *86*
Автоматический успех 87
Когда бросает мастер *87*
Состязание умений 87
Примеры состязания умений *87*
Физические действия 88
Бег 88
Прыжки 88
Прыжки в бою *88*
Прыжки с нагрузкой *88*
Лазанье 89
Поднятие и перемещение предметов 89
Опрокидывание и сбрасывание предметов *89*
Метание предметов 90
Таблица расстояния броска *90*
Примеры метания предметов *90*
Копание 90
Копание: некоторые сравнительные объемы *91*
Плавание 91
Задержка дыхания *91*
Проверки чувств 92
Зрение 92



Слух ... 92
Обоняние и вкус ... 92
Повторные попытки при проверках на успех .. 92
Проверки на влияние ... 93
Длительные задачи ... 93
Проверки воли ... 93
Проверки на испуг ... 93
Таблица проверок на испуг ... 94

13. БАЗОВАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА95
Очередность ходов в бою ... 95
Очередность ходов ... 95
Маневры ... 95
Передвижение ... 95
Смена позиции ... 95
Подготовка ... 95
Цепы ... 95
Прицеливание ... 96
Атака ... 96
Тотальная атака ... 96
Финт ... 96
Время перезарядки ... 96
"Мое оружие застряло!" Проблема с клевцами . 96
Ожидание ... 97
Тотальная защита ... 97
Концентрация ... 97
Длинное действие ... 97
Свободные действия ... 97
Совершение атаки ... 97
Пример боя ... 97
Условия, мешающие бою: Пенальти к попаданию ... 98
Критические попадания ... 98
Защита ... 98
Активная защита ... 98
Уклонение (Dodging) ... 98
Блокирование (Blocking) ... 98
Парирование (Parrying) ... 99
Пассивная защита ... 99
Основные эффекты оружия ... 99
Последствия ранений ... 99
Повреждения и ранения ... 100
Оружие дальнего боя ... 100
Метательное оружие ... 100
Особые дистанционные атаки ... 100
Стрелковое оружие ... 101
Рукопашный бой ... 101
Ношение оружия (и других предметов) ... 101
Животные в бою ... 101

14. УСЛОЖНЕННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА ... 102
Передвижение ... 102
Боевая карта ... 102
"Досягаемость" оружия ... 102
Направление ... 102
Движение вперед и направление ... 103
Маневры ... 103
Смена позиции ... 103
Смена позиции в броне. Необязательное правило 103
Прицеливание ... 103
Шаг и подготовка ... 104
Шаг и атака ... 104
Когда оружие готово? ... 104
Умение Быстрое выхватывание ... 105
Тотальная атака (All-Out Attack) ... 105
Удар наугад ... 105
Шаг и финт ... 105
Отбрасывание (Knockback) ... 106
Шаг и концентрация ... 106
Шаг и ожидание ... 106
Стратегия выжидания ... 106
Тотальная защита (All-Out Defense) ... 106
Длинное действие ... 106
Передвижение ... 107
Цены за передвижение ... 107
Свободные действия ... 107
Атаки ... 108
Более быстрые сражения ... 108
Защита ... 108
Пассивная защита в усложненной боевой системе ... 108
Уклонение (Dodge) ... 108
Блокирование (Block) ... 108
Парирование (Parry) ... 108
"Обходные" атаки ... 108
Отступление (Retreat) ... 109
Зоны попадания ... 109
Пенальти к попаданию по различным частям тела ... 109
Куда наносить удар ... 109
Избыточные повреждения: ... 109
Критические попадания ... 109
Оглушение ... 110
Усложненные правила для ранений ... 110
Удары по оружию ... 110
Критические промахи ... 110
Критические промахи при проверке на защиту ... 110
Выбор брони - усложненные правила ... 110
Бой вплотную ... 111
Маневры при бое вплотную ... 111
Маневр Шаг и атака ... 111
Оружие для боя вплотную ... 112
Маневр Шаг и подготовка ... 112
Маневр Сменить позицию ... 112
Маневр Передвижение ... 112
Проскользнуть ... 113
Свободные действия ... 113
Другие маневры ... 113
Упавшее оружие ... 113
Сломанное оружие ... 113
Защита при бое вплотную ... 114
Коллективный бой вплотную ... 114
Вмешательство в бой вплотную ... 114
Щиты при бое вплотную ... 114
Замена кубиков + дополнений: Необязательное правило ... 114
Оружие дальнего боя ... 114
Метательное оружие ... 114
Метание предметов ... 114
Стрелковое оружие ... 114
Показатели оружия дальнего боя ... 114
Поле зрения ... 115
Быстрое выхватывание для лучников ... 115
Стрельба вслепую ... 115
Человек в качестве цели ... 115
Атака оружием дальнего боя ... 116
Высунуться и атаковать ... 116
Прицеливание ... 116
Метательное оружие ... 116
Стрельба в движении ... 117
Стрельба сквозь занятый гекс ... 117
Попадание по неправильной цели ... 117
Укрытие и маскировка ... 118
Стрельба по возможности ... 118
Другие действия "по возможности" ... 119
Перелет ... 119
Разброс ... 119
Огнестрельное оружие ... 119
Однозарядное оружие ... 119
Автоматическое оружие ... 119
Подсчет выстрелов (необязательное правило) ... 119
Станнеры ... 119
Дробовики ... 119
Элементы питания ... 119
Повреждения щитов: Необязательное правило.. 120
Область действия ... 121
Взрывы ... 121
Осколочные повреждения ... 121
Коктейль Молотова и бутыли с маслом ... 121
Особые ситуации ... 122
Удушение ... 122
Взятие противника живьем ... 122
Внезапная атака и инициатива ... 122
Массовые бои ... 123
IQ и грязные уловки ... 123
Атака щитом ... 123
Бой на разных уровнях ... 123
Атака сверху ... 124
Факелы и фонари ... 124
Атака неодушевленных предметов ... 125
Сопротивление повреждениям и хиты для некоторых частых предметов ... 125

15. РАНЕНИЯ, БОЛЕЗНИ И УСТАЛОСТЬ ... 126
Ранения ... 126
Общие повреждения (потерянные хиты) ... 126
Пример ранения ... 126
Мгновенная смерть ... 126
Последствия калечащих ранений ... 127
Первая помощь ... 127
Таблица первой помощи ... 128
Голод и жажда ... 128
Естественное восстановление ... 128
Медицинский уход ... 128
Таблица медицинского ухода ... 128
Накопление ран: необязательное правило ... 129
Последняя рана: необязательное правило ... 129
Действия при смерти ... 129
Различные опасности ... 129
Кровотечение: необязательное правило ... 130
Зона попадания при падении ... 131
Отравленное оружие ... 132
Примеры ядовитого газа ... 132
Болезни ... 133
Заболевания ... 133
Заражение ... 133
Иммунитет и восприимчивость ... 133
Инфекция ... 134
Усталость ... 134
Потери усталости ... 134
Восстановление усталости ... 134

16. БОЙ ВЕРХОМ И С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАНСПОРТА ... 135
Бой верхом ... 135
Передвижение ... 135
Потеря контроля над лошадью и другие неприятности при езде верхом ... 135
Оружие для кавалерии ... 136
Бой пикой: колющее повреждение для ST 21-50 .. 136
Стрельба с движущегося транспорта или со слона ... 136
Закрепление оружия на транспортном средстве 137
Защита ... 137
Исход боя ... 137
Бой с использованием транспорта ... 138
Стрельба по человеку ... 138
Выстрелы, пробивающие автомобиль ... 138

17. ПОЛЕТ ... 139
Передвижение ... 139
Боевые маневры ... 139
Атака и Защита ... 139

18. ЖИВОТНЫЕ ... 140
Бой140
Повреждения от укуса ... 140
Описание животных ... 141
Животные, занимающие несколько гексов ... 141

Ручные и дрессированные животные..... 143
Ездовые и тягловые животные..... 144
Индивидуализация животных..... 145
Фантастические животные..... 145

19. МАГИЯ 146
Обучение магии..... 146
Предварительные условия (Prerequisites) 146
Поиск учителя 146
Наем волшебника..... 146
Сотворение заклинаний..... 146
Заклинатель и Объект 147
Время необходимое на сотворение заклинаний... 147
Мана 147
Этика магии 147
Магические термины..... 148
Раны и отвлечение внимания..... 148
Стоимость энергии при сотворении заклинаний. 148
Продолжительность и поддержание заклинаний. 148
Сотворение заклинаний вместе с поддержанием уже сотворенных..... 149
Касание Мага..... 149
Посохи и палочки..... 149
Магия в Базовой боевой системе..... 149
Разные школы магии..... 149
Школы магии 149
Классы заклинаний 149
Область действия 150
В помощь заклинателю 150
Характеристики метательных атак 150
Ограничения при защите 150
Модификаторы дальних дистанций..... 151
Церемониальная и групповая магия..... 151
Альтернативные системы магии 151
Магические предметы 152
Зачарование: Создание магических предметов 152
Сила магических предметов 152
Бросок успешности при создания магических предметов 152
Быстрое и Грязное зачарование..... 152
Медленное и Точное зачарование..... 153
Использование магических предметов 153
Всегда “включенные” предметы..... 153
Создание магических предметов в течении игры 154
Магические существа..... 154
Список заклинаний 154
Школа Животных (Animal) 155
Школа передачи информации (communication) 155
Школы Стихий 156
Школа Земли (Earth) 156
Заклинания работы с духами стихий (Elemental) 156
Школа Воздуха (Air) 157
Школа стихии Огня (Fire) 158
Школа стихии Воды (Water) 159
Школа чародейства (Enchantment)..... 160
Зачарование Оружия 160
Зачарование Брони 161
Колдовской Инструментарий..... 161
Школа целительства (Healing) 162
Школа знаний (Knowledge)..... 162
Школа света и тьмы (Light and Darkness) 163
Школа созидания и разрушение (Making and Breaking)..... 164
Школа контроля сознания (Mind Control)..... 164

20. ПСИОНИКА 165
Примечания для мастера..... 165
Сила и Умение..... 165
Применение Пси-способностей..... 165
Усталость 165
Концентрация и необходимое время..... 166
Повторные попытки 166
Использование по умолчанию 166
Скрытые силы..... 166
Критический успех и неудача при использовании псионики 166
Сверх усилие..... 166
Телепатия (Telepathy)..... 167
Активные и пассивные умения..... 167
Одновременные действия 167
Словарь..... 168
Двустороннее общение..... 169
Трехстороннее взаимодействие 169
Псионика и магия 170
Так что же лучше? 170
Использование псионики с другими умениями. 171
Психокинез (Psychokinesis)..... 172
Телекинетическая атака..... 172
Бросание с помощью телекинеза..... 173
Побочные эффекты..... 174
Экстрасенсорика (ESP)..... 174
Телепортация (Teleportation)..... 175
Исцеление (Healing)..... 175
Антипси (Antipsi) 176
Ограничения 176

21. ВЕДЕНИЕ ИГРЫ..... 177
Начало игровой сессии..... 177
Серьезная Подготовка 177
Стиль кампании 177
Карты 177
Карты, составленные игроками 178
Составление карты путешествия 179
Ведение игры..... 179
Решение вопросов по правилам..... 179
Игра за NPC 179
Игра за противников 180
Броски на реакцию..... 180
Предопределенная реакция..... 180
Повторный бросок на реакцию 180
Специальные умения 180
Знания..... 181
Как оставить персонажей в живых..... 181
Если сомневаешься, брось кубики и кричи!..... 181
Как иметь дело с игроками..... 182
Киношная кампания..... 182
Игровое время 182
Окончание игровой сессии..... 183
Раздача очков персонажей..... 184
Листы использования времени 184

22. ИГРОВЫЕ МИРЫ..... 185
Технические уровни..... 185
Технические уровни - общее историческое сравнение..... 185
Транспорт..... 185
Оружие и броня..... 185
Энергия 186
Медицина..... 186
Путешествия..... 187
Повышение умения для других технических уровней..... 187
Ландшафт и путешествия..... 187
Погода 187
Законы и обычаи 188
Этикет путешественника..... 189
Исполнение законов и тюремное заключение 189
Суд189
Наказание за уголовные преступления 189
Экономика..... 189
Золото и серебро..... 190
Как контролировать богатство..... 190
Покупка и продажа 190
Социальный уровень и расходы на жизнь..... 191
Перенос денег в другие миры 191
Производство собственных товаров..... 191
Работа 192
Доход от работы 192
Новые работы..... 192
Рабство..... 193
Пример Таблицы работ (Фентези/Средневековье)..... 193
Наемники 194
Поиск наемника..... 194
Лояльность наемника..... 195
Религия и политика..... 195

23. НАПИСАНИЕ СОБСТВЕННОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ 196
‘Откуда вы черпаете идеи?’..... 196
Создание приключения..... 196
Донжоны..... 196
Уровень сложности 196
Окружение 196
Сюжет..... 197
Введение 197
Ловушки 197
Карты..... 198
Персонажи (NPC и Противники)..... 198
Встречи 198
Черты хорошего приключения 198
Пример таблицы встреч..... 198
Финал 199
Ведение длительной кампании 199
Общие кампании и переход из одной кампании в другую 199
Путешествия между игровыми мирами..... 200
Создание мира 200
Мы профессионалы (Не пробуйте повторить это дома)..... 200

СХЕМЫ И ТАБЛИЦЫ 201
Атака оружием дальнего боя..... 201
Модификаторы при атаке оружием дальнего боя 201
Таблица размера и скорости/расстояния..... 201
Таблица критических попаданий 202
Критический успех и неудача 202
Таблица критических попаданий в голову 202
Таблица критических промахов для огнестрельного оружия..... 202
Маневры..... 203
Зоны попадания..... 203
Таблица позиций 203
Реакция неигровых персонажей 204
Таблица реакции 205
Таблица древнего/средневекового оружия ближнего боя 206
Таблица древнего/средневекового оружия дальнего боя 207
Оружие совеременности и будущего 208
Древняя/средневековая броня..... 210
Броня Совеременности и будущего..... 211
Различные зоны попадания..... 211
Снаряжение для фэнтези/средневековья 212
Снаряжение для современности..... 213

МОДУЛЬ
All in a Night`s Work..... удален

ДОПОЛНЕНИЕ..... 232
Преимущества 232
Недостатки 238
Умения..... 242
Другие правила 247

Вступление

GURPS расшифровывается как Generic Universal RolePlaying System (Общая Универсальная Ролевая Система). Это название раньше было приколом. Кодовым именем, которым мы называли игру, пока искали "нормальное" название. Летели год за годом, а игра все создавалась. Но мы так и не нашли названия, более подходящего, чем **GURPS**, хотя оно и кажется странным.

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

"Универсальная". Основные правила системы претендуют на соответствие реальным. Таким образом, они могут быть применены в любой ситуации - фантазийной или исторической, в будущем, настоящем или прошлом. Я всегда думал, что для игровой компании глупо выпускать один набор правил для фэнтезийного мира, другой - для Дикого Запада, третий для научной фантастики, и еще один для супергероев. **GURPS** - это общий набор правил, который можно использовать в любых условиях. Для того, чтобы получше подготовить игру под каждый конкретный случай, выпускаются книги с описаниями миров и дополнительные причиндалы. Если вы хотите взять ружье времен Дикого Запада, оснастить им своего коммандоса со второй мировой и завалиться в эпоху Ренессанса - на здоровье!

"Ролевая". Это не просто игра "иди-и-руби". Правила написаны с целью, чтобы отыгрывание персонажей было возможным - и, на самом деле, поощрялось. **GURPS** - это игра, в которой вы берете под свое управление какого-либо персонажа и действуете так, словно вы и являетесь этим персонажем.

"Система". Реально. Большинство других ролевых игр не являются "системами" - они создавались с простым набором правил, а затем изменялись, в них затыкались дыры - из-за чего в них сложно играть. GURPS полностью унифицирован. Мы затратили много сил, чтобы все работало вместе - и все работает. GURPS позволяет вам создать любого персонажа, которого вы можете представить… и все всегда разумно.

Я давным-давно хотел сделать эту игру. Несколько лет назад я разработал свою первую ролевую систему. Она была хорошей, но в ней были свои изъяны. Например, как и другие ролевые игры, она развивалась с простого набора правил и в ней было много несоответствий. И, хотя в ней был потенциал стать универсальной системой, она никогда не вышла за пределы мира фэнтези. Когда издатель покинул этот бизнес, игру прекратили печатать. Это разочаровало меня… но дало возможность заняться разработкой новой и более продуманной системы.

Я никогда не пытался создавать с нуля - каждая новая игра строилась на тех, что были раньше. Мы учились на наших успехах - и на успехах других. Я думаю, что лучшие игры - простые и понятные, а правила их легко читаемы. И я пытался сделать GURPS "дружественным". Интересен был Hero Games Champions - в нем оказалась очень гибкая система создания персонажей. Также влияние на нас оказывал Flying Buffalo's **Tunnels & Trolls**, который славился своим хорошим отношением к игрокам-одиночкам. Наконец, стоит отметить M.A.R. Barker's **Empire of the Petal Throne**, в котором был очень хорошо и детально описан инопланетный игровой мир.

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

Как изучить GURPS

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

Пусть вас не пугает толщина этой книги. Здесь много материала - порядка 250,000 слов - но мы очень постарались, чтобы ее было легко использовать. Содержание и алфавитный указатель настолько детализированы, насколько это было для нас возможно. Кое-что было специально сделано для облегчения изучения правил. Это:

Быстрый старт (стр. 9). Это одностраничное описание базовой механики GURPS.

Глоссарий (стр. 250). Это описание всех определений, использованных в игре и ссылки на страницы, где они описаны.

"Ночная работа" - вступительный модуль на одного человека, начинается на стр. 218. Это приключение рассчитано на одного игрока (мастер не нужен). Вы можете играть в него одним из заранее созданных героев (стр. 214-217) даже если еще не знаете правил. Он написан так, чтобы помочь вам разобраться в игре и может быть использован мастерами для обучения новичков.

Вот хороший способ изучить GURPS - начните читать эту книгу, пока не обращая внимания на детали и механику, чтобы просто понять смысл игры.

Затем прочтите раздел "Быстрый старт", чтобы вникнуть в игровую механику. Потом посмотрите на описания героев и поймите, какие разные вещи они могут делать.

Затем поиграйте в Ночную работу. Каждый раз, когда что-то непонятно, используйте Глоссарий или Содержание, чтобы найти разделы правил, которые вам нужны.

Потом попробуйте создать собственного персонажа на 100 очков, который может лучше пройти этот модуль.

Наконец, прочтите внимательно все правила, включая 21 главу "Ведение игры". Теперь вы можете быть мастером и провести несколько своих друзей по этому модулю - или по очереди, или всех сразу! Вы обнаружите, что уже знаете достаточно много и быстро научитесь остальному. Часть правил забудется, часть останется - так все и должно быть, вы играете так, как хотите сами.

Теперь вы можете создавать свои собственные модули - см. Главу 23. Вы можете делать, то что хотите - это и есть основная цель системы!

Играйте!

Что нужно для игры

GURPS Basic Set - это 256-страничное руководство; его основные разделы после вступительного материала - это *Персонажи, Модули, Ведение Игры* и *Таблицы и Карты* плюс модуль.

Также в книгу включены 16 отрывных страниц. Первая - это "Быстрое создание героев", предназначенная для разработки свои персонажей. Также там находятся два пустых листа персонажей.

В том же разделе есть двухсторонняя карта 11"x17" с хексами (вам нужно склеить два листа вместе). Одна сторона собранной карты показывает дом, другая - местность где-то на улице. Длина каждого хекса поперек равняется ярду. Чистая бумага, разделенная на хексы также находится в двух вариантах - большом и маленьком.

Для мастера также предназначены три формы - о них более подробно смотри в разделе "*Ведение игры*".

Вам также понадобится

Ксерокопии листа персонажа, и других необходимых листов, для использования игроками. Сделайте столько копий, сколько вам нужно до начала игры (но не вздумайте их продавать, иначе мы вас посадим). Также вы можете отксерить любые таблицы и карты, которые вам нужны.

Три шестигранных кубика.

Карандаши и чертежная бумага.

Скотч - например, чтобы приклеивать карты ко столу.

Мастеру понадобятся карты, записи, и модуль, по которому он собирается вести игроков.

Об Авторе

Стив Джексон очень много лет играл в игры и занимался их профессиональной разработкой с 1977 года. Другими его разработками были Ogre и G.E.V., выигравшая множество наград Illuminati, бестселлер Car Wars и множество других. Он работал секретарем в Ассоциации Игровых Производителей и является самым молодым человеком, попавшим в Зал Славы Origin'a.

н основатель Steve Jackson Games в Аустин, Техас.

Стив - член организации Научных Фантастов Америки. Он также очень активный фэн научной фантастики и проводит много времени за написание статей для различных журналов и проведением конференций.

Когда он не занимается разработкой игр, он лазает по BBS, разводит пчел и тропических рыбок, сажает водные лилии.

Второе, и почти такое же важное - это организация. В любой реалистичной ролевой игре много деталей. В конце-концов, в жизни много деталей! Так что ролевая игра должна быть хорошо организована. Но такие встречаются редко. Игрок просматривает книгу за книгой в поисках нужного ему правила… и не находит его. В GURPS очень много перекрестных ссылок, оглавление, алфавитный указатель и глоссарий. Надеюсь, это поможет.

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

Успех большинства ролевых систем зависит от постоянного притока официальных модулей и дополнений. GURPS не такая. Да, мы уже выпустили большое количество официального материала и список его с вашу руку длиной (см. следующую страницу), и планируем выпустить еще - универсальность системы располагает к этому.

Но при этом GURPS рассчитан на совместимость с другими системами. Зачем? Очень просто. Представьте, что вы игрок в GURPS. Вы в магазине и видите очень интересную коробку с модулем, но от другого изготовителя и для другой системы. Ну что?

В GURPS все сводится к обычному человеческому языку и числам; расстояние дано в футах и милях, а не в единицах метрической системы; время указано в минутах и секундах. Это делает ее общей. Если вы видите дополнение для другой системы - берите его, вы сможете использовать его и для GURPS.

Аналогично, если вы вдруг решите на время оставить GURPS и поиграть в другую систему, вы сможете использовать в ней свои старые модули. Все что нужно - это чтобы в ней были единицы исчисления, которые можно перевести в футы, минуты и другие английские единицы исчисления.

Если честно, мы надеемся, что GURPS станет "стандартной" ролевой системой. Но мы не собираемся добиться этого, выгнав всех остальных с рынка, или заставив подстроиться под нас. На самом деле, мы подстраиваемся под них - создавая систему, которая будет работать с любым грамотно написанным модулем.

В любом случае, вот оно. Мне нравится, что GURPS самая реалистичная, гибкая и "универсальная" система из всех, когда- либо созданных. Он разрабатывался в течении 5-ти лет, и это третья редакция, созданная через еще два года после первой. Надеюсь, она вам понравится.

- Стив Джексон

Что еще есть для GURPS

В этой книге есть все необходимое для игры в ***GURPS***… Все остальное - дополнительные, необязательные правила. Но если вы хотите изучить что-либо в больших деталях, у нас есть практически все, о чем вы только можете мечтать.

Мы издали 75 различных книг с игровыми мирами для ***GURPS***, правилами и собраниями модулей, полных предысторий, детальных описаний и дополнений для различных жанров.

Фэнтези

GURPS Magic и ***GURPS Grimoire*** расширяют магическую систему, представленную в этой книге, сотнями новых заклинаний, правил изготовления зелий и инструкциями по другим вариантам использования магии. ***GURPS Fantasy*** описывает мир Yrth, в котором люди, вырванные из нашего мира, живут рядом с эльфами, дварфами и драконами. ***Fantasy II: The Mad Lands*** описывает темный, неприятный мир, в котором живут отвратительные монстры, а боги настолько безумны, что скорее следует бояться их, нежели поклоняться им - если только вы не такой же двинутый, как и они.

Кроме этих фэнтезийных книг есть еще ***GURPS Magic Items*** и ***Magic Items 2***, а также ***GURPS Fantasy Bestiary*** и удостоенная премии ***GURPS Fantasy Folk***.

Для фанов творчества Роберта Е. Говарда, мы также опубликовали официальное описание мира Конана, а также несколько приключений, в которых может поучаствовать могучий варвар.

Научная фантастика

GURPS Ultra-Tech - это источник информации о научно-фантастических устройствах, как ближайшего будущего, так и почти-магических. ***GURPS Teradyne*** описывает освоение человеком солнечной системы, а в ***GURPS Space*** речь идет об отдаленном будущем, с правилами, описывающими звездные корабли и инопланетян. Другие книги - это ***GURPS Aliens***, ***Space Bestiary*** и ***Psionics***. Ну а если речь заходит о ученых-маньяках, у нас есть ***книга Atomic Horror***, описывающая ядерную войну и ее последствия такими, как их видели в 50-х годах.

Ну и конечно, мы издали несколько книг, описывающих миры научно-фантастических книг-бестселлеров, например, саги *Uplift*.

Киберпанк и супергерои

В GURPS Cyberpunk описываются правила бионики, взлома компьютеров и выживания в очень-ближайшем будущем. Еще больше деталей о низком уровне жизни в высокотехнологичном мире описано в ***Cyberworld*** **и** ***Cyberpunk Adventures.***

И, разумеется, в ***GURPS Supers*** описываются правила создания супергероев. Мы выпустили две различные книги, описывающие миры супергероев: ***International Super Teams*** и официальную ***Wild Cards***. К обоим книгам выпущено множество героев и модулей.

Путешествия во времени и история

GURPS Time Travel написан для создания как приключений, связанных с перемещением во времени, так и обычных приключений в различных исторических периодах. ***GURPS Timeline*** описывает всю человеческую историю в легком для использования виде, а также содержит множество зацепок для создания модулей и кампаний.

Книги, описывающие различные временные периоды, можно использовать как совместно с ***Time Travel***, так и отдельно. Примером таких книжек можно считать ***GURPS Arabian Nights, Aztecs, Camelot, China, Cliffhangers, Imperial Rome, Middle Ages 1, Old West, Robin Hood, Scarlet Pimpernel и Vikings***. И в любой кампании, исторической или нет, можно использовать смертельные умения из ***Martial Arts***, средства передвижения из ***Vehicles***, оружие ***High-Tech*** (от черного пороха до базук) и создания из ***GURPS Bestiary***.

Наше время: Ужасы, Шпионы и Странности

GURPS Illuminati описывает мир таким, каким бы он мог быть сегодня, если бы теория заговора и истории из бульварных газет были правдой. ***GURPS Horror*** и ***Creatures of the Night*** позволят оживить ваши самые страшные кошмары. ***Special Ops*** - современное военное приключение, с контр-террористическими заданиями, спасением заложников и действиями за линией фронта. А ***GURPS Espionage*** повествует о тайном мире шпионов, как реальных, так и киношных! Наша книга The Prisoner также попадает в раздел сумасшедших ученых.

А еще…

Система по-прежнему развивается. Есть множество другого материала, включая модули, книги с описаниями персонажей и картами… и их появляется все больше и больше с каждым месяцем! Мы вышлем вам бесплатный каталог, если вы напишите нам и вышлите большой конверт с заполненным обратным адресом. Есть и другие способы оставаться на связи с нами...

Журнал Pyramid

Pyramid - наш журнал, который выходит раз в два месяца. Хотя он предназначен для того, чтобы собирать лучшие игровые материалы из всех источников, в каждом выпуске есть некоторые материалы по GURPS - приключения, описания, заметки разработчиков и многое другое. Вы можете получить бесплатную копию Pyramid, выслав нам анкету, полученную вместе с этой книгой. Также вы можете найти этот журнал на WWW, по адресу http://www.io.com/sjgames/pyramid/.

Illuminati Online

У вас есть модем? Добывайте! На Illuminati Online есть форумы по различным играм, включая GURPS. Именно здесь мы опробуем наши новые материалы! Она доступна 24 часа в день по телефону 512-448-8950 со скоростью до 28,8 кбит (пользователями со скоростью 28800 желательно звонить напрямую по 512-448-8988) - или по telnet-у зайти на io.com.

Позвоните нам! Посетите наш веб-сайт по адресу http://www.io.com/sjgames/. У нас также открыты конференции на CompuServe, GEnie и America Online.

Комментарии, Вопросы и Исправления

Мы делаем все, что можем, чтобы поддержать GURPS и помочь игрокам. Свободно пишите нам, или общайтесь с нами на выставках. Мы ценим ваши комментарии и учтем их в будущих выпусках, и даже в возможных переработках Basic Set.

Мы приложим все свои силы, чтобы ответить на любой вопрос, заданный об игре, если он придет с конвертом с обратным адресом. Пожалуйста, пишите свои вопросы так, чтобы на них можно было легко ответить. Пишите нам по адресу Box 18957, Austin, TX 78760. Мы получаем много вопросов, так что вам, быть может, понадобится подождать ответа 1-3 месяца, или даже больше, если вы задаете вопрос о нескольких жанрах сразу.

И, как и все остальные, мы делаем ошибки… но если такое происходит, мы признаем их и пытаемся их исправить. Мы вышлем вам бесплатный список исправлений к любой книге, к которой вам нужно, если вы пришлете нам вышеуказанный конверт. (Пожалуйста конкретизируйте - не посылайте запрос на “все продукты”).

Также список исправлений доступен на нашем веб-сайте по адресу http://www.io.com/sjgames/errata/.

Что такое ролевые игры?

Ролевая игра - это игра, в которой игрок берет на себя роль “персонажа”, принимая участие в вымышленным приключении. Само приключение придумывается рефери, именуемым Игровым Мастером (сокращенно, GM или мастер). Мастер описывает игровой мир и играет роль других существ, которых по мере повествования встречают герои.

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

Задача ролевой игры еще и в том, чтоб игрок реагировал на события так, как реагировал бы его *персонаж*. Ролевая игра может позволить игроку взять под свое управление японского самурая, средневекового шута, мудрого жреца, обычного ребенка в первом его межзвездном путешествии… или кого угодно еще. В данной ситуации, все эти персонажи отреагируют по-разному. И в этом и заключается ролевая игра!

Таким образом, хорошая ролевая игра учит игроков действовать совместно, а также расширяет ваш кругозор. Но она не только образовательная - она также является наиболее креативным времяпрепровождением. Основная разница между ролевой игрой и другими видами развлечений заключается вот в чем: Большинство видов развлечения пассивны. Зрители просто сидят и смотрят, не принимая никакого участия в развитии сюжета.

Но в “ролевой игре” зрители участвуют и очень активно. Мастер рассказывает историю, а игроки ответственны за своих героев. И, если они хотят, чтобы в истории что-либо произошло, они делают это, поскольку они участвуют в истории. Так что если в других видах массового искусства издающиеся товары рассчитаны на удовлетворение максимально широкой аудитории, каждое ролевое приключение - это драгоценный камень, созданный теми, кто принимает в нем участие. Мастер (или автор модуля) предоставляет сырой материал… а какой выйдет концовка, зависит от самих игроков.

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

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

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

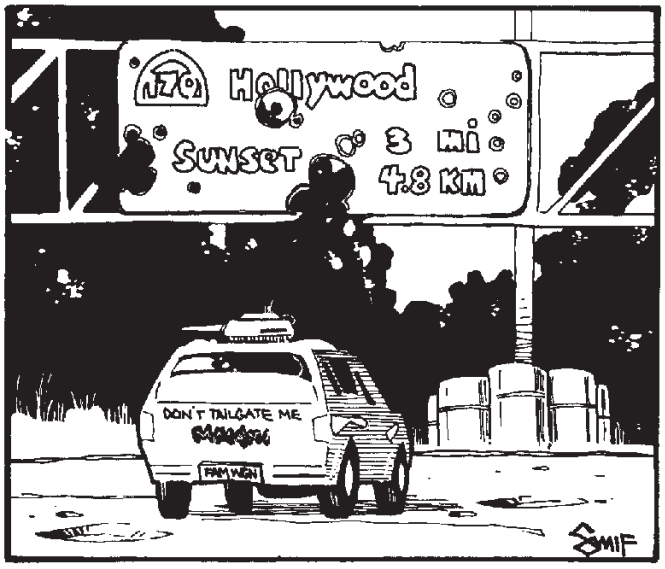
метрическая конверсия

Во всех книгах по GURPS используются старые английские единицы измерения, поскольку американцам, составляющим большинство читателей этих книг, лень переучиваться. Но на Америке свет клином не сошелся, за ее пределами живут и нормальные люди и, естественно, они предпочитают метрическую систему.

В наших французских, испанских и прочих переводах используются метрические единицы измерения. Но кому-то хочется английских вариантов, а мы не можем позволить себе выпускать по две версии каждой книги. Поэтому… вот вам таблица для перевода из одних единиц в другие и разбирайтесь сами.

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

Английские	*Игровые метр.*	*Настоящие метр.*
1 фут	30 см.	30,48 см.
1 ярд	1 метр	.914 метра
1 миля	1,5 км	1,609 км
1 дюйм	2,5 см	2,54 см
1 фунт	1/2 кг	.453 кг
1 тонна	1 метр. тонна	.907 метр. тонны
1 галлон	4 литра	3.785 литра
1 кварт	1 литр	.946 литра
1 унция	30 грамм	31.103 грамма
1 куб. дюйм	16 см^3	16.387 см^3
1 куб. ярд	.75 м^3	.765 м^3



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

Быстрый старт

Этот раздел книги - одностраничное руководство по всей игровой системе **GURPS**. Хотя Basic Set состоит из 250 страниц, большинство информации там - это "цвет" и описание особых ситуаций. А сама игровая система очень проста.

GURPS разработан так, чтобы быть дружественным и к игроку и к Игровому Мастеру. Словарь важных терминов находится на странице 250. Книга правил включает в себя множество деталей, но она оснащена содержанием и предметным указателям. И все детали необязательны - используйте их только когда они сделают игру более интересной.

В **GURPS** есть только три элемента "игровой механики". Изучите их и вы сможете начать игру. (Хорошим началом является одиночное приключение, Ночная Работа, приведенная на стр. 218. Оно научит вас правилам игры по мере чтения). Базовые правила таковы:

(1) *Броски успеха* - это броски кубиков, производимые тогда, когда вам нужно "проверить" одно из ваших умений или характеристик. Иногда бросаете кубики вы; иногда их бросает мастер. К примеру, вы можете проверять, или *бросать проверку* своей Силы, чтобы не дать закрыться тяжелой двери, или навык Натуралиста, чтобы определить странное животное, услышав его крик.

В игре используются только 6-гранные кубики. Бросьте 3 кубика и сложите значения, выпадшие на них. Если результат *меньше или равен* умению или характеристике, которую вы проверяете, то проверка была успешной. В другом случае, вы ее провалили. К примеру, если вы проверяете Силу, а ваша ST равна 12, то результат 12 или меньше успешен.

Иногда к броску будут добавляться *модификаторы*. К примеру, если бы вы пытались не дать закрыться *очень тяжелой двери*, то вы вполне могли бы проверять Силу с пенальти -2 (или, кратко, сила -2) именно из-за того, что дверь тяжела. В этом случае, если ваша Сила равна 12, то вам нужно выбросить 10 или меньше, чтобы удержать ее. Выбросить 10 сложнее, чем выбросить 12, также как и удержать очень тяжелую дверь сложнее, нежели обычную.

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

Детали по совершению бросков удачи находятся на стр. 86.

(2) *Броски реакции.* "Бросок реакции" производится игровым мастером (GM) для определения отношений неигровых персонажей (NPC) к героям. Такой бросок никогда не является обязательным; мастер может сам предопределить реакцию. Но (хотя бы изредка) гораздо интереснее доверить кубикам решить судьбу.

Чтобы проверить реакцию, бросьте 3 кубика и сверьтесь с Таблицей Реакции (стр. 204-205). Чем лучше результат броска, тем лучше будет отношение к персонажам.

У многих героев есть изменения на реакцию, которые приплюсовываются (или вычитаются) к броску реакции. Если отношение к вам +2 из-за того, что вы хорошо выглядите, мастер добавит 2 к любому броску реакции, сделанному видящем вас существом. Скорее всего, это улучшит их отношение!

Более подробную информацию о бросках реакции можно получить на странице 180 и в Таблице Реакции (стр. 204-205).

(3) *Броски повреждений.* "Бросок повреждений" делается во время боя для определения, насколько вы повредили своего соперника. Броски повреждений используют систему "кубик + дополнения" (см. пояснение ниже).

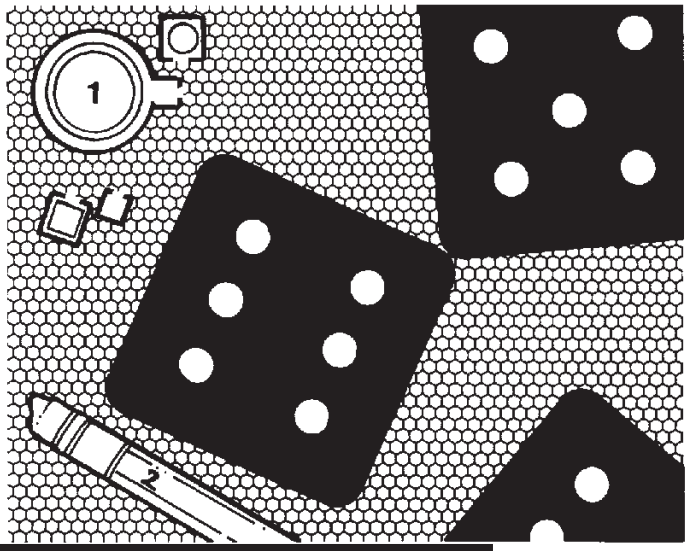
Многие параметры могут повлиять на финальное повреждение, наносимое врагу. Броня защищает носящего ее; режущее и колющее оружие, а также некоторые пули наносят большее повреждение, если проходят сквозь броню. "Критические удары" могут нанести еще большее повреждение. Все эти вещи разъясняются в Правилах Ведения Боя, начиная со страницы 95. Но боевая система "модулярная": вы можете использовать все правила, чтобы получить сложный, детальный и реалистичный бой или использовать базовые правила, чтобы как можно быстрее отыграть его.

Есть еще одна важная вещь - но для начала игры она не обязательна. Это правила создания персонажа. У каждого героя есть 100 очков персонажа, которые он может потратить. Высокие показатели Силы, Ловкости и т.д. стоят какого-то количества очков; аналогичная ситуация - с особыми преимуществами. "Недостатки", такие, как "Алчность" (Greed) или "Неистовство" (Berserk) также можно брать; они дают вам *дополнительные* очки.

Все это описано в разделе *Создание Персонажа* на следующей странице. Эти правила позволяют вам произвести все вычисления до начала игры и записать их на *Листе Персонажа* (стр. 12). Таким образом, особо заниматься математикой во время игры не придется!

Но для начала это знать не обязательно; для своих первых приключений вы можете выбрать одного из заранее созданных персонажей (стр. 214-217).

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



по поводу кубиков

В **GURPS** используются только шестигранные кубики. Все "броски успеха", также как и большинство остальных проверок, проводятся одновременно брошенными тремя кубиками.

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

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

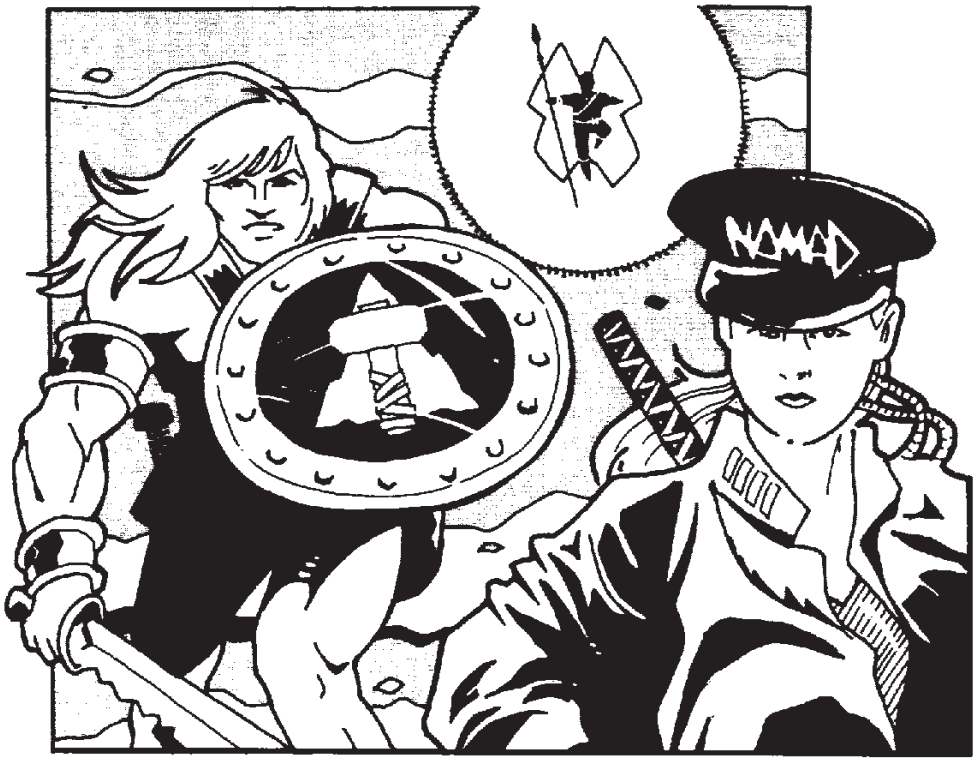
Для получения действительно огромных значений, результаты могут умножаться. "2dx10" будет означать "бросьте 2 кубика и умножьте результат на 10".

Создание персонажа

Это первая, и одна из наиболее важных частей игры. Сама идея “ролевой” игры - это управлять кем-то другим, а именно - созданным Вами персонажем. GURPS позволяет точно определить, каким героем Вы станете.

Существует два способа создания персонажа. Первый - это случайное бросание кубиков, он описывается на странице 84. Другой способ (более подходящий) - это задумать его также, как задумывают персонажей в книгах. Сначала, надо решить, каким персонажем Вы будете. Воином? Шпионом? Искателем приключений? Плутом? Вы можете взять за основу героя или героиню из какого-нибудь фильма - или создать собственного, как Вам будет угодно. А затем вдохнуть в своего персонажа жизнь!

Когда Вы создаете героя, у Вас есть 100 очков персонажа, которые можно потратить на его способности. К примеру, чем больше Вы хотите сделать силу своего персонажа, тем больше на нее понадобиться потратить очков. Вы также сможете “купить” специальные способности, называемые преимуществами. Если Вам надо более 100 очков, Вы можете получить дополнительные очки, снизив свои характеристики ниже среднего уровня, или взяв недостатки - особенности вроде плохого зрения или боязни высоты.



Начните с ***Листа Персонажа*** (стр. 12). Чистые листы находятся в буклете Немедленный Персонаж. Заполняйте ее по мере надобности и следите за оставшимися очками. Вы можете делать копии листов, но только для личного использования.

Четыре примера персонажа с полными и заполненными Листами Персонажа находятся на страницах 214-217. Вы можете использовать этих героев для прохождения приключений, включенных в этот набор. Приключенец по имени Дай Блакторн (стр. 214) часто используется в качестве примера в последующих разделах; Вы можете сейчас взять его лист персонажа и далее по мере чтения книги сверяться с ним.

Типы персонажей

GURPS нет “классов персонажей”. Каждый герой может научиться любой способности или их комбинации. Ограничения накладываются лишь по реализму и очкам, а не искусственным “классам”.

В тоже время герои из эпической литературы и книг все же попадают в какие-то категории. Если Вам нужно вдохновение, рассмотрите следующие варианты:

Воин: Независимо от эпохи он (или она!) знает несколько оружейных навыков, и, возможно, умеет сражаться голыми руками. Также могут оказаться полезными Стратегия (Strategy) и Тактика (Tactics). Наиболее важны ST и DX, хотя высокий HT также может пойти в дело. Полезными преимуществами могут быть Низкая чувствительность к боли (High Pain Threshold), Боевые рефлексы (Combat Reflexes), Обоюдорукость (Ambidexterity), Периферийное Зрение (Peripheral Vision) и Быстрое Заживление (Rapid Healing).

Вор или Шпион: Ему нужны большие IQ и DX. Любой из навыков в разделе Воровские/Шпионские может быть полезным - особенно Бесшумная ходьба (Stealth)! Шпионы обычно знают больше одного языка.

Маг. IQ и/или Магические способности (Magical Aptitude) жизненно необходимы; DX полезно. Такой персонаж, разумеется, распространен в магических мирах. Но в мирах с низким уровнем маны, где маги - редкость, возможность ошарашить и потрясти противника может стоить игроку больших затрат очков и меньшей эффективности персонажа. Магические способности могут встречаться у любых других типов персонажей; Вы можете сотворить воина-мага, вора-мага, мага-следопыта и т.д.

Священник. Этот персонаж наиболее эффективен в мирах, в которых боги являются реальной силой и работает магия. Священнику может понадобиться Теология (Theology), Дипломатия (Diplomacy) и все виды медицинских способностей. Честность (Honesty) и Пацифизм (Pacifism) - очевидный выбор недостатков - хотя некоторые клерики могут быть и воинами. Некоторые религии могут потребовать определенного набора навыков - к примеру, Натуралистика (Naturalist) для друидов.

Солдат удачи. Наиболее важны IQ и DX. Это разносторонне развитый персонаж, владеющий и оружием, и приемами рукопашного боя, и другими специализированными талантами (например, Акробатика (Acrobatics) и Сексапильность (Sex Appeal) часто оказываются полезными). Он может быть наемником, частным пилотом, репортером или даже торговцем - в последнем случае также нужна способность Торговое дело (Merchant).

Механик. Эксперт в обращении с техникой - насколько позволяет уровень развития. IQ важен, DX также весьма полезен. Этому персонажу подходят любые ремесленные или инженерные навыки.

Следопыт. Лесной человек. Все атрибуты одинаково важны. Друг животных (Animal empathy) - полезное преимущество: важные навыки - Выживание (Survival), Натуралистка (Naturalist), Следопытство (Tracking) и все, связанные с животными.

Эксперт. Ученый, натуралист или профессор. Этот персонаж наиболее важен, если у него есть много научных умений, возможно с очень значительным опытом в одной или двух областях. IQ здесь - наиболее важный атрибут, Фотографическая память (Eidetic Memory) может оказаться полезной.

Вы можете создать героя с *любой* комбинацией навыков - это просто некоторые часто встречающиеся типы.

Идивидуализайия вашего персонажа

Создание персонажа начинается с четырех основных *атрибутов* - Силы (Strength), Ловкости (Dexterity), Интеллекта (Intelligence) и Здоровья (Health). Эти четыре основных атрибута подробно описываются на следующей странице. Они очень важны… Но они тоже очень "общие".

Несколько других вещей позволяют сделать вашего героя более индивидуальным: *Внешний Вид, Богатство и Статус, Преимущества, Недостатки, Характерные Черты и Умения*. Не важно, в каком порядке вы берете их… начните с наиболее для вас важных, и исходите из них. Умения и преимущества стоят какого-то количества очков. Недостатки, если вы захотите их взять, дадут вам дополнительные очки, которые можно будет на что-нибудь потратить. Внешний вид, если только он не особо красивый или отвратный, ничего не стоит и просто позволяет описать, как выглядит ваш персонаж.

На следующей странице приведен Лист Персонажа героя, которого мы создадим. Каждый раздел Листа ссылается на страницу, на которой подробно разъясняется указанная там информация.

Прежде чем двигаться дальше, вам нужно учесть одну вещь. Система рассчитана на получение сбалансированных героев, сильные и слабые стороны которых более-менее компенсируют друг друга. В жизни, конечно, для того, чтобы быть сверхсильным совсем необязательно чем-то жертвовать. И если вы слабы телом (как Дай Блакторн - см. стр. 214) это не означает, что вы обязательно преуспеете в чем-то другом.

Полностью реалистичная система - та, в которой сильные стороны персонажа (к примеру) определяются случайным образом и не связаны с чем-то другим… И тоже самое верно для всех остальных атрибутов и особенностей характера. К стати сказать, такая система тоже описана в этих правилах - см. Случайные Персонажи, стр. 84.

Но такая система вряд ли понравится всем игрокам. Бросив кубики вы можете получить супермена… или слабого, глупого и надоедливого олуха. Вы избегаете таких людей в реальности; так станете ли вы играть за такого?

Система GUPRS сбалансирована. Все 100-очковые персонажи "эквивалентны", но не одинаковы. Так что Вы можете создать персонажа, который Вам понравится и оставить место и перспективы для будущего развития.

Очки в начале игры

Когда вы создаете персонажа, у вас есть некоторое количество "очков персонажа", которые можно потратить на способности. Для большинства кампаний мы советуем создавать персонажей на 100 очков. Это позволит им стать людьми выше-среднего уровня… такие становятся героями. На 100 очков можно создать героя с достаточно большой комбинацией полезных умений и навыков и при этом не оказаться слишком сильным, чтобы смять всех и вся без всякого сопротивления!

Если вы настаиваете, чтобы использовать "средних" персонажей, используйте 25 очков и вперед… Но такие долго не живут.

Для мастера, желающего провести игру другого типа, а также для создания NPC вот таблица количества начальных очков для разных "типов" персонажей:

Ниже-среднего	15 очков и меньше
Средний	25 очков
Выше среднего	50 очков
Опытный	75 очков
Будущий герой	100 очков
Герой	150 очков
Эпический герой	200 очков
Супермен	300 очков или больше

Изменения игрового мира и нечеловеческие расы

Создание персонажа здесь "обобщенное". В целом оно относится ко всем и везде, хотя не во всех игровых мирах могут быть доступны все умения! В каждом случае могут быть уникальные умения, которые можно изучить, специальные преимущества, которыми может обладать рожденный там герой и т.д. Если Ваш игровой мир является официальной поставкой GURPS, в нем будет описана вся эта информация. Если Вы изобретаете собственный мир, подумайте о вещах, которые делают все немного другим и более разнообразным!

Другие расы - то есть нечеловеческие персонажи - также могут быть использованы. Они включают эфльфов, орков, дварфов (в книге Fantsy Folk); инопланетян из ваших любимых научно-фантастических книг, людей-мутантов и всех остальных, кого вы только можете себе представить.

Эльфы

Чтобы создать персонажа-эльфа добавьте 1 к его финальной ловкости (DX) и 1 к интеллекту (IQ). Вычтите 1 из силы (ST). Эльф в среднем весит на 15 фунтов меньше человека. У всех эльфов есть преимущество Боевые рефлексы (Combat Reflexes) и один уровень Магических способностей (Magery). Стоимость эльфа - 40 очков.

Стр. 80
Стр. 15
Стр. 134
Стр. 126
Стр. 74
Стр. 11
Стр. 95
Стр. 81
Глава 7 (стр. 42)
Стр. 13
Стр. 14
Стр. 77
Стр. 76
Стр. 99
Стр. 15, 180
Стр. 79, 98
См. главу 8 (стр. 71) и таблицы стр. 206-213
Стр. 79
Глава 4 (стр. 19)
Глава 5 (стр. 26)
Глава 6 (стр. 41)
Стр. 16
Стр. 75 и таблицу расстояний стр.201
Стр. 79

GURPS CHARACTER SHEET

Name: DRI BLACKTHORN Player
Appearance: 5'½", 110 lbs., FAIR SKIN, DARK HAIR and EYES
Character Story: STREET KID, THIEF

Date Created | Sequence | Unspent Points | Point Total: 100

Pt. Cost			
-15	ST 8	FATIGUE	
60	DX 15	BASIC DAMAGE: Thrust: 1d-3; Swing: 1d-2	
20	IQ 12		
20	HT 12	HITS TAKEN	

Move: BASIC SPEED 6.75 (HT+DX)/4; MOVE 6 Basic - Enc.

ENCUMBRANCE: None (0) = 2×ST 16; Light (1) = 4×ST 32; Med (2) = 6×ST 48; Hvy (3) = 12×ST 96; X-hvy (4) = 20×ST 160

PASSIVE DEFENSE: Armor: 1; Shield: ___; TOTAL 1

REACTION +/- NONE

ACTIVE DEFENSES

DODGE	PARRY	BLOCK
6	7	5
= Move	KNIFE Weapon/2	Shield/2

DAMAGE RESISTANCE: Armor JACKET : 1; TOTAL 1

Pt. Cost	ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS
5	ABSOLUTE DIRECTION
10	ACUTE HEARING (+5) Hearing 17
5	DOUBLE-JOINTED
15	DANGER SENSE
-15	ENEMY: Thieves' Guild roll of 6 or less
-10	OVERCONFIDENCE
-15	POOR
-1	SENSITIVE ABOUT HEIGHT
-1	AFRAID of DROWNING/drinking lakes
-1	LOVES HIGH PLACES
-1	NO DRUGS OR ALCOHOL
-1	FLAMBOYANT SHOWOFF
0	CANNOT READ

WEAPONS AND POSSESSIONS

Item	Damage Type	Amt.	Skill Level	$	Wt.
SMALL KNIFE	cut	1d-5	17	30	½
	imp	1d-4			
DAGGER	imp	1d-4	17	20	¼
LOCKPICKS				30	-
CLOTHES (low-class)				10	1
SHOES				40	2
LEATHER JACKET				50	4
RING				20	-
SILVER $				10	-

Totals: $ 200 Lbs. 7¾

WEAPON RANGES

Weapon	SS	ACC	½ DMG	MAX
KNIFE	11	0	3	8
DAGGER	12	0	3	8

SKILLS

	Pt. Cost	Level
AREA KNOWLEDGE	2	13
CLIMBING	-	13
FAST-TALK	2	12
KNIFE	4	17
KNIFE THROWING	½	14
LOCKPICKING	4	13
PICKPOCKET	4	15
SHORTSWORD	4	16
STEALTH	2	15
STREETWISE	2	12
TRAPS (from lockpicking)	½	11

SUMMARY

	Point Total
Attributes	85
Advantages	35
Disadvantages	-40
Quirks	-5
Skills	25
TOTAL	100

Copyright © 1988 Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

1 Базовые атрибуты

Четыре величины, называемые “атрибутами” используются для описания базовых способностей персонажа. Это:

Сила (ST): Измерение “накачанности” или мускулистости героя.

Ловкость (DX): Мера проворности и координации.

Интеллект (IQ): Измеряет умственные способности персонажа, его жизненный опыт, способность к адаптации и бдительность.

Здоровье (HT): мера измерения жизненной энергии. HT расшифровывается, как “Hits” - количество повреждений, которое может выдержать персонаж. Когда по вам нанесли столько хитов, сколько у вас здоровья, вы вскоре теряете сознание. Дальнейшие ранения могут убить вас. Смерть не постоянна во всех игровых мирах, но это достаточно неприятное явление.

Четыре атрибута являются одинаково ценными. Получение Силы 12 стоит столько же очков, сколько и такое же значении Ловкости, Интеллекта или Здоровья. Стоимость в очках показана в таблице снизу. Обратите внимание, что значение 10 в любом атрибуте дается бесплатно - это базовая величина. Значения меньше 10 дают вам лишние очки, к примеру, если вы берете Ловкость 8, она даст вам 15 очков. Сделав своего персонажа более неуклюжим, вы “заработали” 15 очков, которые можно применить где-то еще.

Значения ниже колеблются в пределах от 1 до 20. 1 - это нижний предел человека. Верхнего предела НЕТ, но слишком большие значения недостижимы для начинающего персонажа. Для каждого атрибута 10 - среднее значение, 8-12 - то, что называют “нормой”. Больше 16 - достаточно необычно, а свыше 20 - свойственны сверхчеловеку!

Таблица рассчитана на (физически) взрослых персонажей - от 15 лет и старше. В отношение детей действуйте по правилам, описанным на странице 14.

Начальные показатели атребутов и их значения

Уровень	*Стоимость*	*Сила (ST)*	*Ловкост (DX)*	*Интеллект (IQ)*	*Здоровье (HT)*
1	-80		Младенец	Овощ	Едва живой
2	-70	Не может ходить	Не может ходить	Насекомое	
3	-60	3-х летний		Рептилия	Очень болезненный
4	-50	4-х летний	Нелепый	Лошадь	
5	-40	6-летний		Собака	Болезненный
6	-30	8-летний		Шимпанзе	
7	-20	10-летний	Неуклюжий	Ребенок	Слабый
8	-15	13-летний		Глупый	
9	-10			Глуповатый	
10		Средний	Средний	Средний	Средний
11	10			Средний+	
12	20	Накачанный	Грациозный	Достаточно смышлен	
13	30			Смышленный	Энергичный
14	45	Атлет		Очень умный	
15	60			Почти гений	
16	80	Штангист	Очень ловкий	Гений	Очень здоровый
17	100			Сверхгений	
18	125	Цирковой силач			
19	150			Нобелевский лауреат	
20	175	Олимп. чемпион	Сверх ловкий		Великолепное здоровье

Каждое дополнительное очко в любом атрибуте стоит 25 очков персонажа. Любое значение больше 20 сверхчеловеческое!

Как выбрать базовые атрибуты

Базовые атрибуты, которые вы выберите будут определять ваши способности, сильные и слабые стороны. Делайте выбор мудро.

Сила в какой-то степени наименее важный из атрибутов - если только вы не воин в примитивном мире, в этом же случае она действительно очень важна. Высокая сила (ST) позволяет наносить больше повреждений голыми руками и тупым оружием. Она также позволяет хорошо лазать, передвигать и бросать тяжелые предметы, быстрее двигаться с нагрузкой и т.д.

Ловкость определяет ваши базовые способности в большинстве физических умений при отсутствии тренировки. Высокая DX очень важна для любого воина (и примитивного, и современного), ремесленника, атлета или оператора станка. DX также позволяет определить значение скорости персонажа - как быстро он может бегать.

Интеллект отражает и умственные способности и общий опыт. Он определяет базовые способности при отсутствии тренировки в большинстве “ментальных” умений - языке, науке, магии и т.д. Любой колдун, ученый или изобретатель прежде всего должен обладать большим IQ. Воин вполне может обойтись и без особо большого интеллекта, особенно, если у него есть умные друзья.

Здоровье показывает выносливость, устойчивость к ядам, радиации и ранам и базовую выдержку. Чем выше ваше HT, тем больше нужно будет нанести ран, чтобы вас убить, тем меньше вы будете болеть, страдать от ран и т.д. Высокое HT хорошо для всех - но для воинов в слаборазвитых мирах жизненно необходимо. Тем не менее, не думайте, что большое HT делает броню не нужной. Двуручный топор разрубит напополам как физически здорового человека, так и инвалида!

Выбор руки

Определите, левша вы или правша. По умолчанию подразумевается, что вы хорошо пользуетесь только одной рукой, если только вы не заплатите и не возьмете преимущество Обоюдорукость (Ambidextrous). Если Вы предпочитаете действовать левой рукой, а боевое повреждение наносится вашей правой руке, считайте, что это делается в отношении правой. Стоимость выбора, быть правшой или левшой, бесплатен.

Когда вы делаете что-нибудь важное - махаете мечом, подделываете письмо, и т.д. своей менее развитой рукой, вы действуете с пенальти -4. Это исключает случаи, когда ваши действия обычно производятся этой рукой - например, использование щита.

Пример создания персонажа

Дай Блакторн - начинающий персонаж. У него Здоровье (Health) 12 (20 очков), Сила (Strength) 8 (-15 очков), Ловкость (Dexterity) 15 (60 очков), IQ 12 (20 очков). В сумме получается 85 очков, с учетом того, что у нас есть 100. К оставшимся 15 мы скоро вернемся, они нам понадобятся!

Чего эти четыре атрибута рассказывают нам о Дае Блакторне? Ну, он довольно смышленый, и очень изящный и обладающий хорошей координацией. Кроме того, он здоровее среднего человека. Но он не сильный: практически любой взрослый человек способен поднять вес, больший, чем может он. Еще он быстрый: 12 (HT) плюс 15 (DX) это 27, делим на 4 и получаем 6.75 - без нагрузки он бежит со скоростью 6 ярдов в секунду.

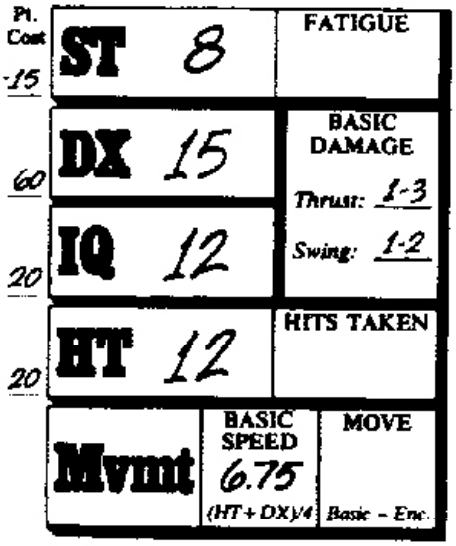
Вы легко можете представить его… Крепкий, гибкий невысокий парень, умный и подвижный, предпочитающий оставлять тяжелую работу другим.

Касаемо выбора руки мы не беспокоимся. Он вполне может быть правшой.

Но это все, что мы пока знаем. Его прошлое и история, знания и умения, предпочтения и неприязни, даже мир, в котором он живет… все это мы пока не определили. Дай Блакторн может быть учеником мага, пиратом из 17-го века или спецагентом из 20-го, а может - свободным торговцем внешнего космоса 23-го. Если он будет жить достаточно долго, то сможет побывать *всеми* этим людьми… когда-нибудь. Но надо с чего-то начать.

Мы получше определим характер Дая Блакторна, когда будем изучать главы Внешний Вид, Богатство и Статус, Преимущества, Недостатки, Характерные черты и умения.

Запись атрибутов на лист



персонажа

Как показано на листе Дая Блакторна (стр. 12 и 214), четыре атрибута записаны в ячейках в левом верхнем углу листа. Стоимость в очках пишется слева, чтобы вам легче было следить за числом уже потраченных очков.

Ваше значение скорости

Скорость (как быстро вы способны бегать) - другой важный фактор. Тем не менее, скорость определяется, исходя из значений HT и DX и показывает, с какой скоростью вы можете бежать *без нагрузки*. У среднего персонажа значение Скорости (Speed) 5, что означает, что без нагрузки он способен бежать со скоростью 5 ярдов в секунду - хотя он способен на большее, если двигается по прямой (см. стр. 108).

Сложите значения HT и DX вашего героя. Разделите результат на 4. Полученное значение - ваша Базовая Скорость (Basic Speed), занесите ее на лист персонажа. *Не округляйте ее.* Если (к примеру) ваша Базовая Скорость 5.25, то без вещей вы передвигаетесь со скоростью 5 хексов. Но иногда случается, что 5.25 лучше 5!

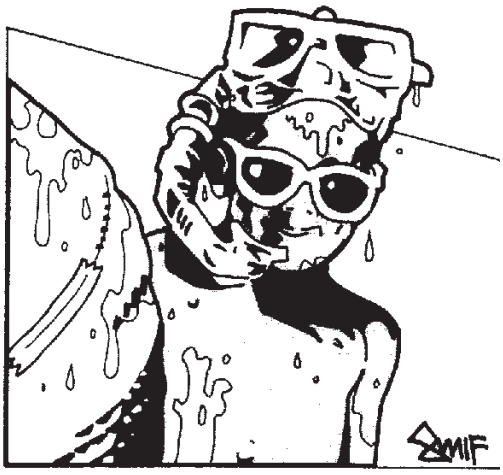
Оставьте пока графу Передвижении (Move) пустой. Оно покажет, с какой скоростью вы ходите, когда несете броню, оружие, вещи и т.д. Вы определите это значение позже, когда выберете свое обмундирование и определите, сколько оно весит.

ДЕТИ

Таблица атрибутов, показанная на странице 13 рассчитана на взрослых (или почти взрослых) людей. У детей атрибуты могут отличаться. Если вам нужен герой младше 15 лет (обычно как неигровой персонаж), используйте эту таблицу средних значений для различных возрастов.

средние атрибуты для детей

Возраст	*ST*	*DX*	*IQ*	*HT*
0-1	1	1	3	1
2	2	3	4	2
3	3	4	6	3
4	4	5	6	4
5	4	6	7	5
6-7	5	7	7	6
8-9	6	8	8	7
10-11	7	9	8	8
12-13	8	10	9	9
14	9	10	9	10



Персонаж 15, 16 или 17 лет создается по обычной таблице, но должен взять недостаток Молодость (Youth).

Если вы хотите создать *необычного* ребенка - у которого характеристики отличаются от средних - вы можете сделать это. Стоимость в очках та же, что и для взрослого существа с учетом разницы между средним значением атрибутов для взрослого и ребенка соответствующего возраста.

Пример: Вам нужно создать 9-летнего ребенка с IQ 15. Среднее IQ для такого возраста 8. Разница - 7. По Таблице Атрибутов видно, что для взрослого человека иметь IQ 17 (на 7 больше среднего) стоит 100 очков. Значит, IQ 15 у 9-летнего персонажа также будет стоить 100 очков.

Обратите внимание, что меньшее значение IQ у детей не связано с тем самым "IQ", измеряемым при помощи тестов. В этой игре это и интеллект и общий опыт. Ребенок может быть смышленым, но не обладать таким же опытом, как взрослый человек. И обратите внимание, что начинающий герой не может вложить в умения больше, чем (2 х возраст) очков в умения; у 12-летнего ребенка в умениях может быть не больше 24 очков.

Как правило, детей нужно создавать на 50 очков или меньше. Если герой-ребенок надолго остается в игре, не забывайте о его дне рождения! К примеру, по достижении 10 лет, его ST, DX и HT все увеличиваются на 1 (IQ остается таким же). Это увеличение абсолютно бесплатно.

2 Внешний вид

Вы сами определяете внешний вид своего персонажа так, как вы хотите. Вы можете случайным образом определить цвет волос, кожи и т.д., см. стр. 84.

Тем не менее, исключительно красивый (или неприятный) внешний вид считается преимуществом (или недостатком). Хороший внешний вид стоит какого-то количества очков персонажа, плохой добавляет, чтобы можно было их потратить на что-нибудь еще.

Отвратительная Внешность (Hideous Appearance): Это любой тип отвратительной внешности по выбору игрока: горбатость, серьезные кожные заболевания, бельмо на глазу: а может, и то, и другое вместе. Изменение реакции -4 кроме случаев общения с совершенно чужими существами (которые ничего в этом не понимают) и людьми, которые не видят героя или героиню (которые, наконец заметив персонажа, будут очень удивлены, что может потребовать еще одного броска реакции по решению мастера). *-20 очков.*

Уродливая внешность (Ugly Appearance): Тоже самое, но не настолько плохое: может быть, просто волокнистые волосы и свернутая челюсть. Реакция -2, кроме случаев, описанных выше. *-10 очков.*

Непривлекательная внешность (Unattractive Appearance): Ничего особенного, но герой просто выглядит непривлекательно. Реакция -1 у представителей его/ее расы, с другими расами минусов нет - проблема слишком незначительна, чтобы они это заметили. *-5 очков.*

Нормальная внешность (Average Appearance): Никаких бонусов или недостатков; вы можете легко слиться с толпой. Впечатление будет зависеть от поведения. “Средний” человек, улыбающийся и ведущий себя дружелюбно, покажется привлекательным, в отличие от хмурого и ворчащего. Стоимость нулевая.

Привлекательная внешность (Attractive Appearance): Хоть герой и не участвует в конкурсах красоты, но определенно хорошо выглядит: реакция +1 при общении с представителями своей расы. 5 очков.

Прекрасная внешность (Handsome Appearance): Персонаж мог бы участвовать в конкурсах красоты! Реакция +2 того же пола, +4 у противоположного, у вашей или схожей расы. 15 очков.

Идеальная внешность (Very handsome or Beautiful Appearance): Герой участвует в конкурсах красоты, и побеждает в них! Реакция +2 того же пола, +6 (!) противоположного.

Исключение: Если у представителей вашего пола уже есть причины недолюбливать вас (более 4 отрицательных очков на реакцию, независима от количества положительных), их будет возмущать ваша красота и вместо реакции +2 вы получите -2. Эта проблема появляется при соответствующем решении мастера. Дальнейшее усложнение: вас будут доставать талантливые скауты, дружелюбные пьяницы, работорговцы и другие надоеды в зависимости от того, где вы находитесь. 25 очков.

Рост и Вес

Игроки сами выбирают рост и вес своих персонажей в разумных пределах (какими бы они их не считали). В некоторых случаях это может быть важно. Это позволяет не только лучше представить, как именно выглядит герой, но также определить, сможет ли он выдать себя за врага, надеть на себя найденную броню, пролезть в узкую дыру или дотянуться до подоконника…

Таблица сбоку может быть использована для определения “среднего” роста и веса и, при необходимости, добавить необходимое случайное изменение. Средний рост зависит от значения вашей силы (ST). Вес, в свою очередь, зависит от роста.

Таблицы роста/веса

ST	*Рост (см)*	*Вес (кг)*
-	5’2” или меньше (155)	120 (48)
-	5’3” (157.5)	130 (52)
5	5’4” (160)	130 (52)
6	5’5” (162.5)	135 (54)
7	5’6” (165)	135 (54)
8	5’7” (167.5)	140 (54)
9	5’8” (170)	145 (58)
10	5’9” (172.5)	150 (60)
11	5’10” (175)	155 (62)
12	5’11” (177.5)	160 (64)
13	6” (180)	165 (66)
14	6’1” (182.5)	170 (68)
15	6’2” (185)	180 (72)
16+	6’3” (187.5)	190 (76)

За каждый дюйм роста свыше 6’3” добавьте 10 фунтов к среднему весу.

Изменения

Если вы не хотите брать средний рост и вес, бросьте три кубика и обратитесь к таблице снизу, чтобы узнать изменение к росту. Определите измененный (настоящий) рост, затем определите вес, соответствующий этому росту и используйте таблицу снизу, чтобы определить настоящий вес. Обратите внимание, что даже при использовании таблицы у большинства людей будет среднее телосложение… Но (к примеру), вы можете оказаться очень высоким, но тощим! Любой с внешностью лучше средний должен обладать весом в пределах 20% от “нормального” для его роста.

Результат на кубиках	*Изменение*
3	-6” или -40 фунтов
4	-5” или -30 фунтов
5	-4” или -20 фунтов
6	-3” или -10 фунтов
7	-2” или -5 фунтов
8	-1” или -5 фунтов
9-11	не меняется
12	+1” или +5 фунтов
13	+2” или +5 фунтов
14	+3” или +10 фунтов
15	+4” или +20 фунтов
16	+5” или +30 фунтов
17	+6” или +40 фунтов
18	+6” или +50 фунтов

Эти таблицы рассчитаны для мужчин 20-го века. Для женщины вычтите 2” из среднего роста и 10 фунтов из веса. Для исторически точного персонажа начала 19-го века, вычтите 3” из роста. Вес всегда определяется после роста.

Внешность Дая Блакторна

Дай сможет раствориться в толпе, мы даем ему среднюю внешность. Мы хотим, чтобы он был невысоким; не совершая броска кубиков, мы записываем рост, указанный на листе персонажа.

3 Богатство и статус

Начальное состояние

"Начальное состояние" включает как деньги, так и собственность. Начните с количеством денег, соответствующем вашему уровню богатства в игровом мире. Купите себе необходимые вещи и собственность (используйте список товаров в соответствующей книге). Все непотраченные средства считаются лежащим на вашем банковском счету.

Для большего реализма, персонажи, предпочитающие жить в одном месте, должны потратить порядка 80% начального богатства на дом, одежду и т.д., оставив 20%, на которые можно покупать "обмундирование" для путешествий. Странникам и беднякам (Poor) персонажам в еще худшем положении (первопроходцам, странствующим рыцарям, бродягам, вольным торговцам) мастер может позволить вложить все деньги в движимое имущество. Лучше всего это подходит в случае, когда герои путешествуют и живут на собственном корабле/фургоне/воздушном шаре.

Персонажам нельзя позволять давать деньги своим нищим друзьям. В противном случае, недостаток Бедность (Poverty) становится бессмысленным. Мастер должен добиться этого любыми методами, как приемлемыми, так и нет. Если он хочет, он может позволить богатым НАНЯТЬ бедных.

Персонаж, которому нужно чуть-чуть побольше денег, может обменять на них очки персонажей в любое время создания героя или позже. Денежный эквивалент одного месячного заработка стоит 1 очко. Обратите внимание, что по стоимости не эффективно покупать таким образом много денег: лучше купить более высокий уровень богатства.

Стандартное начальное состояние

Начальное состояние зависит от игрового мира. В 20 веке инфляция уменьшила стоимость доллара настолько, что оно может различаться в зависимости от десятилетия. Некоторые соображения:

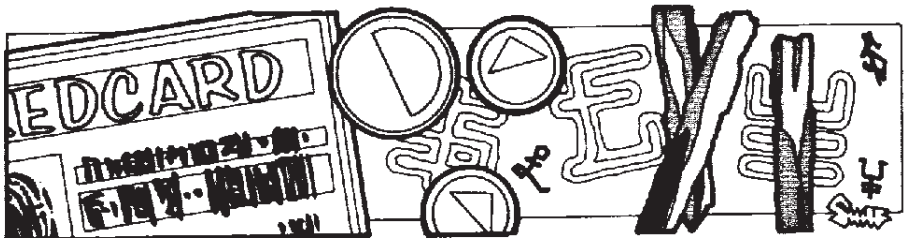
Фентезийный/средневековый мир: $1.000 (то есть 1,000 медных фартингов).
Вторая половина 19-го века: $750 (150 фунтов)
Начало 1900 (бурные двадцатые): $750
Середина 20-го века (II мировая): $5.000
Современность (конец 20-го века): $15.000
Межзвездная кампания: $15.000

Дальнейший заработок

Герой может зарабатывать деньги во время своих приключений… или может пойти на работу (см. Работы, стр. 192). Помните, что в большинстве игровых миров отсутствие работы у человека - причина серьезных подозрения и плохих бросков на реакцию.

Если бедный персонаж становится богатым, или если нищий хочет устроиться на работу, мастер должен потребовать, чтобы недостаток был "выкуплен" очками персонажа - см. стр. 82.

Следующее, что надо определить - социальное происхождение вашего персонажа. Сколько у него денег? Каково его место в обществе? Есть ли у него репутация? Как реагируют на него другие люди? Как и остальные моменты в концепции вашего героя, эти очень важны для его отыгрыша.



Богатство

Богатство и бедность относительны. Американец среднего класса живет в больше роскоши, чем средневековый король, хотя в его подвале и меньше монет. Все зависит от игрового мира - смотри боковую колонку.

Все персонажи получают "стандартное" для своего мира количество денег, если только они не заплатили за преимущества Богатство (Wealth), или взяли недостаток Бедность (Poverty). В большинстве миров разница между начальным уровнем богатства достаточно велика и вашу работу и доходы определят ваши умения.

Ниже представлено несколько уровней богатства. Смотри Экономика (стр. 189) для получения дальнейшей информации. Точное значение каждого уровня богатства для одного игрового мира будет разъяснено в этой книге. Богатство определяет:

(а) С каким количеством денег вы начинаете игру;

(б) Сколько денег вы зарабатываете за игровой месяц (хотя это еще и зависит от вашей работы);

(в) Сколько времени вы тратите, чтобы заработать себе на жизнь.

Уровни Богатства

Нищий (Dead Broke): У вас нет работы, источника дохода, денег и собственности, кроме надетой на вас одежды. Или вы не способны работать, или работы нет. *-25 очков.*

Бедный (Poor): Ваш стартовый капитал равен 1/5 "среднего" для вашего общества. Вы тратите 50 часов в неделю на свою работу. Некоторые работы вам недоступны, и ни одна работа, которую вы можете найти, не дает много денег *-15 очков.*

Небогатый (Struggling): Ваш стартовый капитал равен 1/2 среднего. Вы тратите 40 часов в неделю на работу. Вам доступны все работы (вы можете быть небогатым доктором или актером), но вы не зарабатываете много. К примеру, такому классу соответствует студент 20 века. *-10 очков.*

Средний (Average): Стартовый капитал нормальный. Вы тратите 40 часов в неделю на свою работу, и живете нормальной жизнью. *0 очков.*

Обеспеченный (Comfortable): Чтобы жить, вам нужно работать, но ваш образ жизни лучше среднего. Вы тратите 40 часов в неделю на свою работу. Ваш стартовый капитал вдвое больше среднего. *10 очков.*

Богатый (Wealthy): Ваш стартовый капитал в пять раз больше среднего, вы живете очень хорошо. Вам приходится работать 20 часов в неделю. (На малооплачиваемой работе, например, работая прислугой, вы не заработаете больше, чем кто-либо другой, но при этом ваше начальное богатство велико и вы работаете только 20 часов в неделю.) *20 очков.*

Очень богатый (Very Wealthy): Ваш стартовый капитал в 20 раз больше среднего. Вы тратите только 10 часов в неделю, присматривая за своим делом (это сложно назвать работой, но все же:). *30 очков.*

Жутко богатый (Filthy Rich): Ваш стартовый капитал в 100 раз больше среднего. Вы тратите 10 часов в неделю на свое дело и можете купить практически что угодно, не особо беспокоясь о цене. *50 очков.*

Репутация

Некоторые персонажи настолько хорошо известны, что их репутация становится преимуществом или недостатком. В игровых целях, репутация влияет на броски реакции, совершаемые неигровыми персонажами (NPC) (см. стр. 180). Детали вашей репутации полностью прорабатываете вы: вы можете быть известны своей храбростью, яростью, тем, что поглощаете зеленых змей, или чем угодно еще. Если у вас есть репутация, то упоминание вашего имени или ваше появление будет достаточно для совершения “броска репутации”, чтобы определить, слышали ли люди, которых вы встретили, о вас. Бросьте один кубик за каждого персонажа или небольшую группу, которую вы встретите. В случае с большими группами, кубик может бросаться больше одного раз (по решению мастера).

Существует три компонента репутации: Тип репутации, Влияемая группа людей и Частота узнавания.

Тип репутации влияет на изменении броска реакции (стр. 180), совершаемого узнавшими вас людьми. За каждый +1 на бросок (вплоть до +4), цена +5 очков. За каждый -1 на бросок (вплоть до -4), цена *-5 очков.*

Влияемая группа людей модифицирует ценность вашей репутации. Чем больше эта группа - тех, кто, быть может, слышал о вас - тем больше стоит ваша репутация, например:

Все, кого вы встретите в кампании: используйте указанную стоимость

Большая группа людей (все люди определенной веры, все наемники, все торговцы, все фанаты автомобильных поединков): *1/2 цены (округлять в меньшую сторону)*

Малая группа людей (все священники Вазу, все умеющие читать люди в Англии 12-го века, все маги в современной Алабаме): *1/3 цены (округлять в меньшую сторону).*

Если группа знающих все людей настолько мала, что, по мнению мастера, вы не встретите ни одного в среднем приключении, то репутация ничего не стоит. Это зависит исключительно от проводимой кампании, к примеру, наемники могут быть крайне редки в одном игровом мире и очень распространены в другом.

Частота узнавания также изменяет ценность вашей репутации. Чем чаще вас узнают представители слышавшей о вас группы, тем важнее репутация:

Всегда: *указанная стоимость*

Иногда (бросок 10 или меньше): *1/2 цены, округлять в меньшую сторону.*

Редко (бросок 7 или меньше): *1/3 цены, округлять в меньшую сторону.*

Пример: У сэр Анакреона репутация бесстрашного убийцы монстров - что даем ему репутацию +2 от всех, узнавшие его. О нем слышали все (нет изменения); его иногда узнают (1/2 цены). Это преимущество на 5 очков.

Пример: Снейк Скарсдейл - мелкий мошенник и плут. Его имя дает реакцию -3 (-15 очков). Его узнают только иногда (1/3 цены). И он известен достаточно большой группе людей (воры - 1/2 цены). 15 x 1/3 x 1/2 - округляем в меньшую сторону и получаем огромный недостаток на 2 очка.

Обратите внимание, что можно иметь более чем один тип репутации. К примеру, борец с преступностью может быть хорошо известен и получать репутацию +4 у обычных жителей и -4 у воров. Если считать по стоимости, то эти репутации компенсируют друг друга, цена равна нулю. Но если вы хотите записать это на свой лист персонажа и отыграть - на здоровье! Если у вас есть пересекающиеся репутации (особенно, если одна хорошая, а другая плохая) мастер должен проверить обе перед принятием решения о том, как на вас реагирует NPC.

Конечно, ваша репутация распространяется лишь на определенную область. Если персонаж уезжает далеко, мастер может потребовать, чтобы он “выкупил недостаток”. (Но никакого бонуса за потерю хорошей репутации не дается).

Грамотность

Грамотность - способность читать - в реальной жизни считается умением. Но это необычный навык и его стоимость сильно рознится в различных игровых мирах. Таким образом, ее приходится отображать по-особому!

В высокотехнологичных игровых мирах (TL 5, время промышленного переворота, или выше), многие люди умеют читать (по крайней мере, способны прочесть уличные знаки и вечерние газеты), а неграмотность - недостаток. Каждый персонаж в таком мире считается грамотным, если не указано обратное. Таким образом, быть неграмотным в таком мире - недостаток, стоящий *-10 очков.*

В примитивных игровых мирах (TL 4, эпоха возрождения, или ниже) читать умеет мало людей и вполне возможно прожить всю свою жизнь и ни разу не столкнуться с необходимостью читать. Любой герой, созданный в этом мире, считается неграмотным, если не указано обратное. Таким образом, быть грамотным - это преимущество, стоящее *10 очков.*

Если вы, как мастер, создаете мир, в котором нет печатной продукции и, таким образом, у жителей не возникает необходимости читать, умение читать не будет важным, и таким образом, грамотность не будет преимуществом или неграмотность - недостатком. Впрочем, примеров такого на Земле после Бронзового Века мы придумать не можем… Печатный пресс (изобретенный в TL 4 и распространенный в TL 5) оказал огромнейшее влияние на культуру.

Мастера, помните: неграмотные персонажи *действительно не могут читать!* Давите на это. Записки, знаки, свитки, книги и подписи на картах (хотя может и не сами карты) только для тех, кто может читать! *Игрок* по прежнему при необходимости может передавать вам секретные записки, а вы можете посылать такие же ему, чтобы сообщить о вещах, о которых не должны знать другие игроки - но *персонаж* не может *ничего* прочитать.

Пример создания персонажа

Вернемся к Даю Блакторну, персонажу, которого мы начали создавать на странице 14 и запишем еще немного информации о нем. У него есть 15 непотраченных очков персонажа.

Богатство: Мы собираемся сделать Дая Блакторна бедным. Он начнет лишь с 1/5 "нормального" состояния для его мира. В фантазийном мире стартовое состояние $1.000 (например, 1.000 медных фартингов), так что Дай начнет лишь с $250. Информация о ценах дана на страницах 206-213. Мы выдадим ему обмундирование позже, когда узнаем о нем еще несколько вещей.

Бедность это недостаток, дающий 15 очков персонажа, так что теперь Дай может потратить 30 очков.

Репутация: Что касается Дая, очень мало людей за пределами его круга общения слышали о нем. У него нет репутации.

Статус: Дай определенно относится к "сомнительным" людям, так что мы могли бы спокойно записать ему статус -1 (вор). Но в данном случае мы предпочтем не делать это. В его кругу все ходят в лохмотьях, а определить, что он нечист на руку, просто посмотрев на него нельзя. Так что его Статус 0: обычный житель, что также ничего не стоит.

Грамотность: Дай не умеет читать, но поскольку он живет в малоразвитом фантазийном мире, недостатком это не является. Если бы он был грамотным, это бы стоило ему 10 очков. Но он сможет и так… Мы надеемся!

Статус

Статус во многом похож на репутацию, за исключением того, что он отражает ваше социальное положение, а не личную популярность. Любой может определить ваш социальный статус, посмотрев на вас, вашу одежду и вещи. Если ваш статус очень велик, ваше лицо может быть легко узнаваемым - или, может быть, перешептывание официантов, собравшихся вокруг вас, сделает эту информацию очевидной для всего ресторана.

Статус измеряется в "социальных уровнях", изменяющихся от -4 (нищий бомж), до 8 (литературный гений). Примерную таблицу социальных статусов смотрите на стр. 191. Стоимость 5 очков за "уровень" статуса. Так, Статус 5 стоит 25 очков, а -3 - это недостаток, дающий вам 15 очков.

Статус также требует денег на поддержание. Больше информации вы можете прочитать в главе Социальный уровень и расходы на жизнь, стр. 191.

Высокий статус

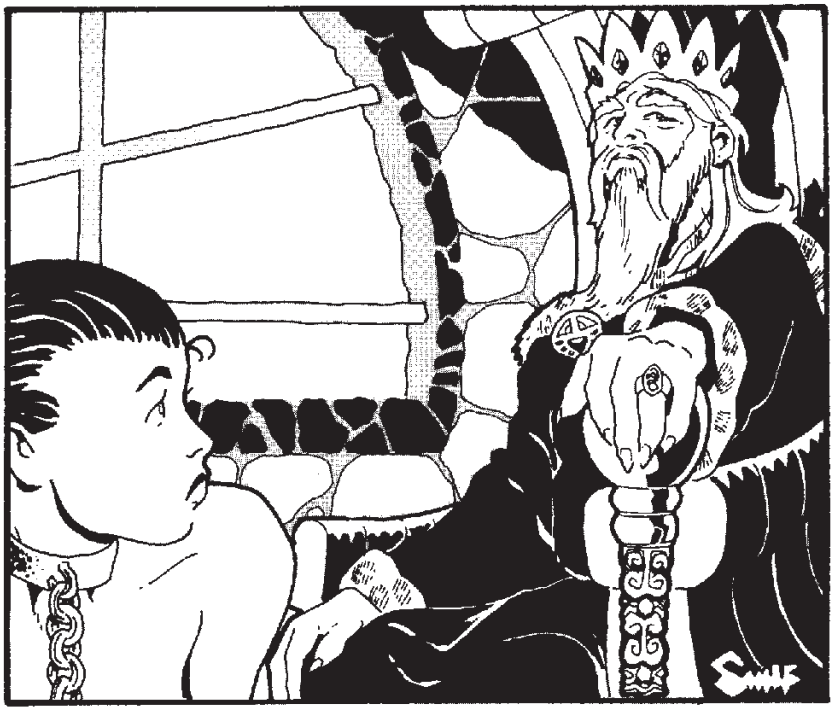
Высокий статус подразумевает, что вы член правящего класса в вашем обществе. Ваша семья может по быть знатью по рождению (например, Плантагенеты, Виндзоры), успешными бизнесменами и/или политиками (Рокфеллеры, Кеннеди), или каким-то другим видом больших шишек. Или, быть может, вы достигли такого статуса собственным трудом. Как результат, все, но только в вашем обществе, будут считаться с вами, что даст бонус на все броски реакции. Ваше умение Хорошие Манеры (Savoir-Faire) в вашей культуре по умолчанию равно IQ+2; в остальных культурах - IQ;

Высокий статус дает вам определенные привилегии, зависящие от игрового мира. Если у вас нет определенной книги по игровому мире, это определяет мастер. Поскольку обычно статус и богатство связаны, уровень богатства Богатый (Wealthy) или лучше позволяет платить за высокий статус на 5 очков меньше. Фактически, один уровень статуса вы получаете бесплатно. Но также стоит заметить, что высокопоставленные люди чаще становятся объектом похищений и целью всяческих надоед, желающих пробиться ко власти, а некоторые криминальные элементы ненавидят правящий класс.

Низкий статус

Вы слуга, преступник или раб. Обратите внимание, что это не одно и тоже, что и Непопулярность (Social Stigma). В средневековой Японии, к примеру, у женщины может быть очень высокий статус (и соответствующие расходы), но она по прежнему получает реакцию -1 за то, что она женщина.

Сочетание Статуса, Непопулярности (Social Stigma) и Репутации (Reputation) может дать интересные результаты. К примеру, человек из заведомо низшего класса или даже презренного меньшинства может заработать репутацию героя, так что другие будут хорошо к нему относиться.



Статус и его влияние на Реакцию

Когда совершается бросок реакции, относительный уровень задействованных персонажей может повлиять на реакцию. Высокий Статус обычно дает преимущество. Так, если ваш Статус равен 3, а того, с кем вы общаетесь - 1, то бросок будет совершаться с +2. Отрицательный статус обычно дает минус. Если ваш статус отрицателен, то те, чей статус больше, вряд ли будут хорошо к вам относиться. Из реакции вычитается разница в статусах двух задействованных персонажей (но не хуже -4). Вдобавок, низкий статус может дать вам минус. Если вы общаетесь с дружелюбным NPC, ваш Статус не будет иметь значение (если он положителен). Но если NPC нейтрален или рассержен, то ваш низкий статус только усугубит дело.

4 Преимущества

Это черты персонажа, являющиеся врожденными способностями. За редкими исключениями, персонаж может получить преимущества лишь при создании. Позднее получить или "заслужить" их нельзя. (Но обратите внимание, что магия или высокие технологии могут быть персонажу эквивалент такого преимущества наподобие Обостренный Слух (Acute Hearing)!) У каждого преимущества есть какая-то стоимость в очках персонажа. Персонаж может иметь столько преимуществ, за сколько сможет заплатить.

Некоторые преимущества имеют установленную цену. Другие (например, Обостренное Зрение (Acute Vision)) покупаются по уровням, при этом за каждый уровень платится определенная стоимость. К примеру, Обостренное Зрение стоит 2 очка за каждый бонус +1. Если вы хотите бонус +6, это будет стоить вам 12 очков.

Полный список преимуществ вы можете получить в разделе Немедленный Персонаж, включенном в эту книгу.

Чувство направления (Absolute Direction) 5 очков

Вы всегда знаете направление на север и можете найти и повторить путь, по которому шли когда-то в течении последнего месяца - независимо от того, насколько он неразличим и запутан. Эта способность не работает в космосе, астральном плане и т.д., но работает под землей, под водой и на других планетах. Также дает +3 к умению Навигации (Navigator).

Чувство времени (Absolute Timing) 5 очков

Вы очень точно следиете за временем. Если только вас не лишили сознания, загипнотизировали или повлияли на вас другим способом, вы всегда знаете текущее время с точностью до секунды. С такой же точностью вы можете засекать его. Сон не влияет на эту способность (более того, вы можете проснуться точно в установленное время, если захотите). Смена часового пояса также не оказывает влияния. Перемещение во времение запутает вас до того момента, пока вы не выясните, сколько сейчас времени.

Обостренный слух (Acute Hearing) 2 очка/уровень

Вы получате бонус на проверку Слуха (стр. 92), когда вы должны делать бросок, чтобы узнать, услышали вы что-нибудь, или когда мастер делает проверку вашего IQ, чтобы определить, услышали ли вы какой-нибудь звук. Цена: 2 очка за каждый +1 бонус.

Обостренный вкус/обоняние (Acute Taste and Smell) 2 очка/уровень

Вы получате бонус на проверку Вкуса или Обоняния (стр. 92). К примеру, мастер может производить проверку, чтобы определить, почувствовали ли вы запах яда в своем напитке. Цена: 2 очка за каждый +1 бонус.

Обостренное зрение (Acute Vision) 2 очка/уровень

Вы получаете бонус на любой бросок Зрения - то есть, когда бросаете проверку, чтобы чего-нибудь разглядеть, или когда мастер проверяет ваш IQ с целью узнать, заметили ли вы чего-нибудь. Цена: 2 очка за каждый +1 бонус.

Бдительность (Alertness) 5 очков/уровень

Общий бонус на броски чувств или на случай, когда мастер бросает проверку IQ с целью узнать, обратили ли вы на что-нибудь внимание. Это преимущество может быть скомбинировано с любым видом обостренных чувств. Стоимость: 5 очков за каждый +1 бросок.

Обоюдорукость (Ambidexterity) 10 очков

Вы можете пользоваться обеими руками одинаково умело. Вы не получаете -4 DX пенальти за использование "не той" руки (см. Выбор Руки, стр. 13), и можете драться (или действовать) любой рукой, или (в случае маневра Все на атаку (All-Out Attack) - обоими руками сразу. Если в результате какого-то происшествия вы лишаетесь или повреждаете одну из рук, считайте, что это была левая.

Друг животных (Animal Empathy) 5 очков

Вы понимаете животных и любите их, а они любят вас. Вы получаете +2 на все броски реакции, производимые дикими животными и +4 на любые умения, связанные с животными

Обращение с животным (Animal Handling), Верховая езда (Riding), Ветеринарию (Vet) и т.д.. В тоже время, вы никогда не можете убить животное, если на то нет действительно хорошего повода, и должны пытаться остановить других от подобных действий. Обратите внимание на то, что убийство животных на еду возможно, и во время охоты вы получаете бонус +3 при поиске дичи.

Привлекательность (Attractiveness) Различна (стр. 15)

Харизма (Charisma) 5 очков/уровень

Это природная способность производить впечатление и вести за собой других. Любой может получить подобие харизмы за счет привлекательности, хороших манер и интеллигентности - но настоящая харизма работает независимо от всех этих вещей и она или есть, или ее нет. Влияет на броски реакции, совершаемые всеми разумными существами. Цена: 5 очков за каждый бонус реакции +1.

Духовный сан (Clerical Investment) 5 или больше очков, по решению мастера

Вы были посвящены в духовный сан и стали священником какой-то религии. У клирика есть ряд возможностей и привилегий, недоступных мирянам, включающих +1 бонус на реакцию от всех персонажей, исповедающих или уважающих вашу религию. К вам будут обращаться по титулу - Отец, Сестра, Преподобный, Шаман - и вы можете выполнять такие церемонии, как конфирмация, женитьба и экзорцизм.

Помните, что не все священники - христиане и раввины. Ака'Ар, высший жрец порочного Культа Круга, такой же законный священник для своих прихожан, как святой отец для своей церкви. Он также может совершать обряды бракосочетаний и даже, если того пожелает Круг, может изгнать бесов из христианского священника - он ведь наверняка гораздо больше знает о демонах.

Мастер должен определить, способны ли священники в его кампании призвать активную помощь с Небес. Если да, то Духовный Сан должен стоить 10 или больше очков. Если Сан просто (насколько знает игрок) "социальное" преимущество, то его стоимость - 5 очков.

Боевые рефлексы (Combat Reflexes) ***15 очков***

У вас экстраординарная реакция и вы быстро приходите в себя при неожиданном нападении. Вы получаете бонус +1 на любую Активную Защиту во время сражения. Также вы получаете бонус +1 на любое умение Быстрая подготовка оружия к бою (Fast-Draw) и +2 на Проверку на страх (стр. 93). Вы никогда не "замираете" (стр. 122)

Кроме того, сторона, на которой вы деретесь, получает +1 на броски инициативы, чтобы избежать внезапной атаки, или +2, если вы лидер. Лично вы получаете бонус +6 на все броски IQ чтобы прийти в себя после внезапной атаки или ментального "ошеломления".

Здравый смысл (Common Sense) ***10 очков***

Каждый раз, когда вы делаете что-либо, что ГЛУПО по мнению мастера, он бросает проверку вашего IQ. Если бросок был для вас успешным, то он должен предупредить вас: "Ты хорошо об этом подумал?". Это преимущество позволяет импульсивному игроку отыгрывать разумного персонажа.

Предчувствие опасности (Danger Sense) ***15 очков***

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

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

Примечание: В кампании, использующей псионику, это может быть экстрасенсорной способностью! См. Псионика, стр. 20.

Феноменальная гибкость (Double-Jointed) ***5 очков***

Ваше тело необычайно гибко. Вы получаете +3 на все броски, связанные с Лазанием (Climbing), на броски при попытке освободиться от веревок, наручников, других оков, или на любые броски, связанные с Механикой (легче добраться до двигателя, разумеется)!

Фотографическая память (Eidetic Memory) ***30/60 очков***

Вы помните все, что Вы видите или слышите. Этот талант делится на два уровня.

На первом уровне, Вы вспоминаете общее значение всего, на чем Вы концентрируетесь. Таким образом, все очки, которые Вы вкладываете в "обычные" ментальные умения удваиваются (это не относится к пси-способностям). Вы получаете +1 для магических заклинаний. Также, всякий раз, когда Вам нужно вспомнить деталь, которую Вам сообщили, мастер делает проверку вашего IQ. Успешная проверка означает, что он должен дать Вам информацию! Стоимость: 30 очков.

Второй уровень - истинная "фотографическая память". Вы помните все, что когда-либо происходило с Вами! Все очки, которые Вы вкладываете в "регулярные" умственные способности увеличиваются в четыре раза. Вы получаете бонус +2 на магические заклинания. Кроме того, всякий раз, когда Вы (как игрок) забываете детали, которые ваш персонаж увидел или услышал, мастер или другие игроки должны правдиво напомнить их вам! Стоимость: 60 очков.

Эмпатия (Empathy) ***15 очков***

О каждом человеке у вас быстро складывается определенное мнение. Когда вы в первый раз или после долгой разлуки встречаете кого-то, вы можете попросить мастера сделать бросок проверки вашего IQ. Он расскажет вам, что вы "чувствуете" об этом человеке. (Проваленный бросок означает, что мастер может вам солгать). Этот талант, когда он срабатывает, великолепен для определения самозванцев, лгунов, и т.д. и понимания истинной лояльности NPC. Вы можете использовать его чтобы определить, врет вам человек или нет: Не узнать правду, а именно определить, честен ли он с вами.

Примечание: В кампании, использующей Псионику это может быть Псионической способность. См. Псионика, глава 20

Низкая чувствительность к боли (High Pain Threshold) ***10 очков***

Вы также подвержены повреждениям, как и любой другой человек, но вас не так беспокоит боль. Если вас ударили во время боя, то удар не оглушает вас и вы не испытываете поправку от шока в следующий ход. (Исключение: удар по голове или критический удар по прежнему может оглушить вас). Если вас пытают физически, то ваши шансы выдержать боль увеличиваются на +3. Мастер может позволить сделать проверку Силы Воли (Will) +3, чтобы игнорировать боль в других ситуациях.

Иммунитет к болезни (Immunity to disease) ***10 очков***

Ваше тело по природе своей отвергает болезнетворные организмы. Обычным путем вы никогда не подцепите никакую болезнь или инфекцию. Если вас специально вводят болезнетворные организмы, тело сразу отторгает их.

Вирусы и грибки считаются "болезнью", хотя большие паразиты (ленточный червь) - нет. Вы не можете купить иммунитет, если только у вас нет HT 12 или больше. Тем не менее, он останется у вас даже, если ваш HT впоследствии опустится ниже этого уровня.

Интуиция (Intuition) ***15 очков***

Обычно ваши догадки бывают верны. Когда Вы сталкиваетесь с несколькими вариантами, и нет логического способа выбрать правильный, Вы можете использовать свою интуицию следующим образом: мастер добавляет ваш IQ к числу "правильных" вариантов, вычитает число возможных "неправильных" вариантов, и делает проверку против полученного значения. Успешный бросок означает, что он подсказывает Вам хороший вариант; при броске 3 или 4, он сообщает Вам наилучший вариант. Неудачный бросок означает, что вы не получаете никакой информации. Критическая неудача означает, что мастер сообщает неудачный вариант. Мастер может модифицировать эту систему применительно к другой ситуации, в которой интуиция может помочь.

Допускается только один бросок на один вопрос. Также обратите внимание: мастер не должен позволять использовать это преимущество для быстрых решений, иначе озаренный интуицией детектив пройдет в комнату, наденет наручники на виновных, и завершит расследование. Наиболее правильно будет, если интуиция укажет детективу направление поиска улик. Мастер, считающий, что не сможет контролировать эту способность, не должен позволять ее использовать.

Талант к языкам (Language Talent) ***2 очка/уровень***

Вы быстро учитесь языкам. Этот талант кумулятивен с другими; если у Вас есть Фотографическая память (Eidetic Memory) и Талант к языкам, не пройдет много времени, прежде чем вы заговорите на 20 языках. Когда вы учите какой-либо язык, добавьте уровень таланта к вашему IQ.

Пример: Ваш IQ 10; Талант к языкам 2. Вы учите языки так, словно Ваш IQ равен 12! Тот же бонус вы получаете на умение Лингвистика (Linguistics). См. Языковые умения, стр. 54. Цена: 2 очка за каждый бонус +1.

Представитель силовых структур (Legal Enforcement Power) 5, 10 или 15 очков

Вы - офицер правопорядка, со всеми соответствующими правами, обязанностями и привилегиями. В некоторых временах и местах, это дает право на убийство; в других это всего лишь подразумевает право носить значок и выписывать штрафы за парковку. Стоимость этого преимущества определяется правами и привилегиями, получаемыми персонажем. Обычно, полисмен с местной юрисдикцией, правом арестовывать подозреваемых, производить обыски при наличии ордера и, может быть, скрыто носить оружие, стоит 5 очков. Примером может быть современный полисмен.

Кто-либо с национальной или международной юрисдикцией, или не обязанный уважать гражданские права других людей, или способный участвовать в секретных операциях, или обладающий правом на убийство, должен платить 10 очков. Примером могут быть современные агенты ФБР или средневековые Королевские Стражники.

Офицер с тремя или большим числом этих способностей должен заплатить 15 очков. Примером могут служить высокопоставленные агенты КГБ, ЦРУ или MI-5.

Преимущество "Представитель Силовых Структур" обычно выдается в комплекте со "Службой" и "Репутацией", что может быть преимуществом, недостатком или и тем, и другим.

Молниеносные расчеты(Lightning Calculator) 5 очков

У вас есть способность делать мгновенные математические расчеты в уме. Если у вас есть этот талант, вы Вы (игрок) можете использовать калькулятор в любое время, чтобы посчитать то, что Вы хотите - даже если ваш персонаж в это время спасается бегством! Также, в случае простых математических проблем мастер может просто сообщить, что персонаж знает ответ.

Грамотность (Literacy) 0 или 10 очков

Хотя в реальной жизни это умение, она считается преимущество по причинам, описанным на стр. 17. В общем, вы считаетесь грамотным, если большинство обитателей мира грамотно, и неграмотным, если большинство жителей неграмотно (TL4 или хуже). Быть грамотным в мире, где большинство не умеет читать - это преимущество, стоящее 10 очков. Быть неграмотным в мире, где почти все умеют читать - недостаток ценностью -10 очков.

Долгожительство (Longevity) 5 очков

Продолжительность Вашей жизни очень велика. При бросках на старение (стр. 83) Вы потерпите неудачу только выбросив 17 или 18. Персонаж с этим преимуществом не получает никаких очков, взяв Возраст как недостаток!

Удача (Luck) 15 или 30 очков

Некоторые люди от рождения удачливы. Каждый час реального времени, вы можете перебросить один кубик трижды и выбрать лучший из результатов! Если бросает мастер (к примеру, чтобы узнать, прибыл ли нужный NPC или заметили ли вы что-нибудь), вы можете сказать ему, что используете свою удачу и тогда он должен будет сделать три броска и выбрать лучший результат. Это преимущество можно использовать после первого броска, чтобы получить еще две попытки. Цена: 15 очков.

Экстраординарная удача (Extraordinary Luck): работает точно также, но может быть использована каждые полчаса, а не раз в час. 30 очков.

Ваша удача влияет только на броски, когда ваш персонаж пытается что-то сделать, ИЛИ на внешние события, которые влияют на вас или на всю команду, ИЛИ когда вас атакуют (в этом случае вы можете заставить атакующего три раза бросить кубик и выбрать худший результат).

Удачу нельзя делить. Когда Сильный Сэм громит дверь, Счастливчик Лу не может стоять сзади и передавать тому удачу. Он должен выбивать дверь сам.

После использования Удачи вы должны ждать час (при Экстраординарной удаче - 30 минут) перед тем, как снова использовать ее. Нельзя один раз использовать ее в 11:58, а другой в 12:01. И нельзя играть несколько часов подряд, не пользуясь Удачей, а потом спустить всю ее за раз.

Магические способности (Magical Aptitude (Magery)) 15 очков за первый уровень, 10 за последующие

У вас есть преимущество при изучении любого магического заклинания. Конечно, если вы из немагической культуры, никаких заклинаний у вас не будет, но вы все равно с легкостью сможете выучить их, если будет возможность. И, когда вы окажетесь в магическом мире, те, кто способен прочесть вашу ауру, определят вас, как потенциально мощного, но не тренированного мага.

Когда вы учите какое-либо заклинание, вы учите его так, словно ваш IQ на самом деле равен IQ + уровень магических способностей. Пример: Ваше IQ 14, а магические способности 3. Вы учите заклинания, словно ваш IQ 17. В дополнение, мастер будет бросать проверку против вашего (IQ+способности), когда вы в первый раз видите магический предмет, и еще раз, когда вы дотрагиваетесь до него. Если бросок будет успешным, вы интуитивной поймете, что он обладает магией. Результат 3 или 4 еще и сообщит, полезна ли эта магия или опасна, и насколько она сильна. *Пример*: Если ваше IQ 13 и у вас 3 уровня способностей, вы распознаете, что предмет магический при результате 16 или меньше. Если мастер сделал неудачный бросок, он просто ничего вам не скажет. Обратите внимание, что использование этого преимущества затрудняется для героя из немагического мира. У него по прежнему будет способность чувстсвовать магию, но, пока он не получит в этом определенного опыта, мастер скажет, например, не "этот идол магический", а "этот идол тебе кажется странным и очень зловещим. В нем есть чего-то необычное." Персонажи без магических способностей не обладают возможностью определить магическая это вещь, или нет. Цена: 15 очков за первый уровень способностей; 10 за каждый следующий вплоть до максимума в 3 уровня.

Сопротивляемость магии (Magic Resistance) 2 очка/уровень

На вас меньше действует магия всех видов. Обратите внимание, что это преимущество не может быть использовано вместе с Магическими Способностями (Magical Aptitude). Вы не можете одновременно быть способным к магии и устойчивым к ней же. В самом деле, если у вас есть устойчивость, вы вообще не можете произносить заклинания (хотя и способны использовать магическое оружие). Увы, но вы также не можете "отключить его", чтобы на вас подействовали дружественные заклинания.

Сопротивляемость магии и ее точный уровень может быть определен магом, посмотревшим вашу ауру и любым, произнесшим на вас заклинание. Уровень Устойчивости к магии будет вычтен из умения мага при произнесении заклинания. Если ваше сопротивление 3, а навык мага 15, эффективный уровень будет 12. Устойчивость к Магии также увеличивает ваше сопротивление к различным эликсирам (см. GURPS Magic, стр. 98-100).

Сопротивляимость магии так-же добавляется к обычной сопротивляимости против тех заклинаний которым обычно *позволено* сопротивление.

Ваша сопротиляимость защищает вас от заклинаний направленных напрямую на вас. Она за защищает от (а) метательных заклинаний, (б) атаки магическим оружием, (в) информационных заклинаний не направленых напрямую на вас, таких как Аура (Aura).

Сопротивляимость магии не действует при псионических атаках.

Математические способности (Mathematical Ability) — *10 очков*

Вам дается бонус +3 на любые математические или компьютерные умения кроме Работы с компьютером (Computer Oparation) и +2 на любой навык Инженерии (Engineer) при Техническом Уровне 6+.

Военное звание (Military Rank) — *5 очков/звание*

Также, как Статус отражает ваше положение в обществе, Военное Звание (или Ранг) отражает ваше положение в армии или военной организации. Военные с низшим рангом подчиняются военным с высшим рангом. Цена: 5 очков за звание вплоть до 8'го.

Звания различаются в зависимости от организации. Типичные примеры:

Ранг 8: Командование корпусом или больше (Лейтенант-Генерал, Генерал или Адмирал).

Ранг 7: Командование дивизией (Бригадный Генерал или Генерал-Майор)

Ранг 6: Командование бригадой/группировкой/полком (Полковник) или Капитан крупного боевого корабля.

Ранг 5: Командование батальоном (Лейтенант-полковник)

Ранг 4: Командование отрядом (Капитан или Майор)

Ранг 3: Командование взводом (Лейтенант или Уорент-офицер)

Ранг 2: Приписанный к взводу или отряду сержант, или командующие батальоном (Сержант 1-го класса, Первый сержант или Сержант-майор).

Ранг 1: Приписанный к взводу или отряду сержант.

Ранг 0: Призывник (Рядовой, Летчик, Моряк).

В хороших профессиональных армиях полевые офицеры (Ранг 5 или 6) должны обладать умением Лидерство (Leadership) на уровне хотя бы 12; старшие офицеры (Ранг 7+) - на уровне хотя бы 13. Это требование может быть удовлетворено значением по умолчанию, равным ST-5. Некомпетентность на высокой должности ни при каких условиях не допускается. (Но во многих менее профессиональных или политически-контролируемых армиях некомпетентные офицеры достаточно распространены.)

Настоятельно не рекомендуется давать игрокам возможность создавать персонажей с Военным Званием выше 5, поскольку такое звание получают лишь люди, чья способность управлять проверена на практике. Военное звание в отличие от Статуса (Status) не требует денег на поддержание. Но нарушение субординации, малодушие или глупость может привести к разжалованию в звании в зависимости от реакции старшего офицера (отыгрываемого мастером).

Временно звание дается вышестоящим офицером (обычно Ранг 6 или выше), чтобы *временно* повысить вас в звании на определенные промежуток времени - до конца битвы, кампании, или чего-то подобного. Чтобы временное звание стало постоянным, вы должны удовлетворять необходимым требования и оплатить его стоимость.

В некоторых армиях звание можно купить за деньги. В таком случае герой с уровнем богатства Богатый (Wealthy) или лучше автоматически получает Ранг 3, если он того хочет. Высшие звание по прежнему требуют как денежной оплаты, так и очков персонажа. Уровень богатства Средний (Average) или меньше удваивает количество очков для получения Звания от 1 до 6 при создании персонажа. Как только герой был создан, за получение нового звания он, кроме требуемых в кампании денег, платит обычное количество очков персонажа.

В некоторых землях Военное Звание автоматом добавляет какой-то уровень Социального статуса, за который не надо платить отдельно и который не требует денег на поддержание. "Обычная" величина - это один уровень Статуса за 3 Звания, округляемый к ближайшей величине. Если курс другой, это будет указано в описании игрового мира.

Военное звание всегда требует значительной Службы (Duty см стр. 39).

Музыкальные способности (Musical Ability) — *1 очко/уровень*

У вас врожденный талант к музыке и музыкальным инструментам. Ваш уровень музыкальных способностей служит бонусом, когда вы изучаете Пение (Singing) или умение обращаться с инструментом. То есть, когда вы изучаете музыкальное умение, считайте ваше IQ равным IQ+уровень музыкальных способностей.Этот бонус также добавляет HT при использовании навыка Пения (Singing). Цена: 1 очко за каждый бонус +1.

Адаптация к темноте (Night Vision) — *10 очков*

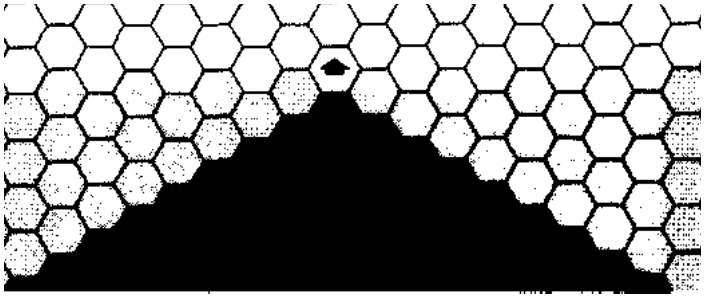
Ваши глаза адаптированы к темноте. Вы не можете видеть в полной темноте - но если есть *хоть немного* света, вы видите все хорошо. Когда мастер назначает поправку за темноту, *кроме случая полной темноты*, она к вам не относится.

Периферийное зрение (Peripheral Vision) — *15 очков*

У Вас необычно большое поле зрения. Когда что-то опасное оказывается, или что-то интересное происходи "за вашей спиной", мастер делает проверку IQ. Успешный бросок означает, что вы это заметили, или, по крайней мере, заметили настолько, чтобы быть готовым к внезапной атаке.

Если вы играете с игровой картой, то можете атаковать в правые и левые хексы также, как и вперед. (Обратите внимание, что в случае использования одноручного оружия атака влево неуклюжа и в любом случае считается "ударом наугад (wild swing)" - см. стр. 105.

Если вас атакуют из правого или левого хекса, вы защищаетесь безо всяких пенальти. Проверка вашей активной защиты делается лишь с -2 при атаке сзади. Вы все равно не можете напасть на врага, стоящего сзади вас (без удара наугад). Кроме того, у вас более широкое "поле обзора" для дальних атак. Диаграмма ниже показывает поле обзора обычного персонажа (белые хексы) и обладающего Периферийным зрением (серые).



Сопротивляемость псионике (Psionic Resistance) — *2 очка/уровень*

Сопротивляемость псионике мешает *любому* использованию псионики: дружественному или враждебному, направленному на вас или используемому вами. Она не может быть "выключена"!

Если у вас есть Сопротивляемость псионике, ее уровень вычитается из эффективного умения при любой попытке применения псионики, направленной на вас - даже при пирокинезе и ясновиденьи. Он также вычитается из *вашего* эффективного умения при использовании любых пси способностей. Поэтому, если у вас высокая Сопротивляемость Псионике, вам будет трудно развить у себя любые существенные способности.

Быстрое заживление (Rapid Healing) ***5 очков***

Это преимущество доступно только, если ваш базовый HT равен 10 или больше. Все виды ран заживают на вас, как на собаке. Когда вы бросаете кубики при восстановлении потерянных HT, или когда вы бросаете кубики, чтобы увидеть, заживает ли сломанная часть тела, добавьте 5 к вашему эффективному HT. Эта способность не помогает от оглушения и т.п.

Репутация (Reputation) ***Различная***

Хорошая репутация считается преимуществом. См. стр. 17.

Статус (Status) ***Различная***

Высокий социальный статус считается преимуществом. См. стр. 18.

Сильная воля (Strong Will) ***4 очка/уровень***

У вас намного большая "сила воли", чем у обычного человека. Ваш уровень сильной воли добавляется к IQ, когда вы совершаете броски воли по любой причине, включая попытки повлиять на вас Дипломатией (Diplomacy), Заговорить зубы (Fast-Talk), повлиять Сексапильностью (Sex Appeal), Умением Допрашивать (Interrogation) не отвлечься при произнесении заклинания, пытки, гипноз и т.д. и т.п. Тем не менее, это преимущество не помогает против боевого шока и тому подобных вещей. В спорных случаях, как всегда, слово мастера - закон. Цена: 4 очка за +1 бонус.

Стойкость (Toughness) ***10/25 очков***

Ваша кожа и плоть более стойка, чем у обычного человека. Ваше тело само по себе обладает Сопротивлением к повреждениям (DR). Это DR считается, как DR от брони: вы вычитаете его из повреждения до умножения последнего в случае режущего или колющего повреждения.

Стойкость не позволяет вашей коже "отбивать" оружие. Оно по прежнему пробивает кожу - а иногда пускает кровь. Но вы не получаете повреждений. Таким образом, если по вам нанесли удар отравленным клинком, то яд наносит обычное повреждение. Также обратите внимаение, что глаза не стойкие! Удар по глазу также наносит обычное повреждение.

Цена: 10 очков за DR 1, или 25 очков за DR 2. Большие DR невозможны для "обычных" людей. Но у некоторых существ есть природная Стойкость, или даже броня, способная остановить и более тяжелое оружие.

Необычное происхождение (Unusual Background) ***10 или больше очков***

Это "всеохватное" преимущество используется в случае необходимости. К примеру, если ваши родители были странствующими торговцами, вы можете обоснованно утверждать, что знаете два или три языка, как "родные". Но это явно не обычное происхождение, так что за него надо платить.

Аналогично, если у вас есть доступ к умениям, недоступным окружающим вас людям, это Необычно. В общем, если из предыстории персонажа следует, что он получает какие-либо специальные преимущества, то мастер может это разрешить, но потребовать "Необычное происхождение" для сведения баланса.

Это преимущество может стоить дороже, если предыстория очень необычная. "Выращен пришельцами" или "с рождения тренировался таинственным культом нинзя" - это "очень необычно" в большинстве игровых миров. Телепаты, маги, супергерои очень необычны в игровых мирах, в которых такие таланты уникальны.

Голос (Voice) ***10 очков***

У вас от природы чистый, красивый и привлекательный голос. Вы получаете постоянный бонус +2 на все следующие умения: Дипломатия (Diplomacy), Бард (Bard), Политика (Politician), Хорошие Манеры (Savoir-Faire), Сексуальная Привлекательность (Sex Appeal), Выступление (Performance) и Пение (Singing). Вы также получаете +2 на реакцию всех, кто может слышать ваш голос.

Богатство (Wealth) ***Различная***

Богатсво может стать просто прекрасным преимуществом. На стр. 16 описаны стоимости разных уровней богатсва. Помните что это понятие относительное и различно для разных игровых миров.

Союзники

У многих вымышленных героев есть партнеры - соратники, коллеги или верные друзья - сопровождающие их в путешествиях. Эти партнеры - Союзники. Приобрести союзника - это преимущество.

С одной стороны, другие путешествующие с вами герои, управляемые игроками - тоже союзники. Но на них зачастую нельзя положиться. Иногда они - случайные знакомые, впервые встреченные в придорожном трактире пару часов назад. У них могут быть свои скрытые цели, своя этика и мотивы, которые могут и не совпадать с вашими.

Неигровой союзник, наоборот, полностью надежен. Возможно, вы долго дрались с ним бок обок, вместе учились или выросли в одной деревне. Вы безоговорочно доверяете друг другу. Вы вместе путешествуете, сражаетесь спина к спине, делитесь пайками и подменяете друг друга на ночном дежурстве.

Стоимость союзника определяется его ценностью в очках персонажа и частотой появления.

Сила Союзника

Союзник, созданный на 75 или меньше очков на самом деле считается Иждивенцем (Dependant) (см. стр. 38).

Союзник на 76-100 очков стоит 5 очков.

Союзник на 101-150 очков стоит 10 очков.

Союзник на 151-200 очков стоит 15 очков и т.д.

Союзник на 50 очков сильнее персонажа является Покровителем (Patron) (см. стр. 24).

Особые способности Союзников - магические способности в немагическом мире, снаряжение, превосходящее обычное по техническому уровню - стоят дополнительно от 5 до 10 очков по решению мастера.

Частота Появления

Чтобы определить, появился ли ваш союзник в данной игровой сессии, мастер бросает 3 кубика. Если выброшенный результат входит в указанные пределы (см. ниже), то союзник на протяжении этого приключения будет с вами.

Союзник появляется почти всегда (бросок 15 или меньше): тройная цена.

Союзник появляется достаточно часто (бросок 12 или меньше): двойная цена.

Союзник появляется сравнительно часто (бросок 9 или меньше): указанная цена.

Союзник появляется редко (бросок 6 или меньше): половина цены (округленная в большую сторону).

Создание Союзника

Союзник создается так же, как если бы он был игроком. У союзника NPC не может быть недостатков на сумму больше 40 очков, либо один большой недостаток любой стоимости. Мастер может позволить некоторые отступления от этого, также как и может сделать это для игрового персонажа.

Союзник также должен оплатить стоимость собственного союзника, коим для него является персонаж игрока. За обычного созданного на 100 очков персонажа стоимость составляет 5 очков.

Выбирая умения, преимущества и недостатки для Союзника, помните, что у большинства их было то же прошлое, что и у героев. У солдат наиболее распространенными союзниками будут солдаты, у воров - всякие подозрительные личности, у священников - другие жрецы или святые рыцари и т.д. У игрока должно быть очень веское обоснование если он хочет, чтобы прошлое его союзника сильно отличалось от прошлого его персонажа.

Ни союзник NPC, ни персонаж игрока не получают очки, выбрав Чувство Ответственности (Sense of Duty) или Клятва (Oath) в отношении своего соратника. Стоимость Союзника уже учитывает эти недостатки.

Отыгрывание союзника мастером

Союзник - неигровой персонаж, и его нужно отыгрывать соответственно. Хотя обычно они соглашаются с мнением игрока, они не марионетки. Время от времени они будут расходится во мнении со своими друзьями. Союзник может попытаться отговорить своего друга от задуманного им, может отказаться помогать. Союзник даже может принести герою проблемы, завязав драку, попав в тюрьму, оскорбив вельможу… Конечно, Союзник может также попытаться вытащить своего друга, совершившего те же ошибки.

Герой не получает очков персонажа за любую игру, в которой он предал, атаковал или без надобности навлек опасность на Союзника. Если предательство особо очевидное, затянувшееся или серьезное, доверие между героем и Союзником будет разорвано; Союзник будет потерян, также как и потраченные на него очки персонажей.

Если, с другой стороны, Союзник погибает без помощи со стороны героя, тот не будет наказан. Позвольте герою приобрести себе другого союзника. Эти отношения должны развиваться постепенно - никто не может приобрести себе Союзника за ночь.

Поскольку союзники являются NPC, они не получают очков персонажа автоматически. Тем не менее, мастер может время от времени подкидывать им несколько очков, по мере роста их опыта. Мастер, а не игрок решает, куда пойдут эти очки. (Если стоимость Союзника увеличивается в ценности - например, повышается со 100 до 101 очка - герой должен оплатить преимущество в виде более сильного Союзника).

Покровители

Покровители - это неигровые персонажи, изначально созданные игроком, но отыгрываемые мастером. Покровитель может оказать большую помощь, как друг, советник, защитник или наниматель. (Вы можете работать без покровителя - см. Работы, стр. 192. Покровитель - больше, чем простой босс.)

Мастер может ограничить или запретить покровителей, если они нарушают ход кампании.

Стоимость покровителя определяется (а) его/ее силой и (б) частотой, с которой он появляется, чтобы помочь вам. *Сила покровителя определяется мастером, ниже приведены примеры, с которыми ваш случай может не совпадать.*

Сила покровителя

Покровитель в виде одной сильной личности (созданной по меньшей мере на 150 очков) и/или группы с имуществом, по крайней мере в 1000 раз превышающими начальное стартовое состояние для этого мира: 10 очков.

Если покровитель чрезвычайно силен (создан хотя бы на 200 очков) или это достаточно могущественная организация (имущество превышает стартовое хотя бы в 10000 раз): 15 очков. Пример: полицейский участок Лос Анджелеса.

Если покровитель - очень сильная организация (капитал в миллион раз превышает стартовое состояние): 25 очков. Пример: большая корпорация или небольшая страна.

Если покровителем является государственное руководство или огромная межнациональная организация (стартовое состояние практически неизмеримо): 30 очков.

Снаряжение и покровители

Если покровитель предоставляет какое-то оборудование, это увеличивает его ценность лишь если персонаж может использовать его для собственных целей в то время, как остальным персонажам в той же кампании приходится его покупать. Так, в кампании Иллюминати, Сеть - ценный покровитель, поскольку предоставляет компьютерное оборудование. Но солдат в военной кампании не платит за свое снаряжение; когда он вне службы, он не может захватить его с собой.

В большинстве случаев это добавляет 5 очков к стоимости покровителя. Если оборудование стоит больше, чем дается денег в начале кампании, это стоит 10 очков.

Специальные качества покровителей

Мастер при необходимости может изменить стоимость покровителя. К примеру, если покровитель игрока - демоническое существо, способное путешествовать между измерениями, супергерой или Губернатор Нью Йорка, такой Покровитель должен стоить от 20 до 25 очков - поскольку, хотя это и один человек, он обладает огромной властью. Особые сверхспособности добавляют к стоимости от 5 до 10 очков по решению мастера. Некоторые примеры:

Покровитель может использовать магию в немагическом мире.

Покровитель обладает технологиями, намного превосходящими существующие в мире.

У покровителя исключительно большая сфера влияния во времени и пространстве.

Частота появления покровителя

Ценность покровителя в большей степени определяется частотой, с которой он появляется в кампании. Используйте те же изменения, что и для Союзника, указанные выше.

Мастер бросает кубики в начале каждого приключения. Если у нескольких игроков один покровитель, они получают только один бросок! Если результаты укладываются в требуемые, мастер может разработать приключение так, что оно будет включать задание от покровителя или просто помощь с его стороны. Также он может предоставить героев самим себе. Тем не менее, если мастер решил, что покровитель может появиться, а вы попытаетесь связаться с ним в ходе приключения (для получения помощи, совета или чего-нибудь другого) то такие попытки, скорее всего, увенчаются успехом и будет предложена помощь. (Будьте благоразумны. Если вас заперли в подземелье без рации и других возможностей передать сообщение, вряд ли вы сможете связаться хоть с кем-нибудь). Вы не будете знать, готов ли покровитель помогать вам, пока не попробуете связаться с ним и, как правило, обратиться к нему за помощью вы сможете лишь один раз за приключение.

Некоторые возможные взаимоотношения между покровителем и персонажем в продолжительной кампании:

Могущественный маг как покровитель воинов (или молодых колдунов), которых он отправляет искать магические предметы или убивать врагов.

Криминальный авторитет как покровитель мелких воров

и убийц.

Маленькое божество как покровитель Праведных Грешников.

Местное отделение полиции как покровитель местного детектива. Они могут обижаться на него, но он помогает им делать дело и наоборот.

Местный правитель (в любом мире) как покровитель приключенцев.

Большая компания как покровитель шпиона или человека, решающего неприятности.

Супер-борец с преступностью или политик, как покровитель репортера.

Разведывательная организация как покровитель наемного оперативника, или постоянный покровитель собственных агентов. (Разница по сравнению с обычной работой заключается в том, что с этой нельзя уйти…)

За мастером последнее слово при определении стоимости Покровителя. Также он может просто отказать взять данного покровителя, если считает, что он не вписывается в текущую кампанию или просто слишком абсурден.

Часто оказывается удобным, если у нескольких персонажей один и тот же покровитель (они все агенты одного правительства, служители одного культа, и т.д.) Для игроков это также является преимуществом; если покровитель является к одному из них, чтобы выдать задание или предложить помощь, обычно мастер сочтет разумным, что другие также смогут воспользоваться его услугами независимо от результатов бросков в начале приключения. Тем не менее, цена Покровителя не делится; каждый персонаж оплачивает полную стоимость.

И игроки, и мастер должны помнить, что могущественный покровитель может быть полезным, даже не вмешиваясь. Чикагский парнишка, заявивший “Я от Большого Эдди”, или борец с преступностью, блеснувший карточкой полного доступа способен повлиять на решение в сложном споре.

Недостатки Покровителей

Если Покровитель - наемник, феодал и т.д., вы можете нести Службу (Duty) по отношению к нему. Это считается недостатком - см. стр. 39. Значительная служба может сильно уменьшить ценность Покровителя и заменить пользу серьезной ответственностью!

Покровитель также может обладать серьезными врагами, которые становятся также и вашими. Это может дать недостаток Враг (Enemy) - см. стр. 39.

Наниматели и покровители

Не каждый наниматель - покровитель. Если ваш наниматель по крайней мере иногда способен вытащить вас из неприятностей, то он покровитель. В противном случае, это просто работа. К примеру, маленькое полицейское отделение стоит 10 очков, поскольку обычно заботиться о своих людях. Но армия США, хотя она сильна и могущественна, вряд ли является покровителем для простого пехотинца. Вы можете сказать “Полковник заботиться о своих людях” - или заявить “Если я попаду в беду, мне придется выпутываться самому” - и не платить очков за обладание покровителем.

Новые преимущества

Мастер (без сомнения, после дельного совета игроков) может добавлять новые преимущества, какие только может придумать. Обязательно надо будет сбалансировать стоимость новых преимуществ, чтобы они примерно соответствовали уже имеющимся. Не добавляйте сложные, подробно расписанные преимущества, если только не желаете постоянно возиться с записями. Ментальные “пси”-способности также считаются преимуществами. Они перечислены в главе Псионика, стр. 165.

Пример выбора преимуществ

У Дая Блакторна к данному моменту осталось 30 очков персонажа, которые можно потратить. Давайте взглянем, какие преимущества мы хотим дать ему.

Пришло время решить, какой работой будет заниматься Дай Блакторн. Его интеллект и координация значительно превосходят силу. Поскольку мы хотим, чтобы он начал игру в фантазийном мире со слаборазвитой (средневековой) техникой, у нас есть несколько логичных вариантов. Он может быть учеником мага… или вором. Как тебе это, Дай? Нравится?

Магия сложная работа. Но вор - это слишком грубое название. Может лучше подойдет “плут” или “джентльмен удачи”?

Хорошо, Дай. Плут. Итак, посмотрев список преимуществ, мы сразу же обращаем внимание на Чувство Направления (Absolute Direction). Это очень может пригодиться человеку, полезшему туда, где его быть не должно, и стоит всего 5 очков. Обостренный слух (Acute Hearing) также кажется привлекательным. Мы не хотим, чтобы на Дая внезапно напали. Он стоит всего 2 очка за каждый бонус +1. Обычная проверка Слуха основана на IQ, которое у него равно 12. Это уже достаточно хорошо. Поднимем на 5 и получим 17 - что означает, что он практически всегда будет слышать обычные звуки, и скорее всего сможет услышать и достаточно тихие. Но это уйдет еще 10 очков.

Феноменальная Гибкость (Double-Jointed) также может оказаться полезной, поскольку дает бонус +3 на лазание и попытки избавиться от пут. Стоит она всего 5 очков. Ее мы также возьмем.

Высокий Статус (High Status) явно не вписывается в общую картину, так что его мы брать не будем. Аналогично, Patron (Покровитель) также не подходит для такой независимой души, как наш Дай! Аналогичным образом мы признаем большинство преимуществ или неподходящими, или бесполезными.

Но “Предчувствие Опасности” (Danger Sense) выглядит полезным для вора… Единственная проблема… оно стоит 15 очков. Очень дорого, но и весьма полезно. Мы возьмем его и остановимся: преимуществ достаточно.

К данному моменту Дай потратил на преимущества 35 очков. К началу этого раздела он подошел с 30, так что сейчас у него -5. Похоже, ему нужно взять несколько недостатков прежде, чем он окажется сбалансированным. Мы вернемся к этому в следующей главе.

Pt. Cost	ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS
5	ABSOLUTE DIRECTION
10	ACUTE HEARING (+5)
	Hears on 17
5	DOUBLE-JOINTED
15	DANGER SENSE

5 Недостатки

Это проблемы, приобретенные до того, как ваш персонаж впервые вступит в игру. Как правило, персонажу можно дать недостатки только при создании.

Возможно, вы удивляетесь: “Зачем мне давать своему персонажу недостатки?” Есть причина. У каждого недостатка отрицательная цена в очках персонажа - чем хуже недостаток, тем больше стоимость. Таким образом, недостатки дают вам дополнительные очки персонажа, на которые можно улучшить своего героя в чем-то другом. Кроме того, неидеальность делает вашего персонажа более интересным и реалистичным и добавляет интереса в его отыгрывании.

Возможно “выкупить” определенные недостатки и избавиться от них. Но его герой избавляется от недостатка, не заплатив его полную стоимость, мастер может предложить недостаток взамен. Пример: Вы убиваете кровного врага. Если только вы не потратите очки, чтобы выкупить недостаток Враг (Enemy), мастер организует вам нового врага!

“Хорошие” Недостатки

Может показаться странным, что такие добродетели, как Правдивость (Truthfulness) и Чувство долга (Sense of Duty) считаются “недостатками”. По мнение многих, такие черты - это преимущество! Тем не менее, они ограничивают вашу свободу. К примеру, правдивому герою сложно солгать даже для хорошего дела.

Таким образом, в рамках игры некоторые добродетели считаются “недостатками”. У этого есть один хороший плюс: если вы хотите создать воистину героического персонажа, вам не обязательно брать “плохие черты”. Вы можете получить очки, выбрав недостатки, на самом деле воистину добродетельные!

Ограничение Недостатков

Мастера должны осторожно относиться к тому, сколько недостатков они позволяют брать игрокам. Иногда эта проблема лечится сама по себе: кто-то, поиграв несколько часов одноглазым, глухим и неистовым инвалидом, боящемся темноты или а) захочет пристрелить несчастного, чтобы избавиться от него или б) получит столько удовольствия, что и представить сложно. Но слишком много недостатков могут превратить вашу игру в цирк.

Разумный предел: Недостатки должны быть ограничены -40 очками. Тем не менее, если берется всего один недостаток (например, Слепой (Blindness)), он может быть любой стоимости. Бедность (Poverty), уродливая внешность (ugliness), плохая репутация и атрибуты ниже 7 считаются недостатками.

В кампании, где у всех, или, по крайней мере, у всех игровых персонажей есть определенный недостаток, он приносит очки, но не входит в 40-очковое ограничение. В шпионской кампании, к примеру, игрок может набрать недостатков на 40 очков в дополнение к своей “требуемой” Службе (Duty) к Агентству.

Но мастер должен устанавливать свои пределы и ограничения, подходящие для кампании. Игра должна быть интересной.

Социальные недостатки

Вредные привычки (Odious Personal Habits) ***-5, -10, -15 очков***

Вы действуете, постоянно или иногда, в манере, вызывающей раздражение или просто неприятной остальным. Чем хуже ваше поведение, тем больше очков вы получаете. Вы можете определить вредные привычки при создании персонажа и, вместе с мастером, определить их стоимость.

Некоторые примеры: Если вы плохо пахнете, постоянно чешетесь или насвистываете, не имея слуха, то это стоит -5 очков. Если вы постоянно ругаетесь или плюете на пол, то это стоит -10 очков. Привычки на -15 очков оставлены на усмотрение тех, кто смел настолько, чтобы взять их.

За каждые -5 очков стоимости привычки, вычтите 1 из всех бросков реакции кого-либо, кто может обратить внимание на проблему.

Пример: Рагнар Вонючий, дурной запах изо рта которого стоит -10 очков, получает -2 на реакцию от всех, кто сталкивается с ним лицом к лицу.

Обратите внимание, что некоторые виды неприятного поведения не будут беспокоить нелюдей. Человек, постоянно брызжущий слюной, может раздражать других людей, но Марсианин вообще не заметит этого, а троллю это покажется приятным. Минус на пенальти предназначен для других представителей вашей расы, поведение же остальных существ определяет мастер.

Бедность (Poverty) ***различна***

Вы родились бедным для своей культуры, или каким-то образом потеряли свои деньги. В начале игры количество денег у Вас ограничено, также как и доходы. Различные уровни бедности описаны в главе Состояние (стр. 16).

Примитивизм (Primitive)

-5 очков за уровень развития

Вы принадлежите к культуре с Техническим уровнем ниже, чем уровень данной кампании. Вы не обладаете знаниями (или способностями по умолчанию), связанными с вещами более высокого уровня развития. Вы можете начать игру лишь с предметами и знаниями из своей родной культуры. (Чтобы играть персонажем из примитивной культуры без этого недостатка, считайте, что он из района, близкого к “цивилизации”).

Стоимость этого недостатка 5 очков за каждый уровень TL, на который уровень развития вашей родной культуры ниже используемого в кампании. Если правящая раса смотрит на вас и ваших соплеменников свысока, это отдельный недостаток Непопулярность (Social Stigma).

Вы не сможете получать Ментальные умения, связанные с более технологичным оборудованием, пока не выкупите этот недостаток. Физические навыки (вождение, стрельба и т.д.) могут быть получены без всяких ограничений, если вы найдете учителя.

Социальные недостатки

Репутация ***Различная (см. стр. 17)***

Непопулярность (Social Stigma) -5, -10, -15, -20 очков

Вы принадлежите к расе, классу или полу, который не слишком популярен в вашем обществе. "Непопулярность" должна быть очевидной для каждого, кто видит вас, в противном случае это просто плохая репутация (см. стр. 17). Стоимость недостатка зависит от влияния на проверки реакции.

Житель второго класса (женщина в Америке 19 века, последователи некоторых религий): -5 очков. -1 реакция от всех, кроме подобных вам.

Ценная собственность (женщина в Америке 18 века или Японии 16-го века): -10 очков. Мастер с игроками могут более подробно описать особенности каждого конкретного случая - обычно это ограниченная свобода и малое уважение вашего мнения.

Меньшинства (по решению мастера): -10 очков. -2 на все броски реакции всех, кроме подобных вам, +2 на броски реакции от них.

Аутсайдер, преступник, варвар (индеец на территории белых в Америке 19-го века, Гот в имперском Риме, Неприкасаемый в Индии): -15 очков. (Обратите внимание, что "варвар", созданный и живущий лишь в пределах собственной культуры взять этот недостаток не может, поскольку в ней он варваром не является. Это требует оценки со стороны мастера.) Используется -3 на все броски реакции, но +3 когда вы встречаете кого-то из своих вдали от дома.

Любой, взявший этот недостаток, должен быть обременен им. К примеру, средневековая Японская леди должна расплачиваться за свой 10-очковый недостаток ограничением свободы перемещения в большинстве случаев и должна слушаться более взрослых родственников-мужчин, если они есть. А черный раб в 19 веке практически не может учиться, практически не имеет собственности и очень сильно ограничен, если только не сможет сбежать на север. (Если он это сделает, он обменяет недостаток непопулярность на сильного врага).

Статус (Status) ***Различная (см. стр. 18)***

Физические недостатки

Это физические проблемы, с которыми ваш герой начинает игру. В большинстве случаев они пожизненны, хотя иногда магия или высокие технологии могут избавить вас от физического недостатка. Если такое случается, вы должны или заплатить достаточно заработанных очков персонажа, чтобы выкупить недостаток, или взять новый недостаток сравнимой стоимости.

Также вы можете получить физический недостаток во время игры. Это может быть замена другого недостатка, как описано выше, или "естественный" результат несчастного случая или сражения. В любом случае, вы немедля получите все отрицательные эффекты этого недостатка. В то же время, физические увечья, полученные как результат боя или несчастного случая, *не дают* вам очков персонажа, на которые можно покупать различные способности. Если вы начали игру слепым, вы получите 50 очков персонажа… Но если вас ослепил взрыв во время игры, вы просто слепой и все. Вы *должны* уменьшить стоимость своего персонажа на 50 очков, чтобы отразить этот новый недостаток. Вы не можете оставить персонажа той же стоимости, взяв себе 50 очков компенсации!

Старость (Age) ***-3 очка за каждый год свыше 50***

На момент создания вашему персонажу больше 50 лет. Таким образом, вы должны будете сделать несколько проверок (см. *Возраст и Старение*, стр. 83), чтобы определить возможные потери значений атрибутов, связанные со старостью. Учтите, что создание очень старого персонажа не даст особого выигрыша - герой 70-летнего возраста получит 60 очков (!!!), но должен будет сделать 20 проверок возможной потери атрибутов и уже будет в конце своей жизни.

Альбинизм (Albinism) ***-10 очков***

У вас нет естественного пигмента кожи; ваши волосы и кожа розово-белые, а глаза - розовые. Альбинос может казаться привлекательным или безобразным, но выбрать "среднюю" внешность при определении Внешнего Вида нельзя. Альбинос всегда будут запоминаться, и никогда не сможет смешаться с толпой. Альбиносы должны избегать прямого солнца, так как у них нет сопротивления к ожогам; вы получите 1 единицу ущерба за каждые 30 минут пребывания под обычным солнечным светом, или каждые 15 минут пребывания под жарким летнем солнцем или в пустыне. Вы также получаете -2 на каждую проверку Зрения или дистанционную атаку оружием, сделанную при прямом солнечном свете.

Плохое зрение (Bad Sight) ***-10/-25 очков***

Вы или близорукий, или дальнозоркий - выбирайте сами. Если вы близорукий, то не можете читать мелкие надписи с расстояния больше фута, или дорожные знаки и т.д. на расстоянии больше 10 ярдов. При использовании оружия ближнего боя -2 на проверки умения. При использовании оружия дальнего боя, используйте значения, соответствующие *двойному* расстоянию до цели.

Если вы дальнозоркий, вы не можете читать книги, кроме как с чрезвычайными сложностями (требуется в 3 раза больше времени) и получаете -3 к проверкам ловкости (DX) на любую ручную работу, за которой нужно следить.

Любой персонаж при уровне развития 5 или больше может добыть очки, которые полностью компенсируют дефекты зрения п*ока он их носит*; в 20 веке доступны контактные линзы. Помните, что очки и линзы можно разбить или потерять во время путешествия, а также их могут отобрать враги!

Для всех персонажей, начинающих игру в веке, в котором Плохое зрение может быть скорректировано, оно стоит лишь -10 очков, если же этого сделать нельзя, то -25.

Слепой (Blindness) ***-50 очков***

Вы совсем не можете видеть. Для частичного возмещения этого недостатка, Вы можете выбрать Обостренный Слух (Acute Hearing) и/или Обостренный Вкус/Обоняние (Acute Taste and Smell) за половину стоимости. Кроме того, Вы не получаете никакого дополнительного штрафа при любых действиях в темноте! На незнакомой территории Вы должны передвигаться медленно и аккуратно или Вас должен вести компаньон или животное-поводырь. Многие умения и способности - слишком многие, чтобы их перечислить - недоступны для слепого; мастер должен пользоваться здравым смыслом.

Слепой персонаж получает -6 в любом боевом умении. Он может использовать оружие ближнего боя, но *не может* наносить удар в любую конкретную часть тела противника, и *не может* стрелять (кроме как наугад, или на звук). Все это относится к тем случаям, когда персонаж привычен к слепоте. Кто-то кто вдруг теряет зрение в бою, может продолжать сражаться со штрафом -10, словно в темноте.

В цивилизованных странах, слепой человек получает + 1 при бросках реакции.

Как вариант, мастер может попросить игрока завязать на время игры глаза; это позволит получить представление о проблемах, с которыми сталкивается слепой, а также о том, что можно сделать без зрения!

Физические недостатки

Дальтонизм (Color Blindness) ***-10 очков***

Вы совсем не можете различать цвета. В повседневной жизни, это просто неприятность. В любой ситуации, требующей цветовой идентификации (покупка драгоценного камня, идентификация ливреи, или нажатие красной кнопки, чтобы запустить двигатель), мастер должен создать Вам соответствующие трудности.

Определенные способности будут всегда труднее для вас. В частности, вы получаете штраф -1 для любой проверки умений Вождение (Driving), Пилотирование (Piloting), Химии (Chemistry), Торгового дела (Merchant) или Следопытства (Tracking).

Глухой (Deafness) ***-20 очков***

Вы ничего не слышите. Любая получаемая вами информация должна быть передана в письменной форме (если Вы грамотны) или при помощи немой азбуки. Вы также получаете штраф -3 к IQ при изучении любого языка, кроме собственного. В то же время, вы получаете +3 в любой проверке умений Язык Жестов (Gesture), Немой Азбуки (Sign Language) или Чтения По Губам (Lip Reading).

Как вариант, человек, отыгрывающий глухого персонажа, может заткнуть чем-нибудь уши, чтобы заставить других игроков писать записки или использовать немую азбуку. Это не слишком практично (хорошие затычки для ушей сложно найти), но может оказаться интересным. Имейте в виду, что мастер может поговорить с игроком в любой время, когда захочет.

Карликовость (Dwarfism) ***-15 очков***

Вы генетический карлик - ненормально маленький для своего вида. Определите нормальный рост и затем уменьшите его до 60% этого значения. Вы не можете иметь "средний показатель" внешнего вида - вы будете выглядеть или "милым и очаровательным" или непривлекательным. Любой, атакующий вас метательным или стрелковым оружием, делает это со штрафом -1 - вы трудная цель! В бою вы автоматически считаетесь на 2 фута ниже нормального противника. Определенные вещи невозможны для карлика из-за размера; другие - значительно проще. Мастер должен использовать свое воображение!

Карликовость может встречаться во всех расах. Генетический карлик - это не представитель расы, называемой Дварфами (хотя он может быть карликом среди дварфов).

Сила и здоровье карлика определяются так же как для нормальных людей; многие карлики сильны для своих размеров. Тем не менее, карлики имеют штраф -1 на Перемещение (Move), и прыгают так, как если бы их ST была на 4 меньше.

Эпилепсия (Epilepsy) ***-30 очков***

С вами случаются приступы, во время которых ваши конечности бесконтрольно дергаются и вы не можете говорить или думать (это отражает серьезную форму заболевания). Каждый раз, когда вы находитесь в очень напряженной ситуации (особенно если ваша жизнь или жизнь вашего друга под угрозой), вы должны бросить 3 кубика против вашего основного HT. Неудачный бросок приведет к приступу, продолжающемуся 1d минут. Разумеется, Вы *ничего* не можете делать, пока приступ продолжается, а также получаете 1d усталости. Если у вас есть любая фобия, воздействие объекта страха автоматически является напряженной ситуацией; делайте проверку HT каждые 10 минут.

Концентрируясь, Вы можете попытаться вызвать приступ путем самогипноза. Это требует одной минуты и успешной проверки IQ. Приступ в насыщенной маной (магической) области может вызвать видения, которые по выбору мастера могут быть истинными или пророческими.

Примитивные народы, не понимающие, что означают "припадки", иногда благоговеют перед ними, и могут подумать, что ваш приступ показывает связь с богами. Сделайте проверку реакции с +1. Очень хорошие результаты указывают, что они будут поклонятся вам! Низкий результат заставит дикарей убежать - но ни в коем случае не напасть.

Евнух (Eunuch) ***-5 очков***

Вы (только персонажи-мужчины) потеряли ваше мужское достоинство или при несчастном случае, или при враждебном действии. Вас нельзя обольстить, и вы не можете обольстить других. Каждый осведомленный о вашем недостатке будет делать проверки реакции с -1.

Толстый (Fat) ***-10 или -20 очков***

Вы необычно тучны для своей расы. (Персонаж также может страдать Полнотой (Overweight); этот недостаток описан отдельно, ниже)

За -10 очков, определите нормальный вес для вашей ST (стр. 15), а затем увеличьте его на 50%. Это дает -1 на проверки реакции; HT может быть не больше 15. За -20 очков, определите нормальный вес и удвойте его; это дает -2 на проверки реакции, а HT может быть не больше 13. В любом случае, лишний вес считается нагрузкой (см. стр. 76), от которого вы не можете избавиться. (Исключение: не считается при плавании).

Нормальная одежда и броня не налезет на вас, и вы получаете -3 к умениям Изменить Внешность (Disgust), или Выслеживание (Shadowing), когда пытается проследить за кем-то в толпе.

Как правило, у толстых людей много мелких проблем, которые обязательно использует мастер с воображением. Впрочем, есть и некоторые преимущества. К примеру, толстые люди получают бонус +5 во время плавания и их очень сложно сбросить, если они решили прижать вас к земле своим весом… Если вы толсты, вы также получаете +2 к силе каждый раз, когда пытаетесь сделать (или сопротивляться) любой атаке Slam.

Гигантизм (Gigantism) ***-10 очков***

Вы генетический гигант - ненормально большой для вашей расы. Определите рост нормального человека (стр. 15) и затем увеличите его на 20%; если получилось менее чем 7 футов, увеличьте ваш рост до этого минимума (для людей). Минимальный размер для гигантов других рас определяется мастером. Вес высчитывается в зависимости от роста, в соответствии с таблицами. Сила и здоровье не изменяются. Вы получаете -2 при проверках реакции за исключением боевых ситуаций, где получаете +1 от потенциальных союзников и неприятелей. Автоматически считается, что вы на фут выше нормальных противников.

Поскольку гиганты живут в карликовом мире, у них есть много небольших проблем... одежда, стулья, и т.п., просто не приспособлены для них. Тем не менее, это не слишком катастрофический недостаток.

Тугоухость (Hard of Hearing) ***-10 очков***

Вы не глухи, но страдаете от некоторой потери слуха. Вы производите все проверки Слуха с -4 на IQ (то бишь, проверка проводиться против IQ-4, а не IQ). Когда делается проверка понимания иностранного языка вы также делаете ее с -4 к IQ (за исключением случая, когда говорите сами).

Гемофилия (Hemophilia) ***-30 очков***

Вы страдаете несвертываемостью крови. Даже небольшая рана, если ее хорошенько не перевязать, не заживет, и вы можете истечь кровью. Любая незакрытая рана кровоточит с ущербом, равным исходному, за каждую минуту. Например, нанесенная 3-хитовая рана нанесет другие 3 хита ущерба после первой минуты, и так далее пока не будет остановлена кровь. Больной гемофилией не может иметь основной HT больше 10.

Умения Первой помощи (First Aid) будет достаточно для того, чтобы справится с большинством ран. Тем не менее, любое проникающее ранение в торс вызовет медленное внутреннее кровотечение. Такая рана наносит ущерб, как сказано выше, до тех пор, пока не будет применена Первая Помощь (First Aid). Она продолжит наносить ущерб, равный своему исходному ущербу один раз за день до полного излечения. Только хирург (Surgeon), или магическое/псионическое заживление, могут вылечить эту рану или восстановит HT, потерянные при внутреннем кровотечении. Если соответствующая помощь не доступна - Вы умираете.

Хромота (Lame) ***-15, -25 или -35 очков***

У вас каким-то образом ограниченно передвижение. Цена этого недостатка зависит от вида ограничения:

Сломанная нога (Crippled Leg): У вас одна больная нога, Передвижение (Move) и Уворачивание (Dodge) уменьшаются на 3. Вы получаете -3 на все физические умения, которые требует движения или бега. Также это включает использование всех видов оружия ближнего боя, включая рукопашный бой (умение с оружием дальнего боя не меняется). -15 очков.

Одна нога (One Leg): Вы потеряли ногу. Вы получаете пенальти -6 ко всем физическим умениям, требующим использования ног. Вы не можете бегать; используя деревянную ногу или протез, получаете максимальное перемещение 2. (В противном случае вообще не можете ходить). Если у вас есть доступ к протезам TL6 (XX век), то вы можете уменьшить эффет данного недостатка до эффекта от сломанной ноги, правда вам придется как-то выкупить разницу в цене. (Технология TL8+ позволяет заменить ногу, возможно даже лучшей, чем раньше, но в этом случае это перестает быть недостатком) -25 очков.

Безногий (Legless): Вы прикованы к инвалидному креслу или каталке. Если вы двигаете ее своими руками, то Скорость равна 1/4 вашей ST, округленная вниз. Все недостатки также учитываются: неспособность проникать в узкие отверстия, ездить по лестницам, путешествовать, кроме как в специально оборудованном транспорте, эффективно сражаться (кроме как с пистолетами или арбалетами), и т.д. Если вы деретесь оружием ближнего боя, то умение -6. -35 очков.

Низкий болевой порог (Low Pain Threshold) -10 очков

Вы очень чувствительны ко всем видам боли. Удвойте "эффект от шока" любого повреждения, т.е. если вы получаете 3 единицы ущерба, то получаете пенальти -6 к DX в следующий ход. Вы всегда бросаете с -4, чтобы сопротивляться физическим пыткам. Всякий раз, когда вы получаете рану, которая делает более чем 1 единицу ущерба, Вы должны сделать бросок, чтобы не закричать (возможно, выдавая свое присутствие). Варвары, солдаты, громилы, и подобные будут реагировать на Вас с -1, если они знают, что у вас есть этот недостаток.

Немой (Mute) ***-25 очков***

Вы не способны разговаривать. Все ваше общение с другими (и общение игрока с другими *игроками*!) должно производиться путем передачи записок или языка символов (sign language). (При необходимости мастер и игрок могут отойти в другую комнату и обсудить, что делает персонаж). Немой персонаж получает +3 на умения Жестикуляции (Gesture) или Языка Символов (Sign Language) (см. стр. 55). Тем не менее, бросок не нужен (и не допускается!) когда вы пытаетесь общаться с персонажами других языков, которые не знаю языка символов: отыграйте это!

Отсутствие чувства Вкуса/Запаха (Аносмия) (No sense of smell/taste (Anosmia)) ***-5 очков***

Это - редкий недостаток… вы не можете чувствовать запахи и вкус. Таким образом, вы не в состоянии обнаружить определенные опасности, которые обычные люди замечают быстро. Тем не менее, у этого недостатка имеются преимущества - персонаж не испытывает никаких трудностей со скунсами, и всегда может есть то, что дают.

Однорукость (One Arm) ***-20 очков***

Вы потеряли одну руку (или родились без нее). Считается, что вы потеряли левую, если были правшой и наоборот. Вы не можете одновременно использовать меч и щит, любое двуручное оружие, или делать что угодно, требующее обеих рук - в спорных случая решение выносит мастер. Что угодно, требующее одной руки может быть сделано без всяких ограничений. В спорных случаях лучше всего позволить персонажу сделать проверку DX с -4 или, если можно, провести проверку на вероятность этого!

Одноглазый (One Eye) ***-15 очков***

У вас только один здоровый глаз; у вас может быть повязка или стеклянный глаз на месте второго. Вы получаете -1 DX в сражении или в чем-либо, требующем хорошей координации, и -3 на проверки при использовании оружия дальнего боя и управлении транспортом быстрее лошади или багги. Также -1 на броски реакции, кроме случаев с совершенно чужими расами. *Исключение:* Если у вас есть харизма, или ваша внешность прекрасная или очень прекрасная, то повязка на глазу выглядит романтичной и не снижает броски реакции.

Одна рука (One hand) ***-15 очков***

Вы потеряли руку: она может быть заменена подходящим протезом (крюк, механический захват или био рука). Полная био замена (TL8 и выше) столь-же хороша как и родная рука, так-что она не доает вам очков. Рука по кторой можно легко визуально определить ее инородность (механическая рука) доает -1 ко всем броскам реакции и -2 к DX (механическая кисть) или -4 (если это просто зачват). Однако крюк или захват считаются невыбиваемым большим ножом в бою (используется умение "нож" (knife)). Может выглядеть достаточно устрашающе если водить ей перед лицом противника.

Одна нога (One Leg) ***См. Хромота (Lame) выше***

Полнота (Overweight) ***-5 очков***

Вы не по настоящему толстый - просто немного тяжелее нормы. Определите нормальный вес для своей ST, затем увеличьте его на 30% и добавьте нагрузку, как если бы были Толстым (Fat), см. стр. 28. Полные персонажи делают проверки плавания с +2.

Будучи полным, Вы получите -1 на реакцию в любом обществе, представители которого заботятся о своем здоровье - как яппи 1980 года - и в районах, где особо остро ощущается нехватка еды - например, в трущобах Америки из мира Автодуэлей [Autoduel].

Других преимуществ и недостатков нет; вы легко можете найти одежду и растворитьcя в толпе, поскольку многие люди страдают полнотой.

Худоба (Skinny) ***-5 очков***

Вы явно весите меньше, чем должны. После определения своего веса, уменьшите его на 1/3. Вы не можете выбирать Прекрасную (Handsome) или Идеальную (Very Handsome) внешность, и ваш HT не можете превышать 14.

Обычная одежда и броня будет вам велика. Также вы действуете с -2 к силе (ST) при попытке сделать (или перенести) Slam attack и -2 к умениям Изменить Внешность (Disguise), или Выслеживание (Shadowing), если пытаетесь выследить кого-то в толпе.

Заикание(Stuttering) ***-10 очков***

Вы страдаете от заикания или другого дефекта речи, который мастер может потребовать отыграть. -2 на все проверки реакции, где требуется вести разговор и определенные занятия и способности (например, Дипломатия (Diplomacy), Убеждение(Fast-Talk), Выступления перед публикой (Public Speaking), устный перевод, ведение телепередач) невозможны.

Молодость (Youth) ***от -2 до -6 очков***

Вы слишком молоды по стандартам своей культуры: от 1 до 3 лет младше, -2 очка за год. Вы получаете -2 на проверки реакции, когда пытаетесь общаться с кем-то, как взрослый; вы можете нравиться им, но они не уважают вас, не принимают всерьез. Кроме того, вас могут не допускать в ночные клубы, к управлению автомобилем, службе в армии, членству в гильдиях и т.д., в зависимости от культуры и игрового мира. Вы должны следить за временем и выкупить этот недостаток, когда достигните совершеннолетия (обычно 18 лет) в данном месте и времени.

Ментальные недостатки

Примечание для мастера: Многие ментальные недостатки позволяют находящемуся под их влиянием персонажу делать проверку IQ или Силы воли (стр. 93), чтобы избежать плохих эффектов. В этих случаях, любой результат 14 или больше всегда считается провалом. В противном случае, очень умные или сильные волей люди могли бы практически быть неподвержены своим плохим привычкам, что совсем не так в реальной жизни!

Рассеяность(Absent-Mindedness) -15 очков

Классический недостаток эксцентричных гениев. Вам трудно обращать внимание на что-либо вне сферы своих текущих интересов. Рассеянный человек получает пенальти -5 к любой проверке IQ, если она не касается задач, на которые он в настоящее время настроен или на которых не концентрируется. Если никакой привлекательной задачи или темы не наблюдается, то внимание рассеянного в течение пяти минут переключится на более интересные предметы; он игнорирует свое непосредственное окружение, пока что-либо не привлечет его внимание и не вернет рассеянного с небес на землю. Поскольку рассеянный персонаж погружен в собственные мысли, то он должен сделать проверку IQ-5, чтобы *заметить* какое-либо событие кроме полученного ранения.

Рассеянный человек может попытаться сосредоточить внимание на скучном предмете серьезным усилием воли. Чтобы это сделать, он должен проводить проверку Воли-5 каждые пять минут. “Скучные предметы” включают несение караула, светскую беседу или иной бессодержательный разговор, скучную ручную работу, езду по пустому шоссе...

Рассеянным людям также свойственно забывать простые действия (вроде оплаты по счетам) и предметы (вроде ключей от машины или чековой книжки). Каждый раз, когда становится важно, выполнил ли рассеянный персонаж такого рода действие или взял ли такой предмет, мастер должен потребовать проверки IQ-2. Проваленная проверка означает, что эта деталь ускользнула от его внимания. Например, рассеянный детектив попадает под обстрел. Сегодня он уже участвовал в перестрелке, где стрелял четыре раунда, так что мастер требует провести проверку IQ-2. Детектив проваливает проверку, и слишком поздно становится ясно, что он забыл перезарядить оружие, так что в его револьвере осталось лишь два патрона!

Наркотическая зависимость (Addiction) Различна

Вы подсели на наркотик, который должны использовать ежедневно или терять очки (см. ниже). Премия за эту черту зависит от характера наркомании, следующим образом:

Дневная доза стоит $20 или менее: -5 очков.

Дневная доза стоит $21-$100: -10 очков.

Дневная доза стоит более $100: -20 очков.

Препарат подавляет деятельность или галлюциноген: -10 очков.

Препарат сильно затягивающий (-5 к воле при попытке вылечится): -5 очков.

Препарат очень сильно затягивающий (-10 к воле при попытке вылечиться): -10 очков.

Препарат легален в игровом мире: плюс 5 очков!

Примеры: Табак дешевый, быстро затягивающий, и легален; заядлый курильщик имеет -5 очков. Героин очень дорог, выводит из строя, незаконен и очень затягивает; наркоман, употребляющий героин, обладает недостатком за -40 очков.

Результаты влияния Наркотиков. Наркотик, выводящий из строя, вырывает наркомана из действительности (или делает “бесполезно сонливым”) приблизительно на два часа (четыре часа для персонажей с ST ниже 10, один час для тех, у кого ST более 15). Стимулирующий наркотик действует в течение такого же периода времени: наркоман считает себя умнее, но на деле временно его IQ-1. Однако он получает +1 к Скорости. Галюциноген делает наркоманов бесполезными для работы или боя, хотя они могут быть активны и болтливы. Некоторые наркотики (в т.ч. табак) не имеют ни одного из этих эффектов, а некоторые наркотики имеют уникальные результаты. Побочные эффекты также возможны; мастера должны знать (или изобретать) побочные эффекты для реальных или

придуманных наркотиков!

Лечение. Иногда, добровольно или нет, наркоман должен пробовать избавится от склонности. Это может происходить, когда он заключен в тюрьму, если он путешествует в местах, где его наркотик недоступен, или потому что он не может себе позволить себе купить его. Лечение - болезненный процесс, требующий две недели (14 дней) успешных бросков HT (мастер может изменить это время, поскольку он может подстраивать его под специфику наркотика).

Каждый день, наркоман делает проверку на HT, плюс или минус бонус воли. Успешный бросок перемещает наркомана на один день ближе к излечению. Неудавшийся бросок означает, что наркоман должен (если его наркотик доступен) уступить соблазну и ширнуться. Тогда он должен начать лечение сначала, если хочет этого. Если наркотик не доступен, наркоман получает 1 очко повреждение и может продолжать пробовать лечится, но этот день не причисляется к 14 успешным дням, необходимым, чтобы излечиться. HT потери, вызванные лечением, не могут быть вылечены любыми “нормальными” средствами, пока лечение не закончилось успешно или не было остановлено.

Помните, что Вы должны “выкупить” этот недостаток прежде, чем Вы добровольно вылечитесь, или немедленно после принудительного лечения.

Алкоголизм (Alcoholism) -15 или -20 очков

Вы зависите от алкоголя. Алкоголизм это разновидность наркотической зависимости; эта привычка не вынуждает тратить много денег, выводит из строя, и (обычно) законна, так что давала бы l0 очков. Но алкоголь коварен, потому что отличается от большинства наркотиков. Поэтому он дает 15, или даже 20 очков, если принят сухой закон.

Алкоголик может, при нормальных обстоятельствах, ограничивать свои возлияния вечерами, и нормально работать в остальное время. Однако всегда, когда алкоголик находится неподалеку от алкоголя, он должен делать проверку IQ, чтобы не выпить. Неудавшийся бросок означает, что он продолжает пить 2d6 часа, сопровождаемые похмельем, в течение которого все параметры снижаются на 3. Алкоголикам в состоянии опьянения свойственны внезапные перепады настроения - от чрезвычайного дружелюбия до чрезвычайной враждебности - и могут нападать на друзей, разговаривать слишком свободно, или делать другие ошибки.

Другой недостаток алкоголизма состоит в том, что от него трудно избавиться. Если алкоголик успешно лечится (в прямом смысле), он больше не должен каждодневно пить, но все равно должен делать проверку Воли+4, всякий раз, когда находится в присутствии алкоголя. Неудавшийся бросок не восстанавливает склонность, но вызывает загул. (Три таких инцидента в течении недели восстановят склонность.) Таким образом, нет нормального способа, которым этот недостаток мог бы быть “выкуплен”.

Алкоголик должен ежегодно делать проверку (HT + 2), пока не вылечится. Неудавшийся бросок означает, что он должен терять одно очко одного из своих четырех основных атрибутов (следует бросить кубик, чтобы определить, какого именно).

Вспыльчивость (Bad Temper) ***-10 очков***

Вы не полностью контролируете свои эмоции. В любой стрессовой ситуации, нужно провести бросок воли. Если он провален, то вы теряете терпение и можете оскорбить, ударить или любым другим способом действовать против источника стресса.

Неистовство (Berserk) ***-15 очков***

Подобно Вспыльчивости (Bad Temper), но хуже. В напряженные моменты вы часто теряете контроль над собой, исступленно атакуя кого-то или всех, кого считаете причиной проблемы. (Вы не можете взять Вспыльчивость (Bad Temper) и Неистовство (Berserk) одновременно). Всякий раз, когда за ход с вас снимается больше трех хитов, вы должны сделать бросок воли. Неудачный бросок означает, что Вы впали в неистовство. В других случаях значительного стресса (определяется мастером) также может потребоваться бросок воли, чтобы избежать неистовства. Кроме того, человек с этим недостатком может умышленно впасть в неистовство, произведя маневр "Концентрация" и успешно выполнив проверку Силы Воли.

Пока вы пребываете в состоянии неистовства, вы должны делать Тотальную Атаку (All-Out Attack), когда противник находится в пределах зоны поражения, или переместится максимально близко к нему, если рядом врагов нет. Либо, если противник находится далее 20 ярдов, берсеркер может атаковать стрелковым оружием, но не тратя время на прицеливание.

Неистовство при высоко-технологичном уровне: если опытный стрелок впадет в неистовство, он будет делать столько выстрелов, сколько сможет, пока не кончатся патроны в обойме. Он не перезарядит оружие если у него нет умения "Быстрая перезарядка", позволяющего перезаряжать "не думая". Когда патроны закончатся, он атакует руками или другим оружием. Он никогда не тратит времени на прицеливание.

Пока вы находитесь в состоянии неистовства, вас нельзя оглушить, и повреждения не вызываю никаких изменений на Перемещение или броски атаки. Все броски для того, чтобы остаться в сознании или живым производятся с бонусом +4 к НТ; если вы не провалите ни одного броска, то остаетесь живыми и безумно атакуете, пока ваш НТ не достиг (-5 х НТ). Тогда вы погибаете!

Когда берсеркер убивает врага, он может (по усмотрению игрока) сделать проверку Воли для избавления от обезумевшего состояния. Если он провалил бросок (или не будет его делать), то продолжает оставаться обезумевшим и атакует следующего противника. Любой друг, пытающийся удерживать берсеркера, считается противником! Неистовствующий может делать по одной проверке воли при убийстве каждого противника, и одну дополнительную проверку, когда повержен последний враг. Если ему не удается избавится от неистовства, он атакует друзей.

Если вы вышли из состояния неистовства, всех ваши раны немедленно начинают влиять на Вас; сделайте проверку для нормального НТ, чтобы определить, остались ли вы в сознании и живым.

Кровожадность (Bloodlust) ***-10 очков***

Вы хотите видеть своих врагов мертвыми. Вы вернетесь добить раненых в бою, сделаете контрольный выстрел в поверженного врага, атакуете охрану, мимо которой могли бы пробраться без шума, и так далее. Для того, чтобы позволить противнику сдаться, или взять заключенного под стражу, необходима проверка Воли. Даже в небоевой ситуации, Вы никогда не забудете, что противник - это враг.

Это может казаться поистине злой чертой характера, но многие вымышленные герои обладают ей. Персонаж не изверг и не садист; его враждебность ограниченна "законными" врагами, будь они преступниками, враждебными солдатами, представители враждебного клана, или пьяницами в таверне. Часто у героя есть очень веская причина поступать именно так. И, в обычной драке в таверне, он будет использовать свои кулаки так же как и другие.

С другой стороны, гладиатор или дуэлянт с этим недостатком были бы очень непопулярными, а полицейский мог бы быстро лишиться работы.

Задиристость (Bully) ***-10 очков***

Вам нравится задирать людей всегда, когда это может сойти вам с рук. В зависимости от вашего характера и ранга, это может принимать форму физических атак, интеллектуального или социального унижения. Сделайте проверку Воли, чтобы избежать этих действий тогда, когда вы думаете, что их надо избежать - но, чтобы отыграть правильно этот недостаток, вы должны задирать всех, кого можно. Задиристые люди, как вы, никому не нравятся, поэтому -2 на реакцию.

Кодекс чести (Code of Honor) ***-5 до -15 очков***

Вы действуете, согласно некоторому набору правил и принципов. Кодексы отличаются друг от друга, но обычно требуют "храброго", "мужественного" и "доблестного" поведения. Кодекс чести также может называться "гордостью", "мужественностью" или "лицом". Как бы он не назывался, это стремление скорее рисковать жизнью, что запятнать себя позором… Чего бы это не означало.

В любой культуре есть люди, считающие, что у них есть честь, но реально ее не имеющие, также как и те, кто пытается следовать кодексу, но часто оказываются не в состоянии делать это. Но лишь тот, кто строго следует ему, получает очки, как за недостаток.

Кодекс чести считается недостатком, поскольку часто требует опасных (если не безрассудных) действий. Кроме того, его враги могут воспользоваться ситуацией, зная, что он следует ему.

Это не тоже самое, что Служба (Duty) и Чувство долга (Sense of Duty). Самурай или английский гренадер вступит в заведомо проигрышную битву из чувства долга, но не из-за своей лично чести (хотя, разумеется, отступив он запятнает ее). Риск, который предпримет персонаж ради своей чести, зависит исключительно от него.

Стоимость кодекса зависит от того, насколько часто он приносит неприятности своим последователям, и насколько честны и традиционны его требования. Несколько примеров:

Пиратский кодекс чести: Всегда отвечать на оскорбление, независимо от опасности; никогда не нападать на члена своего команды или приятеля, за исключением честной открытой дуэли. Все остальное делать можно. Этот кодекс также подходит разбойникам, бандам байкеров и т.д. -5 очков.

Джентльменский кодекс чести: Никогда не нарушать данного слова. Никогда не игнорировать оскорбление, нанесенное себе, своей даме или своему знамени; оскорбления могут быть сняты только извинением или дуэлью (не обязательно до смерти!). Никогда не пользоваться преимуществом над врагом; оружие и условия должны быть равными (разумеется, за исключением открытой войны). Данный кодекс чести особенно подходит для времен дуэлянтов, как для Европы и Англии, так и для колоний. Обратите внимание, что действие кодекс распространяется только на джентльменов, оскорбление, нанесенное любым типом с Социальным Статусом 0 или меньше решается бичеванием, а не дуэлью! -10 очков

Рыцарский кодекс чести: Тоже что и выше, за исключение того, что знамена еще не были изобретены; вы должны отвечать на все оскорбления в отношении вашего лорда или веры. В дополнение, вы должны защищать любых женщин и всех, слабее вас. Вы должны отвечать на призыв к оружию, исходящий от любого вашего или высшего ранга. Даже в открытой войне, условия и оружие должны быть равными, если враг также благороден и следует рыцарскому кодексу чести. -15 очков

Ментальные недостатки

Ступор в бою (Combat Paralysis) ***-15 очков***

Это - противоположность Боевым Рефлексам (Combat Reflexes); Вы имеете тенденцию "застывать" в бою. Это не Трусость (Cowardice), ее не нужно отыгрывать. Вы можете быть смелым, но тело предает вас.

В любой ситуации, в которой получение урона кажется неминуемым, делается проверка HT (не IQ). Результаты выше 13 - провал, даже если у вас высокий HT. Вы не делаете проверки до тех пор, пока не понадобится сражаться, бежать, нажимать на рычаг, и так далее.

Успешный бросок означает, что вы действуете нормально. Неудачный бросок означает, что Вы умственно ошеломлены (впали в ступор). Вы должны каждый ход производить проверку с +1 к эффективному HT за каждый ход, чтобы прервать ступор. Подзатыльник или пощечина от друга даст +1 к броску.

Как только вы выйдете из ступора, вы не впадете в него снова, пока опасность не исчезнет. Затем, в следующей опасной ситуации, ступор может повториться.

Привычка (Compulsive Behavior) ***-5 до -15 очков***

У вас есть привычка (обычно, но не всегда, порочная), на которую вы ежедневно тратите много времени.

Примеры таких привычек - это азартная игра, влечение к другому существу, спор или даже драка.

Обычно, чтобы преодолеть ее действие в данной ситуации (или в данный день), требуется проверка силы Воли. Обратите внимания, что частое совершение таких попыток свидетельствует о плохом отыгрывании персонажа!

Точная стоимость этого недостатка зависит от вида привычки, ее разорительности в денежном отношении и неприятностей, в которые она может втянуть персонажа. Последнее слово за мастером. Лжец (Compulsive Lying), описанный ниже - один из примеров; еще несколько можно найти в GURPS Compendium I.

Лжец (Compulsive Lying) ***-5 до -15 очков***

Вы постоянно лжете безо всякой причины кроме удовольствия от собственного вранья. Лгун приходит в восторг, придумывая рассказы о своих поступках, происхождении, богатстве - обо всем, что может произвести впечатление на слушателей. Даже будучи изобличенным во лжи, он цепляется за свои рассказы, называя своего обвинителя лгуном и негодяем.

Чтобы сообщить чистую, неприукрашенную истину, лгун должен сделать проверку Воли с -4. Добрый мастер может позволить лгуну сообщить немного перевранную версию истины, если проверка провалена. Когда персонаж-лгун делает проверку, чтобы сообщить истину своим товарищам по команде, он должен делать ее скрытно от других игроков. Таким образом, они никогда не могут быть уверенными в том, что получают точную информацию от своего товарища.

Трусость (Cowardice) ***-10 очков***

Вы очень заботитесь о себе. Всегда, когда вам нужно подвергнуться физической опасности, вы делаете сделать проверку воли. Если это опасность смерти, то он делается с -5. Если вы провалите его, то вы отказываетесь подвергнуть себя опасности - если только вам не угрожает большая опасность! Солдаты, полиция и тому подобные существа будут реагировать на вас с -2, если прознают, что вы трусливы.

Заблуждения (Delusions) ***-1/-5/-10/-15 очков***

Вы заблуждаетесь по поводу какой-либо вещи (или нескольких вещей). Это может дать другим людям повод считать вас сумасшедшим. Они могут быть правы. Если Вы страдаете от заблуждения, Вы должны отыгрывать его все время. Стоимость заблуждения зависит от его природы; вы не можете получить более чем 40 очков за заблуждения, независимо от того, насколько вы на самом деле сошли с ума.

Маленькие заблуждения(Quirk). -1 очко. Любая или все пять ваших характерных черт могут быть тривиальным заблуждением, которое не влияет на ваше повседневное поведение, и вряд ли на него обратят внимание при случайном знакомстве. Примеры: "Земля очень маленькая", " Пентагон контролирует бой-скаутов и магазины здоровой пищи", "Носки вызывают болезни ног".

Незначительные заблуждения. -5 очков. Это заблуждение влияет на ваше поведение, и, вероятно, на него быстро обращают внимание все вокруг, но оно не мешает Вам функционировать более или менее нормально. *Примеры:* "Белки являются посланцами Бога", "Иллуминати постоянно за мной наблюдают, но только чтобы защищать меня", "Я законный герцог Фнордии, украденный цыганами при рождении и обреченный жить среди простолюдинов". Новички, которые обращают внимание на это заблуждение, реагируют на Вас с - 1.

Сильные заблуждения. - 10 очков. Это заблуждение

сильно влияет на ваше поведение, но Вы живете довольно нормальной жизнью. Примеры: " правительство прослушивает все телефоны", "Я имею фотографическую память и чувство направления". Другие среагируют на Вас с -2.

Серьезные заблуждения. - 15 очков. Это заблуждение так сильно влияет на ваше поведение, что может мешать Вам нормально функционировать в повседневном мире. Примеры: "Я - Наполеон", "Я бессмертный", "Мороженое улучшает работу машин, особенно компьютеров. Достаточно одной ложки непосредственно внутрь." Другие реагируют на вас с -3, хотя, более вероятно, они испугаются или пожалеют Вас, вместо того, чтобы атаковать. Мастер должен тщательно ограничивать эти заблуждения, или персонаж не сможет значимо участвовать в кампании.

Имейте в виду, что поведение персонажа является важной вещью. В зависимости от поведения, одно и то же заблуждение могло быть любого уровня - от причуды до серьезного. Предположим, что вы верите, будто "все вещи фиолетового цвета живые". Если Вы похлопаете пурпурные вещи и скажете им привет, то это причуда. Если Вы не ведете серьезных разговоров в комнате с пурпурными вещами, это незначительное заблуждение. Если Вы пикетируете Капитолий, требуя Гражданских Прав Для Пурпурных Вещей, то это сильное заблуждение. Если Вы атакуете все пурпурные вещи, которые увидите - это серьезно!

Мастер, который хочет встряхнуть своих игроков, может сделать заблуждение правдой. Не все заблуждения пригодны для этого. Указанные выше, например, о белках, мороженом и Наполеоне вряд ли окажутся правдой. О носках - не слишком интересно. Но Земля действительно может быть незначительной в вашем игровом мире, или цыгане действительно украли наследника трона Фнордии... Попробуйте.

Если заблуждение оказывается правдой, оно не должно быть выкуплено игроком, пока другие игроки не поняли что он прав. (И запомните, игроку не нужно сообщать, что его персонаж - не сумасшедший. Кто-то может быть правым и в тоже время быть сумасшедшим...)

Дислексия (Dyslexia) ***-5/-15 очков***

У вас серьезная неспособность читать. (Незначительные формы дислексии встречаются часто, не вредят и никак не отражаются в игре, разве что в виде характерной черты). Вы не можете научиться читать или писать; простые карты и дорожные знаки - за пределами ваших умений. Вы можете узнать любое умение с нормальной скоростью, если у вас есть учитель. Если вы пытаетесь изучить ментальное умение без учителя, вы делаете это лишь с 1/4 скорости, и только если это можно узнать самостоятельно без помощи книг (мастер может изменить это правило в особых случаях). Вы также не можете пользоваться магией (не можете оперировать необходимой системой символов), хотя способны использовать магические предметы.

Величина этого недостатка зависит от типа культуры персонажа, например: Примитивная или средневековье (Tech Level 4 и ниже): -5 очков. Большинство людей вокруг Вас также не могут читать.

Наличие печатного станка (Tech Level 5 и выше): -15 очков. Этот недостаток ежедневно создает вам проблемы. Вы автоматически считаетесь неграмотным, но не получаете никаких дополнительных очков за это.

Фанатизм (Fanaticism) ***-15 очков***

Вы очень сильно верите в какую-то страну, религию и т.д. Она для вас важнее, чем все остальное. Вы не обязательно готовы умереть за нее - это зависит от вашей личной храбрости - но она для вас по важности стоит на первом месте. Если эта страна или религия требует выполнения какого-то кодекса поведения - вы будете следовать ему, если требует полного повиновения лидеру - вы будете это делать. Вы должны отыграть фанатизм.

Обратите внимание, что фанатики не обязаны быть безмозглыми или злыми. Фанатиком может быть свирепый жрец Сета, размахивающий окровавленным кинжалом, или пилот-камикадзе, уносящий с собой в могилу авианосец, или патриот, кричащий “Дайте мне свободу или дайте мне смерть!” Фанатизм - это склад ума, и разница в том, чего вы фанатик.

Обжорство (Gluttony) ***-5 очков***

Вы слишком любите хорошо поесть и выпить. Если есть такая возможность, вы всегда должны нагружать себя дополнительной провизией. Никогда по своему желанию вы не пропускаете возможность поесть. Если вам дали что-то вкусненькое или бутылку вина, которые вы по какой-то причине есть не должны, делается проверка Воли, чтобы не сделать это. Обжорство не является ужасным недостатком, но по его природе то, что вы им страдаете, скоро будет понятно всем, с кем вы встречаетесь.

Алчность (Greed) ***-15 очков***

Вы страстно желаете разбогатеть. Каждый раз, когда предлагаются ценности - как плата за честную работу, доход от похода, грабежа или сражения - вы должны сделать проверку Воли, чтобы избежать действия данного недостатка. Мастер может внести изменения в бросок, если сумма, о которой идет речь, много меньше вашего состояния. Малые деньги не сильно искушают алчного персонажа, но бедный герой должен делать бросок с -5 или даже больше, если рядом маячит большой улов. Честные персонажи (см. ниже) делают проверку с +5, чтобы не ввязаться в сомнительное дело и +10 в явно криминальное. Тем не менее, каждый жадный персонаж хоть раз сделает чего-нибудь незаконное.

Легковерие (Gullibility) ***-10 очков***

Кто рождается каждую минуту - так это вы. Легковерный человек верит всему, что слышит. Он проглотит даже очень нелепый рассказ, если он рассказан с убеждением.

Для того, чтобы не верить лжи - или неправдоподобной истине, в данном случае - вы должны сделать проверку вашего IQ, модифицированный правдоподобием рассказа. Ложь, сказанная с убеждением, или включающая нечто, в чем персонаж не осведомлен, например, “Мой отец является начальником полиции в этом городе, и он не оставит этого!” - дает штраф -6 к IQ. Ложь, с темой которой легковерный персонаж относительно знаком, например, “Вы не знали, что в вашей деревне разводят уток?” - дает -3 при проверке; и даже полностью диковинный рассказ - “Конечно, Эскимосы происходят от Испанских конкистадоров; все это знают!” - будет принят, если жертва потерпит неудачу при проверке неизмененного IQ.

Кроме того, легковерный персонаж получает штраф -3 в любой проверке умения Торговое Дело (Merchant), или в любой ситуации, в которой его легковерие могло быть использовано. Легковерный человек не может изучить умение Определение Лжи (Detect Lies).

Честность (Honesty) ***-10 очков***

Вы ОБЯЗАНЫ подчиняться закону, и прилагать все усилия, чтобы другие также подчинялись ему. Вы очень обязательны в этом смысле; это другая разновидность Кодекса Чести (Code of Honor) (см. выше).

В области, в которой мало или вообще нет законов, вы не станете дикарем - а будете действовать так, словно бы там действовали законы вашего дома. Это недостаток, поскольку он часто ограничивает вашу свободу! Столкнувшись с неблагоразумными законами, вы должны сделать проверку IQ, чтобы нарушить их и силы Воли, чтобы потом не сдаться властям! Если вы будете действовать нечестно, мастер может наказать вас за плохое отыгрывание персонажа.

Вы можете сражаться (или даже начать бой, если делаете все в рамках закона). Вы даже можете убить на дуэли или при самозащите - но никого не совершите преднамеренного убийства. Если вы в безвыходном положении, то можете украсть, но это крайняя мера и потом вы постараетесь заплатить жертве. Если вас посадили за преступление, которого вы не совершали, вы не будете пытаться сбежать, при условии, что с вами обращаются хорошо и вы уверены в исходе дела.

Вы всегда будете пытаться сдержать свое слово. (Во время войны, вы можете действовать в отношении противника “нечестно”, но это не доставляет вам радости!) Вы также считаете остальных честными, если только не знаете обратного (сделайте проверку IQ, чтобы понять, что кто-то нечестен, если у вас нет доказательств).

У честности, разумеется, есть и свои плюсы. Если вы надолго останетесь в одном месте и о вашей честности станет известно, мастер должен добавить +1 на все небоевые проверки реакции и +3, когда заходит разговор о доверии и честности. Это весьма существенный бесплатный бонус на реакцию за вашу репутацию.

Вы можете солгать, если этим не нарушаете закон. Правдивость (Truthfulness) - отдельный недостаток.

Неграмотность ***0 или -10 очков***

Это нормальное состояние для слаборазвитых культур, и в этих случаях не дает никакого бонуса. В TL5 или более развитых обществах, в которых распространены печатные станки, это недостаток. См. стр. 17.

Импульсивность (Impulsiveness) ***-10 очков***

Вы ненавидите говорить и обсуждать. Вы предпочитаете действовать! Когда вы один, вы сначала действуете, а потом думаете. В группе, если все остановились, чтобы что-нибудь обдумать - вы должны внести свою лепту в разговор - и тут же что-нибудь предпринять. Отыграйте это! Если абсолютно необходимо ждать и бездействовать, сделайте проверку Воли.

Ментальные недостатки

Нетерпимость(Intolerance) ***-5/-10 очков***

Вы недолюбливаете и не доверяете некоторым (или всем) людям, непохожим на вас. Сильно нетерпимый персонаж (-10 очков) получает -3 на реакцию по отношению ко всем, не принадлежащим к его расе и/или классу. В случае "хорошей" реакции, он будет терпеть этого человека и, по возможности, будет вести себя цивилизованно (но будет строгим и холодным по отношению к нему). При "нейтральной" реакции, он все еще вытерпит его, но словами и делами прямо покажет, что не хочет находиться рядом с этим существом, а также считает его ниже себя и/или оскорбить. При плохой реакции, он может напасть или совсем отказаться общаться с ним.

Нетерпимость, направленная только на *одну* специфическую расу или класс стоит -5 очков для часто встречающихся существ, и -1 (просто неприятная причуда) для редко встречающихся.

Члены группы, испытывающей нетерпимость, среагируют на не нравящуюся им персону с штрафом от -1 до -5.

Нетерпимость может обнаруживать себя и в других случаях. *Религиозная* нетерпимость может приобрести форму реакции -3 против исповедующих определенную веру (-5 очков) или вообще всех не вашей веры (-10 очков). При "нейтральной" или лучшей реакции, нетерпимый человек попытается обратить неверующего в собственную веру.

Завистливость (Jealousy) ***-10 очков***

У вас автоматически плохое отношение ко всем, кто кажется умнее, привлекательнее или лучше вас! Вы отрицаете все предложения, сделанные "соперником" и терпеть не можете, когда кто-то другой находится в центре внимания. (Этот недостаток хорошо работает вместе с мегаломанией (Megalomania). Если ревностью страдает NPC, мастер вычтет от 2 до 4 очков его реакции по отношению к жертвам его ревности.

Клептомания (Kleptomania) ***-15 очков***

Вы непреодолимо хотите красть - не обязательно ценные вещи, а что угодно, чего можно стибрить. Всякий раз, когда есть шанс стащить чего-нибудь, вы должны сделать проверку воли, с штрафом вплоть до -3, если предмет особенно интересен вам (не обязательно ценный, если только вы не бедный (poor) или алчный (Greedy), а просто "интересный"). Если вы провалите бросок, то должны попытаться украсть предмет. Ворованные предметы можно хранить или продать, но нельзя вернуть или выбросить.

Леность (Laziness) ***-10 очков***

Вы ненавидите любую физическую работу. Вероятность получить повышение или увеличение зарплаты в любой работе в два раза меньше. Если вы работаете самостоятельно, доходы сокращаются в два раза. Вы должны избегать работы - особенно тяжелой - всеми способами. Отыграйте это!

Развратность (Lecherousness) ***-15 очков***

Вы страдаете необычайно сильной страстью к любовным отношениям. При каждом не слишком коротком контакте с лицом противоположного пола вы должны сделать проверку Воли (с -5, если этот человек Красив (Beautiful) и с -10, если Очень красив (Very Beautiful)). Проваленная проверка означает, что вы должны начать действовать, используя любые хитрости и навыки, чтобы добиться взаимности. После этого вы должны испытать последствия своих действий, успешных или нет... это могут быть физическое наказание, тюрьма, заразное заболевание или (возможно) новый друг, который вас обожает.

Если только объект вашего обожания не Красив или Очень красив, вам не нужно делать проверку более одного раза в день, чтобы удержаться от действий. Если определенный персонаж очень твердо отвергает вас (например, ставит синяк под глазом или подает в суд за сексуальные домогательства), мастер может дать вам бонус к дальнейшим броскам.

Обратите также внимание, что развратный человек может изменить свои представления о привлекательности, если не доступны действительно красивые лица противоположного пола!

Мегаломания(Megalomania) ***-10 очков***

Вы верите, что вы - супермен, или, что были избраны для какого-то великого задания, или что ваша судьба - покорить мир. Начиная игру, вы должны взять недостаток "Фанатизм" (Fanatic), но вы - фанатик самого себя! Вы должны выбрать некоторую большую цель - обычно это завоевание или завершение какого-то фантастического задания. Вы не можете позволить чему-либо встать между вами и этой целью. Вы можете привлекать последователей, которые также являются Фанатиками - кому еще понравится слышать ваши разговоры относительно вашего великолепия и грандиозных планов. Молодые или наивные персонажи, и Фанатики ищущие новый объект поклонения, реагируют на вс с +2. Другие - с -2. Этот недостаток лучше подходит для неигровых персонажей, чем для героев игроков.

Жадность (Miserliness) ***-10 очков***

Как Алчность (с. 33), с той лишь разницей, что вы больше предпочитаете хранить то, что у вас уже есть. Вы должны быть и алчным и жадным! Каждый раз, когда нужно тратить деньги, вы должны совершить проверку Воли, и всегда должны искать наиболее выгодную сделку. Если сумма расходов велика, то вы должны делать бросок с -5. Проваленный бросок означает, что вы отказываетесь тратить деньги - или, если деньги должны быть потрачены, непрерывно плачетесь, жалуетесь по этому поводу и пытаетесь сбить цену.

Самоуверенность (Overconfidence) ***-10 очков***

Вы думаете, что вы умнее, сильнее и способнее, чем вы есть на самом деле и действуете соответствующим образом. Всегда (по мнению мастера), когда вы слишком осторожничаете, вы должны сделать проверку своего IQ. Проваленный бросок показывает, что вы не можете действовать осторожно, а должны действовать так, как если бы полностью контролировали ситуацию.

Самоуверенный персонаж получает +2 на все броски реакции от младших или наивных (они думают, что он так крут, как он говорит), но -2 от опытных неигровых персонажей.

Этот недостаток напоминает мегаломанию (Megalomania) (выше), но меньше по масштабам. Робин Гуд был самоуверенным - он вызывал встречных на дуэль на посохах. Гитлер была мегаломаном - он сунулся в Россию. Герои чаще бывают самоуверенными, чем мегаломанами.

Это требует отыгрывания. Скрытный персонаж может быть гордым и хвастливым, или просто нераздумывающим - но отыграйте это!

Пацифизм (Pacifism) ***-15 или -30 очков***

Вы ненавидите насилие! Эта ненависть может принимать три разные формы:

Полная *ненависть к насилию* - как и написано: вы не поднимите руку ни на одно разумное существо. Также вы должны делать все возможное, чтобы удержать от насилия остальных. Вы можете свободно защищаться от нападений животных, москитов и т.д. - 30 очков.

Только само-оборона означает, что вы будете драться только для защиты себя или своих друзей, используя лишь столько силы, сколько нужно (не допускаются превентивный удары!). Вы должны сделать все, чтобы убедить других не начинать драку. -15 очков.

Не можете убивать - вы можете свободно драться, и даже начинать бой, но никогда не сделаете ничего такого, что, по всей видимости, убьет врага. Это включает не оказание помощи раненому противнику (“сам сдохнет”)! Также вы должны останавливать своих компаньонов и не позволять им совершать убийства. Если вы кого-то убили (или чувствуете ответственность за убийство), вы немедленно испытываете нервный срыв. Бросьте 3 кубика и будьте совершенно невменяемым и бесполезным (отыграйте это) в течении такого числа дней. В это время вы должны делать проверки Воли, чтобы совершить любой вид насилия по отношению к *любому* существу, по *любой* причине. -15 очков.

Паранойя (Paranoia) ***-10 очков***

Вы не соприкасаетесь с действительностью. Если быть более точным, вы думаете, что все чего-то замышляют против вас. Вы никогда никому не поверите, кроме старых друзей... которых вы тоже подозреваете, просто на всякий случай. Другие персонажи реагируют на параноика с -2. Неигровой персонаж, являющийся параноиком, автоматически реагирует с -4 по отношению к любому чужаку, и любой обычный штраф к реакции (например, недружелюбность к расе или национальности) *удваивается*. Этот недостаток очень хорошо использовать в паре с Заблуждениями (Delusions), которые имеют свою собственную стоимость недостатка!

Фобии (Phobias) ***различна***

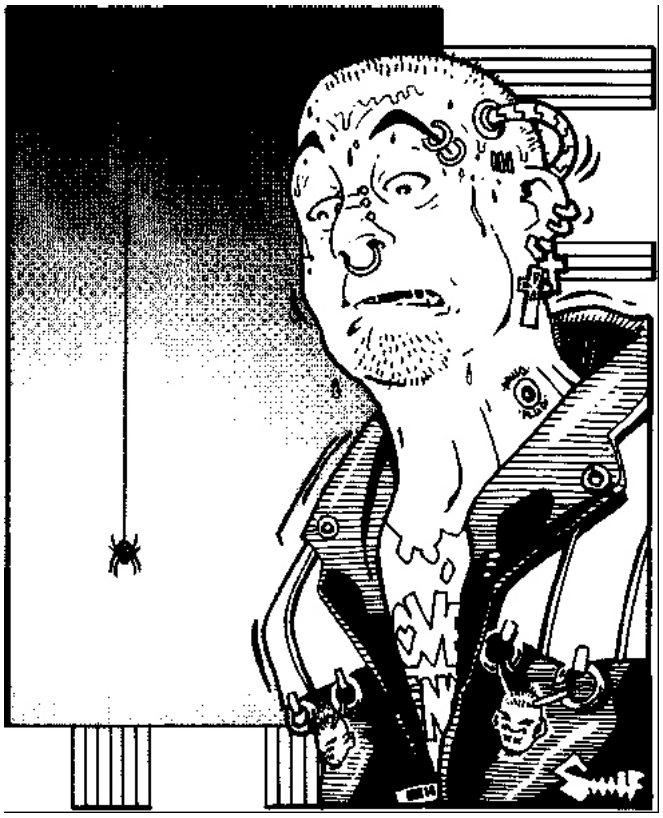
“Фобия” - это страх перед определенными предметами, существами или обстоятельствами. Многие страхи имеют под собой основание, но фобия - это беспричинный, неразумный, болезненный страх. Чем обыденней объект или ситуация, тем больше очков дает вам эта фобия. Боязнь темноты гораздо более неприятна, чем боязнь неуклюжих водопроводчиков. Фобия может быть умеренной или серьезной; серьезный вариант фобии стоит вдвое больше.

Если у вас *умеренная* фобия, вы можете обуздать ее успешной проверкой Воли (Will roll). Еще это называется “Проверкой на испуг” (Fright Check) - см. стр. 93. Например, если вы страдаете акрофобией (боязнью высоты), вы все еще можете выйти на крышу высокого здания, если сделаете успешную проверку Воли. Однако боязнь сохраняется. Если вы успешно справились с умеренной фобией, вы получаете пенальти -2 к IQ и DX до тех пор, пока остается причина вашего страха, и вы должны делать новую проверку каждые десять минут, чтобы понять, не победит ли вас страх. Если это так (то есть вы провалили Проверку на испуг), это плохо повлияет на вас в зависимости от результата броска по таблице на стр. 94.

Если вы страдаете *серьезной* фобией (это стоит в два раза больше очков), вы до смерти боитесь. При нормальных обстоятельствах, вы просто должны избегать пугающей вас ситуации. Если вам приходится контактировать с объектом боязни, сделайте Проверку на испуг... с -4 к Воле! Вы будете действовать с -3 к IQ и DX, пока сохраняется причина вашего страха, делая повторную проверку каждые 10 минут.

Если человека, страдающего фобией, пытаются *запугать* объектом боязни, он немедленно должен сделать Проверку на испуг с +4 к Воле (независимо от того, серьезная фобия или умеренная). Если враги действительно направляют на него объект боязни, то он должен сделать обычную Проверку на испуг (как описано выше). Если проверка провалена, жертва сломлена, но не обязательно станет говорить - см. Умение допрашивать. Некоторые люди могут поддаться панике, но все равно откажутся говорить, как некоторые не станут говорить под пыткой.

Ситуация, связанная с фобией, по определению является стрессовой. С любым, кто страдает раздвоением личности, склонен впадать в неистовство и т.д., скорее всего это и произойдет, когда он сталкивается с объектом боязни и проваливает Проверку на испуг.



Некоторые распространенные фобии:

Толпа (демофобия): Любая группа из более чем дюжины человек вызывает страх, если эти люди не знакомы вам хорошо. Проверка делается с -1 за более чем 25 человек, -2 за толпу из 100 и более, -3 за 1000, -4 за 10000 и т.д. -15/-30 очков.

Темнота (скотофобия): Распространенная, но серьезно травмирующая боязнь. Вы по возможности должны избегать подземелий; если что-то случится с вашим фонарем или факелом, вы можете потерять голову прежде чем вновь зажжете свет. -15/-30 очков.

Смерть и трупы (некрофобия): Вас ужасает сама мысль о смерти. Требуется Проверка воли, если вы видите мертвое тело (животные и т.д. не считаются, но считаются фрагменты тел). Эта проверка делается с -4, если тело принадлежит тому, кого вы знали, или с -6, если оно оживлено каким-либо противоестественным образом. Призрак (или мнимый призрак) также требует проверки с -6. -10/-20 очков.

Грязь (рупофобия): Вы до смерти боитесь инфекции или просто грязи и нечистот. Вы должны сделать Проверку воли прежде чем совершить что-либо, из-за чего можете испачкаться; вы должны сделать проверку с -5, что съесть непривычную пищу. Вы должны действовать настолько “привередливо”, насколько это возможно. -10/-20 очков.

Замкнутые пространства (клаустрофобия): Другая распространенная травмирующая боязнь. Вы чувствуете себя неуютно всякий раз, когда не можете видеть неба - или, по крайней мере очень высокого потолка. В небольшом помещении или транспортном средстве вы чувствуете, что стены давят вас... Вам нужен воздух! Опасный страх для кого-то, кто планирует спуститься под землю. -15/-30 очков.

Высота (акрофобия): Вы не можете по собственной воле подняться более чем на 15 футов над землей, если вы не внутри здания и далеко от окон. Если действительно есть возможность упасть, Проверка воли осуществляется с дополнительным пенальти -5. -10/-20 очков.

Ментальные недостатки

Насекомые (энтомофобия): Вы боитесь всех “жуков”. Большие или ядовитые насекомые дает дополнительное пенальти -3 при проверках на самообладание. Очень большие насекомые или насекомые в большом количестве дают -6. Избегайте муравейников гигантских муравьев. -10/-20 очков.

Громкие звуки (бронтофобия): Вы будете избегать любых ситуаций, где вероятны громкие шумы. Внезапный громкий звук потребует немедленно сделать Проверку воли или вы впадете в панику. Гроза - травмирующее переживание. -10/-20 очков.

Машины (технофобия): Вы никогда не научитесь чинить любые машины, и откажетесь учиться использовать что-либо более сложное, чем арбалет или велосипед. Любое высокотехнологичное окружение потребует проверки; действия, связанные с роботами или компьютерами потребуют проверки с -3, а в случае враждебности со стороны разумных машин с -6. -15/-30 очков в обществе TL5 и выше; -5/-10 ниже TL5.

Магия (манафобия): Вы никогда не научитесь использовать магию и будете плохо относиться к любому, кто использует магию. Вы должны делать проверку на самообладание каждый раз, когда в вашем присутствии совершается волшебство. Проверка делается с -3, если на вас направлена дружественная магия, и с -6, если враждебная. (Магия не обязательно должна быть реальна, если ВЫ в нее верите!) -15/-30 очков в обществе, где магия встречается часто, -10/-20, если известна, но редка, -5/-10, если “настоящая” магия по существу неизвестна.

Чудовища (тератофобия): Любое “необычное” существо вызывает этот страх - пенальти от -1 до -4, если чудовище кажется очень большим и опасным или если их много. Обратите внимание, что определение “чудовища” зависит от опыта. Американский индеец посчитает слона чудовищем, а африканский пигмей - нет! -15/-30 очков.

Число 13 (трискадекафобия): Вы должны сделать проверку на самообладание, чтобы сделать что-либо, связанное с числом 13 - подняться на 13-й этаж, купить что-нибудь за 13 тысяч долларов и т.д. Проверка делается с -5, если речь идет о пятнице, 13-м! -5/-10 очков.

Океаны (талассофобия): Вы боитесь больших объемов воды. Океанское путешествие или перелет над океаном будут по большей части невозможны для вас, и встреча с водяным чудовищем также ошеломит вас. -10/-20 очков.

Открытые пространства (агорафобия): Вы чувствуете себя неуютно на открытых пространствах и действительно пугаетесь, когда в пределах 50 футов нет стен. -10/-20 очков.

Рептилии (офиофобия): Вам становится плохо при одной мысли о рептилиях, амфибиях и тому подобных чешуйчатых гадах. Очень большая или ядовитая рептилия потребует проверки с -2; множество рептилий (например, яма со змеями) потребует проверки с -4. -10/-20 очков.

Острые предметы (аикмофобия): Вы боитесь всего острого. Мечи, копья, ножи и шприцы вызывают у вас приступ страха. При попытке использовать остроконечное оружие или при угрозе таковым требуется Проверка воли с -2. -15/-30 очков при TL5 и ниже; -10/-20 очков при TL выше 5.

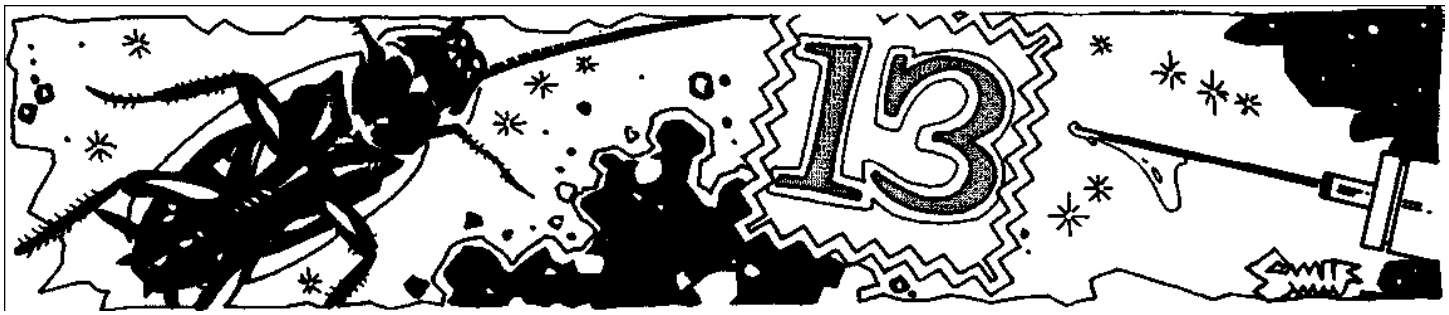
Брезгливость (научного названия не имеет): Вы боитесь всякой “мерзости”. Вы пугаетесь маленьких насекомых, ползучих существ, крови и мертвецов, слизи и т.п. Но это не просто сочетание обычных страхов перед насекомыми, рептилиями, грязью и смертью. Огромные насекомые или рептилии особо вас не беспокоят равно как и “обычная” грязь, равно как и привидения. Но противные и отталкивающие вещи, нечистоты и прочие мерзости вызывают у вас отвращение. Умеренная брезгливость, вроде “неприязни”, является просто характерной чертой, которую весело отыграть. -10/-20 очков.

Странные и неизвестные вещи (ксенофобия): Вас пугают всякого рода странные обстоятельства и, в частности, необычные люди. Вы должны сделать Проверку воли, если оказались в окружении людей другой расы или национальности; проверка делается с -3, если это даже не люди. Ксенофоб, потерявший над собой контроль, может очень неплохо атаковать незнакомцев просто из страха. -15/-30 очков.

Оружие (гоплофобия): Любое оружие пугает вас; в присутствии оружия вы испытываете стресс, а его использование или угроза оружием требует Проверки воли с -2. -20/-40 очков.

Неприязнь

Чтобы добавить глубины своему персонажу, вы можете взять любую из описанных выше фобий в очень умеренном варианте, т.е. в качестве “неприязни”. Это характерные черты, каждая из которых стоит -1 очко и не дает определенных штрафов; это просто возможность для отыгрыша. Или, если вы страдаете от настоящей фобии, то можете попробовать притвориться, что это просто неприязнь - до тех пор, пока не случится проблема и вы не провалите Проверку воли! Можно попросить мастера делать ваши проверки секретно, чтобы лучше скрывать вашу фобию настолько долго, насколько возможно. См. Причуды, стр. 41.



Пиромания (Pyromania) ***-5 очков***

Вы обожаете огонь! И также любите зажигать его. Чтобы хорошо отыграть эту особенность, вы никогда не должны упускать возможности развести костер, или поддержать найденный вами. Когда на то есть абсолютная необходимость, сделайте бросок воли, чтобы преодолеть желание зажечь огонь.

Садист(Sadism) ***-15 очков***

Вас приводит в восторг жестокость… ментальная, физическая, или и та, и другая. (Это обычно “злая” черта, более свойственная неигровым персонажам-негодяям, чем героическому персонажу). Мастер может полностью запретить этот недостаток (как и любое другое преимущество или недостаток) если он не хочет, чтобы кто-либо отыгрывал это в его кампании.

Люди реагируют на известного садиста с -3, если они не из культур, не слишком уважающих жизнь. Когда персонаж-садист имеет возможность удовлетворить свое желание, но знает что это небезопасно (например, поскольку пленного нужно отпустить невредимым) он должен провести успешную проверку Воли, чтобы сдержать себя. Имейте в виду, что возможно, хотя и подло, быть как задирой (bully), так и садистом.

Чувство долга (Sense of Duty) ***-5/-10/-15/-20 очков***

См стр. 39.

Робость(Shyness) ***-5/-10/-15 очков***

Вы робеете среди незнакомых людей. Этот недостаток имеет три степени: Легкая, Серьезная и Очень Серьезная. Вы должны отыгрывать вашу робость! Этот недостаток можно выкупать по одному уровню за раз.

Легкая Робость: Вам немного неловко среди незнакомых людей, особенно напористых или привлекательных. -1 в любом умении, которое требует от Вас иметь дело с публикой - в частности, Артистизм (Acting), Бард (Bard), Ведение переговоров (Carousing), Дипломатия (Diplomacy), Заговаривание зубов (Fast-Talk), Лидерство (Leadership), Торговое дело (Merchant), Политика (Politics), Хорошие Манеры (Savoir-Faire), Сексапильность (Sex Appeal), Знание уличных законов (Streetwise) и Обучение (Teaching). -5 очков.

Серьезная Робость: Вам очень неловко среди незнакомых людей, и обычно вы отмалчиваетесь даже среди друзей. -2 в любом умении, которое требует от Вас иметь дело с публикой. -10 очков.

Очень Серьезная Робость: Избегаете общения с незнакомыми людьми, если это возможно. Не способны к публичным выступлениям и не можете изучить любое умение, требующее работы с публикой; -4 к проверкам таких умений. -15 очков.

Раздвоение Личности (Split Personality) -10/-15 очков

У вас есть две или более четких личностей, каждая из которых может иметь собственный комплекс ментальных проблем или образцов поведения. Это позволяет Вам иметь те ментальные недостатки, которые были бы в противном случае несовместимыми (например, пацифизм (Pacifism) и неистовство (Berserk), или Паранойя (Paranoia) и Развратность (Lecherousness)).

Каждая личность должна иметь свой собственный лист персонажа. Характеристики личностей должны иметь различия стоимостью, по меньшей мере, в 50 очков. Даже их основные параметры могут измениться отчасти (ST, DX, и HT могут быть искусственно уменьшены для личностей, которые “думают”, что они слабы, неуклюжи или болезненны). IQ и умения могут быть другими, и признаки личности могут быть полностью иными. Стоимость в очках для каждой личности должна быть в среднем около 100, когда Вы начинаете игру, но они не должны быть одинаковыми! Распределение заработанных очков между личностями оставляется на усмотрение мастера.

В любой напряженной ситуации, мастер делает проверку вашего IQ; неудачный бросок означает переключение на другую личность. Требуется не более одной проверки в час (игрового времени). Любой неигровой персонаж, осведомленный об этой проблеме будет считать (и, возможно, оправданно) вас опасным психом, и реагировать на вас с -3.

Если ваши личности являются разными гранями одного “индивидуума” это - недостаток на 10 очков. Если личности в основном не подозревают друг о друге, имеют различные воспоминания, и разные имена, это недостаток на 15 очков.

Упрямство (Stubbornness) ***-5 очков***

Вы всегда пытаетесь действовать так, как взбрело вам в голову. С вами действительно сложно действовать на пару - отыграйте это! Вашим друзьям придется уговаривать (Fast-Talk) вас поступить так, как нужно. Остальные реагируют на вас с -1 на реакцию.

Правдивость (Truthfulness) ***-5 очков***

Вы ненавидите лгать - или просто не умеете это делать. Чтобы не выдать неудобную правдивую информацию (солгать молчанием), нужно сделать проверку Воли. Чтобы действительно *сказать* лживую информацию, вы должны сделать проверку Воли с -5! Проваленный бросок означает либо, что вы проговорились, либо, что вы солгали так, что ложь очевидна. (Если кто-то использует на вас Определение Лжи (Detect Lies), вы вдобавок получаете -5).

Неудачливый(Unluckiness) ***-10 очков***

Вам просто не везет. Все получается не так, как надо - и обычно, в наиболее неудачный момент. Один раз за сеанс игры мастер будет произвольно и злонамеренно делать что-либо плохое для вас. Вы провалите важный бросок кубиков, или (против всех шансов) враг появится в самое неподходящее время. Если во время приключения что-то плохое должно с кем-то случится, то вы - первый кандидат.

Мастер *не может* просто убить неудачливого персонажа, что угодно менее неприятное вполне подойдет.

Клятва (Vow) ***от -1 до -15 очков***

Вы поклялись делать (или не делать) что-либо. Этот недостаток особо подходит для рыцарей, святых и фанатиков. Обратите внимание, что какой бы ни была данная клятва, вы принимаете ее всерьез. Если бы вы этого не делали, то это не было бы недостатком. Точная цена клятвы определяется мастером, но должна примерно соответствовать неприятностям, которые она доставляет персонажу.

Тривиальная клятва: -1 очко (причуда). Всегда одеваться в красное; никогда не пить алкоголь; галантно относиться ко всем женщинам; отдавать 10% доходов церкви.

Мелкая клятва: -5 очков. Обет молчанья днем; вегетарианство; целомудрие (да, в игровых рамках это мелкая клятва).

Крупная клятва: -10 очков. Не использовать оружие с острыми гранями; полный обет молчания; никогда не спать в зданиях; владеть лишь таким количество имущества, которое способна увезти ваша лошадь.

Великая клятва: -15 очков. Всегда откликаться на призывы о помощи; всегда драться левой рукой (если правша); охотиться на данного врага, пока не убьешь; вызывать каждого встречного рыцаря на бой.

Если вы выберете обет бедности, то не получите очков за то, что будете нищим (Dead Broke). Аналогично, вы не можете взять клятву никого не убивать и получить очки за пацифизм: не можете убивать (Can not kill), и так далее.

Многие клятвы заканчиваются через определенный период времени. После этого момента, вы должны выкупить ее. Клятвы, рассчитанные меньше, чем на год, незначительны! Если герой хочет завершить клятву до указанного времени, мастер должен оштрафовать его; в средневековом мире подходящим окажется задание или другая кара (а задание само по себе тоже может быть клятвой).

Слабая воля (Weak Will) ***-8 очков/уровень***

Вас легко переубедить, вывести из себя, напугать, отвлечь и т.д. За каждый уровень слабой воли, ваш эффективный IQ уменьшается на 1 при совершение любых проверок Воли (стр.24), включая попытки сопротивляться дипломатии (Diplomacy), заговариванию зубов (Fast-Talk), сексапильности (Sex Appeal), умению допрашивать (Interrogation), Гипнозу (Hypnotism), магическим или телепатическим попыткам захватить, прочитать или повлиять на ваш разум. Также слабая воля влияет на все попытки сопротивляться фобиям и вражеской магии, делать проверки страха (стр. 93), и избегать наркотической зависимости (Addictions), неистовству (Berserk), и подобным вещам. У персонажа не может быть и сильной, и слабой воли одновременно.

Иждивенцы (Dependent)

Иждивенец - это неигровой персонаж, за которого вы несете ответственность - это может быть ваш ребенок, младший брат или супруга. Иждивенцы могут быть проблемой: учитывая вашу заботу, враг может использовать их, чтобы добраться до *вас*! Таким образом, иждивенец - это недостаток, приносящий очки. Точная его стоимость определяется его или ее способностями, важностью в вашей жизни и частотой появления, как показано ниже.

Мастер может ограничивать доступных в кампании иждивенцев, или даже полностью запретить их, если они чрезмерно повлияют на ход приключения.

Способности иждивенцев

Иждивенец создается так же, как и любой другой персонаж, но вместо 100 очков, использующихся для создания игрового персонажа, ему отведено 50 или меньше. Чем больше вы тратите на то, чтобы "создать" своих иждивенцев, тем более они будут способными и тем меньшее количество очков они будут давать вам, как недостаток.

Иждивенец, созданный более чем на 50 очков, не настолько беспомощен, чтобы давать вам какие-то бонусные очки. В самом деле, "иждивенец" на 51-75 очков может даже быть полезным… по существу, это союзник (стр. 23), не стоящий очков персонажа. Единственный недостаток такого "способного иждивенца" в том, что вы все равно *обязаны* присматривать за ним, или за ней.

Иждивенец на 26-50 очков: Лучше среднего. -6 очков.

Иждивенец на 1-25 очков: Средний: -12 очков.

Иждивенец на 0 или меньше очков: Возможно, маленький ребенок или немощный старик. -16 очков.

Важность иждивенца

Чем более иждивенец важен для вас, тем больше вы увеличиваете его собственную "досадную стоимость", выражающуюся в большем количестве очков для вас.

Сотрудник или знакомый: Вы чувствуете ответственность за этого человека, но вы разумно прикинете степень опасности и можете рисковать им. Используйте половинную стоимость.

Друг: Вы всегда должны пытаться защищать этого персонажа; вы можете рисковать им или ей только если на кону что-то крайне важное (такое, как безопасность огромного числа других людей). Используйте указанную стоимость.

Возлюбленная: Иждивенец - родственник или возлюбленная. Ничего для вас не может быть важнее его или ее безопасности. Удвойте указанную стоимость.

Частота появления

Чем чаще появляется иждивенец, тем больше его стоимость, как недостатка. Выберите частоту появления, соответствующую его истории. Если иждивенец, к примеру, ваш младенец, то будет странно, если он будет появляться "достаточно редко"!

Иждивенец появляется практически всегда (результат 15 или меньше): тройная стоимость.

Иждивенец появляется достаточно часто (результат 12 или меньше): двойная стоимость.

Иждивенец появляется иногда (результат 9 или меньше): указанная стоимость.

Иждивенец появляется достаточно редко (результат 6 или меньше): половина стоимости.

Пример: Шериф Джек'О'Рурк любит прелестную городскую учительницу. Она персонаж лучше среднего уровня, созданный на 50 очков (6 очков О'Рурку). Он любит ее (удвойте стоимость до 12 очков). И она практически всегда рядом (утройте стоимость до 36 очков). Результат: -36 очков персонажа для шерифа Джека. Но он будет проводить значительную часть своего времени, спасая ее от разбойников, индейцев и грабителей поездов.

Если ваш иждивенец похищен или другим образом пропадает во время игры, вы *обязаны* отправить на спасение, как только сможете. (Если в ходе проверки выясняется, что сильный враг и иждивенец оба участвуют в игре, мастер может позволить врагу украсть вашего иждивенца и исходить из этого!) Если ваш иждивенец в беде, а вы не спешите ему на помощь, мастер может лишить вас очков за эту игру за "не отыгрывание персонажа". Также, вы *не можете* получить очков персонажа за любую игровую сессию, в которой ваш иждивенец был убит или серьезно ранен. Так что… если у вас есть иждивенцы, хорошо присматривайте за ними!

Если иждивенец потерян (убит, или ранен настолько серьезно, что мастер предпочитает исключить его из кампании), вы *должны* возместить очки персонажа, полученные за него. Есть три способа сделать это: "выкупить" его, используя те очки, которые набрали во время своих приключений, взять новый недостаток, или нового иждивенца. Последнее нежелательно, так как сложно вписывается в игру, а вот ментальные проблемы, вызванные потерей, подойдут в самый раз. (С того момента, как осьминог пообедал Эмми, вы боитесь океана…)

Ни один персонаж не может получить очков за более, чем двух иждивенцев одновременно. Впрочем, мастер может находчиво интерпретировать это правило. К примеру, борец с преступностью может в обычной жизни быть школьным учителем и у него будут "общие иждивенцы" - все ученики. Они молодые (12 очков), и появляются достаточно часто (удвоенная цена, 24 очка). Они считаются лишь "друзьями" - но даже так, ограничение на двух иждивенцев позволяет персонажу получить с них 48 очков персонажа. (И если одного из них ранят, всегда найдутся другие).

Некоторые подходящие иждивенцы… Для всех: пожилые родственники, учителя, друзья, дети, младшие братья или сестры, любовницы, мужья или жены. Для борцов с преступностью: младшие напарники, репортеры или опекуны. Для магов: ученики. Для капитанов кораблей (океанских или космических): офицеры или матросы. Для солдат: сироты, новые рекруты. Для преступников или сумасшедших ученых: неумелые помощники.

Служба

На вас лежит существенная повинность по отношению к другим, и вы лично выполняете ее. Источником службы может быть сложная работа, феодальная повинность, или что-либо другое. (Служба в отношении иждивенцев не считается отдельно). По определению, служба назначается извне. Полностью самостоятельно чувство службы - это Чувство долга (Sense of Duty) (см. ниже).

Мастер в начале каждого приключения бросает кубики за каждого персонажа, чтобы определить, будет ли он в этом приключении "призван на службу". Стоимость службы зависит от того, насколько часто требуется появление персонажа:

Практически всегда (результат 15 или меньше): -15 очков. Для службы такого уровня, мастер может сказать, что персонаж на службе, не делая броска кубиков.

Достаточно часто (результат 12 или меньше): -10 очков.

Иногда (результат 9 или меньше): -5 очков.

Достаточно редко (результат 6 или меньше): -2 очка.

Чтобы иметь смысл, служба должна быть опасной. Обычная работа - не "служба". Если служба не заставляет вас хоть изредка рисковать свой жизнью, вычтите 5 из ее стоимости, что исключает возможность использовать всех реже появляющихся, чем "достаточно часто".

Некоторых хорошие примеры служб: Феодальная повинность по отношению к лорду. Ответственность хорошего офицера в отношении своих подчиненных и начальников. Служба лояльного шпиона своему агентству.

Мастер может хорошо использовать службы (при необходимости, "добиваясь" нужного результата на кубиках), чтобы отправить героев в приключения или интересные боковые ветви сюжета. Персонаж, пытающийся избежать этого, должен быть наказан за плохое отыгрывание. Впрочем, мастер может ограничить или полностью запретить службы, если они серьезно повлияют на ход всего приключения.

Чувство долга (Sense of Duty) -5/-10/-15/-20 очков

Оно отличается от настоящей Службы (Duty) (см. выше). Службу накладывают на все. Чувство Долга вырабатывается самостоятельно.

Это не тоже самое, что и Честность (Honesty) (см. стр. 33). Нечестный персонаж все равно может обладать Чувством Долга. Робин Гуд не был честным: он воровал! Но у него было серьезное Чувство долга по отношению к свои людям и ко встреченным беднякам.

Если вы чувствуете долг по отношению к кому-то, вы никогда не предадите его, не покинете тогда, когда он в беде, и даже не позволите им страдать или голодать, если можете помочь. Если вы известны своим чувством долга, другие будут реагировать на вас с +2, чтобы поверить вам в сложной ситуации. Если у вас есть чувство долга и вы действуете против того, кого должны оберегать, мастер оштрафует вас за плохое отыгрывание персонажа.

Игрок определяет группу, к которой персонаж чувствует ответственность, а мастер определяет стоимость недостатка. Примеры: только к близким друзьям и компаньонам (-5 очков), к нации или другой большой группе (-10 очков), ко всем, кого вы знаете лично (-10 очков), ко всему человечеству (-15 очков), к каждому живому существу (-20 очков… и вы святой, вас очень сложно терпеть).

Враги

У вас есть враг (или враги), которые могут участвовать в некоторых или во всех ваших приключениях, действующие против вас, или просто пытающиеся вас убить! Стоимость врага определяется его силой и вероятностью появления в приключении. Враги будут неигровыми персонажами или Противниками (см. стр. 180).

Мастер может ограничить или полностью запретить этот недостаток, если он серьезно повлияет на ход приключения.

Сила

Чем сильнее враг, тем больше его или ее стоимость, как недостатка. Она определяется мастером. Некоторые примеры:

Один человек выше-среднего уровня (созданный на 50 очков): -5 очков.

Один весьма опасный персонаж (созданный на 100 очков) или группа от 3 до 5 "нормальных" или "средних" персонажей на 25-очков: -10 очков.

Примеры: Сумасшедший ученый, или четверо братьев человека, убитого вами на дуэли. Группа среднего размера (от 6 до 20 человек):

Примером может быть небольшая банда или городское полицейское отделение (в котором служат сотни людей, но не все будут одновременно гоняться за вами).

Большая группа (от 20 до 1000 человек), или группа среднего размера, включающая людей, весьма опасных, или обладающих сверхчеловеческими способностями.

Примерами будет ФБР и Мафия.

Целое правительство, магическая гильдия в полном составе, Космический Патруль, организация суперменов, или другая чрезвычайно могущественная организация: -40 очков.

Частота появления

В начале каждого приключения, или каждой сессии продолжительного приключения, мастер бросает 3 кубика за

каждого врага с целью определить, появится ли он.

Если враг появляется практически всегда (результат 15 или меньше): тройная стоимость.

Если враг появляется достаточно часто (результат 12 или меньше): двойная стоимость.

Если враг появляется иногда (результат 9 или меньше): указанная стоимость.

Если враг появляется достаточно редко (результат 6 или меньше): половина стоимости.

Происхождение этого врага придумываете вы, когда в первый раз создаете персонажа; вы должны объяснить мастеру, почему враг преследует вас. Впрочем, мастер сам может определить детали - поскольку враги, после того, как они созданы - его персонажи.

Если вы берете очень сильного врага, скорее всего, вас скоро посадят или убьют. Вот так-то. Вы получите 60 очков, если выберете ФБР, как "достаточно часто" появляющегося врага, но ваша жизнь будет жизнью разыскиваемого преступника, и даже с этими 60 очками ваша карьера может оказаться короткой.

С другой стороны, если вы выберете слабого врага, или будете умно действовать, вы сможете убить его или навсегда переменить его отношение к вам. Но просто так ничего не бывает! Когда вы таким образом избавляетесь от врага, у вас есть три варианта:

(а) Заплатить достаточно очков персонажа, чтобы "выкупить" недостаток.

(б) Взять ментальный или физический недостаток, чтобы компенсировать очки. К примеру, во время финальной битвы вас могли ударить в голову, что оставило вас практически глухим. Или на вас мог напасть гигантский паук, оставивший вам фобию по отношению к насекомым. Новый недостаток должен быть такой же стоимости, что и враг (или меньшей, если вы хотите *выкупить* часть недостатка). Если вы не можете ничего придумать взамен, за дело возьмется мастер.

(в) Взять другого врага такого же типа и начать заново. Может быть, вы убили злого доктора Скорпиона - но его брат продолжает злую работу.

Поскольку слишком большое количество врагов может серьезно повлиять на игру, ни у одного персонажа не может быть больше двух врагов, или бонуса, превышающего 60 очков. (Если все правительство США гоняется за вами, тот факт, что ваш старый профессор из колледжа сошел с ума и также преследует вас, будет несущественным).

Мастер *всегда* может пересмотреть или запретить выбранного игроком врага, если тот кажется слишком глупым или его будет чрезвычайно сложно вписать в кампанию.

Замечания о недостатках

Отмена недостатка: Мастер не должен разрешать игрокам брать недостаток (или причуду), отменяемую преимуществом! К примеру, никто не может взять и Тугоухость (Hard of Hearing) и Обостренный слух (Acute Hearing).

Драматические злодеи: Некоторые недостатки - к примеру, Садизм (Sadism) - не совсем подходят для "героических" игровых персонажей. Но в приключенческой литературе они часто встречаются у самых отвратительных злодеев. Так что они включены в книгу в интересах создания хороших неигровых персонажей.

Трагические герои: У многих величайших героев истории и литературы есть "трагические пороки". Алкоголизм, ужасная внешность, отсутствующие конечности и даже наркотическая зависимость - все это можно встретить у героев реальных и вымышленных. Так что не думайте, что ваши герои должны быть идеальными… попробуйте дать им значительную проблему, с которой они должны бороться.

Новые недостатки

Мастер (и игроки при поддержке мастера) могут придумывать новые недостатки. Единственные ограничения:

(1) Если персонаж в чем-то не ограничивается, это не недостаток!

(2) Убедитесь, что стоимость недостатка соответствует уже имеющимся! Предположим, что вы хотите добавить аллергии. Будет глупостью сделать аллергию недостатком на 20 очков! Точная стоимость недостатка будет определяется физическим влиянием аллергии, но 5 очков, или 10 за очень серьезную форму, будет вполне достаточно.

(3) Убедитесь, что этот недостаток не является просто другой разновидностью Вредных Привычек, легко описываемой простым штрафом на реакцию.

Пример выбора недостатков

Мы знаем, что Даю Блакторну потребуются некоторые недостатки. Когда мы оставили его на 25-ой странице, выбрав необходимые преимущества, у него было -5 очков. Ему надо взять недостатки… поскольку очки персонажа еще и нужны на покупку умений.

Мы можем набрать недостатков не более, чем на 40 очков. (Мы можем взять один крупные недостаток, стоящий более 40 очков, но мы не будем этого делать - это сделает Дая слишком необычным). Наши причуды не входят в это ограничение.

Бедность (Poverty) вполне подходящий недостаток для вора или плута. Мы уже решили сделать его бедным на странице 18, это стоило нам -15 очков, которые мы уже посчитали и использовали. Большинство физических недостатков слишком изуродуют героя, а мы представляем Дая здоровым и нормально выглядящим. Так что наш второй недостаток будет социальным… враг. Мы уже решили, что Дай вор. Давайте предположим, что он действует сам по себе и не подчиняется местной Гильдии Воров. Естественно, они недовольны! Гильдия очень могущественная организация, враг на 30 очков. Но Дай по ее меркам достаточно обычная напасть, они не слишком активно и регулярно гоняются за ним; они вторгнутся в приключении только при броске 6 или меньше. Это уменьшает стоимость в два раза, делая врага недостатком на 15 очков.

Ментальные недостатки также весьма интересны; здесь много потенциала для ролевого отыгрывания. Алчность? Слишком очевидно. Честность? Несовместима. Трусость? Не вписывается в облик персонажа. Самоуверенность? Вроде вполне подходит. Стоимость этого недостатка - еще -10 очков. Так мы достигли предела в 40 очков. Мы уже посчитали 15 из них. Остальные 25 прибавляются к имеющимся -5, и Дай остается с 20 не потраченными очками персонажа.

Pt. Cost	ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS
5	ABSOLUTE DIRECTION
10	ACUTE HEARING (+5)
	Hears on 17
5	DOUBLE-JOINTED
15	DANGER SENSE
-15	ENEMY: Thieves' Guild
	roll of 6 or less
-10	OVERCONFIDENCE
-15	POOR

6 Причуды

Квирк (причуда) - незначительная персональная черта, не являющаяся преимуществом или недостатком - это просто что-то уникальное. К примеру, такая заметная черта, как жадность - это недостаток, ну а если персонаж всегда требует оплаты в золоте - это причуда.

Вы можете взять 5 причуд для своего персонажа, причем каждая причуда дает 1 дополнительное очко персонажа, таким образом вы получаете на 5 очков больше и можете потратить их на преимущества и умения. Эти очки не входят в установленный предел недостатков, допустимых в данной кампании.

Единственный недостаток характерной черты в том, что вам *придется* ее отыграть. Если вы берете причуду “нелюбовь высоты”, но спокойно лазаете по деревьям каждый раз, когда это нужно, мастер может наказать вас за плохой отыгрыш. Так, очков можно потерять больше, чем вы получили, выбирая причуду! Не выбирайте причуды, которые вы не хотите отыгрывать.

Причуды могут быть взяты в процессе игры, но обычно этого делать нельзя. Причуды делают персонажа более реалистичным.

Вы можете *менять* причуды, (с позволения мастера) если случилось что-то, что могло повлиять на личность персонажа. Вы можете также оставить пару причуд “открытыми”, при создании персонажа и заполнить их после нескольких игровых сессий - позвольте персонажу создать самого себя!

Примеры причуд:

Убеждения и цели: если вы строго придерживаетесь своей цели, она очень важна и/или иррациональна, то это может быть сильным недостатком. Религиозное рвение, жадность и похоть - примеры важных целей. Но из незначительных убеждений или целей получаются хорошие причуды. *Примеры*: Цель Вашей жизни - накопить достаточно денег, чтобы купить собственную ферму (или лодку, космический корабль, замок). Или Вы требуете ‘джентльменского’ отношения ко всем женщинам. Или Вы настаиваете на отказе от ‘шовинистического’ поведения мужчин. Это может быть любая вещь, о которой вы думаете.

Нелюбовь: Что-нибудь из списка фобий может быть взято в качестве причуды. Если вы не любите что-то, то по возможности будете этого избегать. Нелюбовь не может принести вреда, как фобия. Нелюбовь можно взять не только из списка фобий. Существует множество вещей, которые персонаж может не любить: кошки, крысы, галстуки, противоположный пол, насилие, телефоны, подоходный налог…

Вкусы: Выберете что-нибудь, что нравится вашему персонажу. Если он любит что-нибудь, то он должен пытаться это раздобыть. Это не обязанность, а просто предпочтение. Это может быть любовь к различным приспособлениям, котятам, солнцу, ножам, керамическим совам, забавной живописи.

Привычки или выражения: если вы постоянно упротребляете выражения вроде “Растудыть его в коромыслу!” или “Чтоб мне пусто было!”.... или подбрасываете в воздух серебрянную монетку... или никогда не сидите спиной к двери. Если вы взяли себе слишком серьезную привычку, то это уже недостаток, дающих отрицательный модификатор на реакцию.

Что-нибудь еще: что угодно, что, по вашему мнению может сделать вашего персонажа реальной личностью. Особенности одежды, выбор друзей, неразделенная любовь, хобби (поддержанные несколькими очками в соответствующем умении), любимое развлечение - выбор за вами.

Пример генерации персонажа.

Вернемся к Даю Блакторну, персонажу, которого мы начали создавать на странице 14. В данный момент он имеет 20 непотраченных очков персонажа. Мы решили взять все пять очков причуд, чтобы сделать Дая более интересным персонажем. Мы остановились на следующем:

1) Он недоволен своим невысоким ростом
2) Он не любит большие водоемы.
3) Он любит высоты и высокие места.
4) Он отказывается от всех наркотиков, даже алкоголя (очень необычного в его культуре)
5) Он любит выпендриваться

Причуды находятся внизу раздела преимуществ/недостатков листа персонажа. Теперь у нас есть намного больше возможностей для отыгрыша и мы обязаны отыгрывать эти причуды, иначе мастер оштрафует Дая. Каждая причуда дает нам дополнительное очко персонажа, таким образом их у нас уже 25. Эти очки мы можем использовать в следующих и предыдущих фазах создания персонажа.

Pt. Cost	ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS
5	ABSOLUTE DIRECTION
10	ACUTE HEARING (+5)
	Hears on 17
5	DOUBLE-JOINTED
15	DANGER SENSE
-15	ENEMY: Thieves' Guild
	roll of 6 or less
-10	OVERCONFIDENCE
-15	POOR
-1	SENSITIVE ABOUT HEIGHT
-1	AFRAID of DROWNING/[illegible] lakes
-1	LOVES HIGH PLACES
-1	NO DRUGS OR ALCOHOL
-1	FLAMBOYANT SHOWOFF
0	CANNOT READ

7 Умения

Умение - это определенный вид знаний. Дзюдо, ядерная физика, владение мечом, механика, смертельные заклинания и английский язык - все это умения. Каждое умения отдельно и существует само по себе, но некоторые умения помогают изучить другие.

Каждое ваше умение представлено числом. Например, “Короткий меч-17” означает, что ваш навык во владении коротким мечом равно 17. Чем выше число, тем лучше вы владеете умением. Когда вы пытаетесь что-либо сделать, то вы (или мастер) бросаете 3 кубика и делаете проверку на успех против своего умения, которое мастер модифицирует как считает нужным - см. Проверки на успех стр. 86 . Если число, которое вы выкинули, меньше или равно вашему (модифицированному) умению, то вам удалось выполнить действие! Но если вы выбрасываете 17 или 18 , то это автоматическая неудача.

Некоторые умения отличаются на разных технических уровнях (“тех уровнях” или “TL” для краткости). Такие умения обозначены /TL . К примеру, умение владеть коротким мечом одинаково в любое время, а вот умение Хирургия/TL4 (ампутировать руку топором) сильно отличается от умения Хирургия/TL9 (заменить ее рукой клона). См. Технические уровни (стр. 185).

Как и в реальной жизни, вы начинаете с некоторыми умениями и можете изучить больше, если потратите время на тренировку.

Оглавление умений

Умения, связанные с животными 46
Творческие умения 47
Атлетические умения.....48
Боевые/оружейные умения 49
Ремесленные умения.....53
Хобби умения 54
Языковые умения 54
Магические умения.....55
Медицинские умения.....56
Уличные умения 57
Профессиональные умения.....58
Псионические умения.....59
Научные умения 59
Социальные умения 62
Воровские/шпионские умения.....65
Транспортные умения.....68
Список Умений..... *Мгновенные персонажи*

Повышение своих умений

После того, как вы создали персонажа, вы можете увеличивать свои умения двумя путями. Первый: очки, которые вы получаете за удачное прохождение приключения, могут быть пущены на улучшение умений. Второй: вы можете проводить игровое время *за обучением* – улучшая какое-либо умение или изучая новое. Смотрите *Развитие персонажа*, стр. 81.

Бесплатное повышение умений

Есть способ повысить несколько умений одновременно: заплатите очки персонажа (см. *Развитие персонажа*), чтобы поднять атрибут. Если вы сделаете это, то *все* умения, основанные на этом атрибуте, возрастут на 1. К примеру, если вы повысите DX, то все ваши физические умения (владение оружием, катание на лыжах и т.д.) поднимутся на 1. (Умения, которое может базироваться на двух атрибутах, – например лазание – поднимется только в том случае, если вы изначально привязали его к атрибуту, который теперь повышаете). Дальнейший рост умений из-за обучения основывается на новом значении DX.

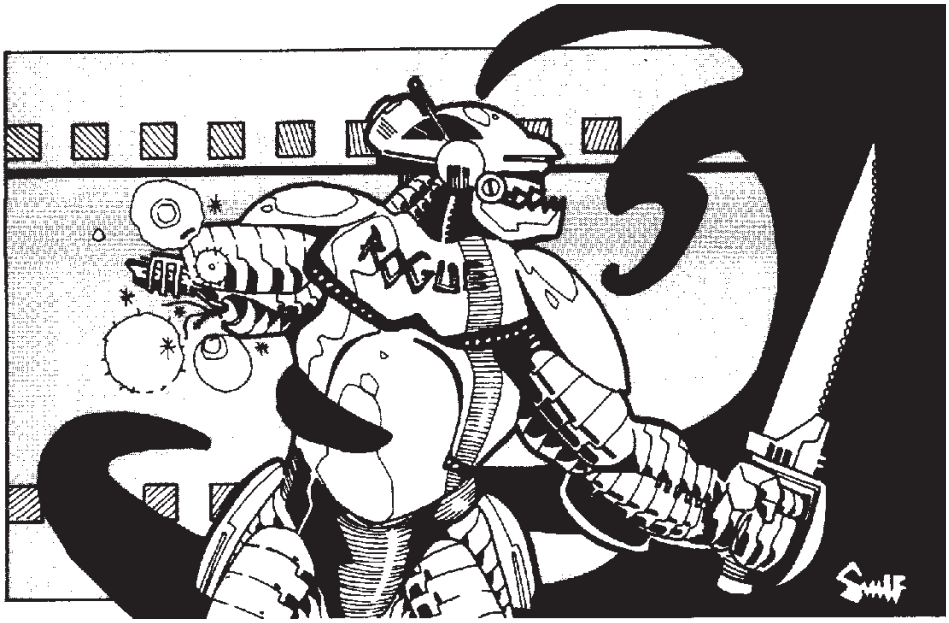
Умения также могут основываться на других умениях, и, если умение, на котором оно основано, повышается, то и зависящий от него навык может повыситься. Подробности см. в разделе *Значения по умолчанию от других умений*, стр. 44.

Обучение умениям

Чтобы выучить или повысить умение, вам нужно потратить “очки персонажа”. Цена умения зависит от его сложности и типа. Умные персонажи получат преимущество в обучении ментальным умениям, а ловкие – в обучении физическим умениям.

Когда вы тратите очки на совершенствование какого-либо умения, то поднимаете его до нужного уровня. Вначале умения изучаются легко – небольшая тренировка позволит многому научиться! Но их дальнейшее повышение стоит дороже, как показано в таблице ниже.

Таблица умений (стр. 44) показывает стоимость каждого умения. Умения разбиты на два типа: Ментальные (основаны на IQ) и Физические (основаны на DX). Чем сложнее умение, тем дороже стоит его изучение.



Выбор начальных умений

Когда вы создаете персонажа, то используете очки персонажа для “покупки” умений. *Максимальное* количество очков, которое персонаж может потратить на умения, равно его удвоенному возрасту. Например, восемнадцатилетний персонаж может потратить на умения не больше 36 очков. Почему? Это примерно максимально время, которое человек мог потратить на тренировку за время своей жизни до начала игры. Это ограничение не распространяется на умения, которым вы учитесь по ходу игры.

На обучения умениям, с которыми персонаж начинает игру, деньги не расходуются.

Мастер может запретить вам начинать игру с какими-либо умениями, которые, как он считает, неподходящими для вашего героя. Например, охотник из каменного века не мог бы мастерски управлять реактивным самолетом, а меченосец эпохи Возрождения вряд ли был бы знаком с аквалангом. Ну а джентльмен, живущий в викторианском Лондоне, должен будет предоставить *очень* хорошее объяснение (и возможно выбрать преимущество Необычное происхождение), если хочет начать игру, будучи умелым колдуном!

Также персонажи из мира будущего вряд ли смогут обучиться Выживанию и владению «архаичными» видами оружия и средствами передвижения.

Как правило, мастер должен разрешить большую свободу выбора умений персонажу, который богат или имеет высокий статус.

Требования

У некоторых умений есть *требования* – обычно это другие умения. Это бывает, когда более продвинутое умение базируется или происходит из основного. Чтобы изучать более сложные умения, нужно знать требуемые умения на уровне 12 или больше. К примеру, выше умение в Механике должно быть 12 или выше перед тем, как вы сможете изучить Инженерию (тип умений – средства передвижения). Ядерная физика происходит из Математики и т.д. Знание требований обязательно, и для изучения более продвинутого умения вы не сможете обойтись только высоким базовым атрибутом.

Цена умений в очках

Следующая таблица показывает, сколько очков персонажа стоит изучение одного из двух типов умений (ментальных и физических) на определенном уровне. Подробный пример выбора умений см. на стр. 70.

Первый столбец показывает уровень умения, которого вы собираетесь достичь, *относительно своего базового атрибута* – DX для физических умений и IQ для ментальных. Если ваша ловкость 12, то уровень “DX-1” будет равен 11, “DX” равен 12 , “DX+1” равен 13 и т.д.

Следующие колонки показывают стоимость изучения умений разной сложности – *Легких, Средних, Сложных, Очень сложных* – до соответствующего уровня. Трудные умения сложней изучить, поэтому они стоят дороже!

Специализация

Обязательная специализация

Некоторые умения – Инженерия, Оружейное дело, Пилотирование, Выживание и т.п. включают очень широкий спектр навыков. Любой изучающий эти умения *должен* “специализироваться” в них. Каждая специализация считается отдельным умением. Вы можете изучать умение множество раз, каждый раз с новой специализацией, потому что каждая специализация –отдельное умение.

Например, различные варианты умения Вождение по умолчанию равны друг другу с пенальти -4. Если ваше умение Вождение (Автомобили) равно 18, то вы по умолчанию получаете 14 в умениях Вождение (Бронетехника) и т.д.

Возможная специализация

Другие умения, например Научные, позволяют выбрать *необязательную* специализацию в некой области знаний. Например, астроном может специализироваться в кометах. Специалист в данной области получит бонус +5 при решении любых вопросов, связанных с его специализацией, но -1 при решении проблем, выходящих за ее рамки, и -2, если у него две специализации. Разрешено иметь не больше двух специализаций в какой-либо одной области знаний. Мастер может отвергнуть любую предложенную «специализацию».

Знакомство

Многие умения – Вождение (Автомобили), Лучевое оружие и много других получают пенальти, когда персонаж сталкивается с незнакомым *типом* предмета. К примеру, если Звездный Рейнджер был обучен пользоваться бластером Фишера, то модель Хамилла будет ему “незнакома”. Когда вы пользуетесь незнакомым предметом, то получаете пенальти к умению -2.

Как правило, если у вас есть какое-либо умение во владении неким оборудованием, то вы становитесь *знакомым* с новой моделью этого типа оборудования, попрактиковавшись в ее использовании 8 часов. Нет ограничения по количеству типов оружия, машин, самолетов и т.д., с которыми вы можете быть хорошо знакомы. Если вы знакомы с 6 или более типами, то мастер может сделать проверку соответствующего умения, когда вы сталкиваетесь с новым типом предмета; если проверка удается, то вы уже знакомы с чем-то похожим и можете пользоваться новым устройством без пенальти.

Мастер также может сказать, что предмет так похож на предмет, с которым вы уже знакомы, что можно считать вас знакомым и с этим предметом. К примеру, две похожие модели револьвера “Кольт” можно считать идентичными.

Знакомство для начинающих персонажей

И специализация, и знакомство существует у многих умений в игре. Например, для умения Вождение вы обязаны выбрать специализацию (скажем, Автомобили). Тогда вы можете начать с машиной (скорей всего вашей собственной), с которой вы знакомы. За каждый уровень умения выше 14 вы можете добавлять еще один тип, с которым знакомы.

Умения по умолчанию: умения, которых вы не знаете

У многих умений есть значение "по умолчанию". Это уровень, которым вы уже владеете *безо всякой тренировки.* У умения есть значение по умолчанию, если это что-то, что каждый хоть немного умеет.

Если брать общее правило, то Легкие умения имеют значение по умолчанию DX-4 (если физические) или IQ-4 (если ментальные). Умения средней сложности по умолчанию имеют значение DX (или IQ) -5, Сложные умения по умолчанию имеют значение DX (или IQ) -6. Есть исключения, но их немного.

Например, по умолчанию умение Взлом (Lockpicking) равно IQ-5. Если ваш интеллект равен 11, и вам нужно взломать замок без всякой предварительной подготовки, то вам необходимо выкинуть 6 или меньше, так как 11-5=6. 6 - ваше значение умения Взлом по умолчанию.

Значения по умолчанию не дают никаких специальных преимуществ, таких как бонус к повреждениям, бонус к уклонению, парирование, равное 2/3 умения и других.

У некоторых умений нет значения по умолчанию. Каратэ, Ядерная физика, Лассо настолько запутаны и сложны, что абсолютно никто не сможет воспользоваться ими без тренировки.

Мастер должен менять или отменять некоторые значения по умолчанию, которые могут оказаться глупыми. К примеру, средневековый рыцарь, перенесенный в двадцатый век, не должен получать значение по умолчанию в умении нырять с акваланго, если он его впервые видит. Значение по умолчанию во владении акваланго подразумевает, что большинство современных людей примерно знают (пусть даже только из телевизора) как пользоваться акваланго.

Максимальное значение

Если умение базируется на атрибуте, который выше 20, то при вычислении умения по умолчанию считайте, что этот атрибут равен 20. Супермены получают *хорошие* значения по умолчанию, но не *суперские*.

Значения по умолчанию от других умений

Некоторые умения получают значения по умолчанию от *других* умений. Это может показаться сложным, но смиритесь с этим, это того стоит.

Например, владение Палашом имеет значение по умолчанию DX-5 *или* Короткий меч-2 , потому что эти два умения довольно схожи. Если вы обучались владению коротким мечом, то уже кое-что знаете о работе палашом.

Допустим, ваше умение Короткий меч равно 13. Умение Палаш по умолчанию равно умению Короткий меч-2 . Значит безо всякой тренировки ваше умение во владении Палашом по умолчанию равно 11. Теперь, если вы захотите повысить умение Палаш, то ваши тренировки с коротким мечом пойдут на пользу, и умение Палаш вы будете поднимать с уровня 11. Каждое повышение этого умения будет стоить столько, как будто вы повысили это умение до 11 и теперь хотите продолжить. (Другими словами, знания в смежной специальности дают преимущество, большее начальное умение. Но вы *не можете* повысить умение за несколько часов тренировки. Только начинающий может быстро прогрессировать, а вы уже не начинающий.)

Продолжение на следующей странице...

физические умения

Получаемый уровень	Уровень сложности умения: Легкий	Средний	Сложный
DX-3	——	——	1/2 очка
DX-2	——	1/2 очка	1 очко
DX-1	1/2 очка	1 очко	2 очка
DX	1 очко	2 очка	4 очка
DX+1	2 очка	4 очка	8 очков
DX+2	4 очка	8 очков	16 очков
DX+3	8 очка	16 очков	24 очка
DX+4	16 очков	24 очка	32 очка
DX+5	24 очка	32 очка	40 очков

ментальные умения

Получаемый уровень	Уровень сложности умения: Легкий	Средний	Сложный	Очень Сложный
IQ-4	——	——	——	1/2 очка
IQ-3	——	——	1/2 очка	1 очко
IQ-2	——	1/2 очка	1 очко	2 очка
IQ-1	1/2 очка	1 очко	2 очка	4 очка
IQ	1 очко	2 очка	4 очка	8 очков
IQ+1	2 очка	4 очка	6 очков	12 очков
IQ+2	4 очка	6 очков	8 очков	16 очков
IQ+3	6 очков	8 очков	10 очков	20 очков
IQ+4	8 очков	10 очков	12 очков	24 очка
IQ+5	10 очков	12 очков	14 очков	28 очков

Дальнейшее повышение идет в той же прогрессии: добавьте 8 очков для физических умений, 4 очка для очень сложных ментальных, и 2 для остальных ментальных. Верхней планки ни для одного из умений не существует (вы ограниченны только продолжительностью жизни), но максимальный полезный уровень лежит в промежутке от 20 до 30, так как вряд ли вы будете часто сталкиваться с проблемами такой сложности.

Пояснение к таблице умений

Физические умения основываются на ловкости (а некоторые на HT или ST – но в любом случае таблица работает так же). Вначале они легко изучаются, но рано или поздно вы достигаете такого уровня, после которого дальнейшее повышение умения занимает очень много времени. Примерами могут служить Лазание, езда на велосипеде, вождение большинства средств передвижения, все боевые умения. Повышая физические умения, вы достигаете уровня (примерно от DX+3 до DX+5), после которого дальнейшее совершенствование возможно только при огромном количестве труда.

Ментальные умения основываются на IQ (кроме Сексапильности, которая основывается на HT). После того, как вы постигли базовым знания о предмете, дальнейшая тренировка идет ровными темпами, и ограничения по высоте умения нет. Примерами ментальных умений могут служить простые ремесла, науки, заклинания, псионические умения, языки. Изучение этих умений идет довольно быстро, повышение на уровень стоит всего 2 очка (4 очка для Очень Сложных умений).

Обратите внимание, что физические умения высокого уровня улучшаются намного медленнее, чем даже самые трудоемкие ментальные умения. Это реалистично. Мастерский фехтовальщик, улучшая свое мастерство, тренирует и тело, и сознание. А студенту или ученому для улучшения требуется развивать только мозг. Кроме того, границы физического развития гораздо сложнее преодолеть, чем границы сознания.

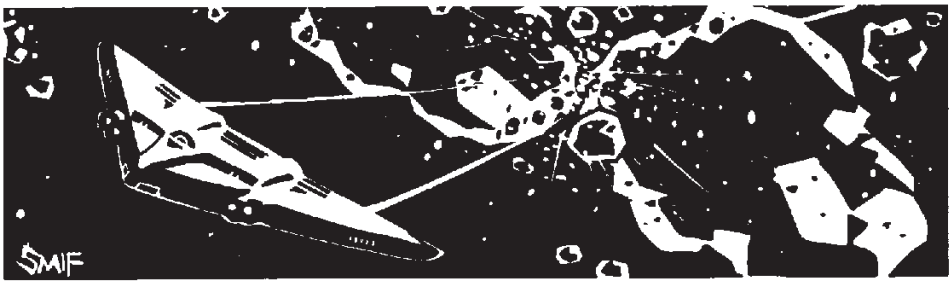
Что означают уровни умений

Итак, вы располагаете умениями Геология 9, Короткий меч 13 и Французский язык 22. И что это *значит*? Что плохо, что хорошо, а что посредственно? Это очень важно знать, когда вы создаете персонажа. Это также пригодиться, если вы переводите героя из другой системы в GURPS или наоборот.

Чтоб воспользоваться умением, нужно сделать его проверку (см. стр. 86). Проверки умения делаются с помощью броска трех кубиков. К примеру, если ваше умение 13, вам нужно выкинуть 13 или меньше на трех кубиках, чтобы попытка воспользоваться этим умением оказалась удачной. Умения могут быть больше 18, это не редкость, но бросок в 17 или 18 – это всегда провал. И модификаторы сложности обычно будут понижать ваше "эффективное" умение ниже 18.

Вероятность удачи для каждого умения приведена в таблице ниже. Если ваше умение равно 10 (это принято за среднее значение умений), то вероятность неудачи составляет 50%. Конечно, «среднее» - это не всегда хорошо! Бросок 17 и 18 – всегда провал, так что никто не добивается успеха в 100% случаев.

Эта таблица отражает значения умений. Специальная таблица для языков приведена на стр. 55.



Уровень умения	*Шанс удачи*	*Уровень умения*	*Шанс удачи*
3 – Крайне неумелый	0.5%	10 – Средний	50.0%
4 –	1.9%	11 –	62.5%
5 –	4.6%	12 – Довольно умелый	74.1%
6 – Неспособный	9.3%	13 –	83.8%
7 –	16.2%	14 – Очень умелый	90.7%
8 – Посредственный	25.9%	15 –	95.4%
9 –	37.5%	16 и больше – Эксперт	98.1%

Эта таблица дает примерное представление о ваших шансах добиться успеха при выполнении задания *средней* сложности – чем бы оно ни было. Помните, что при выполнении трудной задачи мастер модифицирует проверку. Если ваше умение Взлом равно 18, то вы сможете открыть большинство обычных замков с первого раза. Но сложный замок (-8 к умению) делает ваше *эффективное* умение равным 10, и вероятность открыть его снижается до 50%!

Заметьте, что по достижении умением уровня 14 вероятность успеха не сильно увеличивается с каждым последующим уровнем. Кроме того, изучение умений становиться все труднее и труднее. Но это не бессмысленно. Допустим например, что ваш уровень в умении Взлом составляет 23. Обычные замки открываются не легче чем при умении 18 (вероятность не может быть выше 98%), но сложный замок (-8 к умению) делает ваше эффективное умение равным 15, что все равно означает 95% шанс открыть его с первого раза!

Уровень умений во владении оружием обычно лежит в диапазоне от 10 до 16. Примерное значение этих значений в реальном мире показано ниже:

3: Хуже некуда. Вы не можете попасть по врагу, разве что благодаря везению.
6: Неловкий. Обычный человек, впервые в жизни взявший в руки оружие.
9: Неумелый. Новобранец на первом месяце обучения.
12: Начинающий. Обычный человек после некоторой тренировки или талантливый новичок.
15: Ветеран. Хороший, опытный боец. Вы редко промахиваетесь.
18: Эксперт. У вас *большой* опыт.
20: Мастер. Вы можете обучать других и обучать хорошо.
25: Волшебник. Вы способны драться с завязанными глазами

Значения по умолчанию от других умений (Продолжение)

Благодаря умению владеть коротким мечом, ваше умение Палаш равно 11. Допустим ваша ловкость 12. Умение 11 эквивалентно DX-1 . Если бы вы покупали умение обычным образом, оно стоило бы вам 1 очко. Следующий уровень (DX) стоит 2 очка. Разница 1. Так что если вы заплатите 1 очко, то можете поднять свое умение Палаш с 11 до (DX) 12.

Двойные зависимости: Если умение А по умолчанию равно Умению Б-5, а умение Б равно по умолчанию IQ-5 , значит ли это, что умение А равно по умолчанию IQ-10? Нет. Умение не может основываться на другом умении, которое вы знаете только по умолчанию, но которому не обучались.

Повышение умений по умолчанию от других умений

Предположим, что вы повышаете умение (например, короткий меч), на котором у вас основано другое умение (Палаш). Тогда умение Палаш поднимется. Но если вы начнете изучать умение Палаш, по умолчанию относящееся к умению короткий меч, а потом еще раз повысите умение Короткий меч, то умение Палаш не обязательно поднимется.

Как в примере выше, пусть вы потратили 1 очко чтобы поднять умение Палаш до 12 (DX) . Теперь вы тратите еще 4 очка на поднятие умения Короткий меч до 14. (сначала до DX+1 потом до DX+2). Поднимется ли ваше умение палаш? Нет. Новое значение по умолчанию теперь 12 (Короткий меч-2), но чтобы поднять умение с 12 до 13 (с DX до DX+1) нужно заплатить 2 очка, а вы потратили ранее только 1 очко. Учтите его, и когда вы заплатите еще одно очко, то уровень владения палашом поднимется.

Если вы изучите умение Палаш до такого уровня, что оно окажется выше умения Короткий меч, то лучше будет сменить зависимость умений друг от друга, и сделать так, чтобы умение Короткий меч теперь по умолчанию зависело от умения Палаш. Но понижать уровень вы не можете. Нужно иметь в запасе столько непотраченных очков, чтобы оставить все умения на своем уровне.

Оставив умение Короткий меч на уровне 13, вы потратили 39 очков, чтобы повысить умение Палаш, и оно достигло отметки 18 (DX+6). Вы хотели бы, чтоб теперь умение Короткий меч зависело по умолчанию от умения Палаш. Но сначала вам придется заплатить очко, которое вы не платили, когда Палаш зависел от Короткого меча. Теперь вы можете сменит зависимость. Значение по умолчанию умения короткий меч равно 16 (Палаш-2). И вы ранее потратили 8 очков ранее на умение короткий меч, поднимая его до 14. Этих 8 очков теперь достаточно, чтобы поднять это умение до 17.

Похоже на абстрактную игру с числами, но это работает. Вы не получаете пенальти за то, что сначала начали изучать умение короткий меч, и то что получилось не отличается от того, что бы вышло, если бы вы начинали с умения палаш.

Список умений

Умения идут в алфавитном порядке и разделены на категории. Описание каждого умения содержит следующую информацию:

Название умения. Если умение изменяется в зависимости от разных технических уровней, то оно будет написано так: “Кузнечное дело/TL”.

Тип. Вид умения (Физическое или Ментальное) и его сложность.

Зависимость по умолчанию. Базовый атрибут(ы) и умение(я), от которых зависит умение, если само по себе оно не изучалось. Если таких зависимостей несколько, то умение зависит от того, которое дает большее значение. Некоторые умения (например, иностранные языки) не имею значения по умолчанию. Вы *не можете* воспользоваться этим умением, если вы его специально не изучали.

Требования. Другие умения, которые должны быть на уровне 12 или выше перед тем, как изучение данного умения будет возможно. У большинства умений нет требований.

Описание. Краткое объяснение того, как это умение используется.

Модификаторы. Список частых бонусов и пенальти для этого умения. Мастер решает, когда использовать модификаторы, а когда нет.

Новые умения

Мастера и игроки могут добавлять другие умения, если понадобиться. Значение по умолчанию, время обучения и т.д. назначается так же, как и в умениях, приведенных ниже. Не забывайте, что большинство так называемых “новых” умений просто является специализациями в уже существующих навыках.

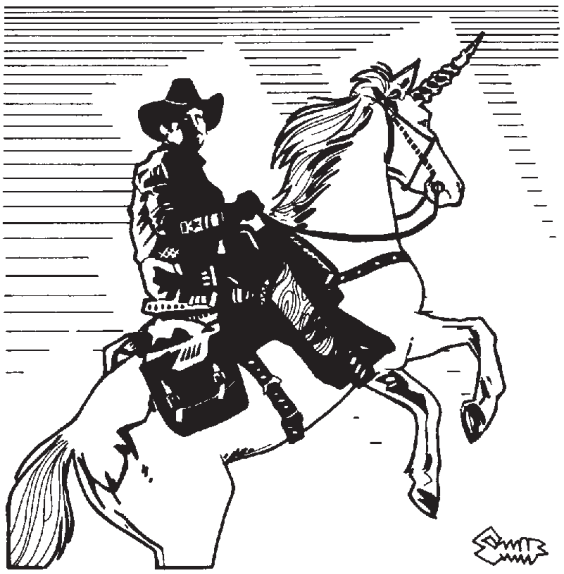
Умения, связанные с животными

Эти умения можно легко изучить в низкотехнологичной культуре – а также на ферме или в деревне в любой культуре. “Дитя города” будет иметь некоторые сложности с поиском учителя, разве что это богатый человек.

Во всех этих умениях при желании можно специализироваться на одном виде животных (например лошадях, кошках, хищных птицах).

Приручение животных (Animal Handling)
(Ментальный/Сложный) IQ-6

Это умение характеризует вашу способность дрессировать все виды животных и работать с ними. Чтобы *дрессировать* животное, персонаж должен делать проверку на успех один раз за каждый день тренировки. Неудачная проверка означает, что животное ничему не научилось, Полностью проваленная проверка означает, что дрессировщик был атакован животным. Время, которое придется потратить на тренировку, обычно зависит от интеллекта животного и его послушания. См. главу *Животные* на стр. 140.



При работе с дрессированным животным дрессировщик делает проверку своего умения для каждого задания, которое он дает животному. Модификаторы: -5, если животное не знакомо с дрессировщиком, -5, если животное находится в стрессовой ситуации, -3 или больше, если задание трудное.

Это умение можно использовать (иногда), чтобы успокоить дикое, опасное и необученное животное. Модификаторы: -5 , если животное дикое или очень напуганное. -10 , если это животное-людоед или если оно убивает людей.

И наконец, это умение дает преимущество во время боя с животными. Если ваше умение 15 или больше, то все проверки атаки и защиты животного против вас получают пенальти -1 , потому что вы можете предугадать его поведение. Если вы эксперт (умение 20 или больше), то проверки животного получают пенальти -2.

Соколиная охота (Falconry)
(Ментальный/Средний) IQ-5

Это умение охотиться с хищной птицей на мелкую дичь. Хороший сокольничий будет знать технику охоты, а также то, как заботиться о соколе (см. поля на стр. 142).

Чтобы найти гнездо сокола весной, нужно потратить неделю на поиски и удачно выполнить проверку умения Соколиная охота; в новом гнезде будет 1d-3 птенцов.

Навьючивание (Packing)
(Ментальный/Сложный)
Приручение животных-6 или IQ-6
Требование: Приручение животных

Это умение быстро и эффективно нагружать и разгружать животных. Оно включает умение получать больше отдачи от животных, умение судить о возможностях животного до приобретения, а также выбирать наиболее подходящие пути для караванов.

Умелый упаковщик будет востребован до TL6, и будет зарабатывать столько же, сколько и сержант наемников. Караваном должен руководить один мастер-упаковщик (умения 15+), иначе его скорость понижается на 20%. Армия США использовала тысячи вьючных животных во время второй мировой, и использовала бы еще больше, если бы нашла умелых упаковщиков. А четыре года войны оказались недостаточным сроком для тренировки!

На более высоких технических уровнях этот навык заменяется умением Грузоперевозки (Fright Handling), которое легче (Ментальный/Средний), потому что для него не нужно знать животных.

Верховая езда (любой вид) (Riding)
(Физический/Средний)
Приручение животных-3 или DX-5

Это способность различна для каждого типа животных (другими словами, вы должны выбрать вид животных, на котором специализируетесь). Если вы сталкиваетесь с незнакомым животным, то считайте умение Верховая езда на этом животном равным умению Верховая езда на наиболее похожем животном. К примеру, если вы умеет ездить на лошади, то получите пенальти -3 для верблюда, -6 для дельфина и никакого пенальти для мула.

Вы должны делать проверку умения, когда впервые пробуете оседлать животное и каждый раз, когда происходит что-то, что может испугать животное, а также когда животному предстоит сделать что-то трудное (например прыжок). Модификаторы: +5, если животное знает вас и вы ему нравитесь; -10, если животное не ездовое или необъезженное.

Умения, связанные с животными

Кучер (Teamster) (Ментальный/Средний) Приручение животных-4 или Верховая езда-2 Требования: Приручение животных

Это умение управлять упряжками животных, такими как лошади, впряженные в карету или тянущие пушку. Оно включает в себя умения запрягать животных, заботиться о них и умение судить о возможностях животного до приобретения. Управление более чем четырьмя животными, или управление упряжкой животных незнакомого вида дает -2 к умению. Каждый вид животного требует отдельного умения. По умолчанию они равняются друг другу с модификатором -3. Лошади и мулы – это одно умение.

Когда лошади, впряженные в карету или тянущие иной груз (например пушку), мчатся галопом (20 миль в час, или 10 гексов в ход), то возница должен делать проверку умения Кучер каждые 10 секунд с пенальти -5, если ландшафт неудобен. Проваленная проверка означает, что повозка перевернулась. Это равно падению с пяти ярдов (5d-10 повреждений) для каждого человека и животного. Чтобы успокоить всех животных, нужно применить умение Приручение животных. И еще, для каждого животного киньте два кубика; выпадение 12 означает, то это животное сломало ногу! Время, требуемое, чтобы вернуть груз на место, зависит от груза, местности и погоды.

Ветеринария/TL (Veterinary) (Ментальный/Сложный) Любое медицинское умение-5 или Приручение животных-5

Это умение ухаживать за больным или раненым животным. Это медицинское умение (см. стр. 56). Модификаторы: +5, если животное знает вас и доверяет вам; -2 или хуже, если животное незнакомого вам вида. Возможна необязательная специализация (стр.43).

Творческие умения

Эти умения могут быть изучены где и когда угодно, но только если данное умение известно в культуре персонажа. Многие люди обладают врожденными способности к творчеству. Для простоты все творческие способности считаются умениями, а не врожденными преимуществами. Но чтобы сохранить баланс, считайте, что можно начинать с творческим умением на любом уровне независимо от возраста или наличия учителя.

Рисование (Artist) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Это способность аккуратно и красиво рисовать. Удачная проверка этого умения позволит вам, например, нарисовать узнаваемый портрет кого-либо, карту, по которой будет легко идти, или даже написать картину, на которую можно будет выменять обед. (В последнем случае мастер не должен разрешать проверку умения по умолчанию. Интеллект может позволить вам создать аккуратный, но не прекрасный рисунок.)

Бард (Bard) (Ментальный/Сложный) IQ-5 или Выступление-2

Это умение рассказывать истории и хорошо импровизировать. Удачное использование этого таланта (например) позволит вам выдать удачную политическую речь; развлечь собравшихся у костра; поднять (или успокоить) бунт; или хорошо выступить в роли шута. Модификаторы: +2 если у вас есть преимущество Голос; бонус за Харизму.

Если вы пытаетесь выступить на неродном языке, то вычтите из своего умения Бард столько очков, на сколько ваше знание этого языка меньше 12. Если вы выступаете на французском, а ваше знание французского только 8, то получаете пенальти -4 к умению Бард.

Каллиграфия (Calligraphy) (Физический/Средний) Рисование-2 или DX-5 Требование: Грамотность

Это искусство красивого и декоративного письма. Оно обычно используется для того, чтобы зарабатывать на жизнь.

Танцы (Dancing) (Физический/Средний) DX-5

Это умение танцевать так, как принято в вашей культуре и быстро обучаться новым танцам. Модификаторы:-5, если танец вам неизвестен. После того, как вы удачно станцевали танец 3 раза, он становиться вам известен. Некоторые физические недостатки могут сделать это умение невозможным!

Музыкальный Инструмент (Musical Instrument) (Ментальный/Сложный) Любой похожий инструмент-3

Каждый музыкальный инструмент - это отдельное умение. Использование умения позволить вам удачно сыграть на данном инструменте. Делайте проверку умения при каждом новом исполнении.

Фотографирование/TL (Photography) (Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность использовать фотоаппарат со знанием дела, пользоваться фотолабораторией и т.д., а также делать узнаваемые и красивые фотографии. Проверка по умолчанию позволяет использовать фотоаппарат, но не проявить пленку или напечатать снимки в лаборатории. Модификаторы: -3 за незнакомый аппарат; -3 за кинокамеру.

Поэзия (Poetry) (Ментальный/Средний) IQ-5 или Знание языка-5

Это умения писать хорошие стихи любого рода, который известен в вашей культуре, на любом языке, на котором вы говорите. Удачная проверка умения позволит вам написать хорошую поэму за определенное время (по решению мастера). Проваленная проверка означает, что вы не смогли придумать хорошие рифмы или (по иной причине) публика просто никак не прореагировала на вашу работу. Модификаторы: -3 (или хуже), если поджимают сроки. +3 или лучше, если у вас много времени. Пенальти за иностранный язык такие же, как и для умения Бард (см. выше).

Скульптура (Sculpting) (Физический/Средний) DX-5 или IQ-5

Это умение делать узнаваемые изображения людей или предметов из гипса, дерева, камня или чего угодно другого. Чтобы создать скульптуру из металла, необходимо знание кузнечного дела.

Требуемое время – на усмотрение мастера. Скульптура - это обычно способ заработать на жизнь, но она может быть полезным умением и для путешественника. Модификаторы: -5, если нужные инструменты отсутствуют; -5, если материал незнаком; -5, если материал труден для обработки (например мрамор).

Творческие умения

Пение (Singing) ***(Физический/Легкий) HT-4***

Изучение этого умение базируется на HT, а не на DX. Это умение приятно петь. Удачная проверка означает, что зрителям понравилось ваше пение. Модификаторы: -2, если зрители не понимают языка; +2, если у вас есть преимущество Голос.

Письмо (Writing) ***(Ментальный/Средний) IQ-5 или Знание Языка-5***

Это умение писать четко и/или интересно. Удачная проверка означает, что работа легка для понимания и аккуратна. Модификаторы: -3, если вы торопились; +3, если у вас было достаточно много времени; -5, если вы писали на незнакомую тему. Это умение в основном используется, чтобы зарабатывать деньги, но иногда может быть использовано приключенцами…. или против них. Отчет шпиона, военного или частного сыщика будет более полезен, если он хорошо написан!

Атлетические умения

Акробатика (Acrobatics) ***(Физический/Сложный) DX-6***

Это умение выполнять акробатические или гимнастические трюки, сгибаться, правильно падать и т.д. Для каждого трюка требуется отдельная проверка умения. Это может оказаться полезным в приключении; хождение по канату, создание пирамиды из людей, прыжки на трапеции, - все это может пригодиться.

Проверка умения Акробатика может заменить собой проверку DX при любой попытке прыгнуть, перевернуться, избежать Сбивания с ног и т.д.

Персонаж, пытающийся Уклониться, может попробовать выполнить Акробатическое уклонение (см. стр. 108), прыжок или переворот, который позволяет вам избежать попадания очень эффектным образом. Удачная проверка умения Акробатика также может снизить эффективную высоту падения на 5 ярдов (см. стр. 131)

Мастер имеет право назначить пенальти на свое усмотрение, если он считает какой-то трюк особо сложным.

Езда на Велосипеде(Bicycling)
см.* Транспортные умения, *стр. 68

Управление дыханием (Breath Control) (Ментальный/Очень сложный) Нет уровня по умолчанию

Это умение дышать максимально эффективно. Удачная проверка умения позволит вам утроить время задержки дыхания (например под водой). Удачная проверка умения также позволит отнимать очко усталости лишь каждые две минуты (это не относится к применению магических заклинаний, которые восстанавливают очки усталости).

Это умение обычно неизвестно за пределами восточных культур; мастер может сделать данное умение доступным в мире будущего.

Свободное падение/TL (Free Fall)
(Физический/Средний) DX-5 или HT-5

Это умение управлять двигаться при свободном падении (нулевой гравитации). Одна проверка умения нужна, когда вы только выходите в среду без притяжения; проваленная проверка означает, что у вас начинается космическая болезнь, и последующие проверки HT требуются, чтобы не начать задыхаться! Считайте это так же, как и при утопании (см. *Плавание,* стр. 91). Последующие проверки умения потребуются, когда вы попытаетесь предпринять какое-либо сложное действие во время свободного падения. Провал не означает, что вы получили космическую болезнь – просто действие не удалось.

Прыжки (Физический/Легкий)
Нет уровня по умолчанию, см. стр. 88

Это умение использовать силу ваших ног лучшим образом во время прыжка. Когда вы пытаетесь выполнить трудный прыжок, то можете заменить данным умением ST или DX.

Парашют (Parachuting) ***(Физический/Легкий) DX-4 или IQ-6***

Это способность благополучно пережить прыжок с парашютом. Неудачная проверка может означать все что угодно от небольшого дрейфа в сторону до паники, которая заставляет вас бросить снаряжение – на усмотрение мастера. Критический провал означает, что парашют не раскрылся или оказался абсолютно непригоден (см. *Падение*, стр. 130). Прыжок при плохих условиях может потребовать проверки при приземлении... например, чтобы не сломать лодыжку или уклониться от деревьев, заходя на посадку.

Верховая езда (Riding)
см.* Умения, связанные с животными, *стр. 46

Бег (Running) ***(Физический/Сложный) Нет уровня по умолчанию***

Это умение основывается на HT, а не на DX. Оно отражает тренировку в спринте и беге на длинные дистанции. Если вы *изучали* этот навык, то разделите свой уровень в данном умении на 8 (не округляйте) и добавьте результат к своей Скорости при вычислении Передвижения по земле (это не отражается на Уклонении!) Например, если ваше умение Бег равно 18, то увеличьте свою Скорость на 2.25 перед тем как вычислить Передвижение. См. *Бег*, стр. 88.

Акваланг (Scuba) ***(Ментальный/Средний) IQ-5 или Плаванье-5***

Это умение пользоваться снаряжением для дыхания под водой. Одна проверка умения требуется, когда вы заходите в воду, и проверку нужно повторять каждые 30 минут, чтобы не вдохнуть воду, а это приводит к потере одного очка ST и риску утонуть (см. *Плаванье*, стр. 91). Кроме того, удачная проверка умения (только при наличии какой-либо тренировки) позволит вам обнаружить проблемы со снаряжением, если вы осмотрите его до того, как надевать на себя.

Атлетические умения

Лыжный спорт (Skiing) (Физический/Сложный) DX-6

Это способность ездить на лыжах. Проверка требуется, когда вы начинаете движение по любому спуску, кроме самого легкого, и затем каждые 30 минут (или при любой опасной ситуации). Проваленная проверка означает, что вы упали. При критическом провале случайно выбранная конечность получает 1d-1 повреждений, и вы страдаете от соответствующих калечащих повреждений, пока не вылечитесь. Если вы получили 5 очков повреждения, то конечность действительно сломана.

Спорт (много видов) (Sport) (Физический/Средний) Различные значения по умолчанию

Каждый спорт является отдельным умением. Большинство по умолчанию имеют значение DX-5. Те виды, в которых важную роль играет сила (например, американский футбол, регби) также по умолчанию могут равняться ST-5. Эти умения обычно используются для создания хороший предыстории персонажа или для заработка на жизнь, но умный игрок или мастер может сделать спортивное окружение полезной вещью в приключении.

Плавание (Swimming) (Физический/Легкий) ST-5 или DX-4

Это умение используется и для плаванья (по собственной воле или при падении в воду) и для спасения утопающих. См. *Плаванье*, стр. 91, где можно найти полные правила по плаванью, утопанию и спасению утопающих.

Метание(Throwing) (Физический/Сложный) Нет уровня по умолчанию

Это способность бросать что-либо. Она влияет и на точность (делайте проверку умения Метания, чтобы бросить что-либо, что вы можете поднять), и на дистанцию броска (добавьте 1/6 от умения Метание к своей ST при вычислении дистанции броска). См. *Метание предметов*, стр. 90. Мало смысла изучать умения Метание оружия в дополнение к навыку Метание. Лучше изучите только умение владеть оружием, если хотите специализироваться, не тратя много времени на тренировки.

Если вы *не* владеете этим умением, то делайте проверку DX-3 , когда пытаетесь попасть по цели,

или DX, когда хотите просто запустить предмет в некоторую зону. Если вы кидаете что-то, для чего существует специальное умение, то используйте это умение.

Умения владеть оружием
см. Боевые/Оружейные умения ниже

Боевые/оружейные умения

Любой человек, заинтересованный в боевом умении, обычно может найти учителя, если конечно это умение известно в среде, где он живет. Лучший способ обучиться данным умениям – это происходить из военной, наемнической или полицейской среды.

Специальные термины, используемые в описании умений в этой главе, объяснены в главах 13 и 14, а также в Словаре. Заметьте также, что некоторые умения, данные здесь, не упомянуты больше нигде. Они описаны в других изданиях и здесь приведены только для полноты.

Топор/Булава (Axe/Mace) (Физический/Средний) DX-5

Умение пользоваться любым коротким или средним несбалансированным оружием, таким как топор, томагавк, булава, кирка и т.д.

Метание Топора (Axe Throwing) (Физический/Легкий) DX-4

Умение метать любой *сбалансированный* метательный топор – но не боевую несбалансированную секиру!

Боевой скафандр/TL (Battlesuit) (Физический/Средний) IQ-5, DX-5, Экзоскелет-2 или Скафандр-3

Это способность использовать броню, питающуюся от источника энергии, включая встроенное оружие. Будучи разработанными для использования в состоянии стресса, большинство боевых скафандров очень удобны в использовании. Боевой скафандр в хорошем состоянии фактически может использовать новичок, если он способный и удачливый. Поврежденный скафандр – другой вопрос; детали на усмотрение мастера.

Лучевое Оружие/TL (Beam Weapons) (Физический/Легкий) DX-4 или другое лучевое оружие-4

Это умение использовать лучевое оружие, включая бластеры, лазеры, станнеры и т.д. Требуется специализация (см. стр. 43). Данное умение включает и коротко- и длинноствольное оружие, так как лучевое оружие совершенно не имеет отдачи. Добавьте 1 очко к умению, если ваш IQ 10 или 11, и два очка, если ваш IQ 12 или больше. Модификаторы такие же, как и для умения *Огнестрельное оружие* стр.51

Дубинка (Blackjack) (Физический/Легкий) DX-4

Умение пользоваться дубинкой. Это оружие может пригодиться только при бое вплотную, и в основном используется для неожиданных атак. Дубинка наносит очень малые повреждения, поэтому обычно ей бьют по голове. *Обратите внимание:* Если вы *не* хотите серьезно ранить жертву, то при атаке можно ослабить удар (стр. 122), атакуя не в полную силу.

Оружие, использующее дымный порох (Black Powder Weapons)(Физический/Легкий) DX-4

Это способность использовать оружие с дымным порохом, включая мушкеты, пистолеты и ружья. Добавьте 1 к умению, если ваш IQ равен 10 или 11, и 2, если ваш IQ 12 или выше. Модификаторы такие же, как для *Огнестрельного оружия*, стр. 51.

Духовая трубка (Blowpipe) (Физический/Сложный) DX-6

Это умение стрелять из духовой трубки маленькими (обычно отравленными) стрелами. Такая стрела не может пробить обычную одежду, если не случится критический успех, и никогда не пробивает набивную или более прочную броню. Если дротик попадает в незащищенную или защищенную только легкой одеждой кожу, то яд может начать действовать. Модификаторы: -2 и больше при наличии ветра, если стрельба происходит на улице.

Болас (Bolas) (Физический/Средний) Нет уровня по умолчанию

Это умение метать *болас* – кожаную веревку с двумя или более грузами – его используют для запутывания жертвы. Обычно болас используется, чтобы останавливать стадных животных и для охоты на мелкую дичь. Также его можно использовать в бою; болас можно заблокировать или можно уклониться, но попытка парировать приведет к автоматическому попаданию болас по парирующей руке. Исключение: Если болас удачно парировать оружием с острым лезвием, то оружие разрежет веревку, уничтожив болас!

Болас можно целиться в любую часть тела, или же можно использовать таблицу о зонах попадания случайным образом. Если болас попадает, то автоматически заматывается вокруг цели и наносит повреждения. Если болас попадает в руку или кисть, в которой находится оружие, или в само оружие, то проведите Быстрое состязание умения Болас против ST жертвы. Если жертва проигрывает, то роняет оружие (это не относиться к щитам, которые крепятся к предплечью).

Если болас попадает в ногу, то *обе ноги* оказываются спутаны. Бегущий должен сделать проверку DX или упасть, получая 1d-2 повреждений. Будучи связанной, жертва должна сделать еще 3 удачных проверки DX (нужна одна свободная рука) чтобы развязаться; в это время ничего другого делать нельзя. Животные делают проверку DX-3, если у них лапы, и DX-6, если копыта.

Лук (Bow) (Физический/Сложный) DX-6

Это умение пользоваться длинным или коротким луком и всеми подобными типами луков. Оно также включает в себя умение пользоваться разными сложносоставными луками, но человек, который впервые в жизни встречает составной лук, должен сделать проверку IQ, чтобы понять как он действует.

Кулачный бой (Brawling) (Физический/Легкий)
Нет уровня по умолчанию

Это ненаучное умение драться кулаками и ногами. Когда вы атакуете голыми руками или ногами, то сделайте проверку умения Кулачный бой, чтобы попасть. Добавьте 1/10 своего умения Кулачный бой (округлите вниз) к наносимым повреждениям. Когда вы защищаетесь голыми руками, то можете парировать удары противника дважды за ход (один раз каждой рукой) и ваше Парирование равно 2/3 умения Кулачный бой. Правила по рукопашному бою см. на стр. 101.

Палаш (Broadsword) (Физический/Средний)
DX-5 , Короткий Меч-2 или Энергетический Меч-3

Умение использовать одноручное сбалансированное оружие длинной от 2х до 4х футов - включая палаши, полуторные мечи при одноручном хвате, бейсбольные биты и что-либо еще похожее.

Баклер (Buckler) (Физический/Легкий) DX-4 или Щит-2

Это умение пользоваться средневековым баклером – небольшим щитом, который держат рукой или привязывают к кисти. Этот навык используется так же, как и умение *Щит*, стр. 52, и может быть использован для вычисления защиты блокированием, если у вас в руке не щит, а баклер.

Арбалет (Crossbow) (Физический/Легкий) DX-4

Умение использовать различные Арбалеты, включая шаро- и камнестрельные арбалеты. Если вы владеете этим умением, то понимаете, как использовать осадные орудия арбалетного типа, но не имеете опыта в стрельбе из них.

Быстрое выхватывание (Fast-Draw) (Физический/Легкий)
Нет уровня по умолчанию

Это отдельное умение для каждого вида оружия. Его можно изучить для следующих видов оружия: нож, дубинка, меч (одноручный), двуручный меч, стелы (включая арбалетные болты), пистолет, винтовка (включая пистолет-пулемет и т.д.), револьверная обойма, магазин. Мастер может добавить новые умения быстрого выхватывания для других видов оружия, которые возможно быстро выхватить, но которые серьезно отличаются от перечисленных видов. Это умение применяется, когда вы хотите приготовить к бою оружие, доставая его из кобуры, ножен и т.д. Удачное использование умения означает, что вы достаете оружие мгновенно (это не считается за маневр). Вы можете атаковать этим оружием (или зарядить лук) в этот же ход. Проваленная попытка означает, что вы готовите оружие, но не можете делать ничего другого в этот ход (если это стрела, то вы *роняете* ее). Критический провал означает, что вы роняете оружие, а если это была стрела, то роняете весь колчан!

Преимущество Боевые рефлексы дает бонус +1 к умению Быстрое выхватывание.

Фехтование (Fencing) (Физический/Средний) DX-5

Это умение использовать фехтовальное оружие – рапиру, шпагу, саблю. Рапира - это длинное (досягаемость 2 гекса) и легкое колющее оружие. Шпага - это более короткое (досягаемость 1 гекс) легкое колющее оружие, похожее на современную спортивную рапиру. Сабля – это легкое колюще-режущее оружие.

Если у вас в руке один из этих видов оружия и щит не больше малого, а нагрузка не тяжелее легкой, то ваше парирование равно 2/3 умения Фехтование (округлять вниз). Более того, вы можете парировать *дважды*, а не один раз в ход. Если вы уходите в Тотальную Защиту, то можете парировать *сколько угодно* атак каждый ход. Многие фехтовальщики носят с собой кинжал в качестве второго оружия. Им тоже можно парировать (т.е. в общей сложности три раза в ход!) – но только умение парирования ножом у фехтовальщика будет обычным.

Единственным недостатком парирования фехтовальным оружием является то, что фехтовальное оружие очень легкое и может сломаться при парировании – см. стр. 99, 110.

GURPS Martial Arts описывает фехтование гораздо более подробно.

Цеп (Flail) (Физический/Сложный) DX-6

Умение использовать несбалансированное оружие, у которого ударная часть прикреплена к ручке цепью или веревкой, такое как цеп, кистень или нунчаки. Цепами трудно пользоваться, но против них сложно и защищаться. Любая попытка заблокировать удар цепом получает пенальти -2 , а парируется цеп с -4. Ножами или фехтовальным оружием парировать цеп вовсе невозможно! Защищаться с помощью боевых искусств можно, но с пенальти -4.

Силовой щит (Force Shield) (Физический/Легкий) DX-4

Способность использовать силовой щит, высокотехнологичное устройство, которое вешается на запястье и проецирует круг силового поля. Он дает защиту Блокированием так же, как и обычный щит. Также см. *Щиты*, стр. 52.

Любой, кто располагает умением Щит, может использовать силовой щит после часа практики (или использовать его с -2 без практики). Но любой, кто умеет использовать силовой щит, будет использовать обычный щит по умолчанию с -2, потому что он тяжелый, неудобный и *непрозрачный*. 50 часов тренировки уменьшают это пенальти до -1. Еще 100 часов устраняют его полностью, делая умение Щит равным умению Силовой щит; после этого увеличение одного из умений увеличивает и другое. Персонаж, начинающий с обоими этими умениями на одном уровне, считается уже знакомым с их похожестью, и не должен платить дополнительные очки.

Силовой Меч (Force Shield) (Физический/Средний)
DX-5 или другой тип мечей-3

Умение использовать все силовые мечи (TL11 и выше). Типичный силовой меч выглядит как фонарик и весит 2 фунта; при TL11 он стоит $3,000. Нужен один ход, чтобы его активизировать, а следующий ход уходит на то, чтобы лезвие приняло форму и стабилизировалось. На 5 минут работы уходит С-батарея ценой 100$ (стр.119). Силовой меч имеет досягаемость 1, и наносит 8d рубящих или 4d проникающих повреждений.

Тяжелое оружие (Gunner) (Физический/Средний)
DX-5 или другой тип Тяжелого оружия-4

Это способность использовать тяжелое оружие, включая установленное на транспорте. Делайте проверку умения каждый раз, когда стреляете из этого оружия. Модификаторы: См. *Знакомство*, стр. 43. -2 за незнакомое транспортное средство, систему наведения и т.д.; -2 за незнакомое оружие известного типа (например, .30 калибр, когда вы привыкли к .50); -4 за оружие в плохом состоянии; -4 или больше за оружие незнакомого типа (например лазерная установка, когда вы привыкли стрелять из безоткатных орудий). Все нормальные модификаторы для оружия дальнего боя также применяются. Добавьте к умению 1, если ваш IQ равен 10 или 11, и 2, если ваш IQ 12 или выше.

Тяжелое оружие также может заменять умение Механика для своего типа орудия. Проверка производится с -4 для того, чтобы обнаружить поломку и с -8, чтобы устранить ее. См. *Механика*, стр. 54.

Если вы хотите изучить умение Тяжелое оружие для двух или более типов вооружения, начинайте изучение второго с разумного уровня по умолчанию от первого – обычно это -4 (договоритесь с мастером). Оружие различных TL рассматривается как оружие разных “типов”. Некоторые типы оружия:

Баллиста,
Гранатомет,
Пусковая лазерная установка,
Катапульта,
Безоткатное орудие,
Корабельное орудие,
Танковое орудие.

Огнестрельное оружие (Guns)(Физический/Легкий DX-4 или другое огнестрельное оружие-4

Это способность использовать огнестрельное оружие XX века, стреляющее гильзовыми патронами. Добавьте 1 к умению, если ваш IQ равен 10 или 11, и 2, если ваш IQ 12 или выше. Модификаторы: См. *Знакомство*, стр. 43. -2 за незнакомое оружие известного типа (например, .22 калибр, когда вы привыкли к .38); -4 или больше за оружие в плохом состоянии; -4 и больше за оружие незнакомого типа (например, винтовка, когда вы привыкли стрелять из пистолета). Все нормальные модификаторы для оружия дальнего боя также применяются.

Дзюдо (Judo) (Физический/Сложный) Нет уровня по умолчанию

Этот навык отражает общее умение проводить голыми руками броски и захваты, а не специфическую школу рукопашного боя. Вы не можете использовать дзюдо, если держите что-либо в руках, или если ваша нагрузка больше Легкой. Используя дзюдо, вы можете парировать каждой рукой так, как если бы это было оружие, используя 2/3 своего умения Дзюдо в качестве Парирования. Вы также с меньшей долей вероятности получите повреждения при парировании оружия голыми руками – см. стр. 101.

Если вы успешно парировали, то можете попробовать бросить этого противника в свой следующий ход, если он находится в смежном гексе; это считается атакой. Сделайте проверку умения Дзюдо. Ваш противник может использовать любую активную защиту - он *может* отбить вашу руку мечом! - но PD его брони не считается. Если он проваливает попытку защититься, то вы его бросаете. Результат броска на атаку 17 или 18 означает, что *вы* падаете. Обратите внимание, что при Тотальной Атаке вы не можете попытаться сделать два броска, но можете сделать одну попытку с +4. Вы можете также использовать свое умение, чтобы бросить противника, если схватили его (*Бой Вплотную*, с. 111); -5, если вы лежите!

Когда вы бросаете противника, то он падает куда вы захотите: в любые два смежных с вами гекса. Одним из этих гексов должен быть *его*, *ваш* или любой смежный с одним из них гекс. Противник должен сделать проверку HT; неудавшаяся проверка означает, что он оглушен! Если вы бросаете его в кого-то еще, то *этот человек* должен сделать проверку ST+3 или DX+3 (что лучше), чтобы избежать сбивания с ног. Кроме того, вы можете использовать свое умение Дзюдо вместо DX при любой проверке DX, сделанной в ходе Боя Вплотную, *кроме* проверок для поднятия оружия или бросания щита.

Каратэ (Физический/Сложный) Нет уровня по умолчанию

Этот навык представляет общее умение натренированно бить рукой и ногой, а не специфическую школу рукопашного боя. Нет пенальти при использовании левой руки. Рука (руки), которую вы используете должна быть свободна, и нагрузка не должна превышать Легкую.

Вы можете парировать любой рукой так, как если бы это было оружие, используя 2/3 вашего умения Каратэ в качестве защиты парированием.

При использовании для нападения, Каратэ увеличивает количество повреждений, наносимых вашим ударом без оружия. Делайте проверку Каратэ, чтобы попасть. (Если вы бьете ногой, делайте проверку Каратэ-2. Если вы промахнулись при ударе ногой, то сделайте проверку DX, чтобы удержаться на ногах.) 1/5 умения Каратэ, округленного вниз, добавляется к базовым повреждениям, которые вы наносите руками или ногами. Парирование голой рукой удара все еще причиняет вам вред, если оно неудачно – см. стр. 101.

Обратите внимание: Хотя вы можете разбивать кирпичи, чтобы произвести эффект, но не можете спокойно ударить сквозь броню. Каждый раз, когда вы бьете цель с DR 3 или больше, сделайте проверку HT. Проваленная проверка означает, что ваша рука или нога получает 1d-2 повреждения. Стойкость вашего противника в данном случае *не* считается как DR. Хотя *ваша собственная* Стойкость (или ботинки и т.д.) защитят *вас*.

Нож (Knife) (Физический/Легкий) DX-4

Способность использовать, но не метать любой тип ножей, кинжалов или стилетов.

Метание ножей (Knife Throwing) (Физический/Легкий) DX-4

Способность метать любой вид ножей.

Пика (Физический/Средний) Копье-3 для тех, чье умение Верховая езда 12+; DX-6 для остальных Требование: Верховая Езда

Способность использовать пику – оружие, похожее на копье 12 или более футов в длину, используемое верхом. В сражении на пиках обычное парирование не используется; человек, держащий пику, должен Блокировать или Уклоняться от вражеских ударов.

Лассо (Аркан) (Lasso [Riata]) (Физический/Средний) Нет уровня по умолчанию

Это умение бросать лассо или аркан. Оно используется в основном для ловли животных. Можно целиться в определенную часть тела или использовать случайным образом Таблицу частей тела (стр. 211). Если заарканена рука или тело, то проводится Быстрое состязание ST; если человек, бросивший лассо, побеждает, то жертва остановлена, но если он проигрывает, то выпускает веревку. Если заарканена голова, то жертва получает пенальти -5 при Быстром состязании ST. Если заарканена нога, то жертва должна сделать проверку DX, чтобы устоять на ногах (DX-4, если жертва в этот момент бежала); Быстрое состязание ST не проводится. Если проверка DX провалена, то жертва 1d-4 повреждений при падении; 1d-2, если она бежала.

Чтобы удерживать жертву неподвижной, нужно чтобы лассо было натянутым все время; это можно делать вручную, но удерживая лассо вы не можете совершать другие действия. Если лошадь обучена сохранять лассо натянутым (стр. 143), то ее ST заменяет ST метателя при Быстром состязании ST.

Лассо, наброшенное на шею (-5 к попаданию для человека, -2 для большинства стадных животных), перекроет жертве дыхание пока оно натянуто. Считайте это удушением (см. стр. 122).

Невозможно выбраться из туго затянутого лассо, не перерезав веревку. Избавиться от слабо натянутого лассо можно как и от болас, стр. 49.

Сеть (Физический/Сложный) Нет уровня по умолчанию

Способность сражаться сетью как оружием. От брошенной сети можно уклониться, но ее нельзя блокировать или парировать. При успешном броске жертва опутана и неспособна перемещаться или атаковать, пока не избавится от сети. Требуется три успешных проверки DX-4, не обязательно последовательных, чтобы выпутаться, используя обе руки (DX-6 для животных или людей, использующих одну руку). Если три проверки подряд неудачны, то жертва настолько запутывается, что сеть придется разрезать. Сеть для животных весит 20 фунтов и может быть брошена на ST/2 ярдов плюс 1/5 умения Сеть (округлять вниз).

Маленькой сетью также можно пользоваться как оружием ближнего боя с досягаемостью 1 или 2 гекса. Считайте это как лассо (выше), но жертва может попытаться освободиться самостоятельно как от болас (стр. 49). Сеть для рукопашной весит 5 фунтов; ее можно бросать на ST ярдов плюс 1/5 умения Сеть (округлять вниз). Все проверки освободиться от такой сети делаются с +3.

Древковое оружие (Polearm) (Физический/Средний) DX-5

Способность использовать любе очень длинное, несбалансированное древковое оружие, включая бердыш, глефу, алебарду, косарь и сотни других вариаций на данную тему.

Щит (Shield) ***(Физический/Легкий) DX-4 или Баклер-2***

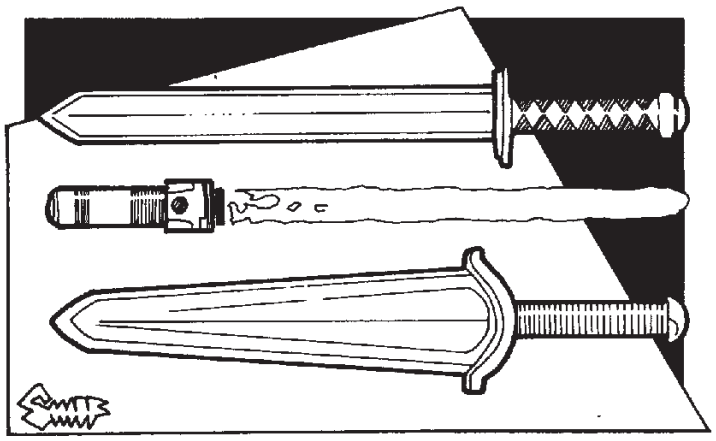
Это способность использовать средневековый или полицейский щит. Данное умение необходимо для атаки щитом. Однако *пассивная защита* от щита (1-4) защищает человека, даже если он не знает, как им пользоваться. *Активная защита* от щита - ваше *Блокирование* - равняется 1/2 вашего умения Щит. Таким образом, вы можете блокировать намного лучше, если изучили умение Щит, а не используете его по умолчанию.

DX среднего человека - 10, так что его умение Щит по умолчанию равно 6, а его Блокирование - только 3!

См. также *Силовой Щит*, с. 50.

Короткий Меч (Shortsword) ***(Физический/Средний) DX-5, Палаш-2 или Силовой Меч-3***

Это способность использовать любое сбалансированное оружие длиной 1-2 фута, включая короткий меч , гладий, жезл или полицейскую дубинку.



Праща (Sling) (Физический/Сложный) DX-6

Это способность использовать пращу или пращу-ложку.

Копье (Spear) ***(Физический/Средний) DX-5 или Посох-2***

Способность использовать (но не метать) любое копье, дротик, трезубец, примкнутый штык, пику или подобное длинное легкого колющее оружие.

Копьеметалка (Spear Thrower) (Физический/Средний) DX-4 или Метание копья-4

Это устройство и умение им пользоваться отличаются от умения *Метание Копья*, но каждое из них по умолчанию равно другому -4. Копьеметалка - это длинная плоская деревяшка с прорезью и петлей на одном конце. Она увеличивает силу, с которой делается бросок копья или подобного оружия. Требуется 1 ход, чтобы поместить копье в копьеметалку после того, как оба предмета находятся в руках и готовы.

Модификаторы: -5 в тесноте (для эффективного использования сверху должно быть по крайней мере 6 футов свободного пространства).

Метание Копья (Spear Throwing) (Физический/Легкий) DX-4 или Копьеметалка-4

Способность метать любой вид копий, дротиков и т.д.

Быстрая Зарядка (Speed-Load) (Физический/Легкий) Нет уровня по умолчанию

Это умение быстро поместить боеприпасы в оружие. Это не то же самое, что и Быстрое выхватывание. Но при хороших навыках вы можете перезарядить оружие *очень* быстро, используя Быстрое выхватывание магазина или револьверной обоймы из кармана либо из-за пояса, а затем Быстро зарядив его. Для различных видов оружия это разные умения, на время перезарядки они влияют следующим образом:

Оружие, использующее дымный порох: -10% (округлять вниз) от нормального времени зарядки.

Револьверы с одновременным выбросом гильз:

Без револьверной обоймы -1/3 секунды за каждый патрон (округлять вниз).

С револьверной обоймой -3 секунды.

Револьверы с поочередным выбросом гильз или *оружие со встроенным магазином:* -1/3 секунды каждый патрон (округлять вниз).

Оружие со сменным магазином, обоймой или *энергетической батареей*: -1 секунда.

Оружие с патронной лентой: -2 секунды.

Неудача при попытке Быстрой зарядки добавляет к нормальному времени то время, которое было бы сэкономлено в случае удачной быстрой зарядки. Критический провал приводит к падению или повреждению боеприпасов; нужно либо начать всю процедуру зарядки сначала, либо поднять боеприпасы (2d секунд или как решит мастер).

Некоторые особые виды оружия могут по-разному реагировать на Быструю зарядку, решение принимает мастер.

Посох (Staff) ***(Физический/Сложный) DX-5 или Копье-2***

Способность использовать посох или любой импровизированный шест в качестве посоха. Это умение требует двух рук. Ваше Парирование составляет 2/3 от умения.

Метательное Оружие (Thrown Weapon) (Физический/Легкий) DX-4

Способность бросать любой вид “метательного” оружия. Это различное умение для каждого вида оружия. Примеры – Метание Ножей, Топоров, Копий. См. также *Метание*, стр. 49.

Двуручный Топор/Булава (Two-Handed Axe/Mace) (Физический/Средний) DX-5

Способность использовать любое длинное тяжелое и несбалансированное оружие вроде боевого топора или кувалды.

Двуручный Меч (Two-Handed Sword) (Физический/Средний) DX-5 или Силовой Меч -3

Способность использовать длинное (от 4 до 5 футов) острое оружие двумя руками. Обратите внимание, что полуторные меч используется с этим умением, когда вы держите его двумя руками, но с умением Палаш, когда держите одной.

Кнут (Whip) ***(Физический/Средний) Нет уровня по умолчанию***

Это умение использовать кнут в качестве оружия. Кнуты бывают различной длины; по игре “1-ярдовый” кнут имеет досягаемость в 1 ярд. Такой кнут на самом деле был бы приблизительно 4 футов в длину. Время, необходимое на подготовку кнута, зависит от его длины: 0 ходов для 1-ярдового кнута, 1 ход для 2-ярдового, 2 хода для 3-ярдового и более. Кнуты могут быть до 7 ярдов в длину; кнутом длиной 2 ярда нельзя бить на 1 ярд или ближе.

Кнутом очень сложно парировать; ваше Парирование кнутом составляет 1/3 от боевого умения, округлять вниз.

Кнутом можно “щелкнуть” - такой звук вызывается преодолением звукового барьера! Если персонаж щелкает кнутом, нанося удар, то он причиняет +2 повреждений, но получает -4 к умению.

Удары кнута очень болезненны. Человек, который получил больше чем 1 очко повреждения кнутом по руке или кисти, должен сделать проверку Воли со штрафом, равным полученному повреждению. Неудавшаяся проверка означает, что находившийся в этой руке предмет падает.

Персонаж, который орудует кнутом, может также бить непосредственно по оружию противника (с нормальным штрафом за размер оружия). Если он попадает, немедленно проведите Состязания ST; ударивший получает бонус +1 благодаря эффекту рычага. Если ударивший кнутом побеждает, то он выдергивает оружие. Критический успех при простом ударе приводит к такому же результату.

Кнут можно использовать (с -4 к умению) для попытки заарканить жертву. Это не наносит повреждений, но (при успехе) работает по правилам лассо.

Любое из этих умений можно самостоятельно изучить с помощью книг или без них. Но многие виды ремесла, даже простые, изучить не так легко! Все ремесленные умения кроме Плотницких Работ и Обработки кож изучаются только с 1/4 скорости (в 4 раза больше очков за изучение), при отсутствии учителя.

Оружейник/TL (Armoury) (Ментальный/Средний) IQ-5, Оружейное умение-6 или Кузнец-3 (для оружия TL4 или ниже)

Это способность делать и ремонтировать оружие и броню соответствующего технического уровня. Успешная проверка требуется, чтобы найти поломку оружия (если она не очевидна). Вторая проверка позволяет вам отремонтировать его. Мастер должен определить разумное время для каждой попытки ремонта. Модификаторы: -4, если оружие незнакомо; -4 при попытке ремонта без надлежащих инструментов (-5 для оружия TL9 +).

Оружейник TL5 или ниже *может* специализироваться (см. с. 43) в одной или
двух следующих областях:

Стрелковое оружие с дымным порохом
Холодное оружие (ножи, мечи, булавы и т.д.)
Огнестрельное оружие (например, пушка с дымным порохом)
Броня
Осадные машины
Луки и стрелы

Оружейник выше TL5 *обязан* специализироваться (см. стр. 43) в одной или нескольких вышеупомянутых областях и/или в любой из следующих областей данного технического уровня:

Винтовки и пистолеты
Лучевое оружие
Вооружение транспорта (танки, машины для автодуэлей)
Оружие космических кораблей
Артиллерия (включает корабельные орудия)
Персональная броня
Игольчатое оружие
Авиационное вооружение
Пси-вооружение
Броня космических кораблей
Любая другая специализация.

Обратите внимание, что при TL выше 5 не существует уровня по умолчанию между умениями Оружейник со специализацией в броне и умением Оружейник со специализацией в любом виде оружия. Они полностью различны. Исключение составляет Оружейник (Боевой Скафандр), который охватывает все системы Боевого Скафандра и его собственную броню.

Кузнец/TL (Blacksmith) (Ментальный/Средний) IQ-5 или Ювелир-4

Это способность обрабатывать железо и другие недрагоценные металлы. Для этой работы необходима кузница, хотя кузнец может ее построить приблизительно за 30 дней при наличии подходящих материалов. Модификатор: -1 за каждое очко ST ниже 13.

Плотник (Carpentry) (Ментальный/Легкий) IQ-4 или DX-4

Это способность делать предметы из дерева. Успешная проверка позволит вам профессионально выполнять работу по дереву в течение одного часа. Неудавшаяся проверка означает, что работа плоха. Модификаторы: +5, если вас контролирует или помогает кто-то с умением 15 или выше; -5, если у вас нет хороших инструментов.

Приготовление пищи (Cooking) (Ментальный/Легкий) IQ-4

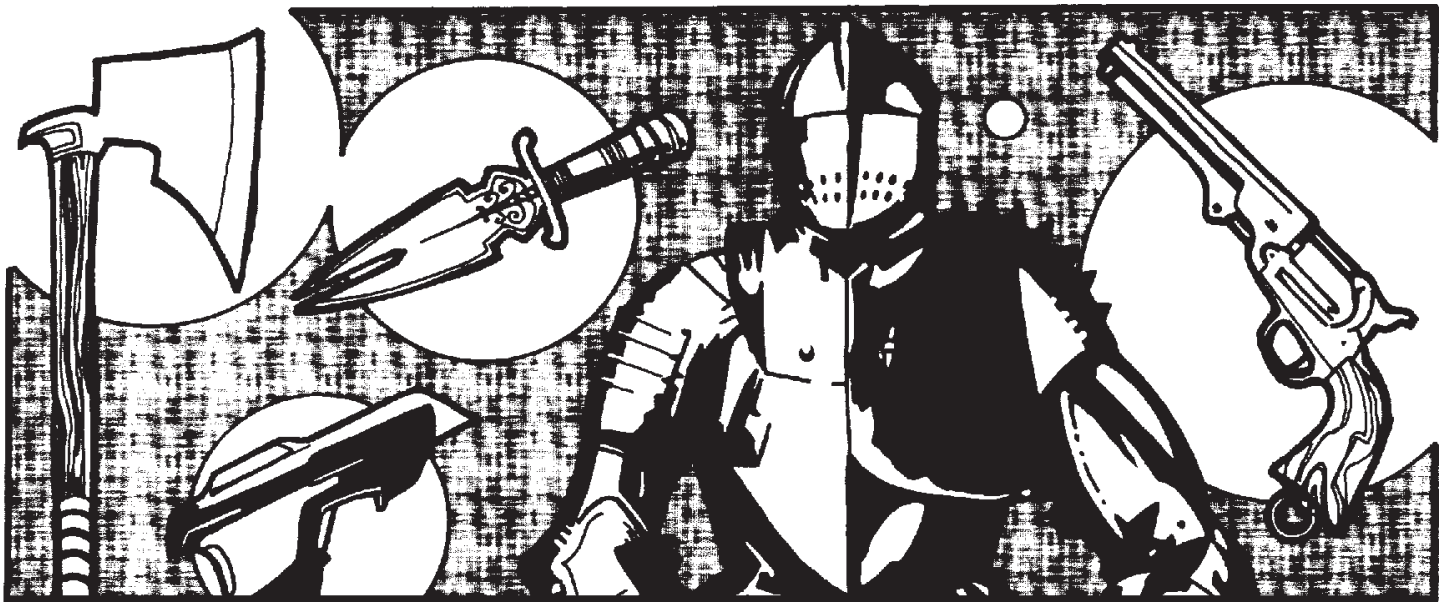
Это способность готовить вкусную пищу из продуктов (не просто из воды и консервов). В любой культуре, живущей на природе, данное умение включает способность освежевать добычу – т.е. приготовить недавно убитое животное к готовке.

Ювелир/TL (Jeweler) (Ментальный/Сложный) IQ-6 или Кузнец-4

Это способность работать с драгоценным металлами всех видов, изготовлять драгоценности, инкрустировать оружие и так далее. Чтобы работать с металлом, необходима кузница (см. *Кузнец*, выше). Ювелир может распознать любой драгоценный металл или определить стоимость любой драгоценности, сделав проверку умения.

Кожевник (Leatherworking) (Ментальный/Легкий) IQ-4 или DX-5

Это способность работать с кожей для изготовления поясов, седел, брони и т.д. Кожевник может создавать новые товары и ремонтировать старые. Сделав проверку умения, он может также определить стоимость изделий из кожи.



Механика/TL (Mechanic) (Ментальный/Средний) IQ-5 или Инженерия-4*

Это способность определить и исправить обычные механические проблемы – обычно, но не всегда, в двигателе транспортного средства. Требуется специализация, некоторые виды которой включают:

Повозка
Бензиновый двигатель
Топливный/Электрический мотор
Двигатель космического корабля
Маленький электрический мотор
Часы и небольшие устройства
Реактивный двигатель
Робототехника
Паровой двигатель
Океанское судно
Двигатель судна на воздушной подушке
Двигатель межзвездного корабля
Двигатель пропеллерного самолета

Успешная проверка умения позволит найти одну поломку; вторая проверка позволит устранить ее. Модификаторы: -5, если необходимое оборудование недоступно; -2 за незнакомое транспортное средство, двигатель и т.д. (например, дизельный двигатель, когда вы привыкли к бензиновым двигателям); -4 или больше за механизм незнакомого типа (например самолет, когда вы привыкли чинить автомобили). Все нормальные модификаторы за технический уровень также применяются (см. стр. 185).

Если вы хотите изучить Механику для двух или более типов механизмов, начинайте изучение второго умения с разумного уровня по умолчанию от первого – обычно это -4 (договоритесь с мастером).

*Специальные уровни по умолчанию: Если у вас есть умение по обращению с определенным транспортом (машиной, мотоциклом, боевым скафандром и т.д.) или Тяжелое оружие для определенного типа вооружения, вы можете использовать это умение по умолчанию вместо Механики для этого типа механизма. Чтобы *определить* поломку, уровень по умолчанию равен соответствующему Вождению или Тяжелому оружию-4. Чтобы *устранить* ее, уровень по умолчанию равен соответствующему Вождению или Тяжелому оружию-8.

Гончар (Pottery) (Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность работать с различными видами керамики. Гончар может изготавливать новые горшки и другие предметы из глины. Сделав проверку умения, он может определить необходимый тип глины (для кирпичей, и т.д., также как и для посуды); определить происхождение или стоимость керамики и т.д.

Судостроение/TL (Shipbuilding) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Это способность проектировать и строить корабли, лодки и т.д. Успешная проверка данного умения позволит вам определить, способен ли корабль держаться на плаву, а также его примерную стоимость.

При TL8+ судостроение и *строение межзвездных кораблей* - два различных умения, но оба проще, потому что в этом помогают компьютеры; см. ***GURPS Space, стр. 36***.

Работа по дереву (Woodworking) (Физический/Средний) DX-5 или Плотник -3

Это способность "красиво" обрабатывать древесину: делать мебель из красного дерева, декоративную резьбу и т.д. Сделав проверку умения, краснодеревщик может также определить происхождение и справедливую цену резного изделия или установить тип древесины.

Хобби умения

Многие области знаний имеют мало общего и с приключениями, и с заработком на жизнь - но их все равно изучают. Потребности в учителях нет. Некоторые примеры: комиксы, модели железных дорог, рок-музыка, тропические рыбки, опера, кино, научная фантастика, игры … В целом это Ментальные/Средние умения по умолчанию равные IQ-5 или около того. Несколько очков, вложенных в Хобби умения, могут сделать отыгрыш роли более интересным – и в конце концов могут оказаться полезными.

Так как хобби умениям обычно учатся в свободное время, мастер может позволить их изучение за полцены. Не делайте это с чем-нибудь очевидно полезным. Фехтование, например, могло бы быть увлечением богатого человека - но по игре он не может изучать его за полцены.

Языковые умения

Каждый конкретный язык – это отдельное умение. Ваш родной язык по умолчанию равен IQ (смотри ниже). Другие языки не имеют значения по умолчанию, если только они не находятся в близком родстве (например английский и торговый английский - «пиджин»). В таком случае один язык может по умолчанию равняться другому с пенальти -4. Диалект по умолчанию равен языку (и наоборот) с пенальти от -1 до -3. Диалекты могут по умолчанию равняться друг другу с пенальти от -1 до -4.

Без учителя (или хотя бы человека, знающего язык) изучение языка в четыре раза сложнее.

Язык – это Ментальное умение. Сложность языков различается:

Легкие: пиджин, эсперанто и им подобные.

Средние: большинство языков – французский, китайский, эльфийский, румынский и т.д.

Сложные: баскский, язык навахо, большинство языков инопланетян или любой другой язык, основанный на принципах, отличающихся от «обычной» человеческой речи.

Очень сложные: языки инопланетян, которые невозможно произнести, используя природный речевой аппарат персонажа или простые механические устройства.

Модификаторы: Талант к языкам (см. стр. 20) и умение Лингвистика (стр. 61) дадут вам преимущество при изучении любых языков.

При изучении собственного языка вы автоматически начинаете с уровня, равного вашему IQ. IQ+1 стоит 1 очко, IQ+2 стоит 2, IQ+3 стоит 3 и так далее.

Если вы живете заграницей и разговариваете на местном языке постоянно, то это автоматически приравнивается к 4 часам практики в день; не нужно прилагать никаких дополнительных усилий, разве что вы хотите заниматься языком больше, чем это делается по умолчанию. Так, каждые 50 дней вы будете получать одно очко персонажа на умение в этом языке. Эта «автоматическая практика» прекращает действовать, когда ваше умение сравняется с IQ.

Проверки на успешное общение

Когда двое людей пробуют общаться на языке, который один из них или оба знают плохо, мастер может потребовать проверки, чтобы увидеть, поймут ли определенную идею. Сделайте проверку *меньшего* языкового умения плюс 1/5 навыка лучшего умения (округлять вниз). *Пример*: Жако говорит на французском с умением 12; а Фред - только 8. При результате проверки 10 или меньше они могут немного понять друг друга. При быстром разговоре, плохой телефонной связи, сложных указаниях и т.д. сделайте проверку с пенальти от -2 до -8!

Чтобы определить, сможете ли вы успешно *прочитать* или *написать* что-либо на иностранном языке (если вы грамотны), мастер сделает проверку *только* вашего языкового умения. Он может назначить бонусы для простого (списки товаров, односложные инструкции) и пенальти для очень трудного материала. Таким образом, читать и писать тяжелее (вы не имеете обратной связи), чем просто говорить лицом к лицу (вы можете быстро исправить множество ошибок).

Уровни языкового умения

Эта таблица покажет, чего в целом ожидать от определенных уровней языкового умения.

4 или ниже: Понимает некоторые важные слова.

5-6: Обычно понимает простые предложения, произнесенные медленно.

7-8: Адекватный словарный запас для чтения и ведения разговора. Не носитель языка будет говорить с сильным акцентом, очень забавным для носителей языка.

9-10: Владение языком равно владению языком среднестатистического носителя языка. Не носитель языка сохраняет заметный иностранный акцент.

11-12: Владение языком эквивалентно владению языком образованного носителя языка. Не носители языка сохраняют небольшой иностранный акцент.

13-14: Полное знание языка, включая идиомы. Нет иностранного акцента. Если нужно, может перенимать региональные акценты.

15 или лучше: Абсолютная беглость. Не носитель может думать на языке.

Грамотность

Эта способность сильно изменяется по таким критериям, как доступность и важность, в зависимости от игрового мира. Кроме того, обычно она приобретается в юности - или вообще не приобретается. Поэтому она считается *преимуществом* (см. стр. 17 и 21) в культурах, где не каждый умеет читать. В культурах, где большинство людей умеет читать, вы грамотны, если не взяли *недостаток* Неграмотность (см. стр. 33).

Если у вас никогда не было и не будет случая (или времени) научиться основам грамотности, вы можете владеть многими языками, не умея читать и писать ни на одном из них. Поэтому не существует значения Грамотности; вы или грамотны, или нет. Если вы грамотны, ваша степень грамотности на каждом языке измеряется умением в данном языке.

Язык жестов (Gesture) (Ментальный/Легкий) IQ-4 или Язык символов

Это способность общаться с помощью простых импровизированных сигналов руками. Глухие и/или немые персонажи получают +3 к использованию этого умения. Успешная проверка Языка жестов позволит вам сообщить простую мысль другому или понять одну простую мысль, сообщенную кем-то другим. При длинных “беседах” используйте правила для общения, описанные выше. Простой язык жестов не приспособлен для комплексного общения! В различных культурах слова обозначают разными жестами; для западных жителей, имеющих дело с японцами, например, проверка умения Язык жестов делается с -4. Для людей, имеющих дело с инопланетянами нечеловеческого вида, общение с помощью Языка жестов может оказаться почти невозможным - но позвольте игрокам попробовать!

Язык символов (Sign Language) (Ментальный/Средний) Нет уровня по умолчанию

Это любой из множества настоящих языков жестов. Один из самых известных - Американский язык символов («American Sign Language» или «Ameslan»). Другими примерами могут являться язык безмолвной инопланетной расы, символьный код, используемый шпионами или революционерами, и т.д. Язык символов комплексный, художественный и способен передать почти любую идею. Знание одного типа языка символов не позволит вам понимать другие - но вы можете определить, какой вид языка используется, с помощью проверки IQ. Глухие и/или немые персонажи получают +3 к любой проверке Языка символов.

Телеграфирование (Telegraphy) (Ментальный/Легкий) Нет уровня по умолчанию

Это способность отправлять и получать сообщения азбукой Морзе, устранять простые неполадки в телеграфной системе и узнавать других конкретных операторов по их “почерку” – характерному способу отправки сообщения. Этот навык обычно доступен при TL5-7; при TL8+ люди редко отправляют кодированные сообщения вручную. Вместо этого они используют компьютер.

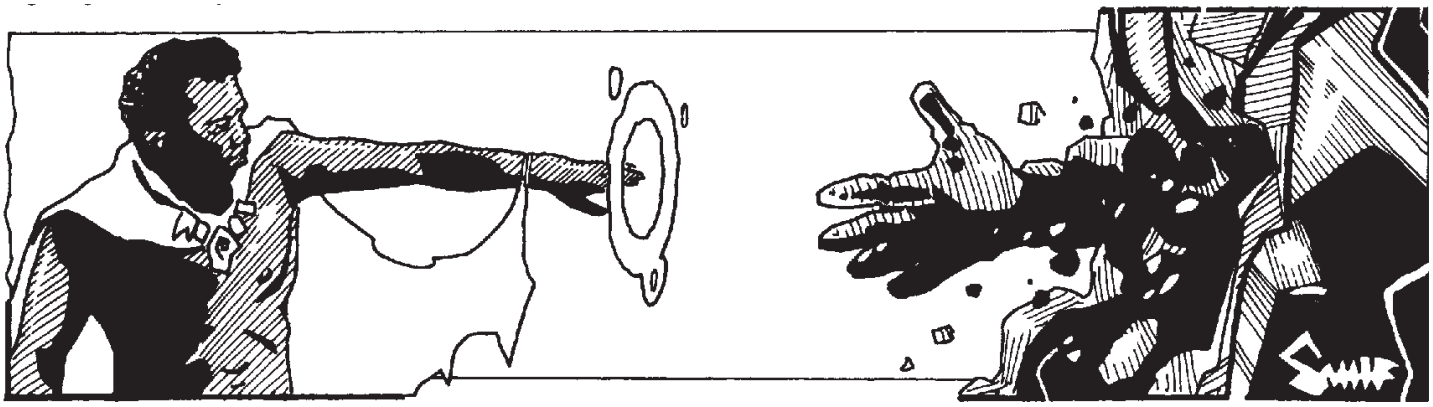
При TL5 телеграфист может посылать 2 слова в минуту за уровень в этом умении. При TL6+ с полуавтоматическим ключом это число равно 3 словам в минуту на уровень умения. Однако это умение повышается медленно даже у умных людей; ваш *эффективный* рейтинг отправки и получения сообщение в словах в минуту не может превышать число *недель*, прошедших с тех пор, как вы приобрели это умение.

Оператор может попробовать послать или получить сообщение с большей скоростью, чем позволяет его умение с -2 к умению за каждые 2 (TL5) или 3 дополнительные слова в минуту (TL6+). Максимальное число при TL5 равно 25 словам в минуту; при TL6+ максимум составляет 75 слов.

Отправка и получение сообщений сложнее, чем на простом английском (или ином известном языке) идет с -4 к умению. Отправка или получение сообщений на неродном языке идет с -1 за каждый уровень умения в этом языке меньше 10, до максимального пенальти -4.

Магические умения

Каждое заклинание принято считать отдельным умением. Магии лучше обучаться у колдуна, но ее можно изучать и самостоятельно (с половиной скорости) с помощью хорошего гримуара. Магия описана в главе 19.



Медицинские умения

Медицина – сложный предмет. Умение Врачебное дело отражает общее умение лечить. У хорошего доктора медицины умения Врачебное дело, Диагностика и Первая помощь будут 16 или выше, а умение Хирургия будет как минимум 14; у умелого хирурга все эти умения скорей всего будут по 20, а Хирургия может оказаться и больше. Медсестра может иметь очень высокое умение Первая помощь или среднее умение Врачебное дело и преимущество Эмпатия. Врач скорой помощи будет иметь те же умения, что и медсестра, и еще будет владеть умением Использование электроники (Медицинское оборудование) и преимуществом Боевые рефлексы. Акушерка будет владеть Врачебным делом с опциональной специализацией в приеме родов.

Заметьте, что большинство этих умений по умолчанию относятся друг к другу. Также заметьте, что Врачебное дело всегда может заменить собой умение Первая помощь без всяких пенальти! Больше информации об использовании медицинских умений можно найти в разделе *Ранения* на стр.126.

Медицинские умения можно изучить (помимо и без того очевидных заведений) в любых войсках. Первой помощи можно обучиться без учителя с половиной скорости. Остальные медицинские умения без учителя изучаются с 1/4 скорости, и для этого обучения нужна медицинская литература и возможность практиковаться.

В кампаниях, где присутствуют очень различные расы, все медицинские умения *обязаны* иметь специализацию (см. стр. 43) в типе физиологии (например млекопитающие, птицы, членистоногие). Отсутствие знакомства с физиологией специфической расы даст пенальти -2 к умению. *Исключение:* Первая помощь требует только знакомства с расой, но не специализации.

Диагностирование/TL (Diagnosis)
(Ментальный/Сложный) IQ-6, Первая Помощь-8, Ветеринария-5 или Врачебное дело-4

Это умение понять, что случилось с больным или раненым, а также установить причину смерти погибшего или умершего человека. Удачная проверка умения даст *некоторую* информацию о проблеме пациента – *реалистично ограниченную знаниями для Технического уровня персонажа* (см. стр. 181 и 185). Не обязательно обнаружится *точная* проблема (к примеру, мастер может решить, что причина болезни выходит за пределы знаний врача), но умение всегда *будет* давать какие-то подсказки, помогать выйти из тупиковой ситуации и т.д. Модификаторы: -5 при повреждение внутренних органов; -5 для редких болезней; +1/2 TL, если доступно оборудование этого TL. Заметьте, что диагностика не нужна для таких очевидных вещей, как открытые ранения или оторванные конечности.

Первая помощь/TL (First Aid)
(Ментальный/Легкий) Врачебное дело, IQ-5, Ветеринария-5, Физиология-5

Это умение залатать раны в полевых условиях (см. стр.127). Удачная проверка умения позволит остановить кровотечение, нейтрализовать или частично нейтрализовать яд, удачно сделать искусственное дыхание и т.д. Если проблема необычна, то ее сначала нужно определить с помощью Диагностики. Модификаторы: +1 или больше, если под рукой имеется аптечка или что-то подобное.

Гипнотизм (Hypnotism) ***(Ментальный/Сложный) Нет уровня по умолчанию***

Это умение влиять на сознание жертвы словами или действиями. Когда человек загипнотизирован, он очень легко поддается внушению. Проведите состязание умений Гипнотизм гипнотизера и Воля-1 жертвы за каждую отдаваемую команду. Любая команда, которая подвергает опасности жизнь жертвы или жизнь ее близких, дает бонусом +4 к Воле. Эффект гипноза длится 1d часов, если только не будет прерван гипнотизером раньше.

Постгипнотическое внушение тоже возможно. Обычно это дает жертве бонус +1 к Воле за каждую полную неделю отсрочки.

Гипноз может быть более эффективен при использовании Телепатии (+2 к Гипнотизму, если проверка умения Телепатия удалась – возможна только одна попытка). Удачная проверка умения Гипнотизм автоматически ослабляет ментальный щит жертвы.

Первая попытка гипноза занимает 5 секунд. Если она неудачна, но жертва не сопротивляется вам, то вторую попытку можно сделать с пенальти -5, это займет 5 минут. Если и вторая попытка провалится, то жертва сопротивляется гипнозу и не может быть загипнотизирована в этот день. Конечно, если жертва не знакома с гипнозом, то она не поймет, что произошло, но может что-то заподозрить. Если же жертва будет умышленно сопротивляться гипнозу, то необходимо провести состязание Гипнотизм против Воли+3 жертвы.

Удачная проверка умения Гипнотизм дает +2 к любому использованию Хирургии, так как гипноз хорошее и быстрое обезболивающее. Удачное использование гипноза также может усыпить жертву – таким образом гипноз можно использовать как атакующее действие, но только против одного персонажа. И еще, удачное использование гипноза может помочь персонажу вспомнить то, что он забыл.

Врачебное дело/TL (Physician)
(Ментальный/Сложный) Ветеринария-5, Первая помощь-11 или IQ-7

Это общее профессиональное умение помогать больным, прописывать лекарства и режим и т.д. Это умение используется, если мастеру требуется единственная проверка *общей* медицинской осведомленности или знаний. Врач может взять необязательную специализацию.

При TL4 и ниже Врачебное дело включает способность находить лечебные растения на природе. Если вы на знакомой территории, успешная проверка *обязательно* позволит найти какие-нибудь лечебные растения – чем лучше результат, тем более полезными они окажутся. Естественно, что тот, кто располагает этим умением, также сможет найти съедобные растения и выявить/избежать ядовитых!

При TL5 и выше знания о лекарствах можно почерпнуть в основном из книг. В эру высоких технологий врач будет знать много о лекарствах и сможет идентифицировать большинство лекарств довольно легко, но не сможет найти нужные лекарства на природе. Исключение: Если врач располагает умением Натуралист на уровне 20 или больше, он также может использовать и «примитивное» Врачебное дело! Модификаторы: -5, чтобы определить лекарство без лабораторного оборудования; +3, если врач рискнет понюхать/попробовать это вещество.

Хирургия/TL(Surgery)
(Ментальный/Очень сложный) Ветеринария-5, Врачебное дело-5, Физиология-8, Первая помощь-12
Требования: Врачебное дело

Это умение используется, когда кто-либо пытается оперировать персонажа, чтобы излечить заболевание, повреждение или расстройство в организме. Хирург может выбрать опциональную специализацию в какой-то определенной части тела.

дачная проверка умения означает, что операция прошла без осложнений. Проваленная проверка означает, что пациент получил 2d повреждений при выполнении простой ампутации и т.д. , 3d при более сложном вмешательстве. Модификаторы: -2, если необходимое оборудование (*минимум* - это сумка с врачебными принадлежностями) отсутствует; -3, если операция проходит на голове или грудной клетке; -5, если проблема не диагностирована; -3 или хуже, если оборудование как следует не отчищено и не стерилизовано.

Большинство уличных умений можно изучить в одиночку так же быстро, как и с учителем (если вы, конечно, выживете). Исключения – Гребля, Навигация, Мореходство и Следопыт. Эти умения без учителя можно изучить только с половиной скорости. Персонажи, живущие в деревне, с легкостью смогут найти себе учителей; у горожан могут быть проблемы.

Знание Местности (Area Knowledge)
См. Социальные умения, стр. 62

Гребля (Boating) ***См. Транспортные умения, стр.68***

Лазание (Climbing) ***(Физический/Средний) DX-5 или ST-5***

Это умение лазать по горам, каменным стенам, деревьям, зданиям и т.д. Модификаторы: +3, если у вас есть преимущество Феноменальная Гибкость; *вычтите* из умения уровень нагрузки. Это умение полностью описано на стр. 89.

Рыболовство (Fishing) (Ментальный/Легкий) IQ-4

Это умение ловить рыбу сетью, удочкой или каким-то другим способом, обычным для вашей культуры. Если у вас есть соответствующее снаряжение, а в водоеме имеется рыба, то удачная проверка умения означает, что вы поймали рыбу. Если снаряжение отсутствует, то вы можете попробовать сделать собственное. Модификаторы: -2 или больше (зависит от обстоятельств) при отсутствии подходящего снаряжения. (Поймать акулу маленьким крючком *очень* сложно)

Охота (Hunting) **См. *Следопыт* ниже**

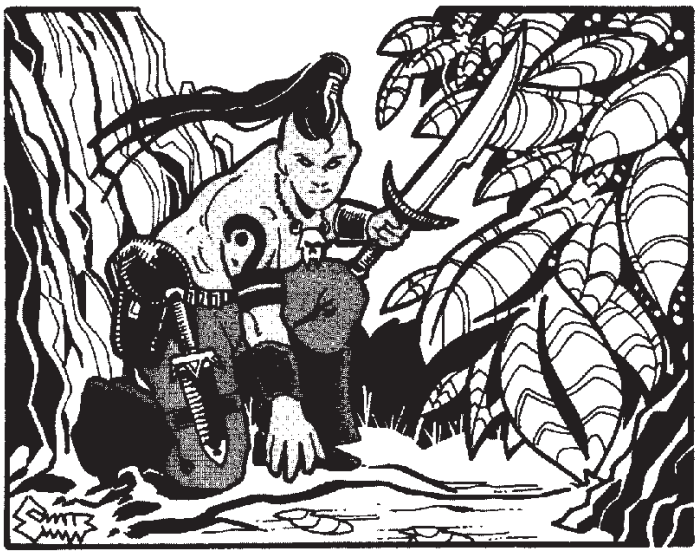
Натуралист (Naturalist)
(Ментальный/Сложный) IQ-6

Это умение характеризует знание животных и растений, и вообще природы во всех ее проявлениях. Это те знания, которыми должен хорошо владеть учитель биологии XX века. Удачная проверка умения позволит вам определить растение и его свойства или вспомнить какие-то особенности животного или его привычки. Модификаторы: +3, если вы знакомы с местностью; до -5, если вы находитесь в очень незнакомой среде.

Навигация/TL (Navigation) (Ментальный/Сложный) Астрономия-5 или Мореходство-5

Это умение определять свое положение (на земле, а не в космосе) по звездам, водным течениям и т.д. Удачная проверка умения означает, что вы узнали где находитесь (будь то на земле или на море). Заметьте, что если вы не изучали умение и хотите сделать проверку по умолчанию, то не можете делать ее по умолчанию от Мореходства, если вы не на море! Примечание: Если *вы владеете* этим умением, то не получаете никаких пенальти на более низких технических уровнях.

Модификаторы: -3, если вы находитесь на земле (нет никаких течений); -3, если вы находитесь в совершенно неизвестной части океана (течения вам незнакомы); -4, если у вас нет соответствующих своему Техническому уровню инструментов, будь то компаса и секстант или наручный компьютер и локатор; -5 (и невозможность использовать умение по умолчанию от Астрономии), если погода плохая и звезд не видно; -5, если вы находитесь в неизвестном вам мире (другие созвездия); +3, если у вас есть преимущество Чувство Направления.



Мореходство/TL (Seamanship)
(Ментальный/Легкий) IQ-4

Это умение работать в команде большого судна. Оно вам понадобиться, чтобы войти в команду (или быть капитаном!). Модификаторы: стандартные пенальти за технические уровни (см. стр.185)

Выживание (Тип местности) (Survival)
(Ментальный/Средний) IQ-5 или Выживание (любая другая местность)-3

Это умение выживать на природе, находить подходящую пищу и воду, избегать опасностей, строить жилище и т.д. Различное умение Выживания требуется для разных типов местности, таких как:

Пустыня	Лес
Равнина	Джунгли
Арктика	Остров/Взморье
Горы	Болотистая местность

Радиактивная местность (нет уровня по умолчанию)

Каждый день нужно делать проверку умения, чтобы безопасно (или даже с удобствами) жить в дикой местности. Один человек с этим умением может прокормить до десяти спутников. Проваленная проверка означает, что все члены группы получают 1d повреждений. Модификаторы: -2, если вы на незнакомом континенте или планете; до -5 при плохих погодных условиях; -5, если у вас полностью отсутствует снаряжение.

Это умение также позволяет лучше ориентироваться на местности. Его можно использовать, чтобы выбрать правильное направление при поиске воды, горного прохода, или чего угодно другого, что вообще существует.

Также это умение используется, когда нужно *поймать в ловушку* диких зверей (городской вор может использовать свое умение Ловушки, но из-за различий он получит пенальти -5). Делайте одну проверку для каждой установленной ловушки. Ловушка создается из подручных материалов за 30 минут. Купленную ловушку устанавливают и прячут 10 минут. Конечно, копание ямы-ловушки для большого зверя займет несколько часов.

Следопыт (Tracking) ***(Ментальный/Средний) IQ-5 или Натуралист-5***

Это умение двигаться за человеком или зверем по его следам. Одна проверка умения требуется, чтобы найти след и каждые последующие 5 минут ходьбы. Модификаторы: -5, если следы были сделаны более дня назад, -10, если следам больше недели; +5, если вы идете по человеческим следам, +10, если вы идете по следам группы людей. То, по какой местности вы идете, тоже играет свою роль, пенальти составляет -3 в пустыни, -5 на сухих камнях, -10 на улице города! Все бонусы за зрения учитываются.

Это умение также используется, если вы хотите *замести* свои следы. (Если вы это делаете, то время путешествия увеличивается в два раза). Удачная проверка умения означает, что вы замели следы достаточно хорошо и их никто не заметит, разве что кто-то с этим же умением. Если за вами следует другой следопыт, то мастер будет проводить между вами состязание умений Следопыт с описанными выше модификаторами. Одна проверка будет делаться через каждую милю пути. Если в какой-то момент идущие по следам теряют след, то они теряют его окончательно.

Чтобы преследовать вблизи животное, которое вы отследили, используйте умение Скрытность (стр. 67).

Профессиональные умения

Это общее название тех умений, которые используются для заработка на жизнь, но никогда (почти) не найдут иного применения в игре. Такие умения не описаны здесь отдельно - но вы все же можете изучить их, если хотите! Для персонажа, "приключенческие" умения которого не приносят много денег, профессиональное умение - прекрасный способ устроиться на работу (см. стр. 192) и получать устойчивый доход.

Если персонаж специально был создан как профессионал, мастер должен потребовать, чтобы он взял соответствующее профессиональное умение с уровнем хотя бы 12, иначе он *будет считаться* несведущим в этой области!

Профессиональные умения включают профессии парикмахера, строителя, игрового дизайнера, журналиста, офицера полиции, каменщика, продавца, биржевого маклера, клерка, портного, виноторговца, ткача, смотрителя за животными...

Важные для определенного игрового мира профессиональные умения будут описаны в книге об этом игровом мире. Игроки могут разрабатывать и использовать сколько угодно профессиональных умений при согласии мастера. Как правило, профессиональные умения будут Ментальными/Средними со значением по умолчанию IQ-5 или около этого. Определенное профессиональное умение может также иметь значение по умолчанию от уже указанных умений (например, для умения Журналист разумным значением по умолчанию было бы Литература-3), или одно из умений может быть для них требованием (например, Приручение животных для смотрителя за животными). Это также остается на усмотрение мастера.

Большинство профессиональных умений изучают только в школе или "на работе". Несколько профессиональных умений, ценных в игре:

Бухгалтерский учет (Accounting)
(Ментальный/Сложный)
IQ-10, Торговое дело -5 или Математика-5
Требование: Грамотность

Это способности вести бухгалтерские книги, определять состояние бизнеса и т.д. Главным образом она полезна в качестве умения для работы. Однако успешная проверка Бухучета (требуется приблизительно два часа исследований) может сообщить вам, правильны ли бухгалтерские записи – иногда это может быть очень важным! Модификаторы: -5, если вы только мельком взглянули на числа; +5, если у вас в запасе весь день; +5, если у вас есть преимущество Математические Способности.

Использование компьютера/TL (Computer Operations) (Ментальный/Легкий) IQ-4

Это способность пользоваться компьютером, вызывать данные, пользоваться соответствующими программами, играть в видеоигры и т.д. Это *не* то же самое, что программирование – оно является отдельным, более сложным умением. Модификаторы: -3 или больше за незнакомый компьютер или незнакомую программу. Это умение доступно только при TL7 и выше. Персонажи из технических уровней ниже 7 не могут пользоваться этим умением по умолчанию, если у них не было времени, чтобы познакомится с компьютерами!

Использование электроники/TL (Electronic Operations) (Ментальный/Средний) IQ-5 иди соответствующая Электроника-3

Это умение позволяет использовать все электронные устройства в пределах известной специальности. Для обычного, каждодневного использования оборудования не требуется проверки. Проверка требуется в чрезвычайных ситуациях или для «необычного» использования оборудования, или для использования сложного оборудования при низкой квалификации.

Успешная проверка также позволит вам отремонтировать известный тип оборудования. Время, требуемое на каждую попытку, определяется мастером. Модификаторы: -2 при отсутствии чертежей или схем; -5 при отсутствии нужных инструментов; -4 при работе вне своей специальности. *Обратите внимание*: Электрические *моторы* относятся к умению Механика, а не к Электронике. *Примеры*: Кто-то глушит вашу радиопередачу, проведите Состязание Умений в Использовании Электроники (Связь) между связистом и тем, кто глушит передачу, чтобы понять, сможете ли вы получить четкий сигнал.

Вы пробуете засечь быстродвижущуюся цель на радаре. Сделайте проверку Использования электроники (Сенсоры). Мастер может наложить (к примеру) пенальти при использовании целью устройства радиопротиводействия.

Персонаж с умением Использование электроники может попытаться создать новое устройство (как инженер) с пенальти -4 в пределах своей специальности, или с -8 вне ее.

Необходима специализация. Некоторые виды специализации включают:

Связь. Передача радиосигнала на дальние расстояния, сверхсветовое радио и спутниковые приемники. Специализация в связи также дает знание любых стандартов, текущих кодов связи, соответствующих происхождению персонажа. При этом проверка умения не требуется, хотя она необходима при попытке понять или использовать незнакомые коды.

Компьютеры. Системы прицеливания и управления огнем, калькуляторы, мозг роботов, искусственный интеллект.

Силовые поля. Персональные, портативные, транспортные, стационарные и установленные на космических кораблях силовые поля и отражатели.

Голография. Голографические проекторы.

Передача материи: Все передатчики материи, телепортеры или транспортеры.

Медицина: Резервуары для клонирования, системы жизнеобеспечения и бионика.

Системы безопасности: Это версия умения Взлом для электроники! Используется для создания (и обхода) высокотехнологичных ловушек без поднятия тревоги.

Сенсоры: Системы обнаружения всех типов, а также системы радиопротиводействия и меры борьбы с ним.

Оружие: Высокотехнологичное персональное оружие вроде лазеров. В игровой механике это очень близко к соответствующему умению Оружейник.

Геральдика (Heraldry) (Ментальный/Средний) IQ-5 или Хорошие манеры-3

Это умение определять и создавать гербы, их цвета, изображенные предметы, шотландские клетчатые узоры и другие эмблемы. При успешной проверке герольд может определить рыцаря или дворянина по знамени или щиту, которые те носят, и описать это в надлежащих геральдических терминах; создавать привлекательные и подходящие гербы для новый дворян (без конфликтов с существующими правилами) и так далее. Геральдика также важна в некоторых научно-фантастических мирах!

Проверка Геральдики может модифицироваться в зависимости от того, широко ли известен вид герба (вплоть до +5), наоборот малоизвестен (-1 или больше) или является для герольда чужеземным (по крайней мере -5).

Право (Law) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Модификаторы: +4, если имеете дело с законом конкретно вашей местности. Успешная проверка позволит вам вспомнить, вывести или выяснить ответ на вопрос, касающийся права. Но помните, что немногие юридические вопросы имеют четкий ответ - даже совет эксперта будет уклончивым. Многие юристы специализируются в определенной области (например, патентное и авторское; договорное; уголовное право).

Успешная проверка Права может также требоваться, если вы (или ваш клиент) выступаете в суде. Это зависит в значительной степени от правовой системы вашего игрового мира. В некоторых мирах *быть юристом* уже очень небезопасно...

Псионические умения

Это специальные ментальные умения. В большинстве случаев чтобы их использовать, вы должны иметь к этому врожденные способности (т.е. создать персонажа со способностями к псионике), а потом тренироваться в этом умении, чтобы им пользоваться. Как и магические заклинания, все пси-умения Ментальные/Сложные. Псионика описана в Главе 20.

Научные умения

В целом, научные умения полезны в качестве источника информации. Персонажи, пользующиеся научными умениями, будут, вероятно, делать проверки, пытаясь *узнать*, а не *сделать* что-то. Конечно, существуют исключения: химик может сделать проверку, чтобы определить или синтезировать какое-то вещество, математик может попытаться решить сложную задачу. Но, как правило, будут представлены некоторые проблемы, и сценарий (или мастер) потребует: “Сделайте проверку Археологии, чтобы расшифровать эту странную надпись” или “Сделайте проверку Металлургии или Химии-5, чтобы определить зеленоватый металл, из которого сделана дверь”. Во многих случаях мастер делает проверку за персонажей и дает им некоторую часть информации, если *проверка успешна*. Если проверка не удастся, мастер не станет даже сообщать игрокам, почему он кидал кубики.

Если в приведенном списке упомянута возможность экспертной оценки, например “химик способен идентифицировать химические элементы и простые вещества” – нужно понимать, что для использования экспертизы требуется успешная проверка умения. Необходимое время устанавливает мастер.

Большинство научных умений различаются по техническим уровням (см. стр. 185). Если вы делаете проверку по умолчанию умения, которого у вас нет, то получаете умение, относящееся к TL своей культуры.

Некоторые научные умения при обучении требуют *специализации* (см. стр. 43). Если специализация не требуется, то все равно можно выбрать необязательную специальность. У вас может быть до двух необязательных специализаций. Если вы выбираете специализацию, то получаете +5 к вопросам, касающимся ее, но -1 к вопросам, выходящим за рамки специализации (или -2, если у вас две необязательные специализации). Например, археолог может специализироваться в Древнем Египте и Шумере, а зоолог – в семействе кошачьих.

Агрономия/TL (Agronomy) (Ментальный/Средний) IQ-5

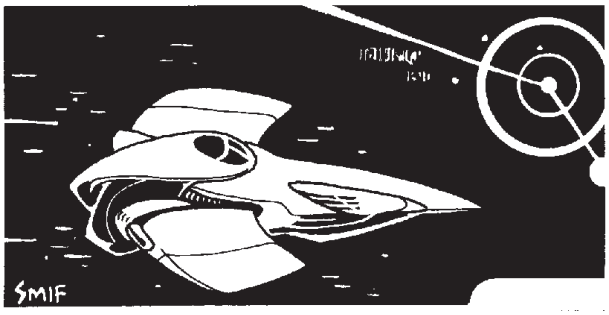
Это наука о выращивании растений. Агроном может ответить на вопросы или решить проблемы, связанные с фермерством и сельским хозяйством. Квалифицированный фермер *является* агрономом независимо от того, знает он термины или нет!

Алхимия/TL (Alchemy) (Ментальный/Очень сложный) Нет уровня по умолчанию

Это наука магических преобразований. Он ней подробно рассказывается в книге по *Магии*.

Антропология (Antopology) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Это наука об эволюции человека и культуры. Антрополог хорошо осведомлен о первобытных (и не только) группах людей (или о других разумных существах, которых он изучает). Проверка Антропологии поможет при попытке объяснить или даже предсказать необычные ритуалы и народные обычаи, с которыми может столкнуться путешественник.



Археология (Archaeology) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Это наука о древних цивилизациях. Археолог чувствует себя как дома на раскопках, рядом с древними черепками, надписями и т.д. При успешной проверке археолог сможет ответить на вопросы относительно древней истории, идентифицировать находки, мертвые языки и так далее. Иногда археолог обладает информацией, касающейся оккультизма - например это Древние секреты и Вещи, о которых человек не должен знать...

Архитектура/TL (Architecture) (Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность проектировать здания и вычислять проекты зданий, зная об их функциях, и наоборот. Успешная проверка Архитектуры позволит вам узнать что-либо о странном здании, найти секретную комнату или дверь и т.д. Модификаторы: -2 для здания странного типа; -5 для инопланетных зданий.

Астронавигация/TL (Astrogation) (Ментальный/Средний) Навигация-5, Астрономия-4 или Математика-4

Это умение охватывает межзвездную и межпланетную навигацию. Астронавигация для различных типов сверхсветовых двигателей является разными умениями. Умение в астроновигации по умолчанию равно любому другому умению астронавигации с пенальти до -4 в зависимости от различий между двигателями.

Модификаторы и результаты неудач остаются на усмотрение мастера, потому что это умение может очень различаться в разных вселенных. (И в некоторых научно-фантастических вселенных это умение может быть не Средним.) Проверка астронавигации требуется, чтобы определить положение корабля, если он потерялся, или чтобы определить вероятные маршруты другого корабля, за которым вы следуете.

Научные умения

Астрономия/TL (Astronomy)
(Ментальный/Сложный) IQ-6

Это наука о звездах и других космических объектах. Астроном может ответить на вопросы, касающиеся Солнца, планет Солнечной системы, метеоритов и так далее. При Техническом Уровне 4 или ниже это умение называется Астрологией, которая объединяет знания о звездах и созвездиях с большим количеством мифов и гаданий.

Биохимия/TL (Biochemistry)
(Ментальный/Очень сложный) Химия-5
Требование: Химия

Это наука о химии живых существ. Биохимик является экспертом по химическим реакциям, которые поддерживают жизнь.

Биология (Biology)

Это столь широкая область знаний, что не существует «общего» умения Биология; разделы биологии являются отдельными умениями. Они включают Биохимию, Ботанику, Экологию, Генетику, Физиологию и Зоологию. Обычный «биолог» изучает все или некоторые из них.

Ботаника/TL (Botany)
(Ментальный/Сложный) IQ-6 или Агрономия-5

Это наука о растениях. Ботаник сможет идентифицировать растение, выдвинуть предположение об ареале и свойствах растения неизвестного вида и т.д.

Химия/TL (Chemistry) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Это наука о веществах. Химик сможет идентифицировать химические элементы и простые вещества (но не обязательно лекарства, волшебные зелья и т.д.). Располагая необходимым оборудованием, он сможет анализировать и синтезировать сложные вещества.

Программирование/TL (Computer Programming)
(Ментальный/Сложный)
Нет уровня по умолчанию
Требование: Использование компьютера

Это способность писать и отлаживать программное обеспечение. Успешная проверка позволит (помимо прочих вещей) найти ошибку в программе; определить ее назначение по распечатке программного кода; ответить на вопрос, касающийся компьютеров или программирования; или при наличии достаточного времени написать новую программу. Необходимое время может существенно различаться! Модификаторы: -5, если вы торопитесь (на усмотрение мастера); +5, если времени у вас в избытке; -5 или хуже, если программа написана на незнакомом языке.

Криминология/TL (Criminology) IQ-4

Это наука о преступлениях и мышлении преступников. Используя свое умение, криминалист сможет найти необходимые улики, выдвинуть предположение насчет действий преступников и т.д. Хотя это умение и не зависит по умолчанию от Знания улиц, мастер может в определенных ситуациях позволить вместо него проверку Знания улиц – особенно если нужно предсказать действия преступника или перехитрить его.

Экология/TL (Ecology) (Ментальный/Сложный) IQ-6 или Натуралист-3

Это наука об отношениях в природе между живыми существами или целыми экосистемами. При TL ниже 6 этой науки не существует, вместо нее используется умение Натуралист. Эколог может сказать, например, какие существа жизненно необходимы для экосистемы, а какие нет; может ли человек вписаться в новую экосистему; какой эффект конкретное изменение может оказать на окружающую среду; какие функции выполняет существо в своей среде обитания.

Экономика (Economics) (Ментальный/Сложный) IQ-6 или Торговое дело-6

Это наука о деньгах, биржевых операциях и банковском деле. Экономист может ответить на вопросы об инвестициях, экономической политике и т.д. Он также может предсказать локальные эффекты экономических изменений при появлении нового материала или технологии, разрушения электростанции или торгового дома и в других подобных ситуациях.

Электроника/TL (Electronics)
(Ментальный/Сложный) (другая Электроника)-4
Требование: Математика

Это электронная *инженерия* – умение разрабатывать и создавать электронную аппаратуру. Успешная проверка позволит вам (например): определить назначение странного устройства; установить проблему; сделать ремонт; разработать новые системы; сделать устройство для решения какой-либо проблемы. Модификаторы: +5, чтобы сделать устройство, если вы (игрок) можете дать мастеру хорошее описание того, что хотите сделать; -5, если вы пытаетесь определить неполадку или произвести ремонт без необходимого оборудования; -4, если вы работаете за рамками своей специализации. Различия в технических уровнях (стр. 185) будут крайне важны!

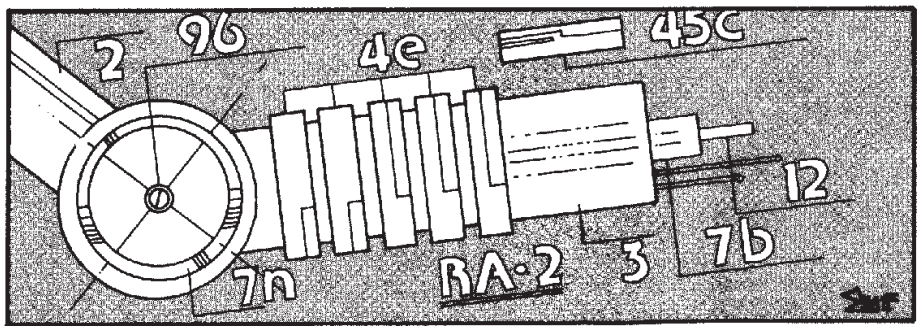
Инженер-электронщик *обязан* специализироваться в одном из типов электроники, перечисленных в описании навыка *Использовании Электроники* (стр. 58). Обратите внимание, что электронщик не обязательно хорошо умеет обращаться с вещами, которые он разрабатывает и чинит; Использование Электроники по умолчанию равно Элетронике-3.

Инженерия/TL (Engineer) (Ментальный/Сложный)
Соответств. Механическая специальность-6
Требования зависят от выбранной специализации

Это умение разрабатывать и создавать сложные механизмы. Успешная проверка позволит вам (например) определить назначение непонятного устройства; определить неполадку в электрическом или механическом устройстве; произвести ремонт; разработать новый механизм; придумать устройство для решения определенной проблемы. Время, необходимое для каждой попытки, определяется мастером. Модификаторы: такие же, как и для *Электроники* выше.

Инженер *обязан* специализироваться (см. стр. 43) в определенной области. Некоторые виды специализации:

Примитивные машины: катапульты и т.д. (требование: Механика).
Горное дело (требование: Геология).
Транспорт (требование: Механика).
Взрывные устройства и ловушки (требование: Ловушки).
Сантехника (нет требований).
Часы (требование: Механика).
Электротехника (нет требований).
Военная инженерия (укрепления и т.д. нет требований).
Огнестрельное оружие (нет требований).



Судебная экспертиза/TL (Forensics) (Ментальный/Сложный) Криминология-6

Это общая наука “лабораторной” криминологии... расчет траектории пули, химический и микроанализ улик и т.д. В зависимости от ситуации, мастер может позволить использование уровня по умолчанию от Химии или иной науки, соответствующей определенному исследованию.

Генетика/TL (Genetics) (Ментальный/Очень сложный) Биохимия-5 или Физиология-5

Это наука о наследственности. Генетик может сказать, какое скрещивание необходимо для определенного результата; как определить генетические заболевания; как не дать мухам-дрозофилам переполнить вашу лабораторию. При TL9+ становится доступна необязательная специализация в Генной инженерии.

Геология/TL (Geology) (Ментальный/Сложный) IQ-6 или Разведка полезных ископаемых-4

Это наука, изучающая землю. Геолог знает о нефти, скалах, металлических рудах и минералах, о землетрясениях и вулканах, а также об окаменелостях. Будучи на природе, он может попытаться отыскать воду, анализируя характерные черты местности, как и для умения *Выживание* (стр. 57).

История (History) (Ментальный/Сложный) Археология-6

Это наука, изучающая письменную история (в противоположность археологии, изучающей дописьменную эпоху). Историк сможет ответить на вопросы, касающиеся истории или (по решению мастера), выполнив проверку, вспомнить полезную аналогию из прошлого: «Ах, да. Ганнибал как-то столкнулся с похожей ситуацией, и вот как он поступил...»

Лингвистика (Linguistics) (Ментальный/Очень сложный) Нет уровня по умолчанию

Это наука о принципах построения языка. Лингвист может определить непонятный язык по короткому речевому или письменному отрывку, если выполнит проверку умения. Если вы облаете этим умением, то добавьте 1/10 уровня в данном умении (округлять вниз) к умению в любом изучаемом языке.

Литература (Literature) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Эта наука изучает великие памятники письменности. Студент-литературовед будет знаком со старинной поэзией, пыльными томами классики, с философией, критикой и т.д. Она может быть полезной при поиске упоминаний о тайных сокровищах, затонувших землях, Вещах, о которых человек не должен знать и другой подобной информации. Текст должен быть доступен на знакомом вам языке. Модификаторы: -5, если вы неграмотны (устный фольклор).

Математика (Mathematics) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Данное умение отражает общую осведомленность в математике. Хотя существует с дюжину разделов математики, разница между ними вряд ли когда-нибудь повлияет на игру. В игре математик может, сделав проверку, ответить на вопрос, как-либо касающийся математики. Если задача касается легких вычислений, то мастер может назначить модификатор за ее простоту (или сложность).

Металлургия/TL (Metallurgy) (Ментальный/Сложный) Кузнец-8, Ювелир -8, Оружейник-8 или Химия-5

Это наука о металлах и их свойствах. Металлург может определить металлы или сплавы, а также решать проблемы, связанные с металлами, их применением, добычей или очисткой.

Метеорология/TL (Meteorology) (Ментальный/Средний) IQ-5

Эта наука изучает погоду и возможности по ее предсказанию. Мастер делает проверку Метеорологии за игрока; удачный бросок означает, что он говорит правду, в то время как при неудачном броске он отвечает случайным образом или говорит неправду.

На низких технических уровнях это умение может называться Чувством погоды. Любой человек TL4 или ниже получает +2 к Чувству погоды в своей родной местности.

При высоких технических уровнях этот навык включает способность снимать показания с приборов, читать спутниковые карты и т.д. Однако высокотехнологичный метеоролог все еще может работать без приборов; если это не так, то он не метеоролог, а наблюдатель за приборами. Оборудование становится полезным при TL5 (барометр). Если приборы доступны, добавьте (TL-4) к эффективному уровню умения. Это могут применять только изучавшие науку метеорологи, для проверки по умолчанию таких плюсов нет.

Обычная проверка умения поможет предсказать погоду на завтра. 2 дня: -1, 3 дня: -2, 4 дня: -4, 5 дней: -6. Добавьте еще -2 за каждый дополнительный день. Обратите внимание, что для каждого дня требуется отельная проверка, прогноз на 3 дня потребует 3 проверки, первую для завтрашнего дня и по одной для каждого последующего. Если проверка определенного дня провалена, автоматически терпят неудачу и последующие проверки.

При успешной проверке, метеоролог также узнает, что представляет собой *общий* климат в том месте, о котором он слышал или в котором был.

Натуралист (Naturalist)

См. Уличные умения,стр. 57

Ядерная физика/TL (Nuclear Physics) (Ментальный/Очень сложный) нет уровня по умолчанию Требования: Физика 15+ и Математика 15+

Эта наука изучает ядерные процессы. Ядерный физик способен ответить на вопросы о строении солнца, ядерном оружии или об атомных электростанциях.

Оккультизм (Occultism) (Ментальный/Средний) IQ-6

Это наука о загадочном и сверхъестественном. Оккультист обладает особыми знаниями касаемо мистицизма, первобытных верований, древних ритуалов, призраках и т.д. Обратите внимание, что оккультист не обязательно *верит* в то что изучает. В мирах, где магия широко распространена, «оккультизм» сменяется профессиональными знаниями магов.

Физика/TL (Physics) (Метальный/Сложный) IQ-6

Это наука о силах и движении. Физик может ответить на вопросы об основных законах вселенной, поведении движущихся тел, о материи и энергии.

Физиология/TL (Physiology) (Ментальный/Очень сложный) IQ-7 или любое медицинское умение-5*

Эта наука изучает человеческое тело и его функции. Физиолог знает, как работают мускулы, кости и органы, а также где они находятся.

*Обратите внимание, что нет уровня по умолчанию от Гипноза.

Научные умения

Разведка полезных ископаемых/TL (Prospecting) (Ментальный/Средний) IQ-5 или Геология-4

Это прикладная геология: умение находить полезные ископаемые, произведя осмотр на местности. Разведка полезных ископаемых на расстоянии с помощью приборов и изучения карты требует умения Геология. Изыскатель действует с -1 на незнакомой местности знакомого типа, с -2 или больше на незнакомом типе местности, пока не пробудет там достаточно долго (месяц работы), чтобы познакомиться с ним.

Успешная проверка на Разведку полезных ископаемых также позволит определить качество руды или минерала по небольшому образцу, а также судить о его ценности.

На природе изыскатель может попытаться найти воду, используя осмотр местности, как для умения *Выживание* (стр. 57).

Психология (Psychology) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Данная наука изучает поведение. Психолог имеет дело с человеческим сознанием (возможно не только с человеческим). Успешная проверка на Психологию может в целом предсказать поведение человека или небольшой группы в определенных обстоятельствах, особенно в стрессовой ситуации. Модификаторы: +3, если психолог хорошо знает человека; +3, если психолог обладает преимуществом Эмпатия и встречался с человеком; +3, если отклонения человека относятся к известному типу – например он страдает от фобии или иной ментальной проблемы.

Исследования (Research) (Ментальный/Средний) IQ-5 или Письмо-3

Также это умение по умолчанию равняется *любому* научному умению-2, если вы исследуете материалы, связанные с ним. Исследования – это общая способность работать в библиотеке или архиве. Успешная проверка на Исследования, если они проведены в правильном месте, позволит вам найти некоторую полезную информацию, которую требуется найти.

Данное умение требует либо Грамотности, либо умения Использование компьютера (в высокотехнологичных мирах).

Теология (Theology) (Ментальный/Сложный) IQ-6

Это наука о религии. Теолог знает о древних и современных религиозных воззрениях, истории религии и т.д. Если ваш персонаж - священник или праведник, то вы можете взять это умение со *специализацией* в своей религии.

Зоология/TL (Zoology) (Ментальный/Сложный) IQ-6 или любое Умение, связанное с животными-6

Эта наука изучает животных. Зоолог может идентифицировать животных; сделать предположение об их естественном питании, привычках и среде обитания, а также предсказать их поведение.

Социальные умения

Артистизм (Acting) (Ментальный/Средний) IQ-5, Бард-5 или Выступление-2

Это способность изображать настроения, эмоции и голоса, а также убедительно врать в течение некоторого времени. Это *не* то же самое, что Маскировка или Выступление. Успешная проверка на Артистизм позволит вам изобразить, будто вы думаете о чем-то или чувствуете что-то, чего не самом деле не ощущаете. Мастер может потребовать проверки на Артистизм каждый раз, когда вы пытаетесь обмануть кого-либо, солгать и т.д. Модификаторы: +1 за каждое очко, на которое ваш IQ выше, чем у человека, которого вы пытаетесь одурачить (или самого умного в группе); -1 за каждое очко, на которое IQ жертвы выше вашего.

Подражание определенному человеку – это особый тип артистизма. Чтобы притвориться определенным человеком, вы должны сначала успешно изменить внешность (см. *Изменение внешности*, стр. 65) – это, конечно, не требуется, если жертва вас не видит! Модификаторы при попытке притвориться кем-то: -5, если вы недостаточно хорошо знакомы с этим человеком; -5, если люди, которых вы хотите обмануть, знают его; -10, если они хорошо его знают.

Администрирование (Administration) (Ментальный/Средний) IQ-6 или Торговое дело-3

Это умение управлять крупной организацией. Оно особенно полезно, чтобы зарабатывать деньги или претендовать на высокий пост. Умелый администратор (умение 15+) также получает бонус +2 к реакции при общении с чиновниками и (при успешной проверке) может понять, как лучше всего иметь дело с бюрократией.

Знание местности (Area Knowledge) (Ментальный/Легкий) IQ-4*

**Проверка по умолчанию разрешена, только если вы живете или когда-то жили в этой местности. См. последний абзац.*

Это умение отражает знакомство с населением, политикой и географией определенной местности. Обычно персонаж обладает Знанием местности только для места, которое

он считает своим домом, будь то единственная ферма или солнечная система. Если доступна информация и о других регионах, то мастер может позволить персонажу изучить Знание местности для других мест. Например, шпионы перед отправкой на задание попытаются детально изучить Знание местности для данного региона.

Мастер не должен требовать проверки на Знание местности в обычной ситуации: когда нужно найти кузницу, таверну или собственный дом. Но проверка нужна, чтобы обнаружить кузнеца, который готов подковать вашу лошадь в 3 часа ночи, или найти наилучшее место для засады на дороге. «Тайная» или очень непонятная информация даст пенальти, или же ее вовсе нельзя будет выяснить с помощью Знания местности. Например, Знание местности Вашингтона поможет вам найти российское посольство, но не резидентуру КГБ.

Вещи, которые можно выяснить с помощью Знания местности, частично совпадают с умениями Знание улиц, Навигация, Натуралист, Политика и т.д. Разница в том, что Знание местности работает только в определенном районе; вы знаете о привычках *этого* бандита или главаря шайки, но это не дает вам знаний обо всех подобных людях.

Знание местности можно приобрести для местности любого размера. Чем больше данная территория, тем меньше «конкретных» и больше общих сведений вы получаете. Почти все персонажи будут обладать Знанием местности одного вида. Вот некоторые примеры (в своей кампании мастер может добавить и другие):

Несколько сотен акров: Знание местных фермеров или соплеменников, тропинок, ручьев, убежищ, удобных для засады мест, флоры и фауны.

Деревня, село или небольшой городок: Все важные жители и дела и почти все маловажные; все общественные здания и большинство домов.

Город: Все важные вещи, улицы, горожане, лидеры и т.д.

Баронство, графство, княжество или небольшое государство: Общие сведенья о его городах и поселениях,

феодальной структуре, лидерах и большинстве жителей со Статусом 5 и выше.

Большое государство: Расположение крупнейших городов и важных мест; знакомство с общими обычаями, народами и языками (но не обязательно хорошее их знание); имена людей со Статусом 6+ и общее понимание экономической и политической ситуации.

Планета: То же, что и для большого государства, но информация более общая; знание людей лишь со Статусом 7+.

Межпланетное государство: Расположение важнейших планет; знание крупнейших народов (но не обязательно хорошее их знание); знание людей со Статусом 7+; общее понимание экономической и политической ситуации.

Когда дело касается места, удаленного от знакомой вам территории, то мастер должен назначить пенальти к умению. Например, если вам знаком небольшой городок, то сведения о соседних фермах можно получить с пенальти -1. О ближайшем городе (в миле от вашего) с -2; о крупном городе в 50 милях от вашего с пенальти -5. О столице ближайшего штата или государства с -7, а о далекой стране с -10. Если нужно определить что-то еще, то можно использовать модификаторы за расстояние на полях стр. 151.

Бард (Bard) ***(Ментальный/Средний)***
см. Творческие умения, стр. 47

Пирушки (Carousing) (Физический/Средний) HT-2

Беря это умение, рассчитывайте его от HT, а не от DX. Это умение общаться, участвовать в вечеринках и т.д. Успешная проверка умения, сделанная в подходящих обстоятельствах, даст вам бонус +2 при попытке добиться помощи или информации либо просто к общей реакции. Проваленная проверка означает, что вы каким-либо образом опростоволосились; вы получаете пенальти –2 от любого, с кем вы выпивали. Если вы пытаетесь применить данное умение в неподходящем месте, то проваленная проверка может привести и к другим опасностям! Модификаторы: по решению мастера, до +3 за оплату выпивки или иных развлечений для своего товарища по пирушке.

Дипломатия (Diplomacy) ***(Метальный/Сложный) IQ-6***

Это умение вести переговоры, достигать компромиссов и ладить с другими. Проверка на Дипломатию может заменить любой бросок на реакцию в небоевой ситуации (см. *Проверки на влияние*, стр. 93). Успешная проверка позволит вам предсказать возможный исход определенного способа ведения переговоров или выбрать наилучший подход. Если ваше умение Дипломатия находится на уровне эксперта (20 или выше), то вы получаете бонус +2 ко всем броскам на реакцию! Модификатор: +2, если у вас есть преимущество Голос.

В отличие от других умений, также предназначенных чтобы оказывать влияние, Дипломатия никогда не приведет результату, худшему, чем был бы при обычном броске на реакцию. Проваленная проверка Заговаривания зубов или Сексапильности разозлит человека, а применение Дипломатии всегда безопасно.

Заговаривание зубов (Fast-Talk)
(Ментальный/Средний) IQ-5 или Артистизм-5

Это умение так уболтать человека, чтобы он сделал то, чего не собирался. Этому не учат (по крайней мере специально) в школе: этому можно научиться, будучи коммивояжером, мошенником, адвокатом и т.д. Если умение Заговаривание зубов у вас на уровне эксперта (20 или выше), то вы получаете +2 ко всем броскам на реакцию, если можете говорить! Мастер может потребовать от игрока подробно описать, о чем он говорит, а не просто отделаться словами «Я использую Заговаривание зубов».

Заговаривание зубов это не то же самое, что и Артистизм. Чаще всего Заговаривание зубов используется, чтобы заставить человека принять скоропалительное решение в вашу пользу. Артистизм же используется, чтобы долгое время держать кого-либо в заблуждении. Но во многих ситуациях мастер может позволить проверку на любое из этих умений.

В любой ситуации, когда требуется сделать бросок на реакцию, вы можете *заменить* его проверкой на Заговаривание зубов; все обычные модификаторы к реакции также применяются к Заговариванию зубов. Успешная проверка приведет к «Хорошей» реакции. Проваленная – к «Плохой».

Азартные игры (Gambling) ***(Ментальный/Средний) IQ-5 или Математика-5***

Это умение играть в азартные игры. Успешная проверка позволит (помимо прочего) понять, жульничает ли игрок, кто на вашей стороне, а также «прикинуть шансы» в *любой* хитрой ситуации. Когда вы играете против казино, то просто делаете проверку умения (с отрицательными модификаторами, если мастер говорит, что шансы малы). Когда вы играете против кого-либо еще, то оба делаете проверку на Азартные игры (см. *Состязание умений*, стр. 87), пока кто-то из вас не победит. Модификаторы: от +1 до +5 за знакомство с данной игрой; от -1 до -5, если против вас жульничают. Умение Ловкость рук (стр. 67) может помочь, если *вы* хотите сжульничать!

Чтобы уличить шулера, проведите Состязание умений: ваше умение Азартные игры (или просто проверка на Зрение) против Ловкости рук оппонента в случае с картами или костями, либо против IQ при иных способах шулерства.

Лидерство(Leadership) ***(Ментальный/Средний)ST-5***

Это способность координировать действия группы в опасной или стрессовой ситуации. Чтобы продвинуться по служебной лестнице в военной или полувоенной организации, также требуется уметь удерживать Лидерство. Успешная проверка на Лидерство требуется, чтобы повести NPC в опасную ситуацию (игровые персонажи могут сами решить, идти ли им за вами!). Модификаторы: Харизма (если она у вас есть); -5, если NPC никогда не действовали совместно с вами; -5, если вы подвергаете их опасности, которой сами избегаете; +5, если их лояльность к вам «Хорошая»; +10, если их лояльность «Очень хорошая». Если их лояльность «Отличная», то проверки не требуется! (Уровень по умолчанию считается от ST, поскольку в случайной группе, где никто не учился командовать, лидером обычно становится самый сильный.)

Научные умения

Торговое дело (Merchant) (Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность выступать в роли торговца, покупая и продавая товары. Сюда входит умение преподнести товар, практические знания о торговле и психология. При успешной проверке Торговец может помимо прочего: судить о цене любого распространенного товара *в своем обществе*; найти где выгодно продаются или покупаются товары; выяснить справедливую рыночную стоимость любого товара и т.д. Модификаторы: Если товар нелегален, то Торговец получает пенальти –3, *если* у него нет Знания улиц 12+ либо специализации в подобных товарах.

В незнакомой местности торговец будет получать пенальти (от -2 до -6 по решению мастера), пока не освоится с местными обычаями и ценами.

Торговец может выбрать *специализацию* (см. стр. 43) в определенном виде товаров. В таком случае он получает +5 при работе с ними, но -1 для остальных товаров.

Когда двое торгуются, то мастер может быстро рассудить их, проведя Состязание умений. Победитель добавляет или вычитает 10% из справедливой цены товара, в зависимости от того, пытался ли он его купить или продать.

Персонаж, обладающий этим умением на *любом* уровне, получает +1 к броскам на реакцию при покупке или продаже чего-либо. Персонаж, располагающий данным умением на уровне *эксперта* – 20 или выше – получает +2.

Выступление (Performance) (Ментальный/Средний) IQ-5, Артистизм-2 или Бард-2

Это умение играть на сцене или в кино. Отличие от Артистизма в том, что вы пытаетесь произвести впечатление и развлечь людей, но не обязательно обмануть их. Изучение данного умения также включает профессиональные знания актера данного периода (о режиссуре, отношениях между актерами, агентами и продюсерами, различных камерах и т.д.).

Политика (Politics) (Ментальный/Средний) IQ-5 или Дипломатия-5

Это умение занять руководящую должность и поддерживать отношения с другими политиками. Оно не имеет ничего общего с Администрированием! Данное умение можно выучить, только занимая какую-то должность или работая на некое должностное лицо. Успешная проверка Политики даст вам +2 к реакции от любого политика. Во время выборов проводите Состязание в умении Политика. Модификаторы: +2, если у вас есть преимущество Голос. В некоторых случаях деньги тоже являются важным модификатором к реакции...

Публичное выступление (Public Speaking) См. Бард, стр. 47

Хорошие манеры (Savior-Faire) (Ментальный/Легкий) IQ-4

Это знание хороших манер – что бы таковыми не считалось в данной культуре. Успешная проверка на Хорошие манеры требуется, чтобы уживаться в «высшем обществе» и при этом не ставить себя в неловкое положение – сделайте одну проверку на каждом приеме или встрече. Успешная проверка также позволит определить, кто *притворяется*, будто принадлежит к высшему свету и имеет благородное происхождение.

В любой ситуации, где вам требуется сделать бросок на реакцию со стороны «высшего общества», вы можете *заменить* его проверкой на умение Хорошие манеры; к этой проверке добавляются все обычные модификаторы на реакцию. Успешная проверка вызовет «Хорошую» реакцию. Проваленная проверка – «Плохую». Модификаторы: +2, если ваше положение или «класс» выше, чем у NPC, на которого вы пытаетесь произвести впечатление; -2, если ваш социальный статус ниже; +2, если кажется, что у вас есть влиятельные друзья!; -2 или больше, если культура очень отличается от вашей (-6 будет подходящим пенальти за *внеземную* культуру).

Также может оказаться сложным выдать себя за представителя совершенно другого социального слоя. Принцу будет сложно притвориться бедняком и наоборот. В целом, проверка на Хорошие манеры требуется, чтобы изобразить кого-то, чей социальный статус отличается от вашего более чем на 3. Если ваш настоящий статус отрицателен, а вы пытаетесь выдать себя за кого-то, чей уровень 1 и выше, либо наоборот, то проверка на Хорошие манеры проводится с -2.

Сексапильность (Sex Appeal) (Ментальный/Средний) HT-3

Основано на HT, а не на IQ. Это способность производить впечатление на противоположный пол. Его можно учить лишь в «свободное время» - скажем, максимум по три часа в день – если только вы не входите в гарем или что-то вроде этого. Сексапильность зависит как от умения подать себя, так и от внешнего вида. Если вы не хотите соблазнять кого-то, чтобы получить то чего хотите, то не сможете получить этот талант или не *захотите* применять его. Модификаторы: +2, если у вас есть преимущество Голос. *Удвойте* все обычные пенальти за внешний вид!

При необходимости броска на реакцию со стороны представителя противоположного пола вы можете *заменить* его проверкой на Сексапильность; к этой проверке добавляются все обычные модификаторы на реакцию. См. *Проверки на влияние*, стр. 93. Успешная проверка приведет к «Очень хорошей» реакции. Проваленная проверка – к «Плохой» или еще худшей. Обычно позволяется лишь одна попытка за «жертву», хотя мастер может позволить попытаться еще раз по прошествии нескольких недель.

Стратегия (Strategy) (Ментальный/Сложный) IQ-6, Тактика-6 или другой тип Стратегии-4

Это способность планировать боевые действия и предсказывать действия противника. Обычно этому учат военных. Успешная проверка на Стратегию позволит вам выяснить наперед военные планы противника, *если только* им не командует другой человек, обладающий данным умением. В таком случае мастер проводит Состязание умений между двумя стратегами; если игровой персонаж проигрывает, то его предположение о планах врага ошибочно (т.е. мастер предоставляет ложную информацию). Количество получаемой стратегом информации зависит от того, насколько успешна проверка, а *не от того*, насколько хороши планы противника. Ревущая толпа тоже использует стратегию - хотя сама этого не понимает - и ее легко разгадать.

Стратег обязан специализироваться (стр. 43) в определенном типе стратегии: таковыми являются сухопутная, морская или космическая стратегия. Конкретные подразделения, находящиеся под вашим командованием, менее важны; в худшем случае стратег получит пенальти -1 или -2, командуя подразделениями другого государства или TL, если он хорошо осведомлен об их способностях.

Тактика (Tactics) (Ментальный/Сложный) IQ-6 или Стратегия-6

Это способность перехитрить противника в бою один на один или небольшими группами. Обычно этому учат только военных. Успешная проверка на Тактику в ходе боя *иногда* (по решению мастера) позволит вам получить информацию о ближайших планах противника. Если вы изучали это умение, то получаете бонус +1 к инициативе. Если вы располагаете умением Тактика на уровне эксперта (20 и выше), то получаете +2 к инициативе.

Обучение (Teaching) (Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность учить других. Чтобы научить кого-то, вы должны знать умение, которое преподаете, лучше своего ученика. Любой, у кого Обучение находится на уровне 12 и выше, в игре обычно может выступать в роли учителя. Проверка может потребоваться, только если для хода приключения важно, возникли ли какие-то сложности при обучении. Если существует языковой барьер, то мастер *также* должен сделать проверку на предмет понимая между учителем и учеником!

Многим умениям из этого раздела учат только в военных, шпионских или секретных организация вроде каланов ниндзя, а также в преступном мире. Исключение составляют умения Знание улиц (ему можно научиться на улицах); Определение лжи (можно научиться где угодно); Побег и Чревовещание (можно научиться в цирке).

Артистизм (Acting) ***См.Социальные умения,стр.62***

Лазание (Climbing) ***См. Уличные умения, стр. 57***

Маскировка (Camouflage) (Ментальный/Легкий) IQ-4 или Выживание-2

Это способность использовать натуральные вещества и/или краски для того, чтобы замаскировать себя, свою позицию, снаряжение и т.д. Чтобы определить, удачной ли оказалась маскировка, проводится Состязание умений (Зрение против Маскировки). В зависимости от обстоятельств, успешная маскировка может скрыть предмет полностью или сделать его очертания более размытыми, из-за чего по нему сложнее попасть (-1 к умению атакующего). Маскировка не улучшит ваше умение Скрытность, но если вы хорошо замаскировались, то противник может не заметить вас, даже если вы *провалите* проверку на Скрытность. Базовое умение позволяют замаскироваться самому: чем больший предмет вы пытаетесь закамуфлировать, тем больше пенальти к умению. Используйте модификаторы, обратные модификаторам за Размер из *Таблицы Размера и Скорости/Расстояния* на стр. 201.

Взрывные работы/TL (Demolition) (Ментальный/Средний) IQ-5, Взрывные работы под водой-2 или Инженерия-3

Это способность производить взрывы. Проверка на данное умение требуется каждый раз, когда вы используете взрывчатку; чтобы правильно заложить взрывчатку и установить детонаторы требуется от 15 минут до часа. Успешная проверка означает что все прошло правильно. Проваленная проверка означает что вы допустили ошибку; чем хуже неудача, тем более серьезная произошла ошибка. Если вы допустите очень серьезный провал, находитесь поблизости, то можете подорваться *сами*. Модификаторы: -3 или больше за незнакомое снаряжение; -2, если вы торопитесь; +2, если у вас сколько угодно времени на подготовку.

При установке бомбы-ловушки используйте этот навык, а не умение Ловушки. Установка детонатора, срабатывающего не благодаря таймеру, а в качестве «ловушки» дает -2 к умению. Если вы инженер, специализирующийся на взрывчатке (т.е. на минах, снарядах и т.д.), то можете использовать свое умение Инженерия вместо Взрывных работ, не получая пенальти. Взрывные работы под водой (стр. 68) – это отдельное умение.

Определение лжи (Detect Lies) (Ментальный/Сложный) IQ-6 или Психология-4

Это способность сказать, врет вам кто-либо или нет. Это не то же самое, что Допрашивание; Определение лжи используется от случая к случаю или при общении. Когда вы заявляете об использовании данного умения, то мастер проводит Быстрое состязание умений между вашим Определением лжи и IQ оппонента (либо его Заговариванием зубов, либо Артистизмом). Если вы выигрываете, мастер скажет, лгал ли вам собеседник. Если вы проиграли, то мастер может обмануть вас насчет того, лгали вам или нет... или просто сказать «Ты не можешь сказать точно».

Модификаторы: +4, если у вас есть преимущество Эмпатия. Если лжец принадлежит к другому виду, то мастер может назначить пенальти (обычно -2), разве что вы очень хорошо знакомы с этим видом!

Изменение внешности (Disguise) (Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность стать похожим на кого-то еще с помощью одежды, грима и т.д. Чтобы хорошо изменить внешность, требуется от 30 минут до часа. Для каждого человека (или группы), которого вы пытаетесь обмануть, проведите Быстрое состязание умений (Изменение внешности чаще всего против IQ). Люди, наделенные профессиональными умениями из сферы правопорядка или шпионажа, могут заменить этими умениями IQ при попытке раскрыть вашу маскировку. Модификаторы: +2, если вам доступны различные краски и пудры (это не помогает при проверке по умолчанию); от -1 до -5 (по решению мастера), чтобы загримироваться под кого-то (или подо что-то), кто сильно отличается от вас. Если у вас очень приметная внешность, это также снизит эффективное умение на число от 1 до 5, по решению мастера. Для больших групп может потребоваться много проверок, опять же решать мастеру.

Обратите внимание, что быстрая маскировка (надеть халат при входе в лабораторию, например) не требует проверки умения, но она сможет обмануть лишь невнимательных противников!

Когда вы сочетаете Артистизм (стр. 62) с Изменением внешность (это так, когда вам нужно изменить и лицо, *и* поведение), то для каждого человека в группе вам нужно делать лишь одну проверку – но это должна быть *более тяжелая* проверка из двух.

Побег (Escape) (Физический/Сложный) DX-6

Это способность освободиться от веревок, наручников и подобных пут. Первая попытка сбежать занимает одну минуту; каждая последующая требует 10 минут. Модификаторы: Чем тщательнее вы связаны, тем больше будет назначаемое мастером пенальти к проверке: современные полицейские наручники, например, дадут -5 при попытке освободиться от них. Если у вас есть преимущество Феноменальная гибкость (стр. 20), то вы получаете +3 к данному умению.

Заговаривание зубов (Fast-Talk) ***См. Социальные умения, стр. 63***

Подделка/TL (Forgery) (Ментальный/Сложный) IQ-6, DX-8 или Рисование-5

Это способность изготовить поддельный паспорт, купюру или другой подобный документ. Этому не учат нигде кроме разведки и криминального мира, хотя вы всегда можете изучать данный навык самостоятельно. Когда вы используете фальшивый документ, то успешная проверка на Подделку требуется *каждый раз*, когда документ проверяют – если только в первый раз не произошел критический успех.

Создание документа может занять дни, если не недели. Модификаторы: -5, если у вас не было доступа к хорошим чернилам и оборудованию; -5, если у вас не было образца для работы; +3, если вы слегка изменяете подлинник, а не делаете новый документ. Мастер также может назначить модификаторы в зависимости от серьезности проверки, которой подвергается документ; обычная проверка на границе, например, даст бонус +5. Обратите также внимание, что для этого требуется координация и зрение. Вы должны быть способны видеть; вы получаете -1 к умению за каждое очко, на которое ваша DX меньше 10.

Прятанье (Holdout) ***(Ментальный/Средний) IQ-5 или Ловкость рук-3***

Это умение утаивать предметы на себе или на других (обычно тех, кто вам помогает). Также это умение находить спрятанные таким образом вещи.

Обнаружение

Чтобы обнаружить спрятанную вещь, требуется выиграть Быстрое состязание умений: проверка на Зрение (или Прятанье с модификаторами за Зрение) ищущего против Прятанья укрывающего. Мастер должен вводить модификаторы за обстоятельства. Например, ищущий получает -5, если он специально не пытается обнаружить спрятанный предмет, и -2, если он осматривает множество проходящих мимо людей. Состязание нужно проводить секретно; весь смысл идеи будет утерян, если сказать: «Ты не заметил пистолет у него под курткой».

Каждый спрятанный предмет требует отдельной проверки. Если при обыске находят один предмет, то обычно подозревают, что есть и еще.

На любой части человеческого тела можно спрятать оружие (в том числе и внутри; вот почему в тюрьме проводят обыск всех полостей тела). Достаточно полный обыск с помощью похлопывания руками занимает минуту, если обыскиваемый не сопротивляется. Это дает бонус +1 к нахождению спрятанных предметов. Полный осмотр волос и одежды человека занимает три минуты и дает бонус +3. Полный обыск, включая полости тела, занимает пять минут и дает +5 к умению. Рентген или подобное устройство дает еще +5 к обнаружению любого металлического предмета. Если обыск проводит более одного человека, то для каждого из них делается отдельное состязание умений.

Мастер может пропустить ненужные проверки; человек не способен утаить целый дробовик при личном досмотре. Точно так же ножи или драгоценность просто *невозможно* заметить на нормально одетом человеке, без (как минимум) рентгена или тщательного обыска. В целом, если бонус к проверке составляет +3 и выше, то полный досмотр *обязателен*. Если пенальти за *размер* -2 и больше, то полный досмотр *автоматически* обнаружит спрятанный предмет.

Утаивание

Размер и форма предмета определяют, насколько удобно его прятать. Некоторые примеры:

+6: Драгоценный камень размером с горошину; почтовая марка.
+5: Одна отмычка; крупный драгоценный камень; гривенник; компьютерный диск TL8+; письмо
+4: Набор отмычек; кинжал; серебряный доллар
+3: Дискета или компакт-диск XX века, без коробки
+2: Самые маленькие пистолеты (например, «Baby Browning»); маленький нож
+1: Большой нож; рогатка
0: Обычный пистолет (например «Luger»)
-1: Большой пистолет (например «Colt Government Model»)
-2: Самые большие пистолеты; короткий меч
-3: Ручная граната
-4: Палаш
-5: Пулемет Томпсона; полуторный меч

Одежда также влияет на эффективное умение. Монахиня из ордена кармелитов в полном облачении (+5 к умению) может скрыть от посторонних глаз гранатомет или секиру. Танцовщица из Лас-Вегаса в своем наряде (-5 к умению) с трудом сможет спрятать даже кинжал. Конечно, она может и вовсе избежать обыска (если охранникам не будет в этот момент скучно), потому что «ясно, что она ничего в *таком* наряде не спрячет...» Полностью голый человек получает -7 к умению. Одежда, специально созданная, чтобы прятать предметы, может дать бонус до +4.

Правильно сшитая кобура помогает спрятать оружие. Сделанная на заказ кобура стоит $200 и дает +2 к Прятанью оружия, на которое она рассчитана. Хорошая потайная кобура серийного производства будет стоит около $100; она дает +1 к Прятанью. Достаточно хорошая потайная кобура стоит около $50 и не дает бонуса к Прятанью. Не потайная кобура или отсутствие таковой дает -1 к Прятанью огнестрельного оружия.

Предметы, которые шевелятся или издают шум, дают как минимум -1 к умению Прятанье.

Анализ Разведданных/TL (Intelligence Analysis) ***(Ментальный/Сложный) IQ-6***

Это умение анализировать и интерпретировать данные разведки (обычно военной), чтобы определить планы и потенциал врага.

Допрашивание (Interrogation) ***(Ментальный/Средний) IQ-5 или Запугивание-3***

Это способность допрашивать пленного. Этому не учат нигде кроме разведки, полиции, тюрем, армии или преступного мира.

Чтобы допросить пленного, вы должны выиграть Состязание умений: ваше Допрашивание против IQ пленного. Мастер отыгрывает пленного (или, если пленный это *вы*, мастер отыгрывает того, кто ведет допрос) и делает все броски кубиков секретно. Проверка на каждый вопрос занимает 5 минут времени; успешная проверка даст правдивый ответ на один вопрос. При проваленной проверке допрашиваемый будет молчать или солжет. Серьезный провал (на 5 или больше очков) означает, что вам *хорошо*, *убедительно* солгали! Модификаторы: +2 за длительный допрос (более двух часов); -5, если лояльность пленного по отношению к лидеру или к делу «Очень хорошая» или «Отличная»; +3 за применение серьезных угроз; +6 за применение пыток.

Обратите внимание, что «пытки» не обязательно означают тиски и дыбу. Мучить пленного объектом его фобии (см. *Фобии*, стр. 35) – это очень эффективная пытка, если он проваливает проверку Воли, пытаясь преодолеть страх. Правдоподобная угроза в адрес близкого человека – это тоже пытка. *Обратите также внимание*, что пытки в отношение пленного обычно считаются подлостью и за ними наверняка последует расплата.

Чтение по губам (Lip Reading) ***(Ментальный/Средний) Зрение-10***

Это способность видеть, что говорят другие. Вы должны находиться не дальше 20 футов либо использовать магию или бинокль, чтобы было видно как с такого расстояния. Каждая успешная проверка позволит вам разобрать одно предложение из разговора – если, конечно, вы знаете этот язык. Если человек подозревает, что вы способны читать по губам, то он может прикрыть рот или слабо артикулировать, делая чтение по губам невозможным. Критическая неудача при проверке на Чтение по губам – если наблюдаемый мог вас видеть – означает, что вы так открыто уставились, что были замечены! Модификаторы: Все модификаторы за Зрение (см. стр. 92).

Взлом/TL (Lockpicking) (Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность отпирать замки, не располагая ключом или кодом. Каждая попытка открыть замок требует одной минуты; если вы выполнили проверку и открыли замок, то каждое очко, на которое вы преуспели, уменьшает потраченное время на пять секунд. (Подвал, сейф или иной сложный замок может потребовать больше времени по решению мастера.) Обратите внимание, что если замок снабжен ловушкой или сигнализацией, то требуется отдельная проверка на Ловушки, чтобы обойти ее. Модификаторы: -3, если у вас есть только импровизированное снаряжение, а не настоящие отмычки; -5 за темноту (работа на ощупь); до +5 за очень хорошее снаряжение высоких TL. Информация о внутреннем устройстве замка дает бонус на усмотрение мастера.

Карманное воровство (Pickpocket) (Физический/Сложный) DX-6 или Ловкость рук-4

Это способность украсть у кого-либо бумажник, нож и т.д. или «подбросить» ему что-то. Модификаторы: +5 если клиент отвлечена +10, если он спит или пьян; до -5 за предмет во внутреннем кармане; до -10 за кольцо или подобную драгоценность.

Если клиент знает, что кто-то может попытаться его обокрасть или он просто осторожен, мастер должен провести Быстрое состязание умений – его IQ (с модификатором за Бдительность) против вашего умения Карманное воровство (с модификатором за сложность работы). Если жертва обладает Знанием улиц, то может использовать это умение вместо IQ! Подобная проверка может понадобиться и для того, чтобы обмануть третью сторону, наблюдающую за вами или за клиентом.

Яды (Poisons) (Ментальный/Сложный) IQ-6, Химия-5 или Врачебное дело-3

Также это умение по умолчанию равняется Приготовлению пищи-3 или Хорошим манерам-3 в подходящей культуре. Это общие практические знания о ядах. Успешная проверка данного умения позволит вам помимо прочего распознать в природе ядовитое растение; выделить из него пригодный для использования яд; распознать яд по вкусу в еде или напитке; определить яд по проявляемым эффектам (+3, если отравлены *вы сами*); вспомнить необходимое противоядие; распознать или выделить противоядие из подходящего источника. Помните, что каждая из этих вещей требует отдельной проверки. Модификаторы: Обостренный вкус/обоняние поможет распознать яд.

Собирание (Scrounging) (Ментальный/Легкий) IQ-4

Это способность находить, собирать или импровизированно создавать нужные вещи, которые другие заметить не могут. Каждая попытка занимает час. Такой человек не обязательно крадет всяческое добро; он просто как-либо находит его, а потом пытается заполучить необходимым образом. Обратите внимание, что если собирающий находит что-то, что плохо лежит, то он должен решить, каким образом это заполучить, а затем провести проверку другого необходимого умения. Модификаторы: Назначает мастер за редкость предмета, который ищется.

Слежка (Shadowing) (Ментальный/Средний) IQ-6 или Скрытность-4 (только пешком)

Это способность преследовать человека в толпе не будучи замеченным. (На природе используйте умения Следопыт и Скрытность). Проводите Состязание умений каждый 10 минут: ваша Слежка против Зрения объекта; если вы проигрываете более чем на 5 очков, то были замечены. Модификаторы: -2 или больше (по решению мастера), если у вас примечательная внешность; -3, если объект знает вас.

Как только объект узнает, что вы за ним следите, начните проводить Состязание умений каждые 5 минут: ваша Слежка против его Слежки или Скрытности. Если он побеждает, то сумел уйти от вас. Если он проигрывает более чем на 5, то ему *кажется*, что он оторвался. Если вы потерпели критическую неудачу, то теряете его и следуете за другим человеком.

Чтобы следить за кем-то на машине или подобном транспорте, используйте те же самые правила, но следящий получает -2; это труднее, чем преследовать человека пешком.

Ловкость рук (Sleight of Hands) (Физический/Сложный) Нет уровня по умолчанию

Это умение прятать в руках небольшие предметы, выполнять фокусы с монетами, картами и т.д. Каждая успешная проверка позволит вам выполнить простой трюк; неудачная проверка означает, что вы завалили трюк. Модификаторы: -3, если человек, которого вы пытаетесь обмануть, обладает Обостренным зрением или сам владеет Ловкостью рук; +3 за приглушенный свет; +3 если ваш помощник отвлекает внимание; +3, если вы подготовились заранее (карты в рукаве и т.д.).

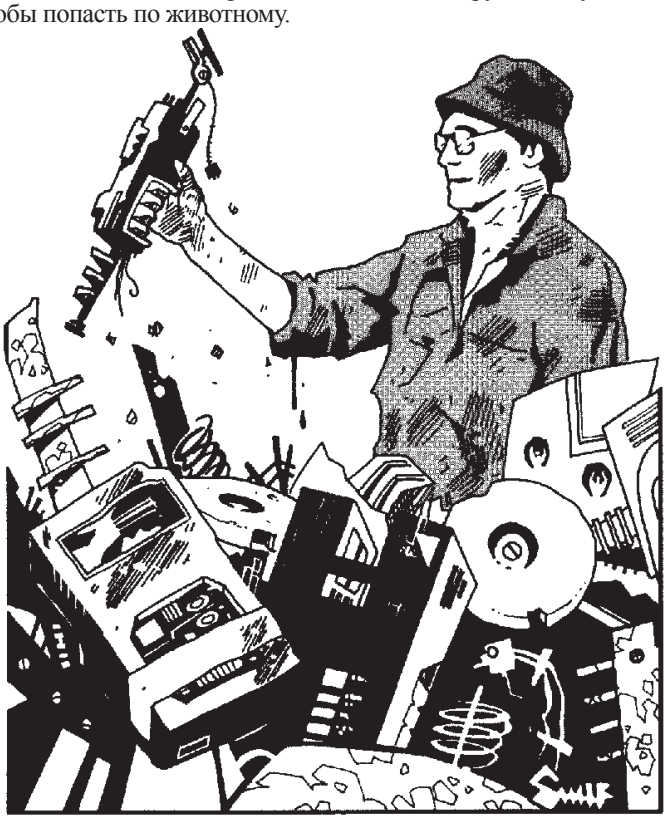
Данное умение можно использовать и чтобы жульничать в игре. Успешная проверка на Ловкость рук даст +5 к проверке при состязании умений в Азартных играх. Проваленная проверка приведет к тому, что вас обвинят в шулерстве!

Скрытность (Stealth) (Физический/Средний) IQ-5 или DX-5

Это умение прятаться и бесшумно передвигаться. Успешная проверка позволит вам спрятаться где угодно, кроме абсолютно пустой комнаты, двигаться столь тихо, что вас никто не услышит или незаметно проследовать за кем-то. (Чтобы преследовать кого-либо в толпе, используйте умение Слежка, описанное выше.) Модификаторы: минус уровень нагрузки; -5, чтобы спрятаться в местности без «естественных» укрытий; +3 или больше, если укрытий много; -5, чтобы бесшумно бежать, а не идти (бесшумная ходьба проходит со скоростью 1 ярд в секунду); -5, чтобы обмануть собак, а не людей.

Если вы бесшумно передвигаетесь, а кто-то *специально* прислушивается в поисках незваных гостей, то мастер проводит Состязание умений между вашей Скрытностью и Слухом противника (см. стр. 92).

Данное умение используется и чтобы подкрасться к животному, как только вы его заметили. Успешная проверка (и примерно 30 минут) позволит вам подобраться к большинству животных на 30 ярдов. Еще одна проверка, с -5, позволит вам подобраться на 15 ярдов. После этого вам придется использовать оружейное умение, чтобы попасть по животному.



Воровские/Шпионские умения

Знание улиц (Streetwise) ***(Ментальный/Средний) IQ-5***

Это способность уживаться в грубой компании. Успешная проверка Знания улиц помимо прочего позволит вам выяснить, где происходят нелегальные дела того или иного рода; какого местного копа или чиновника и за сколько можно подкупить; как связаться с преступным миром и т.д. Обратите внимание, что если вы принадлежите к организации с хорошими связями (Гильдия убийц, Братство, полиция, Иллюминати и т.д.), то можете получить информацию, опросив контакты. «Знание улиц» показывает вашу способность заводить в случае необходимости *собственные* контакты.

Каждый раз, когда требуется бросок на реакцию со стороны преступного мира или «неприятных соседей», вы можете заменить его проверкой на Знание улиц; к этой проверке применяются все обычные модификаторы к реакции. Успешная проверка приведет к «Хорошей» реакции. Проваленная проверка вызовет «Плохую» реакцию. Модификаторы, применяемы только к этой проверке на Влияние: +3, если у вас крепкая репутация (как «хорошая», так и «плохая») в этом районе; -3, если видно, что вы здесь чужак.

Следопыт (Tracking) ***См. Уличные умения, стр. 57***

Ловушки/TL (Traps) ***(Ментальный/Средний) IQ-5, DX-5 или Взлом-3***

Это навык установки, обнаружения, а также обезвреживания ловушек. Успешная проверка умения Ловушки помимо прочего позволит обнаружить ловушку, если вы ее ищете; отключить обнаруженную ловушку; вновь поставить ловушку после того, как вы ее миновали. Обратите внимание, что «ловушка» может быть чем угодно, начиная от ямы с кольями и заканчивая тщательно спланированной системой безопасности! Время: Так же, как и для Взлома (стр. 67). Модификаторы: Сильно различаются. Чем запутаннее ловушка, тем труднее ее будет обнаружить и обезвредить/вернуть в исходное положение. Обратите внимание, что ловушку, например, может быть легко обнаружить, но сложно обезвредить! Все это остается на усмотрение мастера или автора приключения. Модификаторы за зрение помогут вам найти ловушку, но не обезвредить или установить ее. Также помните, что если вы не обладаете этим умением, то уровень по умолчанию от DX используется лишь для обезвреживания или возвращения ловушки в исходное состояние, но НЕ для ее нахождения или создания новой западни!

Обратите внимание, что при TL7 и выше умение Ловушки – это практически то же самое, что и Электроника (Системы безопасности).

Взрывные работы под водой/TL (Underwater Demolition) ***(Ментальный/Средний) Саперное дело-2***

Требования: Акваланг, а также Саперное дело или соответствующая Инженерия

Способность подготовить и установить взрывчатку под водой. Иначе говоря, то же самое, что и Взрывные работы (см. выше). Если взрывотехник использует этот навык по умолчанию, то делает проверку своего умения Взрывные работы-2, чтобы подготовить взрыв. Но его умение во взрывных работах не учит обращению с аквалангом; если для установки взрывчатки требуется работать с аквалангом, он должен сделать проверку умения Акваланг по умолчанию или найти кого-нибудь другого, кто разместит взрывное устройство.

Чревовещание (Ventriloquism) ***(Ментальный/Сложный) Нет уровня по умолчанию***

Это способность говорить, не открывая рта. Успешная проверка позволит сделать это достаточно хорошо, чтобы обмануть зрителей. Модификаторы: +5, если у вас есть кукла или ассистент, помогающие отвлекать зрителей (легче поверить, что говорит кукла, а не что звук идет из неподвижного объекта); -3, если зрители по какой-то причине настроены подозрительно.

Транспортные умения

Большинство транспортных умений изучается на практике, хотя им можно научиться в школе. Изучение без преподавателя возможно, только если у вас есть соответствующий транспорт для тренировки, и даже тогда изучение проходит в два раза медленнее.

Когда транспортное умение используется *по умолчанию*, проверка необходима, когда вы запускаете транспорт; неудача может означать что угодно, начиная от невозможности сразу запустить двигатель... до немедленной аварии! Мастер может потребовать дальнейших проверок каждый раз, когда происходит опасное или требующее напряжения сил событие; приземление летательного аппарата всегда требует проверки. Если умение пилота/водителя находится на уровне эксперта (15 или больше), то любая критическая неудача требует второй немедленной проверки. Только если вторая проверка неудачна, то действительно происходит крушение. Иначе, это была опасность, которую помог предотвратить опыт.

Боевой Скафандр (Battlesuit)

См. *Боевые умения,* стр. 49

Велосипед (Bicycling) (Физический/Легкий) DX-4 или Мотоцикл

Это способность не падая ездить на велосипеде. Вы также можете сделать проверку с -5, чтобы починить сломанный велосипед, если доступны необходимые инструменты и запчасти.

Гребля (Boating) ***(Физический/Средний) IQ-5, DX-5 или Моторная лодка-3***

Это способность управлять каноэ, шлюпками, маленькими парусниками и т.д. При использовании значения по умолчанию одна проверка нужна, когда вы заходите на борт (чтобы не упасть в воду), и вторая, чтобы заставить лодку двигаться. Мастер может потребовать новой проверки каждый раз, когда вы сталкиваетесь с опасностью. Модификаторы: -5, если лодка незнакомого типа (день тренировок, если вы уже располагаете умением Гребля, позволит вам ознакомиться с новым типом); неспокойная погода даст пенальти -3 или больше.

Вождение/TL (Driving) (тип транспорта) (Физический/Средний) IQ-5 или DX-5

Это способность управлять определенным типом транспортного средства – необходима специализация (стр. 43). Модификаторы: -2 за незнакомый транспорт известного вида (например, машина с ручной коробкой передач, когда вы привыкли к автоматической); -2 или больше за транспортное средство в плохом состоянии; -2 или больше при плохих условиях вождения; -4 или больше за транспорт незнакомого вида (например, Форд модели Т, в то время как вы привыкли к транспортным средствам TL7, или гоночный автомобиль, в то время как вы привыкли к грузовикам). Обратите внимание, что способность управлять упряжкой животных это не Вождение; это умение Кучер (стр. 47).

Если вы хотите изучить Вождение для двух или более типов транспортных средств, начните изучение второго с разумного значения по умолчанию от первого - обычно -4 (договоритесь с мастером). Некоторые типы транспортных средств:

Легковой автомобиль	Гоночный болид
Грузовик	Строительная машина
Вездеход	Танк

Судно на воздушной подушке (антигравитационный транспорт использует умение Пилотирование).

Транспортные средства разных технических уровней считаются различным “видами”.

Тяжелое Оружие/TL (Gunner) ***См. Боевые умения, стр. 50***

Механика/TL (Mechanic) ***См. Ремесленные умения, стр. 54***

Мотоцикл/TL (Motorcycle) (Физический/Легкий) DX-5, IQ-5 или Велосипед-5

Это способность ездить на мотоцикле. Вы можете специализироваться либо в мотороллерах/легких мотоциклах, либо средних и тяжелых мотоциклах. Модификаторы: -2 за незнакомый мотоцикл известного типа (например, "Харлей", когда ваш собственный мотоцикл – "Сегун"); -4 или больше за мотоцикл в плохом состоянии; -2 или больше за плохую дорогу; -4 или больше за мотоцикл незнакомого типа (например, мотоцикл другого TL); +3, если мотоцикл имеет коляску.

Пилотирование/TL (тип летательного аппарата) (Piloting) (Физический/Средний) IQ-6

Это умение пилотировать определенный летательный аппарат или космический корабль. Необходима специализация (стр. 43). Уровень по умолчанию зависит от IQ, потому что в критической ситуации требуется интеллект, чтобы справиться с управлением. Но когда умение изучается обычным образом, оно основывается на DX, как и любое другое физическое умение.

Проверка на пилотирование требуется при взлете и посадке, а также в любой опасной ситуации. Неудача на 1 означает грубую работу; более серьезная ошибка приводит к повреждения летательного аппарата; критический провал означает крушение. Если умение пилота/водителя находится на уровне эксперта (15 или больше), любая критическая неудача требует немедленной повторной проверки. Только если вторая проверка неудачна, крушение действительно происходит. Другими словами, это была опасная ситуация, с которой помог справиться опыт.

Проверка пилотирования также может использоваться при разрешении результатов воздушного боя. Модификаторы: -2 за незнакомый летательный аппарат известного типа (например, «Piper», когда ваш собственный самолет - «Beech»); -4 или больше, если самолет в плохом состоянии; -2 за плохие летные условия; -4 или больше за самолет незнакомого типа (например, двухмоторный самолет, когда вы привыкли к одномоторному). Летательный аппарат с очень сложным управлением (например, космический челнок) или примитивный летательный аппарат (например, самолет братьев Райт) всегда дают пенальти, даже если пилот опытен. Различие в технический уровнях рассчитывается *по общей схеме* (см. стр. 185).

Если вы хотите научиться пилотировать два или более видов летательных аппаратов, начинайте изучение второго с разумного уровня по умолчанию от первого, обычно это -4 (согласуйте с мастером). Типы включают:

Сверхлегкие аппараты или дельтаплан
Планер
Одномоторный пропеллерный самолет
Двухмоторный пропеллерный самолет
Многомоторный пропеллерный самолет
Реактивный самолет с несколькими двигателями
Боевой реактивный самолет (истребитель)
Небольшой частный реактивный самолет

Небольшой вертолет	Большой вертолет
Космический челнок	Воздушный шар
Антигравитационный аппарат	Антигравитационный пояс
Космический истребитель	Большой космический корабль

В большинстве научно-фантастических кампаний требованиями для управления космическим кораблем являются умения Свободное падение и Скафандр.

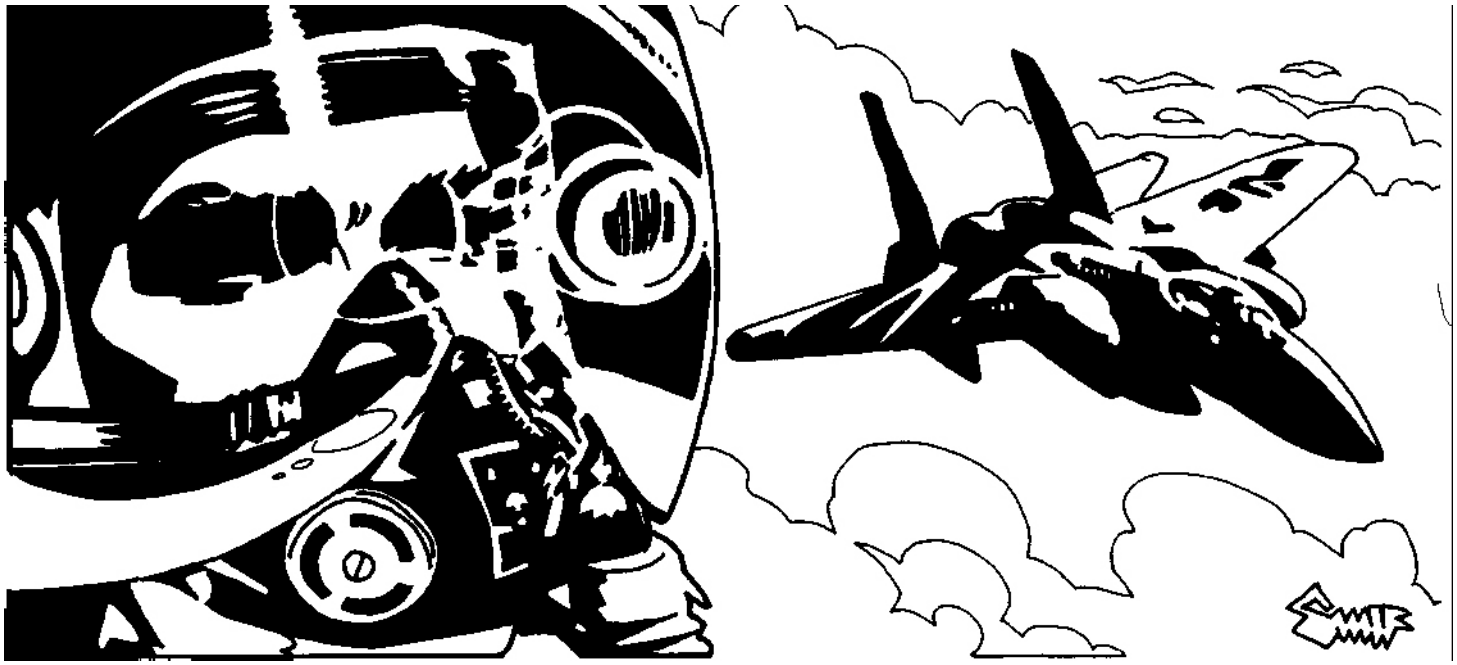
Моторная лодка/TL (Powerboat) (Физический/Средний) IQ-5, DX-6 или Гребля-3

Это умение обращаться с малыми судами, у которых есть двигатель. (Для судов без двигателя см. выше - Гребля или Мореходство, стр. 57.) Проверка по умолчанию от умений Моторная лодка, Гребля или от DX делается, когда кто-либо садится в лодку (чтобы не упасть в воду). Другая проверка требуется в любой потенциально опасной ситуации. Модификаторы: -4, если лодка незнакомого типа; плохая погода дает пенальти -3 и более.

Кучер (Teamster) **См. *Умения, связанные с животными*, стр. 47**

Скафандр/TL (Vacc Suit) (Ментальный/Средний) IQ-6

Данное умение доступно только при TL 7+. Это способность использовать космический скафандр в среде, лишенной воздуха (или там, где воздух не пригоден для дыхания). Для работы при нулевой гравитации требуется отдельная проверка Свободного падения. Подробности о скафандрах см. в книге **GURPS Space**.



Пример выбора умений

Давайте вернемся к Даю Блакторну, персонажу, которого мы начали создавать на стр. 14. Мы уже определили его основные характеристики, преимущества и недостатки. Все что осталось - это выбрать умения, подходящие для быстрого, талантливого и самоуверенного маленького вора.

Начальные характеристики Дая - ST 8, DX 15, IQ 12 и HT 12.Очевидно, что лучше всего он будет разбираться в предметах, где важны ловкость и интеллект. Если он выбирает умения со значением по умолчанию от DX и IQ, то достигнет больших успехов, чем если бы значения по умолчанию были от ST. К счастью, большинство физических умений действительно по умолчанию зависят от DX, и почти все ментальные умения по умолчанию зависят от IQ .

Мы не определили возраст Дая, так что назначим ему стандартный начальный возраст: 18 лет. Единственная причина сделать его старше – позволить ему потратить больше очков на обучение. В возрасте 18 лет он ограничен 36 очками на умения, но это не проблема: у Дая в любом случае осталось только 25 очков.

25 очков позволят вам научиться многому, особенно если вы начинаете таким же умным, как Дай. Итак... что же он изучил за свою жизнь?

Каждый вор должен уметь взламывать замки. Взлом (описание умения см. на стр. 67) - Ментальный/Средний навык; его значение по умолчанию составляет IQ-5. Это делает заданное по умолчанию умение Дая равным 12-5 или 7. Не слишком хорошо. Мы хотим, чтобы Дай имел в этом умении минимум 12 уровень, так что его шансы открыть средний замок составят больше чем 50/50 . Умение 12 будет равно IQ Дая; согласно столбцу для умений Средней сложности в таблице Ментальных умений мы видим, что данное умение на таком уровне обойдется ему всего в 2 очка! За 4 очка он получил бы умение 13; за 6 - умение 14! Мы сделаем умение Взлом равным 13.

Знание местности конечно же важно для ребенка, выросшего на улице. Это Ментальное/Легкое умение. 2 очка позволят купить уровень IQ+1 или 13.

Хороший вор умеет лазать по карманам. Карманное воровство (стр. 67) по умолчанию равно DX-6, что дает Даю умение по умолчанию 9. Это Физический/Сложный навык – он труден для изучения. А Дай хочет *хорошо* уметь это, так как очень опасно потерпеть неудачу при карманной краже! Чтобы получить умение, равное его DX 15, он должен потратить 4 очка. Умения 15 должно хватить.

Хороший вор должен также уметь прятаться. Умение Скрытность (стр. 67) имеет значения по умолчанию IQ-5 или DX-5. DX Дая выше, чем его IQ , поэтому он получает значение по умолчанию от DX, что дает ему умение по умолчанию 10. Все еще недостаточно для безопасности – так что давайте учить его. Скрытность - Физическое/Среднее умение, поэтому умение, равное DX Дая 15, стоит только 2 очка.

Лазание (стр. 57) - другой полезный навык при профессии Дая. Его значение по умолчанию составляет DX-5 или ST-5 . DX Дая выше, чем его ST. Его значение по умолчанию в умении Лазание равно 10. Поскольку он *феноменально гибкий* (помните, мы взяли это как одно из его преимуществ), его умение Лазание увеличивается на 3, до уровня 13. Это довольно хорошо, пока он не встретится отвесная стена. Итак, пока он не будет тратить очков и станет полагаться на свое умение по умолчанию 13.

Не обязательно - но очень полезно для персонажа, подобного Даю, - владеть умением Заговаривание зубов (стр. 63). Его значение по умолчанию (IQ-5) равняется лишь 7. Это Ментальный/Средний навык. За 2 очка Дай может получить его на уровне, равном IQ или 12.

А чтобы выжить в преступном мире, Дай нуждается в хорошем Знании улиц (стр. 68). Его значение по умолчанию (IQ-5) составит только 7. Это тоже Ментальное/Среднее умение. За 2 очка он может приобрести умение на уровне своего IQ, т.е. 12.

На данный момент Дай потратил 16 очков на умения, и у него осталось еще 9 не потраченных очков. А Дай вероятно нуждается в каком-нибудь оружейном умении, если хочет выжить. С 9 очками персонажа, которые остались для обучения, он может решить очень хорошо освоить один вид оружия либо два или три на среднем уровне. Он решает научиться владеть двумя видами оружия: Нож (стр. 51) и Короткий меч (стр. 52). Нож - Физическое/Легкое умение с уровнем по умолчанию DX-4; Короткий меч - Физическое/Среднее со значением по умолчанию DX-5 . Его заданные по умолчанию способности были бы таковы: Нож-11 и Короткий меч-10... не слишком плохо, но недостаточно хорошо, чтобы выжить в серьезном бою.

Итак, Дай тратит 4 очка на Нож. 4 очка в Физическом/Легком умении поднимают его уровень до DX+2, то есть 17. Он также тратит 4 очка на Короткий меч. Это поднимает уровень в данном умении до DX+1; его умение Короткий меч теперь равняется 16. Он не профессиональный солдат, но его противники тоже не будут профессионалами. Он сможет постоять за себя в случае поножовщины в переулке.

У Дая осталось только одно очко - недостаточно, чтобы поднять умение Нож или Короткий меч до следующего уровня. Но давайте схитрим и увеличим умение, которое имеет значение по умолчанию от другого умения. Так как умение Взлом у Дая 13, а Ловушки (стр. 68) - Ментальный/Средний навык - имеет значение по умолчанию Взлом Замков-3, то умение Ловушки по умолчанию у Дая уже равно 10. Неплохо, но и не прекрасно. Даю может пригодиться более высокое умение Ловушки. Можем ли мы поднять его?

Чтобы выяснять это, возвратимся к таблице. IQ Дая составляет 12, поэтому его текущее умение Ловушки равно IQ-2. Чтобы с IQ-2 получить IQ-1, согласно столбцу Ментальных/Средних умений, нужно только 1/2 очка! Так что мы можем поднять его умение Ловушки с 10 до 11. Мы не можем поднять его до 12: на это потребовалось еще одно полное очко, которого у нас нет.

SKILLS	Pt. Cost	Level
AREA KNOWLEDGE	2	13
CLIMBING	-	13
FAST-TALK	2	12
KNIFE	4	17
KNIFE THROWING	½	14
LOCKPICKING	4	13
PICKPOCKET	4	15
SHORTSWORD	4	16
STEALTH	2	15
STREETWISE	2	12
TRAPS (from lockpicking)	½	11

Итак: осталось 1/2 очка. Мы потратим его на Физическое/Легкое умение, для которого 1/2 очка может иметь какое-то значение. Дай берет умение Метание Ножей на уровне DX-1, но это все же дает умение 14!

Это исчерпывает все его очки персонажа и завершает образ Дая Блакторна ... и он теперь настоящий плут. Его общая "положительная" сумма (преимущества плюс умения) плюс его "отрицательная" общая сумма (недостатки и причуды) составляют ровно 100 очков. В следующем разделе мы купим Даю какое-нибудь снаряжение, перепроверим его характеристики и напишем для него историю персонажа... и он будет готов к приключениям.

8 Снаряжение и нагрузка

Теперь нужно решить, каким снаряжением и какой собственностью вы обладаете... и определить, достаточно ли все оно весит, чтобы разделять эти два понятия! Также этот раздел дает достаточное количество информации об оружие и броне, чтобы вы могли с умом выбрать себе вооружение.

Деньги

Первый вопрос – это, конечно же, сколько у вас денег. Деньги и богатство различаются в каждом игровом мире и приключении (см. стр. 189). Цены всегда указываются в $, просто для удобства, но $ может расшифровываться как доллар, кредит, серебряная монета или как любая другая подходящая единица. Помните, что если вы берете богатство или бедность в качестве преимущества или недостатка (см. стр. 16), то количество получаемых вами в начале игры денег отличается от среднего по игровому миру.

Деньги и экономика более подробно описаны в Главе 22.

Покупка снаряжения

В некоторых приключениях получаемое вами на начало игры снаряжение уже частично (или полностью) определено. В других приключениях вам позволят покупать что угодно в зависимости от финансов. Не забудьте оставить немного денег на расходы.

В каждом игровом мире или приключении будет один или несколько *списков снаряжения*, где указаны цены, вес и другая информация о важных предметах. Вы *можете* покупать предметы, не указанные в списке, если мастер сочтет их «приемлемыми». Цену, стоимость и вес для них устанавливает мастер. Мастерам: Просто будьте последовательны в этом вопросе и опирайтесь на собственный здравый смысл. Особенно сильно это проявляется в играх по современности, где существуют сотни товаров, вряд ли указанных в списке, но которые вы можете пойти и купить в супермаркете. Если кто-то действительно хочет купить овощерезку или говорящую куклу, то позвольте ему сделать такую покупку.

Раздел *Схемы и таблицы* содержит списки оружия, брони и обычного снаряжения для кампаний по средневековью/фентези современности и по будущему. Можете делать копии с них для собственных нужд.

Все купленное вами снаряжение необходимо внести в Лист персонажа. Если вы накопили много вещей, то можете завести для них отдельный листок. Чтобы точно отслеживать нагрузку (см. стр. 76), вещи, которые вы носите с собой, нужно записывать отдельно от имущества, оставшегося дома.

Одежда и броня

Их мы будем считать одним и тем же, так как броня – это просто особый вид одежды. И в критической ситуации ваша одежда лучше, чем вовсе никакой защиты. Броня жизненно необходима в боевых ситуациях. Если противник может поразить вас, а у вас нет какой-либо брони, то вы очень скоро погибнете.

Тяжелая броня дает наилучшую защиту. Но она увеличивает нагрузку! Другим ограничением выступает ваше богатство; хорошая броня стоит *очень* дорого, и немногие персонажи с самого начала смогут позволить ее себе. В какие-то периоды броня играет более важную роль, чем в другие. В низкотехнологичном бою она просто спасение, особенно для бойцов с низким HT и без преимущества Стойкость (Toughness). *В бою с применением низкотехнологичного оружия броня может быть более важна, нежели умение владеть оружием!*

Когда в дело вступает огнестрельное оружие, броня становится менее важна, потому что мощное оружие может пробить ее (хотя полицейские все равно предпочитают использовать бронежилеты). В некоторых научно-фантастических мирах броня может быть ценной вещью; в других лазеры способны разрезать что угодно, и лучшим способом защиты становится увернуться.

Броня защищает вас двумя способами. *Пассивная защита*, или PD, (от 1 до 6) добавляется к вашему броску на защиту, когда броня надета на вас. Ее *сопротивление повреждениям*, или DR, обеспечивает защиту, когда по вам *попадают*.

Вам нужна броня?

Если коротко, то *да*! Если только вы участвуете не в высокотехнологичной кампании, где стрелковое оружие пробивает любую броню и не в кампании по современности, где ум важнее оружия, то броня – буквально ваше спасение.

Броня защищает вас двумя способами. Во-первых, хорошая броня делает сложнее попадание по вам, заставляя удары соскакивать. Это *пассивная защита* (Passive Defence).

Во-вторых, когда по вам *попали*, броня частично остановит удар. Эта *сопротивление повреждениям* (Damage Resistance), зависящее от типа брони. Стеганый доспех обладает сопротивлением повреждениям, или DR, равным 1. Он уменьшает повреждения от любой атаки на 1 очко. Стальные латы обладают DR, равным 7. Некоторые экзотические материалы обладают действительно высоким DR.

Доступные виды одежды и брони различаются в каждом игровом мире; поэтому в каждой книге с описанием игрового мира будет раздел *Одежда и броня*. Снаряжение из одной страны, времени или игрового мира *будет* работать в других. Исключение: Мастер может постановить, что предметы, наделенные сильной магией, не будут работать в технологических мирах (мирах с низким уровнем маны) и наоборот. *Доступность* предметов из других миров всегда будет ограничена. Бронежилет XX века невозможно будет найти в средневековом мире, а в современной Америке крайне трудно окажется отыскать бронзовый панцирь.

Вопреки расхожему мнению, хорошая броня *не сковывает* ваших движений, (то есть не снижает показатель DX) когда вы ее надеваете. В латах вполне возможно выполнять акробатические трюки! Настоящим недостатком брони является ее *вес*. Она замедляет ваши движения, и в ней чертовски неудобно в жару.

Кроме того, шлем, закрывающий всю голову, несколько ограничивает обзор, и в нем практически невозможно что-либо услышать. Когда вы надеваете подобный шлем, уменьшите все проверки Зрения и Слуха на 3, а также уменьшите на 1 все эффективные боевые умения. При использовании Базовой боевой системы, когда вы покупаете полный набор доспехов, то считайте полностью закрывающий голову шлем частью «полулат» и лат. При TL7 и выше шлемы позволяют избежать этой проблемы.

Помните также, что и обычные, и латные рукавицы снижают ваш показатель DX на 8 (!!) при выполнении тонкой работы вроде взлома. Это верно даже для высоких технических уровней.

Запись брони на Лист персонажа

Ваша броня, а также ее цена и вес должны быть записаны в раздел «Имущество» (в центральной колонке).

Пассивная защита вашей брони записывается в строку «Броня» в раздел «Пассивная защита» (посередине левой колонки).

Сопротивление повреждениям вашей брони записывается в строку «Броня» в раздел «Сопротивление повреждениям» (внизу левой колонки).

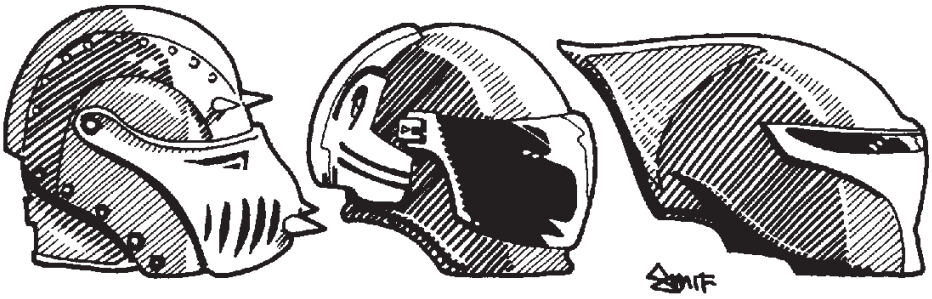
Несколько слоев брони

Обычно вы можете надеть только один комплект брони одновременно! Но существуют исключения. Если вы надеваете кольчугу, то *должны* снизу надеть поддоспешник. Его цена включена в цену полного кольчужного «комплекта», если вы надеваете кольчугу без поддоспешника, то получаете PD3 и DR3 (но PD0 и DR1 против колющего оружия).

Если вы надеваете латы, полулаты, тяжелые кожаные доспехи, бронежилет и т.д., то можете надеть сверху стеганый доспех или кожаную куртку. Это увеличит нагрузку и *не* добавит вам пассивной защиты – но вы получите еще одно очко сопротивления повреждениям. Кольчуга, надетая под латы, даст еще 2 очка к DR, но такой груз смогут носить на себе только силачи!

В высокотехнологичной кампании вы можете надеть «отражающую» броню для защиты от лазерных лучей. Отражающая броня надевается поверх всей остальной одежды и брони. Любая атака должна пробить ее перед тем, как повредить броню находящуюся под ней.

Вообще, внутренний слой брони в любом подобном случае увеличивает DR, но не PD. Последнее слово в вопросе о нескольких слоях брони остается за мастером, который должен полагаться на здравый смысл.



Виды брони

Для каждого вида брони в списке указана следующая информация:

Общее описание. Как предмет называется и используется.

Пассивная защита (PD). Гладкая и прочная броня (из металла, пластика или прочной кожи) скорее «отобьет» удар. Она может даже отразить пущенную стрелу, молнию или лазерный луч! Это число добавляется к вашей *пассивной* защите: ваш бросок на защиту улучшается, потому что некоторые удары просто соскакивают. PD брони обычно находится в пределах от 1 до 6.

Сопротивление повреждениям (DR). Это показатель обеспечиваемой броней защиты, который вычитается из повреждений, нанесенных ударом тому, кто носит эту броню. Например, если вас ударили в грудь, когда на вас надет панцирь с DR6, и атакующие выкинул 8 очков повреждения, то лишь 2 из них достигнут вашего тела. У некоторых видов брони два различных DR, в зависимости от того, какое по ней попадает оружие. Некоторые обычные показатели сопротивления повреждениям указаны ниже.

Вес. Вес указан в фунтах: добавьте его к своей полной нагрузке.

Цена. Считайте «$» как валюту, имеющую хождение в вашем мире. Как и все другие цены, эта означает обычную покупку, сделанную у обычного торговца в районе, где этот предмет не в большем избытке или дефиците, чем обычно.

Комплекты брони

По Базовой боевой системе вы просто покупаете полный «комплект» одного вида брони. (Продвинутая боевая система дает вам возможность собрать свои доспехи из отдельных элементов, используя *Таблицу брони* в разделе *Схемы и таблицы*.)

типы брони

Тип	*TL*	*PD*	*DR*	*Цена*	*Вес*
Летняя одежда	любой	0	0	$20	2
Зимняя одежда	любой	0	1	$60	5
Стеганый поддоспешник	1-4	1	1	$180	14
Легкие кожаные доспехи	1-4	1	1	$210	10
Тяжелые кожаные доспехи	1-4	2	2	$350	20
Кольчуга	3-4	3[1]	4[2]	$550	45
Чешуйчатые доспехи	2-4	3	4	$750	50
Полулаты[3]	2-4	4	5	$2,000	70
Легкие латы[3]	3-4	4	6	$4,000	90
Тяжелые латы[3]	3-4	4	1	$6,000	110
Бронежилет[4]	6	2	3	$220	17
Кевлар (легкий)[4]	7	2[1]	4[2]	$220	5
Кевлар (тяжелый)[4]	7	2[1]	12[2]	$420	9
Легкий бронекостюм	7+	4	15	$270	22
Отражающая броня[5]	8-9	6	2	$320	4
Средний бронекостюм	8+	6	25	$1,520	32
Тяжелая боевая броня	9+	6	50	$2,520	52

[1] PD 1 против колющего
[2] DR 2 против колющего
[3] все боевые умения с –1 из-за шлема: Зрение и Слух с –3
[4] защищает только торс
[5] только против лазеров: PD 3, DR 0 против акустического оружия; не защищает от всего остального

Каждый комплект «настоящей» брони включает и легкую простую одежду, надеваемую под броню; вам не нужно отдельно покупать одежду и прибавлять ее вес! В комплект кольчужных доспехов входит и толстый поддоспешник.

Выбор оружия

То, какое оружие вы носите с собой, должно зависеть первым делом от ваших умений, а затем уже от силы и финансов. Если вы не можете его использовать, то не покупайте его. Кроме того, обратите внимание, что в большинстве мест законы и обычаи определяют виды оружия и брони, которые вы можете носить на улице не привлекая при этом внимания. Человек в латах на улице обычной средневековой деревни выглядит столь же заметно – и угрожающе – как и человек с пулеметом в бакалейной лавке!

Высокотехнологичное оружие (вроде пистолетов) будет работать в руках любого, кто умеет им пользоваться. Низкотехнологичное оружие вроде палицы или меча наносит более серьезные повреждения, если его использует кто-то сильный, и в большинстве случаев вы захотите использовать самое тяжелое оружие, какое позволяют ваша сила и умение.

Правила для проведения боев описаны в Главах 13 и 14. Этот раздел просто содержит информацию, которая позволит вам грамотно вооружиться. Если ваш персонаж – совершенно не боец, то вы можете просмотреть этот раздел по диагонали.

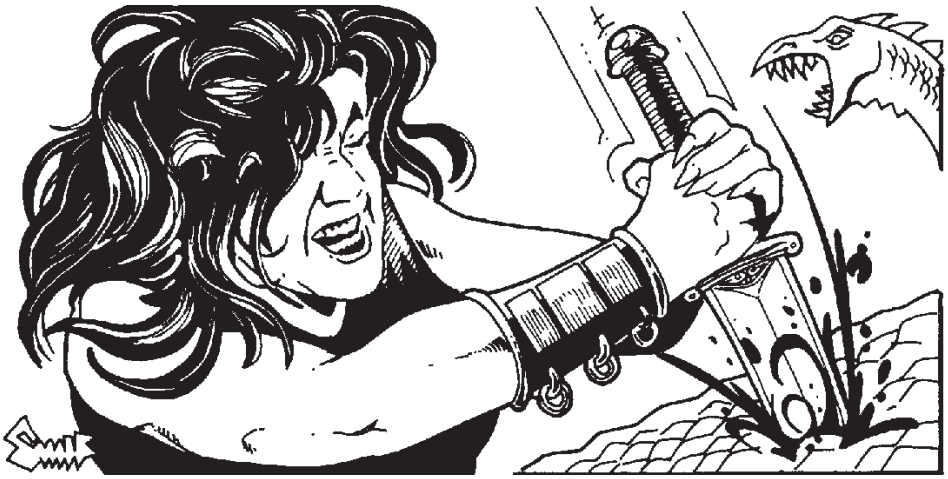
Базовое повреждение от оружия

«Базовое повреждение» - это повреждения от удара данным оружием *до того как принимается в расчет* его острая поверхность. Таблица на стр. 74 используется для вычисления повреждений, наносимых каждым видом оружия, что зависит от двух факторов: *типа удара* и *силы атакующего*. Некоторые виды оружия наносят большее или меньшее количество повреждений (в частности, чем больше оружие, тем сильнее оно бьет), так что для каждого конкретного типа вооружения сверяйтесь с *Таблицей оружия*.

Повреждения указываются как «кубики плюс дополнения». Например, «2d» означает, что нужно бросить два кубика и сложить выпавший результат. «2d+1» означает, что нужно бросить два кубика и добавить 1 к результату. Таким образом, 7 на кубиках означает 8 очков повреждений. «2d-1» означает, что нужно бросить два кубика и *вычесть* 1 из результата – и так далее.

Если вы наносите режущий или проникающий удар или стреляете пулей, то при попадании всегда наносите как минимум одно очко базового повреждения. Таким образом, если вы бьете кинжалом, наносящим «1d-4» повреждений, и выбрасываете на кубике 2, то результатом будет не –2 и даже не 0 хитов. Каждый раз, когда повреждение равно нулю или представляет собой отрицательное число, считайте его за 1 хит. (Помните, что это так *до учета* влияния брони. Вполне возможно нанести нулевые повреждения после учета эффекта брони.)

Однако если вы ударили противника тупым оружием, то можете нанести ноль очков повреждения. Если вы наносите *кулаком* «1d-4» повреждений и выбрасываете на кубике 2, то совсем не причините ущерба.



Типы ударов

Существует два основных типа ударов оружием: *колющий* и *рубящий*. Рубящий удар более силен, потому что оружие выступает здесь в качестве рычага, умножающего вашу ST. Таблица внизу показывает, сколько базового повреждения наносит оружие в зависимости от силы атакующего.

В столбиках показано, сколько нужно бросать кубиков для определения величины повреждения. *Пример*: Если ваша ST равна 10, то базовое повреждение от ваших колющих атак равно 1d-2, а когда вы *рубите* оружием, то базовое повреждение равно 1d. Таким образом, если вы наносите удар мечом и выбрасываете на кубике 6, то нанесете 6 очков базового повреждения, если рубили им, или только 4, если кололи.

Эффекты оружия

Различные виды оружия наносят разные по типу и силе повреждения, потому что используются по-разному.

Каждое оружие описывается двумя определениями: это *тип повреждения* (режущее, тупое или проникающее) и *величина повреждения* (определяется тем, как используется оружие) - они говорят о том, насколько серьезен ущерб.

Колющие удары

Эти удары наносятся лишь за счет вашей мускульной силы. (Некоторые виды оружия, вроде арбалетов, оказывают «эффект рычага» и позволяют наносить больше повреждений).

Колющее/тупое оружие (кулак, стрела с тупым наконечником, конец палки) наносит наименее опасные повреждения!

Колющее/проникающее оружие (копье, стрела, кинжал) куда опаснее. Оно всегда наносит как минимум один хит базового повреждения. И любое прошедшее сквозь броню повреждение удваивается!

Обратите внимание, что при одинаковой силе стрела наносит столь же сильные повреждения, как меч или копье. Это сделано намеренно! Рана от стрелы меньше, но глубже. В целом повреждения примерно равны.

Рубящие удары

Рубящее оружие, вроде алебард или мечей, работает как *рычаг*, увеличивая силу удара. Так что наносимое оружием базовое повреждение при рубящем ударе больше, чем при колющем ударе им же. Конечно, *тяжелое* рубящее оружие бьет сильнее и наносит дополнительные повреждения (см. *Таблицы оружия*).

Рубящее/тупое оружие, наподобие булавы или молота, наносит большое базовое повреждения, если оно много весит. Оно также может отбросить вашего противника назад (см. стр. 106), если вы достаточно сильно ему врежете. Но оно не дает дополнительных повреждений.

Рубящее/режущее оружие, вроде меча, наносит дополнительно 50% повреждения, если пробивает броню противника.

Рубящее/колющее оружие, наподобие клевца или чекана, может быть самое опасное из всех. Оно наносит большое базовое повреждение, что позволяет ему пробить броню – а прошедшие сквозь нее повреждения удваивается как для колющего оружия. Недостатком является то, что оно может *застрять*, когда вы попали по противнику (см. стр. 96).

Различные удары

Некоторые виды оружия можно использовать по-разному. Например, некоторыми мечами можно рубить, нанося режущее повреждение, или колоть, нанося проникающее повреждение. Это указано в *Таблицах оружия*. Прежде чем атаковать таким оружием, решите, как конкретно вы бьете.

Таблицы оружия

"Таблица оружия" – это список видов вооружения, где указаны повреждения, вес, цена и другая информация о них. *Таблицы оружия* находятся в разделе *Схемы и таблицы*.

Описание любого игрового мира, выпущенное для GURPS, будет включать соответствующие этому миру *Таблицы оружия*, списки брони и т.д.

Качество оружия

Цены, указанные в Таблице оружия даны для оружия «хорошего» качества. Благодаря прогрессу в металлургии оружие Отличного качества при TL7+ можно изготовить по цене оружия Хорошего качества. Качество и соответствующие ему цены таковы:

Мечи. Мечи стоят очень дорого. Это так, поскольку очень сложно, особенно при низком уровне технологий, выплавить сталь и сделать ее тонкой, легкой и при этом острой! Так что среди ножей и мечей встречаются образцы самого разного качества.

Дешевый меч (из бронзы или низкокачественной стали) с вероятностью в 2/3 сломается при парировании очень тяжелого оружия, и он скорее сломается при критической неудаче. Но он стоит всего 40% от цены, указанной в таблице.

Хороший меч такой, как это указано в таблице. Он с вероятностью в 1/3 сломается при парировании очень тяжелого оружия (см. стр. 99 и 111). Любое оружие, про которое не сказано обратного, хорошего качества.

Отличный меч сломается лишь с вероятностью в 1/6 при парировании очень тяжелого оружия. Он более острый, так что дает +1 к наносимым повреждениям. Он стоит в 4 раза дороже, чем указано в таблице.

Прекрасный меч не ломается при парировании. Он дает +2 к повреждениям. Он стоит по крайней мере в 20 раз дороже, чем указано в таблице – и в большинстве мест прекрасные мечи недоступны!

Топоры, алебарды и другое режущее и проникающее оружие отличного качества необычны (потому что оружейник должен использовать для их изготовления такую же сталь, как и для меча). Потому они стоят в 10 раз дороже указанной цены. Они также получают +1 к базовому повреждению. Прекрасные или дешевые образцы такого оружия редко изготавливаются.

Булавы и другие виды тупого оружия могут быть отличного качества; они стоят в три раза дороже, чем указано, и так же прочны, как указано выше, но не причиняют дополнительных повреждений.

Луки и арбалеты отличного качества стреляют на 20% дальше, чем обычные. Их цена в четыре раза больше указанной.

Огнестрельное, лучевое оружие и т.д. отличного качества будет более красивым или более точным, а может и то и другое сразу, но обычно дистанция поражения не увеличивается. Дешевые образцы чаще всего доступны; цена зависит от игрового мира (обычно 60% от указанной цены). Они менее точно стреляют (минус на Acc от 1 до 10) и с большей вероятностью могут неожиданно сломаться.

Магическое оружие описано в Главе 19, *Магия*. Его образцы чаще различаются по Силе, чем по качеству изготовления.

базовые повреждения

ST	*Колющий удар (кулак, копье и т.д.)*	*Рубящий удар (меч, дубина и т.д.)*
1	1d-9	1d-9
2	1d-8	1d-8
3	1d-7	1d-7
4	1d-6	1d-6
5	1d-5	1d-5
6	1d-4	1d-4
7	1d-3	1d-3
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Таблицу для более высоких уровней ST см. на стр. 248.

Запись базового повреждения на Лист персонажа

Найдите свой показатель Силы в таблице наверху. Посмотрите, какие в этой строчке указаны показатели базового повреждения, рубящего и колющего. Скопируйте их в свой Лист персонажа. Раздел «Базовое повреждение» находится под разделом «ST/Усталость», потому что базовое повреждение зависит от ST. Вам придется обращаться к нему каждый раз, когда нужно узнать сколько повреждений вы наносите холодным оружием. Используемый вами вид оружия повлияет на это число – двуручный топор наносит больше повреждений, чем короткий меч. См. стр. 75.

Виды повреждений и дополнительные повреждения

Оружие может наносить три основных вида *повреждений*: проникающие, режущие и тупые. Проникающее оружие – это то, которое бьет своим острым концом. Режущее оружие бьет лезвием. Тупое оружие бьет своей тупой частью. Так, к примеру, кулак или дубина относятся к тупому оружию. Копье или стрела – это проникающее оружие, а меч или топор – режущее.

Режущее и колющее оружие более эффективно воздействуют на плоть, чем на броню. То есть они наносят *дополнительное повреждение* – но только если пробивают броню.

Когда вы попадаете *режущим* оружием, все повреждения, прошедшие сквозь броню противника (и другие виды DR), увеличиваются на 50%, округлять вниз. Предположим, вы рубите мечом и наносите 8 очков повреждений, 5 из которых проходят сквозь броню. Половина 5 – это 2,5. Так что жертва получает дополнительно 2 очка повреждений, в общей сложности это 7 очков повреждения.

Когда вы попадаете *проникающим* оружием, повреждения, прошедшие сквозь броню *удваиваются*. Если вы поразили противника копьем, и 5 очков повреждений прошло сквозь броню, он получает ранение на 10 хитов!

Таким образом, проникающее оружие очень опасно для кого-то, у кого нет брони. Против хорошо защищенной цели неплохо подойдет тяжелое рубящее оружие (топор или булава), потому что они позволят пробить DR брони и добраться до жертвы!

Пули – это особый случай; к повреждениям от различных видов пуль применяются различные модификаторы. «Дум-дум» пули, к примеру, считаются проникающими, потому что наносят ужасный ущерб плоти. Бронебойные пули обладают высоким базовым повреждением, это для того чтобы пробить броню, но прошедшее сквозь нее повреждение уменьшается *вполовину*, потому что пуля проходит сквозь цель, не разворотив внутренних органов.

Запись оружия на Лист персонажа

Берите с собой столько оружия, сколько вам нужно – но не так много, чтобы сгибаться под его тяжестью. Даже не боец может взять нож или другой простой вид оружия! Внесите следующие показатели для каждого оружия в раздел «Оружие и имущество» в Листе персонажа:

Цена и *Вес* напрямую копируются из *Таблицы оружия*.

Повреждения также копируются из *Таблицы оружия*. Для оружия, способного наносить два вида повреждений (например, короткий меч – режущее или проникающее), заполните две строки.

Итоговые повреждения – это повреждения, которые *вы* наносите данным оружием. Посмотрите в раздел Базовое повреждение, который вы только что заполнили (снизу от раздела ST/Усталость). Возьмите базовое повреждение для данного *вида* удара и добавьте повреждения, указанные в таблице для вашего оружия. *Пример*: Ваша ST равна 10, базовое повреждение при рубящем ударе 1d. А палаш наносит «руб+1» повреждений. Так что причиняемые вами при ударе палашом повреждения – это ваше базовое повреждение от рубящего удара плюс 1... то есть в целом 1d+1. Запишите это в свой Лист персонажа. Когда вы успешно рубанете палашом, то бросьте 1 кубик и добавьте единицу к результату. *Исключение*: Для некоторых видов оружия указывается максимальное повреждение (MD). Не важно, насколько *вы* сильны, но оружие не может нанести базовое повреждение больше этого. Так что используйте меньшее из повреждения, наносимого вами, *или* MD оружия.

Умение – это уровень умения во владении данным оружием... число, против которого вы бросаете кубики, чтобы поразить цель. Если вы потратили очки на овладение этим видом оружия, то перепишите в эту строку значение из раздела «Умения». Если вы не тренировались во владении им, то возьмите уровень «по умолчанию» для этого умения – см. стр. 44.

Запись оружия дальнего боя на Лист персонажа

Если у вас есть оружие дальнего боя (все что можно метать или из чего можно стрелять), то вы должны записать его в раздел «Оружие дальнего боя». Занесите туда любое подобное оружие. Затем перепишите из *Таблицы оружия дальнего боя* данные о его «дальности». Обратите внимание, что для некоторых видов оружия дальность определяется вашей ST. Например, если ваша ST равна 12, а указанная дальность оружия STx10, то запишите туда 120 (ярдов).

Правила для оружия дальнего боя находятся на стр. 100, а более подробно они объяснены на стр. 114.

Выбор щита

Щиты представляют большую ценность в низкотехнологичном бою, но почти бесполезны в высокотехнологичном окружении. Пуля или луч пройдут сквозь средневековый щит, в крайнем случае лишь слегка замедлившись. Применяемые полицией пластиковые щиты и «силовые щиты» из научной фантастики могут остановить некоторые атаки высокотехнологичным оружием. В нашем случае мы считаем, что щит используется против оружия своего технического уровня, давая разумный шанс защититься!

Щиты защищают владельца и активно, и пассивно. Щит остановит многие удары автоматически, безо всяких усилий к тому со стороны владельца. Чем больше щит, тем лучше он это делает. Это *пассивная* защита щита.

Вы также можете намеренно попытаться закрыться от удара (см. *Блокирование*, стр. 98). Это «активная» защита. Если у вас есть умение Щит, то по вам может оказаться нелегко попасть!

У щита нет «сопротивления повреждениям». Он не уменьшает повреждения, наносимые вам при попадании. Он просто делает труднее попасть по вам благодаря активной или пассивной защите – но ничего кроме! (Конечно, высокотехнологичное оружие может затратить часть своей силы на пробивание щита.) Для тех, кто предпочитает большее количество деталей, существует дополнительное правило, позволяющее щитам получать повреждения. См. стр. 120.

Импровизированные щиты. В критической ситуации вы можете схватить что угодно, чтобы блокировать удар! Вы можете это сделать даже при отсутствии умения Щит: ваш уровень по умолчанию в нем равен DX-4. Мастер определяет эффективность импровизированного щита.

Импровизированное оружие

Иногда вам захочется ударить кого-либо чем-то, что не является «настоящим» оружием. В этом случае мастер должен определить, на какое оружие этот предмет более всего похож, и считать его таковым.

Большая часть подобного оружия будет сродни дубинам или палкам. Кусок цепи будет неудобным, но опасным кистенем. И так далее.

Если импровизированное оружие особенно неудобно (например, арбалет используется в качестве дубины), уменьшите эффективное умение владения дубиной. Если вы нанесете меньше повреждений, чем при ударе «настоящим» таким оружием, то уменьшите результат броска на повреждения.

Минимальная сила

Для большинства низкотехнологичных видов оружия, а также для некоторые высокотехнологичных устройств указана «Минимальная сила». Это минимальное значение ST, которое необходимо, чтобы как следует владеть этим оружием.

Вы все же можете драться оружием, для нормального применения которого вы слишком слабы. Но за каждое очко ST, на которое ваша сила меньше требуемой, вы получаете пенальти –1 к умению, а также теряете дополнительно 1 очко Усталости по окончании каждого боя.

Недостатки щитов

Когда вы используете щит, то не можете применять двуручное оружие.

Большой щит будет мешать вам использовать оружие – а иногда *ваши противники* будут укрываться за ним! Поэтому когда вы используете большой щит, вычтите 2 из своего эффективного умения во владении оружием и 1 из защиты Парированием.

Любой щит будет сковывать ваши движения и мешать использованию оружия, если вы сражаетесь вплотную (см. стр. 111). Чем больше щит, тем больше он вам мешает. Вычитайте значение PD щита из своих показателей при проверке на атаку или DX после того, как прошел первый раунд боя вплотную.

Запись щита на Лист персонажа

Впишите свой щит в последнюю строку раздела «Оружие и имущество». Скопируйте туда его цену и вес из таблицы слева. Если вы используете опциональное правило об ударе щитом (см. стр. 123), то можете заполнить строки о повреждениях и умении во владении щитом. В противном случае это не нужно.

Вы также должны заполнить строку «Щит» в разделе «Пассивная защита». Чем больше ваш щит, тем лучшую пассивную защиту он обеспечивает.

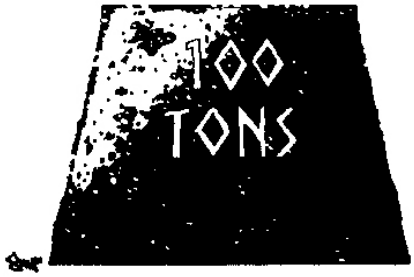
Не дайте правилам о нагрузке отяготить вас

GURPS содержит очень детальные правила, касающиеся нагрузки, для тех, кто любит крайний реализм в играх. Если хотите, то можете посчитать полный вес всего, что носит персонаж, вплоть до мелочи в кармане!

Но для большинства ролевых кампаний столько реализма не нужно – на самом деле дополнительные детали будут тормозить игру. В большинстве кампаний было бы глупо учитывать вес отдельных монет. Действительно, вы можете постановить, что не учитывается вес любого предмета, весящего меньше, скажем, пяти фунтов. В таком случае, когда вы берете секиру или 50-фунтовый сундук медных монет, добавьте этот вес к нагрузке...

Подробные правила о нагрузке наиболее важны в боевых ситуациях, на игровых турнирах и т.д. Но помните: Правила о нагрузке созданы, чтобы добавлять детальности, если вы того хотите. Не создавайте себе трудностей, если не получаете от этого удовольствия!

Наиболее легкий способ упростить правила о нагрузке – это использовать правила об «общей броне» (стр. 72), вместо того, чтобы высчитывать цену и вес каждого ее элемента. Обратите внимание, что все четыре персонажа-примера (стр. 214-217) созданы с использованием правил об «общей» броне. Если вы хотите использовать более подробные правила, то можете изменить их броню согласно тому, как она изображена на рисунках; это слегка изменит ее вес.



типы щитов

Щиты можно разделить на 6 основных типов, как это показано ниже:

Тип	*Пассивная защита*	*Цена*	*Вес*	*Хиты*
Импровизированный	1 или 2	-	различен	различны
Кулачный	1	$25	2 фунта	5/20
Малый	2	$40	8 фунтов	5/30
Средний	3	$60	12 фунтов	7/40
Большой	4	$90	25 фунтов	9/60
Силовой (TL 11+)	4	$1,500	1/2 фунта-	
(надевается на левое запястье, оставляя кисть свободной)				

Тип. Вид щита. «Импровизированный» означает любой предмет, который вы схватили, чтобы защититься в критической ситуации. Мастер определяет его эффективность.

Пассивная защита. Это число добавляется к вашему броску на защиту – даже если вы не представляете, как пользоваться щитом.

Вес. Вес в фунтах для деревянного щита, по краям обитого металлом. Пластиковый щит XX века весит вполовину меньше указанного значения.

Цена. В средневековом мире; удвойте количество $ для современного полицейского щита.

Хиты. Этот столбец нужен только при применении необязательного правила о *Повреждении щита* (стр. 120). Он показывает, сколько повреждений может выдержать щит прежде чем придет в негодность.

Нагрузка

Нагрузка – это отношение общего веса всего что вы носите *к вашей силе*. Предметы, которые вы не переносите на себе, не входят в нагрузку.

Нагрузка уменьшает скорость, с которой вы двигаетесь в бою, и расстояние, проходимое вами за день. Кроме того, она сильно мешает плавать и лазать.

Сильный человек может переносить больший груз, чем слабый. Поэтому соотношение веса и силы определяет загрузку следующим образом:

Вес до 2xST: нет нагрузки. Вы не получаете пенальти.

Вес до 4xST: легкая нагрузка. Пенальти на передвижение 1.

Вес до 6xST: средняя нагрузка. Пенальти на передвижение 2.

Вес до 12xST: тяжелая нагрузка. Пенальти на передвижение 3.

Вес до 20xST: сверхтяжелая нагрузка. Пенальти на передвижение 4. Вы не можете переносить вес более чем в 20 раз превосходящий значение вашей ST, разве что на несколько футов за один прием. 30xST – это абсолютный *максимум*, который вы можете переносить.

уровни нагрузки

ST	*Нет (0)*	*Легкая (1)*	*Средняя (2)*	*Тяжелая (3)*	*Сверхтяж. (4)*
6	12 фунтов	24 фунта	36 фунтов	72 фунта	120 фунтов
7	14 фунтов	28 фунтов	42 фунта	84 фунта	140 фунтов
8	16 фунтов	32 фунта	48 фунтов	96 фунтов	160 фунтов
9	18 фунтов	36 фунтов	54 фунта	108 фунтов	180 фунтов
10	20 фунтов	40 фунтов	60 фунтов	120 фунтов	200 фунтов
11	22 фунта	44 фунта	66 фунтов	132 фунта	220 фунтов
12	24 фунта	48 фунтов	72 фунта	144 фунта	240 фунтов
13	26 фунтов	52 фунта	78 фунтов	156 фунтов	260 фунтов
14	28 фунтов	56 фунтов	84 фунта	168 фунтов	280 фунтов
15	30 фунтов	60 фунтов	90 фунтов	180 фунтов	300 фунтов
16	32 фунта	64 фунта	96 фунтов	192 фунта	320 фунтов
17	34 фунта	68 фунтов	102 фунта	204 фунта	340 фунтов
18	36 фунтов	72 фунта	108 фунтов	216 фунтов	360 фунтов
19	38 фунтов	76 фунтов	114 фунтов	228 фунтов	380 фунтов
20	40 фунтов	80 фунтов	120 фунтов	240 фунтов	400 фунтов

Запись нагрузки на Лист персонажа

Скопируйте уровни нагрузки, соответствующие вашей Силе, в раздел «Нагрузка» (слева от центра). Например, если ваша ST равна 15, то вы впишете «30» в строчку «нет нагрузки». Это означает, что при переносимом весе до 30 фунтов включительно вы действуете так, как будто нагрузки вовсе нет.

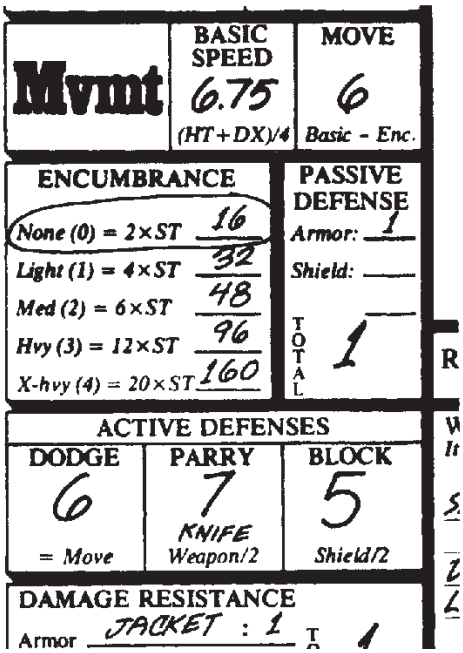
Всякий раз, когда необходимо проверить нагрузку, вы можете заглянуть в этот раздел и понять, какой вес вы способны переносить. (Если у вас есть тележка или тачка, то вы можете переносить гораздо больше. См. стр. 89.)

Ваше передвижение

Ваше «Передвижение» - это расстояние (в ярдах), которое вы способны пробежать за одну секунду. Чтобы вычислить его, сложите вес всего указанного в разделе «Оружие и имущество». Сопоставьте его с записанными значениями уровней нагрузки. Это позволит вам узнать, какая у вас сейчас нагрузка.

Если у вас есть умение Бег (Running), добавьте 1/8 его уровня к своему значению Скорости *только для этого случая*. Бег не влияет на вашу Скорость (то есть не улучшает ваших рефлексов), но помогает при Передвижении.

Теперь вычтите *пенальти* для данного уровня загрузки из своей Скорости, получившееся значение *округлите вниз*. В результате вы получите значение своего Передвижения – это всегда целое число, а не дробь. Если у вас нет нагрузки, то ваше Передвижение равняется вашей Базовой скорости, округленной вниз. Если у вас легкая нагрузка, то ваше Передвижение на 1 меньше Базовой скорости – и так далее.



От Передвижения зависит:

(1) как быстро вы передвигаетесь.

(2) когда вы двигаетесь, если используются «реалистичные» правила для определения очередности в бою.

(3) вашу защиту Уворачиванием. Значение этой «активной защиты» равно вашему Передвижению. Чем менее вы загружены, тем проворнее уворачиваетесь!

Запишите свое Передвижение на Лист персонажа рядом с Базовой скоростью. Если уровень вашей нагрузки изменился, то вы должны соответственно поменять значение Передвижения. Это может произойти, если вы поднимаете тяжелый предмет – или если бросаете щит чтобы убежать! Уровни, указанные в разделе «Нагрузка» помогут вам легче определить, когда ваше Передвижение уменьшается или увеличивается.

Ваше Передвижение никогда не может уменьшиться до *нуля*, если только вы не упали без сознания, не можете пошевелить ногами или не поднимаете груз в 30 раз больше значения вашей ST – см. *Поднятие и перемещение объектов*, стр. 89.

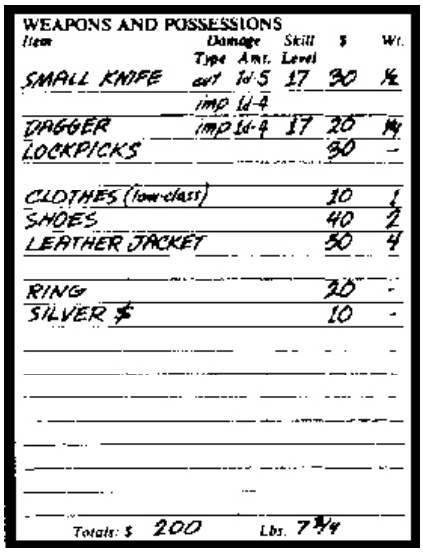
Пример снаряжения и нагрузки

Дай Блакторн обладает недостатком Бедность, так что вместо обычной $1,000 на расходы он получает лишь $200. Он может потратить их на любое низкотехнологичное снаряжение из списка. Он остановился на следующем: Одежда – простая – 1 фунт - $10; Кожаные ботинки – 1 пара – 2 фунта - $40; Куртка из кожи – 4 фунта - $50; Маленький нож (на поясе) – ? фунта - $30; Набор отмычек – вес незначителен - $20; Кинжал (привязан ремешком к ноге) – ? фунта - $20. В общей сложности это составляет $170. Оставшиеся $30 – это текущие сбережения Дая на жизнь. Из них $20 – это золотое кольцо, которое он носит; $10 он держит наличными при себе – так безопаснее всего!

Все вещи и деньги Дая записываются в его Лист персонажа. Показатели защиты (PD и DR) для его брони переписываются непосредственно из книги в Лист персонажа.

Когда Дай получит еще немного денег, то скорее всего купит короткий меч – потому что он умеет им пользоваться и это оружие куда эффективнее, чем нож. Но меч даже *плохого качества* стоит $160, а хороший - целых $400. Ему также пригодилась бы какая-нибудь легкая броня, если он собирается принять участие в более серьезном бою, чем потасовка в кабаке. Но для того чтобы незаметно воровать его кожаная куртка вполне подходит.

Полный вес снаряжения Дая составляет 7 3/4 фунта. Даже при своей небольшой силе он может поднять до 16 фунтов, оставаясь «без нагрузки» - так что все в порядке. Он даже может своровать что-нибудь еще, не теряя при этом в скорости!



WEAPONS AND POSSESSIONS

Item	Damage Type	Damage Amt.	Skill Level	$	Wt.
SMALL KNIFE	cut	1d-5	17	30	½
	imp	1d-4			
DAGGER	imp	1d-4	17	20	¼
LOCKPICKS				30	-
CLOTHES (low-class)				10	1
SHOES				40	2
LEATHER JACKET				50	4
RING				30	-
SILVER $				10	-

Totals: $ 200 Lbs. 7¾

9 Завершение создания персонажа

Ваш персонаж по системе GURPS уже почти закончен. К этому моменту вы уже должны были заполнить большую часть Листа Персонажа и перепроверить все свои вычисления, чтобы все было сбалансировано. Лист Персонажа Дая Блакторна находится на стр. 214. Если вы перепроверите все описания персонажа, пока мы его делали (стр. 14, 15, 18, 25, 40, 41, 70 и 77), то увидите, что все совпадает. Дай Блакторн - сбалансированный 100-очковый персонаж.

Просмотрим Лист Персонажа сверху вниз.

Имя: К этому времени вам неплохо бы его уже запомнить.

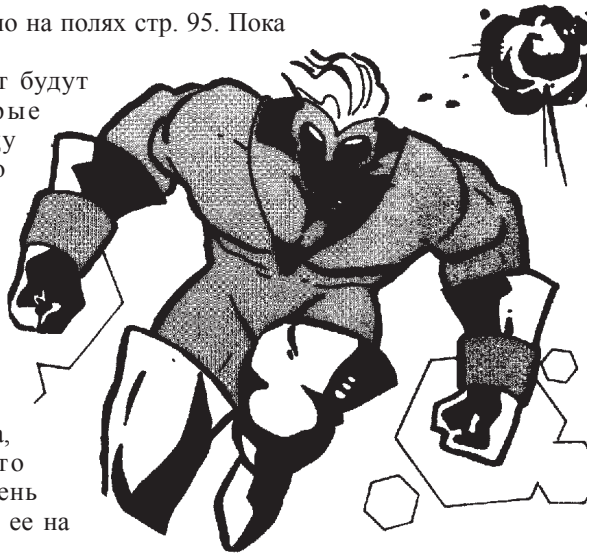
Игрок: Это ваше *настоящее* имя.

Внешний Вид. Напишите тут расу (если персонаж не человек), возраст (по своему усмотрению) , высоту, вес (установленные вами , или полученные случайным образом - см. стр.15), и что угодно другое интересное насчёт того , как выглядит ваш персонаж.

История Персонажа: Предыстория вашего персонажа в двух строках.

Дата создания. Это точка отсчета для вашего игрового мира. День рождения персонажа, листы использования времени и т.д. будут опираться на эту “дату рождения”.

Порядок хода. Это объяснено на полях стр. 95. Пока же пропустите.



Непотраченные очки. Тут будут записываться очки, которые персонаж заработает по ходу игры. Когда вы их тратите, то сотрите их здесь и прибавьте к Общему количеству очков.

Общее количество очков. Дай - 100-очковый персонаж.

ST. Ваша сила. Место рядом предназначено для того, чтобы отмечать усталость. Если вы отыгрываете персонажа, использующего магией, то усталость будет меняться очень часто, и лучше будет отмечать ее на отдельном листке.

DX. Ваша Ловкость. Тут достаточно места, чтобы отмечать вашу “эффективную” DX, если что-то временно изменит вашу ловкость.

IQ. Ваш интеллект.

HT. Ваше здоровье. Рядом находится место, где можно отмечать потерянные хиты. Но если в вашей игре много боев, то отмечать здоровье лучше на отдельном листке.

Базовые повреждения. Они базируются на вашей ST; это количество повреждений, которое вы наносите “общим” оружием - см. стр. 74. Имея ST 8, Дай наносит незначительный урон в 1d-3 при колющем ударе или в 1d-2 при рубящем.

Передвижение. Вычислите Базовую скорость так: сложите HT и DX и сумму разделите на 4. Ваше Передвижение - это скорость, с которой вы ходите; посчитайте свою нагрузку (см. ниже и на стр.76), чтобы вычислить Передвижение. Скорость Дая равна (12+15)/4 =.....=5 7/4 или 6.75.

Нагрузка. Это отношение переносимого веса к ST (см. стр. 76). Сила Дая 8, следовательно он может носить вес в 16 фунтов, не получая нагрузки. Скудная поклажа Дая весит всего 7 3/4 фунтов - так что у него нет нагрузки. Без нагрузки его Передвижение равно округленной вниз Базовой Скорости , а это 6.

Пассивная защита(PD). Первый раздел предназначен для брони. Единственное, что есть у Дая, это кожаная куртка, дающая торсу пассивную защиту 1. У него нет ни щита, ни магической или какой-либо особой защиты. Таким образом, итоговая пассивная защита Дая составляет 1, такая же, как и пассивная защита брони. Не слишком хорошо, но лучше чем ничего.

Активная защита.

Это объяснено на стр.98. "Уворачивание" у Дая равно его Передвижению - 6. В графу "Парирование" обычно записывается разделенное на два лучшее боевое умение, округленное вниз. Лучше всего Дай обращается со своим ножом (умение 17), итак его "парирование" равно 8. Тем не менее, нож - короткое оружие и они парируют с пенальти -1, так что парирование Дая равно 7. Если Дай достанет короткий меч, то при умении 16 он получит Парирование 8.

"Блокирование" равно половине умения во владении щитом. Но это не очень важно для Дая - у него нет щита, и поэтому он не может блокировать удары. И он не учился владению щитом. По умолчанию оно равно DX-4 , или 11. Половина этого, округленная вниз, будет равна 5 . Итак Блокирование у Дая 5, и, если ему в руки попадется щит, он может попробовать им воспользоваться.

Сопротивление повреждениям(DR). Ваше сопротивление урону. "Броня" в виде кожаной куртки Дая дает ему DR 1. У него нет ни Стойкости, ни еще какой-либо особенной защиты, поэтому 1 будет его итоговым DR. Ему лучше избегать ударов!

Преимущества, недостатки и причуды. Тут мы запишем 4 преимущества Дая и 3 недостатка. В остальных строчках можно написать пояснения. И наконец, мы запишем 5 причуд, которые мы дали Даю, чтобы он казался более живым.

Реакция +/-. Это второй столбец под вашим рисунком. Реакция зависит от внешности персонажа, а так же от выбранных преимуществ и недостатков, которые тоже влияют на реакцию других людей. У Дая она будет равна 0: в нем нет ничего особенного, что бы позволило ему нравиться людям или наоборот не нравиться. К примеру, у персонажа с высокой Харизмой это значение было бы положительным; а у кого-то с вредными привычками или с плохой внешностью или иными проблемами это значение было бы отрицательным. Если у вашего персонажа есть и положительные, и отрицательные модификаторы, то запишите их сумму. Тут есть две строчки на случай, если понадобиться какое-то пояснение.

Оружие и Собственность. На каждой строке можно отметить один предмет, который вы носите с собой. Здесь же должна быть указана следующая информация:

(a) только для оружия, итоговые *повреждения*, которые вы им наносите в зависимости от ST - см. стр. 74. Нож Дая может наносить как "режущие", так и "проникающие" повреждения. Он наносит 1d-5 урона, когда им режут, и 1d-4 урона , когда колют.

(b) только для оружия, ваш уровень умения во владении этим оружием. (c) и (d) *цена* и *вес* соответственно.

Деньги. Используйте нижнюю строку раздела "Собственность" для записи, сколько денег у персонажа с собой. На обратной стороне листка вы можете записывать, сколько денег у вашего персонажа лежит "в банке" или в каком-то тайнике. Чтобы не стирать и не переправлять слишком часто, вы можете использовать отдельный листок бумаги, чтобы записывать, сколько денег вы заработали и потратили по ходу приключения, а на главном листке записать итог только в конце приключения.

Дальнобойность оружия. В этом разделе отмечается стрелковое и метательное оружие. Заполните его как описано на стр. 75. И нож Дая, и его кинжал можно метать. Их характеристики как метательного оружия копируются из *Таблицы оружия* (стр. 207). Когда их метают, они наносят такой же урон, как и при использовании обычным способом.

Умения. Здесь запишите все свои умения, потраченные на них очки и уровень каждого умения. Сюда же записываются языки и заклинания. Если у вас кончится место, то продолжите заполнение на дополнительном листке бумаги.

Итог. Тут отмечается общее количество очков из разных разделов для их быстрой проверки. Вы будете обновлять итоговый раздел каждый раз, когда будут происходить какие-то изменения в сумме очков.

Вот мы и закончили лист персонажа Дая Блакторна. Если вы будете отыгрывать Дая, то на этом листе вы можете найти все что понадобится.

История Дая Блакторна

Дай ничего не знает о своём рождении и младенчестве. Первое что он помнит - это уличная жизнь. Он жил в трущобах столицы Котат (где он живет и поныне). Родителей он не помнит; как и другие уличные дети, он живет на то, что смог выпросить или своровать.

Когда ему было семь лет, его взял к себе старый человек по имени Секелшен Мат. Старый Секки был главарем мальчишеской шайки. Он учил детей воровать и жил за счет краденных вещей, которые те приносили в дом. Даю повезло, Старый Секки был добрым учителем и честным вором с хорошей репутацией среди соседей. Дай научился довольно хорошо взламывать замки и лазать по карманам и хорошим "домушником". Он обожал лазить по зданиям - во время работы и просто так. Так как он был неглуп, ловок и неприметен, то Старый Секки обычно использовал его в качестве курьера и шпиона. К тому времени, как Даю стукнуло 15, он уже знал город как свои пять пальцев... крыши он знал не хуже чем переулки.

Это и спасло ему жизнь. Однажды ночью Дай проснулся и обнаружил, что дом охвачен пламенем. Когда его "семья" пыталась спастись, из темноты полетели арбалетные болты. Кто-то хотел, чтобы они сгорели! Пожар все разрастался, и Дай спрятался на крыше, откуда сбежал на другую крышу, совершив невероятный прыжок… после чего исчез в темноте. Он был единственным выжившим. Старый вор, который был ему как отец погиб в огне вместе со всеми его "братьями".

Вскоре Дай узнал, кто был в этом виновен. Амбициозный молодой бандит встал во главе Воровской гильдии Котата и поставил "независимых" воров вроде Секелшена Мата выбор: войти в гильдию или умереть. Старый Секки долго упорствовал и не воспринял угрозу серьезно. Это и была его последняя ошибка.

Дай поклялся отомстить убийцам, и на следующие пару лет он стал колючкой в боку у гильдии. Но очень маленькой колючкой. К его великой гордости за его голову теперь назначена цена, но к его огорчению, цена за его голову всего то каких-то 50 медяков.

Продолжение на следующей странице..

История Дая Блакторна
продолжение

В прошлом году Дай оказался на волоске от гибели, когда три убийцы из гильдии поймали его в переулке и избили. После чего связали ему руки за спиной, привязали к ногам наковальню и бросили с пристани в воду. Изворотливый Дай сумел развязаться и не утонуть, но с тех пор он побаивается любых водоемов более глубоких чем поилка для лошадей.

Сейчас Даю 18 лет. Он мал и не слишком силен - но обижается, если кто-то ему это напоминает. Но он быстр, вынослив и довольно хорошо обращается с оружием. Он любит хвастаться своими подвигами и нередко чуточку приукрашивает правду.

Он живёт на чердаке трехэтажного дома в худшей части города, который он снимает за несколько серебряных монет у пары спившихся стариков, которые торгуют коврами внизу. На жизнь он зарабатывает воровством (и иногда занимается почти честным делом, выступая в роли посыльного или посредника). Он пользуется благоприятным шансом, но до сих пор умудрялся остаться в живых - и это главное. Хотя он отказывается принимать наркотики или алкоголь (он видел слишком много людей, которые таким образом загубили свою жизнь), он все равно тратит деньги почти сразу как только их зарабатывает. Он мечтает стать богатым, знаменитым и влиятельным, и он хочет отомстить воровской гильдии, но обычно желание повеселиться берет верх над всеми грандиозными планами, которые у него могут быть.

Рисунок персонажа

В центре листа персонажа на стр. 214 Дай нарисован таким, каким его видим мы. Если вы не сильны в рисовании, то можете срисовать очертания одного из рисунков персонажей и придать им нужный вам вид.

Иллюстрация - это необязательный элемент. Если для вас это она не важна, то оставьте свободное место для записей.

Вещи, не обозначенные не листе персонажа

Есть несколько вещей, которые вам может захотеться записать на отдельном листке. Это:

Время, проведенное за учебой. Оно будет обозначено на Листе Использования Времени (если вы используете его в своей кампании). Но вы можете вести отдельный листок, чтобы всегда знать точное время, которое провели за учебой.

Имущество в других местах. В разделе “Имущество и снаряжение” показано, что вы носите с собой. У бродяги это может быть единственное имущество. Но если вы, к примеру, средневековый герцог или богатый супермен, живущий в двадцатом веке, то у вас вполне может быть дом, спрятанные деньги или какие-то другие виды собственности, которые вы не носите с собой. Все это нужно отмечать отдельно.

История Персонажа. Если хотите, то вы можете записывать отдельно все веши, которые происходят с вами, чтобы можно было развивать своего персонажа - см. ниже.

Так же на отдельных листках бумаги вы можете записывать количество денег, ранений, расходного имущества, так как количество всего этого может часто меняться. Это позволит вам не протереть в листке персонажа из-за постоянных записей и стирания.

Истории персонажа

“История персонажа” - это биография игрового персонажа, написанная человеком, который этого персонажа отыгрывает. История сильно помогает отыгрышу. Вы даже можете сначала написать историю (или хотя бы ее часть), а только *потом* уже создавать персонажа.

Настоящая история поможет сделать персонажа более живым. Это *необязательная* процедура, но крайне желательная...

Если вы написали историю, то должны показать ее мастеру , но не обязательно другим игрокам. В конце концов, у вашего персонажа скорей всего есть *несколько* секретов, которые он не захочет раскрывать даже близким друзьям.

Когда персонаж участвует в приключениях и набирается опыта, его “история” будет становиться длиннее и подробнее. По ходу игры вы будете записывать не только ход самих приключений; чем больше вы играете персонажем, тем более точно вы станете продумывать его происхождение и прошлое.

Со временем, собранные вместе истории всех ваших персонажей могут образовать неплохую историю - фэнтэзийный эпос, рассказ о войне, шпионский роман, вестерн или какой-то другой доморощенный шедевр - все зависит от вашего игрового мира.

Работы

Персонажи могут и, вероятно, должны иметь работу. Это позволит им заработать деньги и повысить умения: это так же позволит занять время между приключениями.

Количество работ, доступных вашему персонажу, ограничено миром, в котором он живет, его базовыми атрибутами и умениями. В некоторых случаях работа будет предоставлена покровителем. Более способный персонаж сможет найти более хорошую работу и зарабатывать больше денег.

Работа так же дает удобную позицию для начала приключения. Репортеры, военные, детективы, ученики магов и свободные писатели особо склонны к приключениям.

Данная тема более подробно раскрыта на стр. 192 и в разделе *Работы* каждой книги посвященной определенному игровому миру.

10 Развитие персонажа

Чем дольше (и чем более умело) вы играете своим персонажем, тем лучше он станет. Усовершенствоваться персонаж может двумя способами: с помощью обучения или получая “очки персонажа” по ходу игры.

Усовершенствование по ходу приключения

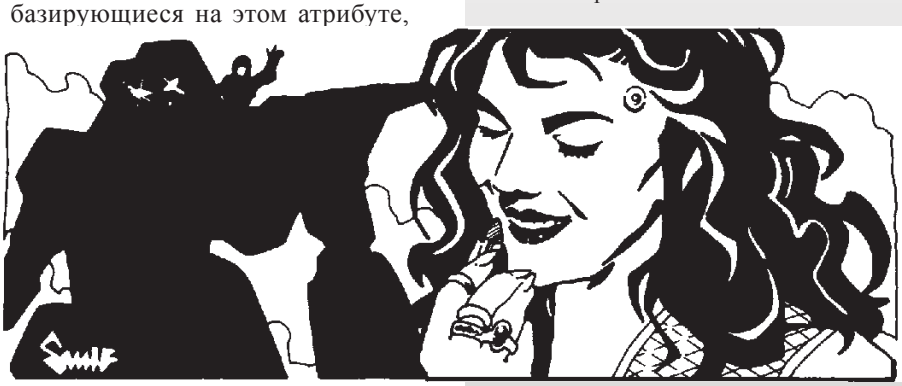
После удачной игровой сессии мастер будет раздавать «призовые» очки персонажа. Эти очки такие же, как и те, с помощью которых вы создавали персонажа. Пока вы их не истратили, запишите их в верхнем правом углу листка персонажа. Тратятся они так же как и раньше, но с некоторыми отличиями:

Базовые Атрибуты

Чтобы улучшить один из базовых атрибутов (ST, DX, IQ или HT), вы должны потратить количество очков, равное (цена атрибута который получаете – цена атрибута который был)*2 . *Пример:* Чтобы улучшить ST 10 (начальная цена 0) до 11(начальная цена 10), нужно заплатить 20 очков. Чтобы повысить ST 11 до ST 12 (начальная цена 20), нужно заплатить 20 очков. И т.д.

Когда вы улучшаете атрибут, все умения базирующиеся на этом атрибуте, поднимаются на один уровень. К примеру, если вы повысите свой показатель DX, то все умения, зависящие от DX, поднимутся на один уровень!

Увеличение ST не отражается на росте персонажа и его весе, которые были заданы в начале (исключение здесь составляют дети!). Рос и вес зависят от силы, *с которой вы начинали.*



Внешний Вид

Чтобы улучшить свой внешний вид, вы должны (а) заработать достаточное количество очков для этого и (б) найти этому объяснение с точки зрения игрового мира, как это усовершенствование проведено. *Пример:* Морин О’Шеа, авантюристка из двадцатого века привлекательна – но она хочет стать очень красивой. Разница составляет 20 очков. Морин должна заплатить 20 очков, а также цену, в которую в XX веке обойдется такое преображение. После этого игрок разыскивает нужную информацию и сообщает ее мастеру. После этого мастер объявляет, что для улучшения внешности ей необходимо заплатить $40,000 за пластическую операцию, после чего два месяца уйдет на восстановление, а затем еще два месяца она будет улучшать фигуру на водах. По прошествии четырех месяцев игрового времени она может вернуться в игру – и произвести *фурор*.

Добавление Преимуществ

Большинство имеющихся преимуществ являются врожденными, и их нельзя “купить” по ходу игры. Имеются и исключения. Основные это Грамотность и Боевые рефлексы: Обостренное зрение, Слух, Обоняние/вкус (эти преимущества в определенных мирах могут быть приобретены за большую цену); Покровители (которых всегда можно приобрести). Чтобы получить преимущество, нужно заплатить необходимое количество очков и в зависимости от мира определенную сумму денег (установленную мастером), если вы приобретаете физическую способность.

Хотя преимущества нельзя добавлять свободно, мастер может сделать исключение, когда считает нужным. Мастер должен привести разумное объяснение или заставить игрока объяснить, почему ни с того ни с сего он (например) начал лучше слышать.

Если в вашей кампании применяются пси-способности (Глава 20) , то их можно улучшать так же как умения и новые способности иногда можно добавить по ходу игры.

Не потраченные очки

Очки, заработанные по ходу игры, вы можете не тратить сколько хотите. Игнорируйте эти очки, когда оцениваете стоимость своего персонажа. Предположим, вы начали играть 100-очковым персонажем и по ходу игры заработали 30 очков, но еще не потратили их. В таком случае ваш персонаж все еще 100-очковый, и он может участвовать в приключении для 100-очковых персонажей.

Теперь предположим, что этот персонаж тратит все очки на атрибуты. Это позволит ему купить атрибуты только на 15 очков (потому что атрибуты стоят в два раза дороже, если куплены по ходу игры). В таком случае он станет 115-очковым персонажем и так и нужно отметить в Листе персонажа.

Но если он тратит все очки на совершенствование умений, то получает умений на все 30 очков. Теперь он 130-очковый персонаж.

Недостатки , полученные во время игры

Есть возможность получить недостаток по ходу игры. Например, калечащее ранение может привести к потере конечности: этот недостаток необходимо отметить на Листе персонажа.

Тем не менее, вы *не* получаете дополнительных очков за недостатки, полученные во время игры. Это просто издержки игры! Наоборот, приобретённый недостаток снижает общую “стоимость” вашего персонажа.

Единственное исключение: если вы получаете покровителя, то у вас так же может появиться Долг и его стоимость можно отнять от стоимости самого покровителя при его приобретении.

Как мастер, вы можете разрешить “выкупать” недостатки по ходу игры. Если у игрока есть достаточное количество очков и вы как мастер сжалитесь над ним, то можете устроить некие события, которые уничтожат недостаток. Это остается на ваше усмотрение.

Улучшение путем учебы

Вы также можете приобретать умения и улучшать уже имеющиеся, изучая их. Любой может усовершенствовать умения или приобретать новые, если есть возможность.

Эти улучшения *не* зависят непосредственно от игры персонажем. Вполне возможно создать персонажа, вести счет его возрасту и позволить ему работать, учиться 40 игровых лет *при этом ни разу им не играя* (Это возможно не очень увлекательно, но это *вполне* возможно). Конечно, события, которые случаются по ходу игры, могут дать огромные возможности для учебы. Если вы поможете магу, то его благодарностью может быть какого-то рода обучение магии. А если вы после кораблекрушения на полгода застряли на необитаемом острове вместе с французом, то вполне можете немного выучить французский – в жизни все может пригодиться.

Чтобы повышать умения с помощью учебы, игрок должен заполнить Лист Использования Времени (см. буклет *Мгновенные Персонажи)*. С учителем или без него, на обучение уйдет много времени. Отмечайте это время в Листе Использования Времени. Как только вы проведете достаточно времени для повышения умения, скажите об этом мастеру и проведите изменения в вашем Листе Персонажа. Для некоторых кампаний в этом слишком много писанины. Если вам не хочется это делать, *то не делайте*. Вместо этого мастер может слегка увеличить количество очков, получаемое за каждую игровую сессию, и позволить эти очки использовать для покупки умений, как описано выше. В таком случае не придется отслеживать количество времени, проведенного за учебой.

Обычно 200 часов изучения умения дают прирост в 1 очко к этому умению. В определенных условиях (курс молодого бойца, тренировка рабов, высокотехнологичное обучение гипнозом и т.д.) мастер может разрешить более быстрое обучение, но сделать его или болезненным, или дорогим!

Поиск учителя

Обычно для изучения умения нужен учитель. Для некоторых умений поиск учителя не составит труда, а для других это будет трудно. Мастер должен руководствоваться списком *Умений*, модифицируя что угодно так, как он сам считает правильным. Если игрок хочет изучать умение совершенно необычное (магия в немагическом мире, методы убийства ниндзя, особенности спаривания больших синих китов и т.д.), то мастеру стоит сделать приключение, целью которого будет поиск учителя! Обучение так же может стоить денег. Это на усмотрение мастера. Обычно делается бросок реакции, чтобы понять, что учитель думает об ученике. Потом, если учитель хочет получать деньги, то воспользуйтесь *Таблицей Работ* (см. стр.194) , чтобы узнать, сколько стоит время учителя. Возможен обмен…. или учитель может потребовать услуги в обмен на обучение. Тут есть бесконечное количество вариантов для приключений.

Продолжение на следующей странице...

Избавление от недостатков

Ни один персонаж не может получать очки за добавление недостатков по ходу игры. Любой недостаток, полученный в ходе игрового процесса (получение увечья, например), не добавляет очков – это просто часть игры.

Как бы то ни было, персонажи могут *избавляться* от большинства начальных недостатков, «выкупая» их за сумму, равную количеству очков, полученному в начале благодаря недостатку. Для большинства недостатков не требуется больше никакой платы кроме этой. Некоторые особые случаи и исключения:

Бедность и *Непопулярность (Social Stigma)* не могут быть "выкуплены" просто так. Чтобы перестать быть бедным, вы должны заработать деньги! Чтобы избежать непопулярности, вы должны либо изменить положение в обществе, или сменить общество. Мастер скажет, когда вам удалось этого достичь – тогда вы должны будете заплатить достаточное количество очков, чтобы выкупить недостаток.

Враги. От них можно избавиться, заплатив определенное количество очков. Мастер также должен потребовать от вас разобраться с ними: убить их, посадить в тюрьму, нанять, сбежать от них, примириться с ним... что угодно, лишь бы сработало. Заметьте, что враги *не могут* навсегда исчезнуть если вы не выкупили их… они будут возвращаться или на их месте будут появляться новые враги.

Иждивенцы. Их можно выкупить за их оригинальную стоимость. Игрок (или мастер) должен дать объяснение куда они делись: умерли, выросли, переехали, влюбились в кого-то другого...

Вредные привычки и *ментальные недостатки* могут быть выкуплены за их начальную цену. Просто считается, что вы преодолели свою проблему.

Физические недостатки в принципе могут быть выкуплены – но сложность осуществления этого сильно зависит от игрового мира. Персонаж в двадцатом веке может купить слуховой аппарат, который избавляет его от проблемы, пока надет. В XXI веке с помощью операции он сможет решить проблему раз и навсегда. В XIX веке единственное, что он сможет сделать - это прикрепить к уху слуховую трубку. В более раннее время может понадобиться магия!

Мастер решает, когда в любом из миров можно вылечить физическую проблему, а когда нет… а если можно, то для этого понадобятся время и деньги. Для справки обращайте к списку *Медицинских умений,* и к разделу *Медицина* в описании того мира, по которому вы играете. Если выкупить недостаток возможно, то стоимость этого будет равно количеству очков, полученных благодаря этому недостатку в начале.

Молодость не может быть выкуплена, пока вы не повзрослеете: после этого вы *обязаны* ее выкупить. *Старость* не может быть выкуплена, разве что если персонаж пользуется магией или медицинскими технологиями, способными остановить или обратить вспять естественный процесс старения. Заметьте, что персонаж, начавший игру в 50 или младше естественным образом достиг 70 лет, может избавиться от недостатка Старость без дополнительной платы. Это случилось, потому что он не брал возраст больше 50 как недостаток: он естественным образом прожил все эти годы. Как бы то ни было, если вы начали игру старым персонажем (более 50) и омолодились, то должны будете заплатить количество очков, которые вы получили в начале игры при выборе этого недостатка, чтобы все было честно.

Добавление и улучшение умений

Заработанные очки могут быть использованы для того, чтобы улучшить ваши умения или добавить новые. Каждое очко персонажа эквивалентно 200 часам обучения.

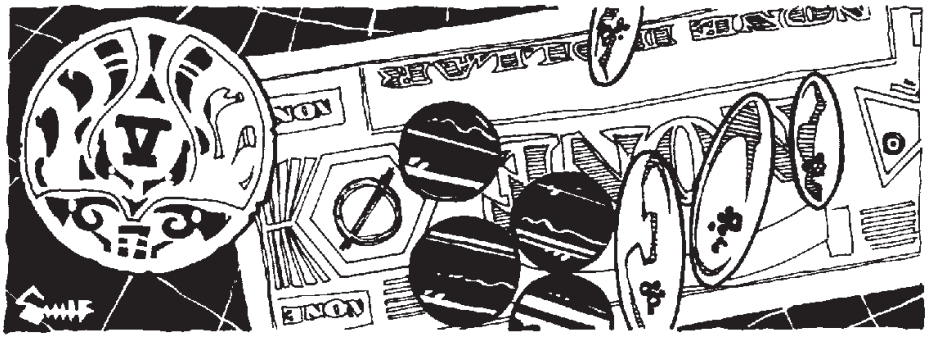
Это не стоит толковать так, что ваш герой выкроил лишние 200 часов в середине приключения, чтобы почитать книжки. Скорей это означает, что опыт, полученный во время приключения, эквивалентен гораздо большему периоду обучения.

Но заработанный очки могут быть потрачены *только* на те умения, которые по мнению мастера, *непосредственно* были использованы во время приключения и благодаря которым были заработаны эти очки. Если единственное, чем вы занимаетесь во время приключения это бродите по лесам и убиваете монстров, то единственные умения, которые вы можете повысить - это Выживание и боевые умения. Если вы использовали *какие-то* заклинания, то мастер может разрешить использовать очки на покупку *новых* заклинаний, если считает, что они как-то связаны между собой: то же самое правило распространяется на пси-способности.

Когда вы улучшаете умение, то платите столько, сколько составляет *разница* между стоимостью теперешнего уровня умения и стоимостью повышенного уровня. Пример: Ваша ловкость 10, а умение Короткий меч 13. Это равно уровню DX+3, который по таблице на стр. 43 стоит 16 очков за Физическое/Среднее умение. Следующий уровень умения, DX+4, стоит 24 очка. Разница между 16 и 24 составляет 8, поэтому повышение умения Короткий меч до 14 будет стоить 8 очков.

Деньги

Вы также можете менять заработанные очки на деньги. Каждое очко равносильно одному месяцу работы на вашем нынешнем месте, каким бы оно ни было (см *Работы*, стр.192). Мастер должен дать правдоподобное объяснение пополнению кошелька: налоговое возмещение, найденное сокровище, полученное наследство, выигрыш в азартной игре или какое угодно другое объяснение, которое кажется подходящим. Включите воображение. Если персонаж шпион, и он работает под прикрытием "профессионального теннисиста", вы можете сказать, что он заработал эти деньги, снимаясь в рекламе кукурузных хлопьев.



Возраст и Старение

Герои, также как и обычные люди, постепенно стареют… хотя им менее свойственно умирать своей смертью в кровати.

Считается, что персонажу 18 лет, когда он создан, при условии, что игрок не установил другой возраст. Молодость - это небольшой недостаток (см. стр.29). Старость становиться недостатком, когда возраст персонажа заходит за 50 при создании (см. стр. 27). Персонаж, которому больше чем 18 при создании может больше очков вкладывать в умения, потому что у него больше возраст и соответственно было больше времени для учебы. (Никаких *дополнительных* очков он не получает, разве что ему за 50 – ему просто разрешено больше очков вложить в обучение. См. *Выбор начальных умений,* стр.43)

Ухудшения из-за возрастом

Начиная с пятидесятого дня рождения, каждый персонаж должен делать проверку: не берет ли старость свое. Если вы не хотите отмечать точную дату дня рождения персонажа, просто считайте, как будто он 1 января, и делайте проверку ежегодно. Начиная 70-летнего возраста, делайте проверку каждые полгода, начиная с 90 - каждые три месяца!

Делайте проверку своего HT, бросая три кубика для каждого базового атрибута; для этой проверки прибавьте к своему HT технический уровень медицины в своем мире (см. стр. 186) *минус* 3. Таким образом, в средневековом мире (TL4) персонаж с HT 10 должен выкинуть 11 или меньше. Проваленная проверка означает, что рассматриваемый атрибут уменьшается на 1 очко – а выпадение 17 или 18 *автоматически* означает, что вы провалили проверку, и атрибут снижается на 2 очка. Делайте проверку в такой очередности: ST, DX, IQ, HT.

Очевидно, что если последняя проверка проваливается, то сам показатель HT снижается на 1 очко… и при следующей проверке шанс провала возрастет. Таким образом, ухудшение с возрастом ускоряется. Когда атрибут уменьшается из-за старости (или из-за какой-то другой причины), то все основанные на этом атрибуте умения тоже уменьшаются на 1. Таким образом, если с возрастом IQ уменьшается на 1, все ментальные умения так же уменьшаются на 1. Если какой-либо атрибут с возрастом достигает 0, то персонаж умирает естественной смертью. Но в "реальной" жизни персонаж умрет от какого-нибудь болезни или из-за несчастного случая задолго до того, как какой-либо атрибут достигнет 0, и это тоже будет считаться естественной смертью.

Определенная магия и технологии могут остановить старение или даже "повернуть время вспять" и сделать персонажа моложе. Эти устройства, снадобья и т.д. очень дороги, и будут описаны в специальных книгах по игровым мирам. Если потерянный IQ (к примеру) восстанавливается, то и все потерянные уровни в ментальных умениях также восстанавливаются.

Значения времени выше предназначены для людей. Возраст для других рас описан в соответствующих книгах по игровым мирам.

Улучшение путем учебы
продолжение

Самообучение

Большинству умений можно при благоприятных обстоятельствах обучиться самостоятельно. Если умение *не может* быть изучено самостоятельно, то это будет отмечено в описании умения. В любом случае удвойте время обучения умению при самообучении. Хороший учитель, такой, который может помочь вам в обучении и ответить на все возникающие вопросы, очень важен в любом виде обучения.

Работы

Если у вас есть работа, то она считается обучением умению, которое используется на этой работе (если оно используется). Но, так как на работе обычно приходиться делать то, что вы *уже* умеете, а не изучать что-то новое, то из всего времени, проведенного за работой, только 1/4 считается за обучение. Если вы работаете 40 часов в неделю, то вы можете считать это как 10 часов обучения. При таком раскладе в год вы будете обучаться 500 часов. Если на работе используется не одно умение, то общую тренировку между умениями вы можете распределять как хотите.

Школа

С другой стороны, если вы ходите в школу, то можете тратить на каждый урок 6 часов в неделю + еще от трех до шести часов, делая домашнее задание - в среднем 9 часов в неделю. В семестре 21 неделя – так что семестр обучения в школе эквивалентен примерно 200 часам обучения каждому уроку.

Время в приключениях

Время приключений так же можно считать за время, проведенное за изучением подходящих вещей; мастера должны *щедро* разрешать это. К примеру, во время путешествия по Амазонке каждый день считался бы за 16 часов, проведенных за изучением Выживания в джунглях.

Вы можете одновременно изучать любое количество умений, но каждый час обучения считается за изучение какого-то одного умения, если только мастер не позволит исключение. Изучение Языка – хороший пример исключения: если вы уже неплохо говорите на Французском, то посещая парижскую школу вы будете и улучшать свой язык, и изучать предметы на уроках. Как правило, время, проведенное за границей, где вы разговариваете на местном языке, считается за 4 часа изучения языка каждый день, то, что вы делаете кроме этого, не важно до того, как ваш уровень владения языком достигнет уровня вашего IQ.

11 Персонажи, созданные случайным образом

Эта система позволит вам создавать персонажей просто бросая кубики. Ее можно использовать, когда мастеру нужно быстро создать неигрового персонажа или когда вы хотите начать играть, не тратя время на создание детализированного персонажа. На обычного персонажа уйдёт примерно 100 очков, но это значение может сильно варьироваться! Это может быть забавно, особенно когда вы хотите честным образом отыгрывать персонажа, которого "подбросили вам кубики". Вполне возможно, что хотя бы один атрибут окажется намного ниже, чем он был бы, если бы героя делали вы сами!

Базовые атрибуты

Бросьте 3 кубика для каждого из четырех базовых атрибутов - ST, DX, IQ и HT. Если хотите, то можете перебросить один из четырех атрибутов, если он вас не устраивает, но вы должны будете оставить его таким, каким он окажется во второй раз независимо от выпавшего значения!

Завершая своего персонажа

После того как вы закончите с базовыми атрибутами, у вас есть два варианта продолжения. Если вы хотите, чтобы ваш герой был совершенно случайным, то пропустите этот абзац и следуйте к пункту *Внешний вид*. Определите преимущества, недостатки и умения случайным образом как это описано ниже.

Есть и другой путь: вы можете оставить свои случайные базовые атрибуты и взять дополнительные 50 очков (если в вашей компании герои базируются на 100 очках) чтобы закончить его так, как вы хотите, выбирая самому преимущества, недостатки и умения. Не берите дополнительные 50 очков одновременно с бросанием кубиков для получения случайных умений (преимуществ, недостатков) - а то у вас получится супергерой.

Внешний вид

Все персонажи имеют обычный внешний вид, если только они не получат при бросании кубиков хороший или плохой внешний вид как достоинство или недостаток соответственно (см. ниже). Высота и вес вычисляются по таблице на стр.15. Цвет кожи, волос и даже глаз вы можете получить случайным образом согласно таблице на полях.

преимущества и недостатки

Бросьте три кубика и отыщите в нижеследующей таблице свое преимущество (обычно у персонажа оно только одно). Потом таким же образом определите недостаток.

Бросок	*Преимущество(а)*	*Недостаток (ки)*
3	Еще два броска	Еще два броска
4	Голос	Бедность
5	Харизма (+6)	Трусость
6	Бдительность (+4)	Вредная привычка (-2 реакции)
7	Здравый смысл	Вредная привычка (-2 реакции)
8	Магические способности (+2)	Вспыльчивость
9	Обострённое зрение (+5)	Неудачливый
10	Бдительность (+2)	Алчность
11	Харизма (+3)	Самоуверенность
12	Обострённый вкус/обоняние (+5)	Честность
13	Предчувствие опасности	Тугоухость
14	Привлекательная внешность	Непривлекательная внешность
15	Обострённый слух (+5)	Плохое зрение
16	Красота	Отвратительная внешность
17	Ещё два броска	Еще два броска
18	Еще два броска	Еще два броска

Не учитывайте бросок если:

(а) У вас выпадает одно и то же преимущество или недостаток дважды;

(б) Вам получаете две различные внешности (истинной будет первая);

(в) Вы получаете недостаток, который конфликтует с уже имеющимся преимуществом (например, вы выкидываете плохое зрение после того как вы уже получили обострённое зрение;

(г) Вы получаете недостаток или преимущество, которое не имеет значение в вашем игровом мире (например, Магические способности в мире без магии).

Кожа, волосы и глаза

Вы можете "раскрасить" своего персонажа как хотите, если это соответствующую его/ее предыстории. Если вы создаёте случайного персонажа, кидая кубики, то таблица ниже будет полезна. Три раза киньте по три кубика: один раз для цвета кожи, второй - для цвета глаз и третий - волос. Перекиньте какой-либо результат(ы) если они не соответствуют приключению, в котором вы участвуете. Светловолосый монголоид , к примеру, вполне мог бы жить в Сан-Франциско в 1930 году, но он крайне необычно выглядел бы в Пекине 1870 года. Если же вы играете в мире далекого будущего, то вы возможно захотите добавить более необычные и экзотические варианты внешности в данную таблицу.

Бросок	*Цвет кожи*
3	Иссиня-чёрная
4-6	Чёрная
7	Светлая с веснушками
8	Светлая, загорелая
9-10	Светлая
11-12	Коричневая
13-15	Желтый
16	Золотая
17-18	Красноватая бронза

Бросок	*Цвет волос*
3	Иссиня-чёрный
4-5	Чёрный
6	Блондин (светлый)
7	Лысый (только для мужчин)
8	Красно-каштановый
9	Русый
10-11	Каштановый
12-13	Темно-каштановый
14	Серый
15	Рыжеватый блондин
16	Рыжий
17	Золотистый
18	Абсолютно белый

Бросок	*Цвет глаз*
3	Багровый
4	Чёрный
5	Светло-голубой
6	Серый
7-8	Голубой
9-11	Темно-карий
12	Карий
13	Зеленый
14	Темно-синий
15-16	Темно-зелёный
17	Золотой
18	Глаза разного цвета! Киньте кубики ещё два раза для каждого глаза.

В этой таблице далеко не все Преимущества и недостатки, а только самые обычные из них. Если вы хотите иметь какое-либо более экзотическое преимущества или недостаток, то спросите разрешение у мастера на то, чтобы оно было у вашего персонажа, или просто создайте персонажа без случайных бросков кубиков.

Умения

Чтобы определить сколько умений персонаж изучил, бросьте два кубика. Выберите персонажу получившееся количество подходящих ему по логике умений. Если вы хотите добавить несколько нелогичных умений, то воспользуйтесь таблицей ниже (киньте три кубика и выберите одно умение из соответствующего ряда).

случайно выбранные умения

(киньте три кубика и выберите одно умение из соответствующего ряда)

3	Каллиграфия	Оружейное дело	Биохимия
4	Ботаника	Торговое дело	Ловкость рук
5	Дипломатия	Врачебное дело	Спорт (любой)
6	Пение	Язык (любой)	Ветеринария
7	Приручение животных	Бард	Артистизм
8	Тихое передвижение	Собирание	Первая помощь
9	Холодное оружие (любое)	Быстрая подготовка оружия (любого)	Лазание
10	Холодное оружие	Ловушки	Владение щитом (любое)
11	Бег*	Кулачный бой	Вождение или Верховая езда (любая)
12	Оружие дальнего боя	Пилотирование или Тяжелое оружие (любое)	Плавание
13	Пирушки	Законы	Хорошие манеры
14	Азартные игры	Знание улиц	Политика
15	Музыкальный инструмент (любой)	Выживание(любое)	Взлом
16	Подделка	Маскировка	Механика
17	Дзюдо или Карате	Натуралист	Сексапильность
18	История	Навигация	Яды

Если у вас получается дурацкий результат или результат, не подходящий для вашего мира, то перебросьте и получите другой результат. Если в результате у вас есть умение с надписью “(любой)” то выберите любой из смежных умений из этой категории.

* - Если выпадает это умение, то у персонажа оно на таком уровне, при котором Передвижение увеличивается на 1.

Уровень умения

Теперь когда вы знаете, какие умения у вас есть, нужно установить уровень каждого из них. Киньте 1d-3 для каждого умения и добавьте результат к атрибуту ответственному за это умение (IQ для ментальных умений и DX для физических). Так вы получили уровень умения. Пример: У вас выпадает умение владения каким-то оружием. Оно базируется на DX. Ваша ловкость равна 12. И у вас выпадает 5. (5-3=2) , так что добавьте 2 к вашей Ловкости 12 и получите что ваше умение равно (12+2=14) 14.

Но учтите, что бросок для получения уровня умения не может быть отрицательным. Так что если у вас выпадает 3 или меньше, то вы просто не добавляете к базовому атрибуту ничего, и уровень умения будет равен вашему значению IQ или DX.

Мгновенное создание NPC

Иногда мастеру нужно будут создать персонажа *немедленно*. Вместо того чтобы генерировать его случайным образом, возможно лучше установить только те вещи, которые вам действительно пригодятся в игре.

Давайте предположим, что Дай Блакторн завершает свой полночный визит в герцогский дворец (разумеется без ведома самого герцога). Он перелезает через садовую стену, чтобы ретироваться… и абсолютно *проваливает* проверку умения Лазание! Вы как мастер решаете, что он упал и произвел много шума - так что вскоре придут охранники, чтобы проверить что стряслось.

А у вас, к сожалению, не подготовлены охранники (недоработочка…..) Нет проблем. Все что вам действительно *нужно* - это базовые атрибуты охранника и его уровень владения коротким мечом. Вы можете их получить случайным образом или установить на разумном уровне (допустим, ST 12 , DX 12, HT 11 и IQ 9, а уровень владения коротким мечом 17). Осталось решить в какую броню одет охранник, и он готов!

Оружие и броня подбирается аналогично, согласно логике мастера и при наличии разумного объяснения. Если же возникнет вопрос, обладает ли персонаж какой-либо конкретной вещью, то мастер может ответить на вопрос двумя способами:

(a) Случайный бросок. Мастер решает, каков шанс того, что персонаж обладает конкретным предметом и бросает кубики.

(b) Если по мнению мастера есть только один “правильный” ответ, который позволит игре продолжаться в нужном русле, то этот ответ и будет единственно верным. “Конечно, у охранника был нож! Бери его и беги!”

Когда вы мастер, то имеете право создавать персонажей *как хотите*. Одним людям нравится, чтобы все решал случай, а вторые предпочитают “логичность”. Это уже ваше дело.

12 Проверка на успех

Когда ваш персонаж пытается использовать умение, выполнить действие, атаковать врага и т.д., делается бросок трех кубиков, чтобы определить, удалось ли вам это. Это *проверка на успех* (success roll). Иногда кубики бросаете вы; иногда за вас бросает мастер (см. поля на стр. 87).

Для того, чтобы попытка вашего персонажа достигла успеха, сумма, выпавшая на кубиках должна быть *меньше или равна* используемому вами навыку или атрибуту. К примеру, если вы пытаетесь в зломать замок и ваше умение Взлом (Lockpicking) равно 9, вы должны выкинуть 9 или меньше на 3 кубиках.

Во многих случаях специальные правила определяют модификаторы к совершаемой попытке. Например, описание умения Взлом гласит, что персонаж, работающий в темноте, получает пенальти "-5". Это означает, что для данной попытки *из его умения вычитается* 5. 9 минус 5 равно 4; таким образом, в темноте персонаж с навыком Взлома 9 должен выкинуть 4 или меньше, чтобы открыть замок… ничего невозможного для 3 кубиков, но очень трудно.

Кроме того, особые сценарии могут вводить модификаторы для отражения относительной простоты или сложности ситуации. К примеру, предположим, что данный замок примитивен и бесхитростен. По сценарию (или по воле мастера) этот замок получает +10, настолько он примитивен. 9 плюс 10 равно 19; так что ваш персонаж с умением Взлом 9 должен выкинуть 19 или меньше на 3 кубиках. Поскольку максимальное число, которое можно выкинуть на 3 кубиках - 18, это действие должно увенчаться успехом в любом случае. Это почти так, но не совсем - см. раздел *Критическая неудача на полях*.

Все модификаторы кумулятивны. Предположим, что вы пытаетесь открыть примитивный замок… в темноте. Применяя оба модификатора, 9 минус 5 равно 4, плюс 10 равно 14 - так что вам требуется выкинуть 14 или меньше, чтобы открыть его.

Ваше *базовое умение* - это ваш действительный уровень в умении. Ваше эффективное умение - это ваше базовое умение плюс или минус все требуемые модификаторы. В примере выше ваше эффективное умение равняется 14. Вы не можете делать проверку, если ваше эффективное умение меньше 3, кроме как при *проверке на защиту* (*defense roll*, стр. *98*).

Проверки по умолчанию

Некоторые действия персонаж *не может* выполнить без необходимого умения. Примерами здесь могут служить чревовещание, ядерная физика или магия.

Как бы то ни было, другие вещи может выполнять и нетренированный персонаж. Только воин может умело биться мечом, но *кто угодно* может взять меч и рубануть им. Плавание, допрос и язык жестов - вот примеры действий, которые могут быть предприняты с некоторым шансом на успех даже человеком без тренировки.

Действие, которое может быть предпринято кем-либо без специального умения, называется действием "по умолчанию" от других умений или атрибутов. К примеру, умение Взлом основано на Интеллекте. Чем вы умнее, тем выше ваши шансы открыть замок, даже если вы в этом не тренированы. Так же умение Верховая езда основано на DX. Если вы не тренировались ездить верхом, ваши инстинкты помогут вам остаться в седле - и чем лучше ваша координация, тем более вероятно, что это у вас получится. В описании каждого умения указано, на каких атрибутах или умениях основан уровень по умолчанию.

Но всегда лучше быть тренированным! Когда умение основано на другом умении или атрибуте, указывается отрицательное число. К примеру, уровень по умолчанию во Взломе равен "IQ-5". Это означает, что ваш IQ минус 5 равен умению Взлом. Если ваш IQ равен 10, вы можете открыть обычный замок, выкинув 5 или меньше на 3 кубиках *без тренировки*.

Во многих случаях умение основано на двух (или более) различных умениях или атрибутах. Вы можете выбрать, какой уровень по умолчанию выбрать (а выбирать нужно лучший). Например, умение Лазание (Climbing) по умолчанию равняется "ST-5" и "DX-5". Другими словами, если вы нетренированный скалолаз, вам могут помочь как ST, так и DX. Вам следует выбирать лучшее из двух. Если у вас ST 16 и DX 8, используйте вашу силу для лазанья; 16-5 равно 11, что вполне реально выбросить на 3 кубиках.

Проверка по умолчанию (Default roll) производится так же, как и обычная проверка на успех. Возможные уровни по умолчанию от умений и атрибутов указаны в *Списке умений*. Выберите лучшее значение для своего персонажа, прибавьте или вычтите модификаторы в зависимости от ситуации и бросьте 3 кубика. Успехов.

Критический успех и неудача

Критический успех - это чрезвычайно хороший результат при проверке умения. Критический успех бывает в следующих случаях:

Бросок 3 или 4 - это всегда критический успех. Бросок 5 - это критический успех, если ваше эффективное умение равняется 15+. Бросок 6 - это критический успех, если ваше эффективное умение равняется 16+. В целом, когда вы выбрасываете критический успех, мастер определяет, что случилось. Это всегда что-либо хорошее; чем лучше бросок, тем больше "награда", которую он вам даст. Даже если вы не выкинули критический успех, мастер может дать вам некую награду, если вы выкинули намного меньше, чем было необходимо. *Критическое попадание* - это критический успех, выпавший во время атаки. Мастер не определяет результат. Вместо этого используйте *Таблицу критических попаданий* (стр. 202).

Критическая неудача - это особо плохой результат при проверке. Критическая неудача бывает в следующих случаях: Бросок 18 - это всегда критическая неудача. Бросок 17 - это обычная неудача, если ваше эффективное умение равняется 16 или выше, и критическая неудача, если ваше эффективное умение меньше 16. Любой результат, на 10 или больше превосходящий значение вашего эффективного умения, - это критическая неудача. Это 16 при умении 6, 15 при умении 5 и так далее. В целом, когда вы выкидываете критическую неудачу, мастер определяет, что случилось. Это всегда что-либо плохое; чем хуже бросок, тем хуже результат. Даже если вы не выкинули критическую неудачу, мастер может создать вам проблемы, если вы выкинули гораздо больше чем нужно. Имейте в виду также, что для некоторых вещей (вроде обезвреживания бомбы) одинаково смертельной неудача как на 1, так и на 10! *Критический промах* - это критическая неудача, выпавшая во время атаки. Мастер не определяет результат. Вместо этого, используйте *Таблицу критических промахов* (стр. 202).

Эти правила могут немного различаться в отдельных ситуациях. Например, при проверке IQ для избежания эффекта фобии или других ментальных недостатков, выпадение результата 14 и больше - это автоматическая неудача.

Но помните… у некоторых умений нет уровня по умолчанию. Если вы нетренированны в таком специфическом навыке, вы не можете попытаться его применить. Не имеет значения, насколько вы умны или ловки, вы не сможете говорить не открывая рта, создать атомную бомбу или общаться на древнеегипетском языке без тренировки.

Помните также, что если вы обладаете сверхчеловеческим базовым атрибутом, он считается равным 20, когда производится проверка по умолчанию от него. Пример: У Супер-кулака DX равна 25. Его умение Плавание, по умолчанию равное DX-4, равно 16, а не 21.

Автоматический успех

Некоторые вещи абсолютно тривиальны. Не нужно делать проверку, если здравый смысл подсказывает, что ни провал, ни критический успех невозможны. Как бы то ни было, если есть некоторый шанс неудачи, требуется проверка. Не нужно делать проверку, чтобы найти магазин на углу. Чтобы попасть в цель прямо перед собой, даже опытному воину нужно сделать ее, ведь оружие может сломаться, или он может поскользнуться на банановой кожуре.

Состязание умений

Иногда возникает ситуация, в которой два персонажа будут вынуждены сравнить умения для проведения битвы или соревнования. Не всегда выигрывает тот, у кого выше умение… но это путь к тому, что победить. Как мастер вы зачастую можете решить, что состязание умение -быстрый способ разрешить ситуацию без обыгрывания ее в деталях. Определите подходящие для данного конкретного состязания правила - и пусть персонажи бросают кубики!

Когда происходит состязание умений, оба персонажа делают проверки необходимых умений. Применяются все соответствующие модификаторы.

Существует два типа состязаний. *Быстрое состязание* обычно укладывается в один ход. *Примеры:* два человека пытаются схватить одно и то же оружие, два метателя ножей пытаются попасть ближе всего к центру мишени. Оба персонажа делают проверку умения. Если один из них выполнил проверку, а другой нет, то победитель очевиден. Если оба выполнили (или провалили) проверку, то побеждает тот, кто выполнил ее удачнее или провалил ее меньше. Равенство означает, что никто не победил (оба соперника схватили оружие одновременно; ножи воткнулись в мишень на одинаковом расстоянии от центра).

Обычное состязание может длиться несколько ходов. *Примеры:* армрестлинг, бег. Каждый персонаж желает проверку своего умения. Если один из них выполнил проверку, а другой нет, то победитель очевиден. Если оба выполнили или провалили проверку, то относительное положение участников не изменилось, и они могут сделать еще одну попытку.

Количество *игрового времени*, требуемого на каждую попытку, зависит от предпринимаемых действий и определяется мастером. В боевой ситуации каждая попытка занимает одну секунду. Если же противостояние происходит в библиотеке и судьба мира зависит от того, кто найдет необходимую информацию первым, каждая попытка может занимать несколько дней.

Если оба персонажа имеют очень высокий навык, состязание может длиться бесконечно. В подобном случае делайте так: Если оба навыка больше 14, уменьшите наибольший из них до 14 и вычтите такое же число из меньшего. Пример: При состязании 19 против 16 вычтите 5 из каждого, чтобы получить 14 против 11.

В конце концов, один персонаж выполнит проверку, а другой ее провалит. В этом случае тот, кто выполнил проверку, побеждает в состязании.

Когда бросает мастер

Когда персонаж пытается сделать что-либо, в большинстве случае игрок делает бросает кубики самостоятельно. Но есть два важных случая, когда бросок делает мастер. Он не должен позволять игрокам увидеть выпавший результат.

Во-первых, это ситуация, в которой персонаж не может понять, удалось ли ему что-то или нет - особенно если он пытается получить информацию. Примерами могут служить умения Определение Лжи, Метеорология, Допрос, различные научные умения и преимущество Эмпатия.

Когда игрок заявляет, что хочет применить подобное умение, мастер делает секретный бросок. Если проверка успешна, мастер дает игроку истинную информацию. Если она неудачна - мастер лжет или не дает никакой информации вообще - что покажется более подходящим. Чем хуже неудача, тем более лжива информация, которую выдает мастер.

Во-вторых, это ситуация, когда игрок просто не знает, что происходит. Сюда входит большинство Проверок чувств, проверка Чувства Опасности и подобные броски. Представим себе, что партия пробирается сквозь джунгли. На ветке над ними притаился ягуар. Мастер *не должен* говорить “У вас над головой ягуар. Сделайте проверку, чтобы заметить его”. Не должен он говорить и “Всем сделать Проверку зрения. У кого есть Чувство Опасности?”. В каждом из этих случаев он дает игрокам слишком много информации.

Вместо этого мастеру следует обратится к своему Контрольному Листу, проверить необходимую информацию для каждого персонажа и сделать бросок. Если кто-либо пройдет проверку, мастер может сказать “Осторожно! Ты заметил ягуара на ветке на высоте в двадцать ярдов!”. Если никто не выполнил проверку… партию ждет сюрприз.

Примеры состязания умений

Бой вплотную (стр. 111) включает множество ситуаций, в которых требуется провести состязание силы и/или ловкости. Состязание умений необходимо в любом случае, когда двое персонажей (а особенно двое PC) противостоят друг другу. Два персонажа обычно (но не всегда) делают проверку одного и того же умения. Некоторые примеры:

Попытка удержаться на качающемся бревне: DX, более сильный участник получает бонус +3.

Армрестлинг: ST

Личный спор или дискуссия: IQ против IQ или Заговаривания зубов, Дипломатии и т.д.

Допрос: Умение Допрос допрашивающего против Воли допрашиваемого.

Ментальные сражения: Телепатия.

Публичные дебаты: Бард с модификаторами за все обычные бонусы к реакции (от публики, а не от оппонента).

Литрбол: Пирушки (Carousing); пенальти -2, если вы не привыкли к употребляемому напитку.

Победа на выборах: Политика с модификаторами за все обычные бонусы к реакции.

Попытка торговаться: Торговое дело.

Обольщение: Сексапильность против Воли.

Танцевальный марафон: ST против ST.

Физические действия

Бег

В бою бег - это всего лишь череда маневров *Перемещение (Move)*. Ваша скорость бега равна вашей *Базовой Скорости (Basic Speed)* плюс бонус за умение Бег, плюс один ярд в секунду в качестве бонуса за спринт, если вы бежите по прямой (см. поля на стр. 108).

Но иногда персонажам нужно пробежать *длинную* дистанцию - чтобы догнать самолет, убежать от взрыва, удрать от злобных пигмеев и т.п. Мастер не должен отыгрывать каждый шаг - ему лишь нужно знать, *как долго* будет длиться спринт. Если дистанция более 500 ярдов, ваша средняя скорость будет меньше.

На дистанции в 10-500 ярдов, каждое очко Скорости равно ярду в секунду плюс еще один ярд в секунду бонуса "за спринт" за удобную поверхность. То есть, при Скорости 7 вы сможете пробегать 8 ярдов в секунду (это примерно сто ярдов за 12,5 секунд. Мировой рекорд составляет около 9,0, что означает человека со Скоростью 10, пробегающего 11 ярдов в секунду!). Не округляйте свою Скорость при беге на длинные дистанции. При Базовой Скорости 5,5 без нагрузки вы сможете пробежать 65 ярдов за 10 секунд.

На дистанции в 500 ярдов и больше вы будете бежать лишь с половиной скорости. То есть, на длинной дистанции при Скорости 7 вы можете пробегать 4 ярда в секунду на удобной поверхности. Тогда милю вы пробежите за 7 минут 20 секунд.

Все эти правила касаются *ненагруженных* бегунов! Разделите скорость на 2 за легкую нагрузку, на 3 за среднюю нагрузку, на 4 за тяжелую нагрузку и на 5 за сверхтяжелую нагрузку. Отсюда мораль: Если приходится далеко бежать, первым делом бросайте снаряжение!

Усталость от бега: После каждых 100 ярдов бега на максимальной скорости или 200 ярдов бега на длинную дистанцию (с половиной скорости), вы должны сделать проверку НТ. Проваленная проверка означает, что вы теряете 1 очко усталости. Имейте в виду, что, когда ваша ST уменьшается до 3, ваша Скорость уменьшается вдвое… а когда ST достигает 1, вы больше не можете бежать!

Прыжки

В большинстве случаев, когда вы хотите что-нибудь перепрыгнуть, мастер скажет "Хорошо, ты перепрыгнул" и продолжит игру. В бою прыжок через "обычное" препятствие стоит 1 дополнительное очко передвижения - то есть, прыжок через один гекс считается за 2 гекса перемещения. Но он считается автоматически успешным. Только если преграда кажется действительно серьезной или мастер специально поставил это препятствие, то следует обратиться к математике, чтобы узнать, действительно ли персонаж может выполнить прыжок! Но если вам нужны правила, то вот они.

Расстояние, на которое вы можете прыгнуть, определяется вашей ST (однако см. ниже). Для "обычного" прыжка - когда никакой проверки не требуется - максимальное расстояние таково:

Прыжок в высоту: 3 умножить на ST минус 10 дюймов. Т.е. ST 11 позволяет вам подпрыгнуть на 23'' вверх. Добавьте еще 2 фута, если у вас есть 4 ярда для разбега.

Прыжок в длину с места: Ваша ST минус 3 фута - т.е. ST 11 позволяет вам прыгнуть в длину на 8 футов. Помните, что один гекс равен 3 футам или 1 ярду.

Прыжок в длину с разбега: Так же как и с места, на добавьте 1 фут за каждый ярд разбега вплоть до удвоения расстояния для прыжка с места.

Сверх-усилие: Если "автоматического" расстояние недостаточно, вы можете приложить чуть больше усилий. Каждый раз, когда вы стараетесь прыгнуть со сверх-усилием - удалось вам это или нет - то теряете 1 очко усталости. При прыжке в высоту вычтите дополнительное расстояние (в дюймах) из ST или DX (что из них лучше) и сделайте проверку против получившегося числа. При прыжке в длину разделите дополнительное расстояние (в дюймах) на 4, округлите вверх, вычтите из ST или DX (что из них лучше). При прыжке в длину с разбега разделите дополнительную дистанцию (в дюймах) на 6 и действуйте как описано выше. Успешная проверка означает, что вы сделали прыжок.

Умение Прыжки (Jumping): Если у вас есть это умение, то вам следует *заменить* на него все ссылки на ST или DX в этих формулах. При высоком уровне в данном умении вы сможете прыгать, как олимпиец.

Прыжки в бою

Формулы для расчета расстояния при прыжке предполагают, что вы потратили хотя бы пару секунд, чтобы присесть и приготовиться к прыжку. Уменьшите расстояние вполовину при прыжке без подготовки.

Если во время боя вы прыгаете через небольшую преграду (перепрыгивая один гекс на высоте не более пары футов), то должны использовать маневр *Передвижение*; прыжок стоит одно дополнительное очко движения. Столько же стоит шаг *в* гекс, где находится преграда; чтобы переступить тело, требуется столько же времени, сколько и перепрыгнуть его. Но в некоторые препятствия (ловушка, например, или лавовый поток) *не следует* наступать...

Если вы прыгаете через более серьезное препятствие (груду тел, стул и т.д.) или запрыгиваете на что-либо во время боя (на стол, например), то это маневр *Передвижение*; в этот ход вы больше ничего сделать не можете. Если боец не делает чего-то по-настоящему сложного, считайте, что он может выполнить любой прыжок и продолжайте сражение. Не рассчитывайте ST и расстояние каждый раз, когда кто-то пытается запрыгнуть на стул!

Однако проверка DX *нужна*, когда вы делаете прыжок в высоту или большой прыжок в длину (на усмотрение мастера). Если вы провалили проверку, то падаете, и вам придется потратить следующие два хода, чтобы подняться. При результате 17 или 18, вы *сваливаетесь* с вещи, на которую запрыгивали или плохо приземляетесь, если спрыгивали с нее. Получите 1d-2 повреждений за каждый ярд падения.

Если вы не желаете рисковать, делая проверку DX, но хотите забраться на стол, то можете потратить два хода на *Передвижение* вместо одного и взобраться наверх. В этом случае не требуется проверки DX.

При длинном или сложном *прыжке* (прыжок в яму, например), мастер должен вычесть до 1 до 5 из DX персонажа и делать проверку, как описано выше.

Прыжки с нагрузкой

Необязательное правило для большего реализма: При прыжке вычтите из ST свой уровень нагрузки. Если нагрузка тяжелая (3), а ваша ST составляет 13, то считайте расстояние любого прыжка так, как если бы ваша ST была 10.

Лазанье

Чтобы забраться по чему-либо сложнее лестницы, требуется выполнить проверку на Лазанье. Умение Лазанье по умолчанию равняется DX-5 или ST-5. Одна проверка требуется, когда вы начинаете лезть, и еще одна каждые пять минут; проваленная проверка означает, что вы упали. Если у вас есть страховочная веревка, вы упадете лишь на ее длину, если только не произошла критическая неудача. Модификаторы зависят от сложности подъема - см. таблицу ниже. Ваш уровень нагрузки также вычитается из умения Лазанье; лазанье с нагрузкой - опасная штука.

Независимо от нагрузки обычные человек может взбираться по приставной лестнице со скоростью три ступеньки в секунду и спускаться на две в секунду. В то же время, в бою движение по лестнице будет происходить быстрее, потому что персонажа подстегивают злоба и страх. При *длительном* подъеме используйте скорость из второго столбика. Лазанье во время боя требует маневра *Передвижение.*

скорость подема

Тип поверхности	*Модификатор*	*Короткая дистанция*	*Длинная дистанция*
Лестница вверх	нет проверки	3 ступеньки/сек.	1 ступенька/сек.
Лестница вниз	нет проверки	2 ступеньки/сек.	1 ступенька/сек.
Обычное дерево	+5	1 фут/сек.	1 фут/3 сек.
Обычная гора	0	1 фут/2 сек.	10 футов/мин.
Каменная стена	-3	1 фут/5 сек.	4 фута/мин.
Современное здание	-3	1 фут/10 сек.	2 фута/мин.
Подъем по веревке	-2	1 фут/сек.	20 футов/мин.
Спуск по веревке			
(без снаряжения)	-1	2 фута/сек.	30 футов/мин.
(со снаряжением)	-1	12 футов/сек.	12 футов/сек.

Поднятие и перемещение предметов

В целом мастер имеет право позволить персонажам поднимать все что нужно не делая проверок. Однако когда дело касается очень больших тяжестей, может потребоваться проверка ST. Вес, который вы в состоянии поднять, определяется вашей ST. Мастер может позволить игрокам объединять силы, когда это кажется обоснованным - например, если они толкают вагон.

Поднять одной рукой: Максимальный вес равен 6xST фунтов.

Поднять двумя руками: Максимальный вес равен 25xST футов.

Нести на спине: Максимальный вес равен 30xST фунтов. Таким образом, вы можете носить больше, чем в состоянии поднять. Помните, что каждый ход, когда ваша нагрузка превышает 20xST (это "сверхтяжелая" нагрузка), вы теряете 1 очко *Усталости,* см. *Усталость,* стр. 134.

Опрокинуть и сбросить (подробности см. на полях): 25xST или 50xST при наличии разбега.

Медленно тащить: Зависит от того, за что держится персонаж и от поверхности, вес 100xST или больше можно медленно двигать или вывести из равновесия.

Тянуть: По неровной поверхности вы можете тянуть лишь столько, сколько способны унести. Если вы тянете что-либо по гладкой, плоской поверхности, уменьшите эффективный вес вдвое (то есть при данной нагрузке вы можете тянуть в два раза больше, чем нести). Уменьшите его еще в два раза, если тянете сани по снегу. Не забудьте посчитать вес саней. Скорость перемещения определяется эффективной нагрузкой.

Катить на колесах: Как при попытке тянуть, но разделите эффективный вес на 10 при использовании двухколесной телеги или на 20 при использовании хорошей четырехколесной повозки. Уменьшите эффективный вес еще в два раза, если телегу тянут по хорошей дороге.

Сверх-усилие: Если вы недостаточно сильны, чтобы поднять или переместить что-либо, то можете сделать *сверх-усилие*. Оно увеличивает вес, с которым вы можете справиться. Сделайте проверку ST с пенальти -1 за дополнительные 10% веса, -2 за дополнительные 20% и так далее. Чтобы продолжить усилие (например, при толкании заглохшей машины), бросайте раз в минуту. Помните, что результаты 17 и 18 всегда приводят к неудаче.

Успешная проверка позволяет сдвинуть предмет. Проваленная проверка означает, что предмет не сдвинулся, а вы утомились! Теряете 1 очко усталости. Критическая неудача также приводит к ранению на 1 хит, эту рану нельзя вылечить Первой помощью, только отдыхом.

Опрокидывание и сбрасывание предметов

Когда-нибудь - особенно в бою - случится так, что вам нужно будет что-нибудь сбросить. Например, вам может захотеться преградить путь, причинить беспокойство врагу и т.д. В плане маневра это атака. Чтобы опрокинуть стол, например, вы "атакуете" стол.

Вес того, что вы можете опрокинуть подобным образом - ударив ногой, всем телом, толкнув или как угодно - максимально равен 25xST. Игроки и мастера должны считать любую разумную попытку *автоматически успешной,* а не производить каждый раз расчеты. Для тяжелых объектов считайте, если расходитесь во мнениях.

Если вы толкаете с разбега - а это так, если вы передвигались с полной скоростью в течение одного хода, а затем толкаете что-либо - то можете опрокинуть вес в два раза больше. Мастер также может списать вес с неустойчивого объекта, чтобы его было легче сбить. Используйте здравый смысл. И получайте удовольствие.

Если вы опрокинули какой-то предмет, в случае необходимости обозначьте его новое местоположение самодельной фишкой. Это особенно важно для предметов, изображенных на карте! Персонажам придется через них перепрыгивать, обходить их или как-то еще разбираться с ними.

Сверх-усилие. Если вы недостаточно сильны, чтобы что-то столкнуть, используйте *сверх-усилие* как в случае с поднятием тяжестей (см. основной текст).

Обратите внимание, что данные правила предназначены для *неподвижных* объектов. Чтобы толкнуть человека или другое существо, см. раздел *Атака с помощью толкания (Slam Attacks)*, стр. 112.

Таблица расстояния броска

Округлите вес объекта *в меньшую сторону* и умножьте указанное в таблице расстояние на *свой показатель* ST. (Если вы обладаете умением Метание, то сначала добавьте 1/6 уровня в этом умении к своей ST). Полученное расстояние в ярдах - это то, на сколько вы можете метнуть объект.

Вес	*Расстояние*
1 фунт и менее	3,5
1,5 фунта	3,0
2 фунта	2,5
3 фунта	1,9
4 фунта	1,5
5 фунтов	1,2
7,5 фунтов	1,0
10 фунтов	0,8
15 фунтов	0,7
20 фунтов	0,6
25 фунтов	0,5
30 фунтов	0,4
40 фунтов	0,3
50 фунтов	0,25
60 фунтов	0,2
80 фунтов	0,15
100 фунтов	0,1
200 фунтов	0,05

Очень легкие объекты и предметы настолько неровной формы, что их трудно метать, не полетят так далеко, как "обычные" объекты; мастер может учесть это, если хочет.

Если что-то весит более 25xST фунтов, то забудьте про эту формулу. Вы с трудом держите это. Вы не сможете его бросить, или даже поднять самостоятельно.

Данная таблица рассчитана для условий обычной гравитации. Если (к примеру) сила притяжения наполовину меньше, предметы будут весить в два раза меньше; измените вес соответственно и используйте таблицу как обычно. Большее количество подробностей о различной гравитации см. в ***GURPS Space***.

Если вы пытаетесь попасть в определенную цель, то применяются пенальти за ее скорость и расстояние до нее. См. стр. 201.

Примеры метания предметов

Предположим, что вы обладаете ST 12. Вы метаете 2-фунтовую гранату. Расстояние для 2 фунтов составляет 2,5 ярда умножить на вашу ST 12, а это равно 30 ярдам. Вы можете метнуть гранату на 30 ярдов.

Предположим, что вы обладаете ST 16. Вы метаете 50-фунтовый мешок муки. Расстояние для 50 фунтов составляет 0,25 ярда; 16 умножить на 0,25 равняется 4, так что вы можете бросить мешок на четыре ярда.

Предположит, что вы обладаете ST 14. Вы держите на руках товарища, потерявшего сознание, чье тело весит 120 фунтов, и вам нужно перебросить его через шестифутовую расселину. 120 округляем вниз до 100, что дает расстояние 0,1 ярда; 14 умножить на 0,1 равняется 1,4 ярда - это меньше шести футов. Если вы бросите друга, то он упадет вниз, так что лучше и не пытаться! (Конечно, вам не будет позволено все это полностью посчитать. Попытайтесь правильно прикинуть в уме!)

Поднятие предметов в бою: В бою легкий предмет поднимается с помощью маневра *Приготовить*, который занимает одну секунду. Требуется две секунды на то, чтобы поднять тяжелый предмет (вес в фунтах больше вашего показателя ST).

Метание предметов

Все что вы в состоянии поднять - то есть все предметы весом до 25xST - можно метнуть. Чтобы попасть в цель, делайте проверку против DX-3 или умения Метание (см. стр. 49). Чтобы забросить что-либо в район в целом, делайте проверку против Метания или DX. Мастер должен позволить любую разумную попытку метнуть что-либо. Только если нужен точный ответ, потребуется потратить время на расчеты. Но в этом случае...

Расстояние броска зависит от веса объекта и вашего показателя ST. Округлите вес *в меньшую сторону*, подставьте его в таблицу на полях и умножьте расстояние из таблицы на свою ST. В результате получится расстояние в ярдах, на которое вы можете метнуть объект.

Если вы обладаете умением Метание, разделите его уровень на 6 (округлять вниз) и добавьте результат к своему показателю ST, чтобы определить дальность броска. Это относится только к общему умению Метание, а не к умениям для "метательного оружия".

Метание в бою

Метание объекта во время боя (будь это атака или нет) требует маневра *Шаг и атака (Step and Attack)*. Вы должны сначала поднять предмет, как это описано выше.

повреждения от брошенных объектов

Повреждения от попадания по кому-либо (тупым) брошенным объектом повреждения в зависимости от его *веса* и *силы* бросающего. В этой таблице *не* учтены острые края: не используйте ее для оружия.

ST	*1/2 до 10 фунтов*	*10+ до 50 фунтов*	*50+ до 100 фунтов*	*свыше 100 фунтов*
5-6	1d-5	1d-4	1d-5	-
7-8	1d-4	1d-3	1d-3	-
9-10	1d-3	1d-2	1d-2	1d-3
11-12	1d-2	1d-1	1d-1	1d-2
13-14	1d-1	1d	1d	1d
15-16	1d	1d+1	1d+2	1d+2
17-18	1d+1	1d+2	2d-2	2d-1
19-20	1d+2	2d-2	2d-1	2d

Обратите внимание, что особенно при низкой силе более тяжелые объекты *не обязательно* нанесут больше повреждений, поскольку их невозможно метнуть с достаточной силой.

Хрупкий объект (или брошенный персонаж) *получит* такое же количество повреждений, какое и *нанесет*. Кидайте кубики на повреждения отдельно для брошенного объекта и для цели.

Повреждения, наносимые *падающими* объектами (например валуном, сброшенным на врага), описаны в разделе *Бой (Combat)*, стр. 131.

Копание

Скорость копания определяется показателем ST землекопа, качеством его инструментов и типом почвы. На обычной почве с помощью железной лопаты человек может копать со скоростью 0,075xST ярдов3 в час. Человек с железной киркой может разбить 0,3xST ярдов3 в час, превращая землю в рыхлую почву, что позволяет легче ее убрать. Наиболее эффективный способ рытья - это когда один человек работает киркой, а двое с лопатами убирают за ним землю.

На рыхлой почве (песок и т.д.) лопатой можно копать со скоростью 0,15xST ярдов3 в час.

Твердую почву, глину и т.д. *необходимо* сначала разбить киркой с половиной скорости, а затем уже копать лопатой со скоростью 0,15xST ярдов3 в час. Единственный работник с киркой и лопатой может выкапывать 0,05xST ярдов3 в час (он теряет время на перемену инструментов).

Твердый камень нужно разбить киркой с 1/4 скорости (или меньше, если камень очень тверд!), а затем убрать лопатой с половиной скорости.

Деревянные инструменты (распространены при TL5 и ниже) позволяют работать с половиной скости. Импровизированные лопаты (голые руки, столовые принадлежности и т.д.) в лучшем случае позволяют работать с 1/4 скорости.

Копать - это трудная работа. Один час рытья рыхлой почвы стоит 1 очко Усталости; обычной почвы - 2 очка; твердой земли - 3 очка; камня - 4.

Плавание

Умение Плавание (Swimming, стр. 49) по умолчанию равняется ST-5 или DX-4.

Проверка на Плавание требуется, когда вы первый раз погружаетесь в воду с головой и каждые последующие пять минут. Если вы ее провалили, то вдохнули воду! Теряете 1 очко Усталости и сделайте еще одну проверку через пять секунд - и так далее, пока вы не (a) утонете, (b) будете спасены или (c) успешно выполните проверку и поднимете голову над водой. Если вы успешно выбрались, сделайте еще одну проверку через минуту; если эта проверка тоже удалась, продолжайте делать проверки раз в пять минут.

Если вы свалились в воду, то можете попытаться сбросить броню и т.д., после того как *успешно* выдержали первую проверку на Плавание. Делайте проверку DX для каждого предмета, от которого пытаетесь избавиться. Щиты, шлемы и нательная броня снимается с -4 к DX. Проваленная проверка означает, что вы вдохнули воду с последствиями, описанными выше. Да, вы можете звать на помощь!

Если ваша ST достигает 0, когда вы тонете, то вы теряете сознание. Вы умрете через четыре минуты (очень холодная вода серьезно продлит это время), если только вас не вытащат из воды и при этом не проведут успешную проверку Первой помощи. См. на полях правила по задержке дыхания и восстановлению после нехватки воздуха.

Модификаторы при проверке на Плавание: +3, если вы специально зашли в воду; минус двойной уровень нагрузки. Таким образом, воин в доспехах, который обладает Тяжелой нагрузкой, будет делать проверку Плавания с -6. Персонаж с недостатком Толстый получает +5 ко всем проверкам Плавания, и их лишний вес при этом не прибавляется к нагрузке.

Скорость плавания: Если вы успешно плывете, ваше Передвижение во время плавания равно расстоянию в 1/10 вашего умения Плавание (округлять вниз). Это значит, что только очень толстые пловцы безо всякой нагрузки смогут проплывать два ярда в секунду. Большинство людей обладает Передвижением 1 во время плавания. (Если вы способны остаться на плаву, то всегда можете проплывать хотя бы один ярд в секунду.)

При плавании на длинные дистанции используйте 10 секундный масштаб времени. Число ярдов, которое вы можете проплыть за 10 секунд равно вашему умению Плавание минус *удвоенный* уровень нагрузки.

Плавание на длинные дистанции отнимает столько же сил, сколько и Бег. Каждые 100 ярдов плавания с максимальной скоростью делайте проверку HT. Провал означает, что вы теряете 1 очко Усталости. Когда ST опускается до 3, ваша скорость уменьшается вдвое. Если вы плывете *медленно*, только чтобы остаться наплаву, делайте проверку HT каждые 30 минут.

Бой на воде и под водой: Это отнимает очень много сил. Делайте проверку Плавания каждые пять секунд. Проваленная проверка стоит 1 очка Усталости. Если бой идет полностью *под водой*, делайте проверку каждые *две* секунды.

Использование оружия затрудняется, а повреждения уменьшаются из-за сопротивления воды. Пенальти к умению при использовании оружия под водой определяется его максимальной досягаемостью. Любое оружие для Боя вплотную (включая кулаки) получает пенальти -2. 1-гексовое оружие получает -4; вычитайте дополнительно -4 за каждый гекс досягаемости. Также вы получаете пенальти к умению, равное вашему уровню нагрузки.

Повреждения (даже автоматически максимальные) под водой уменьшаются вдвое. Если вы сражаетесь на воде, а не *под водой*, уменьшите в два раза указанные выше пенальти к попаданию и уменьшите повреждения от оружия только на 1/3 (результат округлять в меньшую сторону).

Спасение на воде

Умение Плавание можно использовать для спасения утопающего. Сделайте проверку Плавания с -5 плюс или минус разница в показателях ST между вами и тем, кого вы спасаете. Проваленная проверка означает, что *вы* вдохнули воду: -1 ST. Критическая неудача означает, что жертва почти утопила вас: -6 ST и вы должны оставить попытку спасти утопающего. Проверка будет легче, если игроки подумают, каким образом лучше осуществлять спасение.

Копание: некоторые сравнительные объемы

Везде предполагается, что один человек с ST 10 копает лопатой обычную почву, время на отдых не учитывается.

1,5 ярда³: Окоп на одного человека. 3' x 3' x 4' глубиной, спереди земляной уступ в фут высотой. 2 часа.

4 ярда³: Могила. 6' x 3' x 6' глубиной. 5 часов 20 минут.

8 ярдов³: Яма-ловушка для кабана. 6' x 6' x 6' глубиной. 10 часов 40 минут.

55 ярдов³: Яма-ловушка для тигра. 12' x 12' x 10' глубиной. 73 часа 20 минут плюс время на то, чтобы замаскировать ее, становить, если нужно, колья и так далее.

Задержка дыхания

Эти правила относятся не только к плаванию. Персонажам, когда они оказываются в вакууме, среди ядовитого газа или когда их душат, также придется задерживать дыхание. Дополнительно подробности см. в описании умения Управление дыханием (Breath Control), стр. 48.

Ничего не делая, вы можете задержать дыхание на HTx10 секунд. Во время несложных действий (медленное плавание или шаг, к примеру), вы можете задержать дыхание на HTx4 секунд. Во время сложных действий вроде боя вы можете задержать дыхание на HT секунд. Удвойте указанное время, если вы сначала специально продышались. Увеличьте его в четыре раза, если дышали чистым кислородом. Уменьшите его вдвое, если это застало вас врасплох и у вас не было возможности сделать глубокий вдох.

Когда воздух заканчивается, персонаж теряет одно очко Усталости в ход. Когда его ST достигает 0, он теряет сознание. Он умрет через четыре минуты, если не получит воздуха. Если жертва действительно тонула (т.е. в легкие попала вода), чтобы спасти ее, нужно еще и успешно выполнить проверку Первой помощи. В ином случае ей будет достаточно просто обеспечить приток чистого воздуха. Жертва сразу же восстановит 1 ST, но оставшаяся усталость будет восстанавливаться в обычном порядке.

Существует шанс поражения мозга (перманентно -1 к IQ), если жертву спасли после более чем двух минут без воздуха; сделайте проверку против HT, чтобы избежать этого.

Проверки чувств

Проверки чувств включают проверки Зрения, чтобы увидеть, Слуха, чтобы услышать, и проверку Вкуса/Обоняния. Все проверки чувств делаются против IQ персонажа. Преимущество Бдительность (Alertness) дает бонус к проверкам чувств. Обостренные чувства помогают соответствующим Проверкам чувств; некоторые недостатки мешают Проверкам чувств.

Зрение

Чтобы увидеть что-то маленькое или незаметное, проведите Проверку зрения. Мастер может сделать эту проверку легче или сложнее для предметов, которые видны лучше или хуже. Слепые или персонажи в полной темноте, конечно же, ничего увидеть не могут! В полной темноте действия, требующие зрения, либо делаются с -10 (например, ведение боя), либо вовсе оказываются невозможны (например, чтение карты).

Положительные модификаторы включают ваши бонусы за Бдительность (которая улучшает все чувства) и за Обостренное зрение.

Отрицательные модификаторы включают пенальти за частичную темноту (от -1 до -9) и за Плохое зрение (Bad Sight). Близорукий персонаж (без коррекции зрения) получает пенальти -6 к проверкам зрения на все предметы дальше трех футов. Дальнозоркий персонаж получает пенальти -6 к проверкам зрения на все предметы в радиусе трех футов.

Персонаж, обладающий Периферийным зрением (Peripheral Vision), может делать проверки для *всего* вокруг, что не находится аккурат позади него. Персонаж, обдающий Адаптацией к темноте (Night Vision), не получает пенальти за темноту, если она не абсолютная.

Если данный предмет представляет опасность, то любой, кто обладает преимуществом Предчувствие опасности (Danger Sense), должен сделать *вторую* проверку против IQ, чтобы почувствовать опасность.

Слух

Чтобы услышать слабый звук, сделайте проверку IQ. Мастер может сделать ее легче или сложнее в зависимости от громкости звука, посторонних шумов и т.д. Когда звук услышан, может потребоваться обычная проверка IQ, чтобы *понять* его значение - например, что "крик совы" - это на самом деле клич индейского воина. Конечно, глухие персонажи ничего услышать не могут!

Положительные модификаторы к Проверке слуха включают бонусы за Бдительность и Обостренный слух.

Отрицательные модификаторы включают недостаток Тугоухость (Hard of Hearing) (-4) и любые минусы, которые пожелает наложить мастер в определенной ситуации (например, за посторонние шумы).

Если данный звук представляет опасность, то любой, кто обладает преимуществом Предчувствие опасности, должен сделать *вторую* проверку против IQ, чтобы почувствовать опасность.

Обоняние и вкус

Это два проявления одного и того же чувства. Чтобы почувствовать запах или вкус, сделайте проверку IQ. В некоторых случаях мастер может потребовать отдельной проверки IQ, чтобы *понять* значение запаха или вкуса, который ощутили все - например, чтобы понять, что слабый запах принадлежит цветку-людоеду, или чтобы распознать вкус снадобья! Иногда мастер может потребовать проверки определенного *умения* (Химии, Приготовления пищи или Знаний о ядах, в зависимости от ситуации).

Положительные модификаторы включают Бдительность и Обостренное обоняние/вкус. И, кончено, сильный запах или аромат будет заметить легче, чем более слабый.

Не существует определенных отрицательных модификаторов за исключением тех, которые накладывает в конкретной ситуации мастер - например, слабый или скрываемый запах или вкус могут дать пенальти. Персонажи с недостатком Отсутствие чувства вкуса/запаха (No Sense of Smell/Taste) не могут почувствовать *ничего*.

Если данный вкус или аромат представляет опасность, то любой, кто обладает преимуществом Предчувствие опасности, должен сделать *вторую* проверку против IQ, чтобы почувствовать опасность.

Повторные попытки при проверках на успех

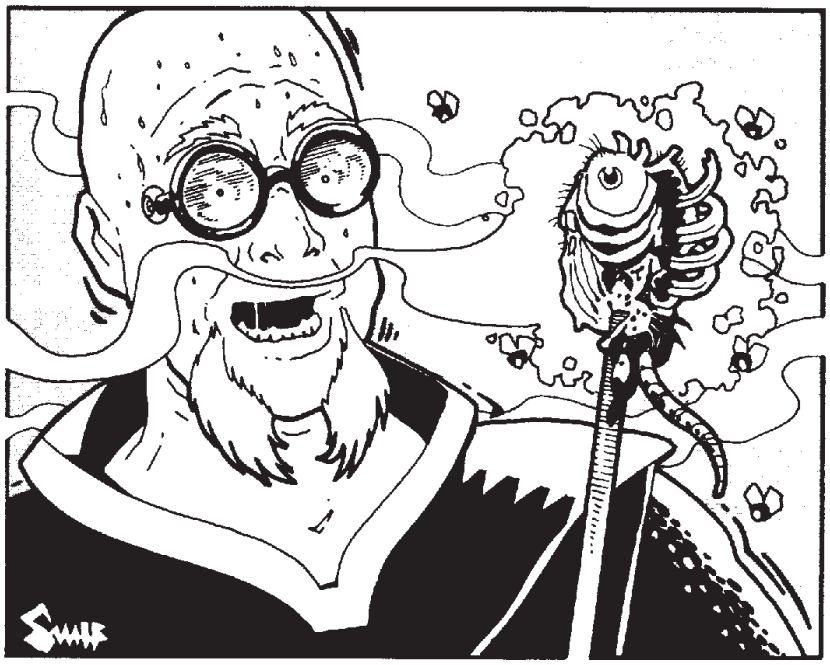
Иногда вы получаете лишь один шанс сделать что-либо (обезвредить бомбу, перепрыгнуть расселину, удалить аппендицит, порадовать короля песней). В других случаях вы можете пытаться снова и снова, пока не достигните успеха (взломать замок, поймать рыбу, проанализировать яд). Хотя иногда вы не будете знать, достигли ли вы успеха или потерпели неудачу, пока не станет слишком поздно для новой попытки (перевести старую карту, где указаны сокровища, сделать заказ в ресторане во Франции, построить корабль). Наконец, будут случаи, когда неудача ведет к ранению, но вы способны выдержать несколько провалов (влезть по стене, убедить в чем-либо дикого туземца).

Мастер должен использовать свой здравый смысл, чтобы определить, к какому из случаев относится ситуация, в которой оказались игроки. Как правило:

(a) Если первая же неудача убивает их (или уничтожает объект действия), то этим все и заканчивается.

(b) Если неудача ведет к неким повреждениям, то посчитайте ранения и позвольте им сделать еще одну попытку спустя "разумное" время. Время на одну попытку указано для тех умений, где это особенно важно.

(c) Если неудача не приводит к повреждениям, позвольте персонажам попытаться снова спустя разумное время, но с *пенальти* к каждой попытке. Например, вы можете хоть всю ночь взламывать замок... но если вы скоро этого не сделаете, то данный замок, наверное, слишком труден для вас. Так что мастер должен вычитать 1 из второй попытки, 2 из третьей и так далее, пока взломщик не достигнет успеха или не отступится.



Проверки воли

Когда персонаж сталкивается с пугающей ситуацией или ему нужно преодолеть действие ментального недостатка, мастер должен потребовать проведения Проверки воли. Обычно показатель Воли равен IQ, так что это просто проверка IQ. Однако если персонаж обладает преимуществом Сильная воля (стр. 23) или недостатком Слабая воля (стр. 37), соответствующее число уровней прибавляется или вычитается из его IQ. Например, человек с IQ 14 и 2 уровнями Слабой воли будет обладать Волей 12.

При успешной Проверке воли персонаж превозмогает свой страх, опасный порыв или что-то еще. При проваленной проверке персонаж напуган или поддался "низменному порыву" и т.д. Любой результат 14 и больше при Проверке воли автоматически означает неудачу.

Многие ментальные недостатки дают персонажу возможность временно их преодолеть с помощью Проверки воли. Но если *игрок* постоянно пытается избежать ментального недостатка, вместо того чтобы отыгрывать, мастер может его наказать.

Кроме того, если персонаж обладает IQ свыше 14, считайте его IQ равным 14 до учета Слабой воли. Если ваш IQ равен 14 *или выше* и у вас 3 уровня Слабой воли, то ваша Воля равна лишь 11.

Проверки на испуг

Проверка на испуг - это особый вид Проверки воли, которая производится, если случается что-то, что должно *напугать* персонажей. Преимущество Боевые рефлексы дает бонус +2 к любым Проверкам на испуг. Мастер должен требовать Проверки на испуг каждый раз, когда персонаж встречает объект своей *фобии* (стр. 35). Если это Серьезная фобия, то проверка делается с пенальти -4 к Воле!

Иные Проверки на испуг могут потребоваться, если того захочет мастер при другом страшном событии. В кампании в жанре ужасов, где обычные люди сталкиваются с жуткими вещами, Проверки на испуг будут частыми. В других кампаниях они могут быть редки. Проверки на испуг не требуются при встрече с "просто" страшными вещами, но они нужны в непонятных и ужасных ситуациях, которые могут ментально оглушить жертву или даже навсегда оставить на ней свой отпечаток.

В кампании, где действуют "обычные люди", Проверки на испуг проводятся при встрече лицом к лицу с чудовищами, нахождении трупов и сверхъестественных происшествиях. Но в фентезийной кампании все эти вещи могут быть достаточно нормальны... опасны, но нормальны. С другой стороны, фентезийному персонажу возможно придется сделать Проверку на испуг, если его отправят в XX век и повезут по хайвэю...

Также Проверка на испуг может потребоваться, если обычного человека или даже неопытного полицейского кто-то пытается убить (или если *убивают* кого-то поблизости). Для бывалого полицейского или солдата это просто жестокие будни.

Бонусы и пенальти. Если происходит особо жестокое, отвратительное или пугающее событие или если в него вовлечены друзья персонажа, мастер может назначить любое пенальти к Проверке на испуг от -1 (вы обнаружили, что у жертвы нет ушей) до -6 (вы обнаружили, что одна из жертв - это ваш Иждивенец).

Кроме того, определенная Проверка на испуг может быть проще. Например, увидев чудовище на большом расстояние, вы получите бонус +1 к Воле; увидев труп после того, как вас о нем предупредили, вы получите бонус +3.

В *пылу схватки*. В бою вы обычно слишком возбуждены, чтобы испугаться. Проверка на испуг в бою производится с +5. Это так, только если вы уже участвовали в бою, когда случилось ужасное происшествие или когда вы первый раз увидели его. Если офицер Джордан внезапно понял, что у подозреваемого, с которым он борется, *нет головы*, он делает проверку с +5. Его напарник, прикрывающий офицера с расстояния в несколько футов, делает проверку без бонуса.

Проверки на влияние

Проверка на влияние - это Состязание Умение против Воли, проводимое, когда один персонаж пытается повлиять на другого. Игровые персонажи могут попытаться влиять на NPC... но столь же часто NPC будут пытаться повлиять *на них*. Проверки влияния включают Состязание умений между Волей "жертвы" и одного из перечисленных умений: Дипломатия, Заговариванье зубов, Хорошие манеры, Сексапильность. Любые модификаторы к реакции, которыми обладает *влияющий* персонаж, положительные и отрицательные, применяются к Проверке на влияние.

Игровые персонажи с соответствующим умением "для влияния" всегда могут заменить Проверкой на влияние обычный бросок на реакцию в подходящих обстоятельствах. Однако мастера должны считать, что проваленная Проверка на влияние дает немного *худшую* реакцию, чем просто проваленный бросок на реакцию, *исключение здесь составляет* Дипломатия. Дипломатия относительно безопасна...

Длительные задачи

Мастер может сделать очень большие объемы работы или проекты "задачами". Выполнение каждой задачи требует многих часов. Могут потребоваться несколько различных умений, на каждое из которых нужно потратить определенное количество человеко-часов. Например, требуется возвести веревочный мост через пропасть. Мастер решил, что на это необходимо 40 человеко-часов обычного труда (вместо умения используется DX); 24 человека-часа Плотницких работ; и восемь человеко-часов Инженерных работ технического уровня 2+.

Обычно человек может выработать восемь человеко-часов за 24 часа. По окончании каждого дня каждый персонаж делает проверку против умения, использовавшегося в этот день, а мастер делает проверки за неигровых персонажей. Каждая успешная проверка приближает выполнение задачи на восемь человеко-часов. При проваленной проверке добавляется лишь половина этого времени. Критический успех добавляет еще 50% к этому результату. Критическая неудача ничего не дает и *уничтожает* 2d часа уже выполненных работ!

Игровые персонажи могут работать сверхурочно и могут (при успешных бросках на реакцию) убедить наемных NPC сделать то же. После каждого дня такой сверхурочной работы делается проверка НТ; она делается с -1 за каждый час работы сверх десяти часов. Если проверка НТ прошла успешно, делайте обычную проверку умения и (если только не произошла критическая неудача) будет выполнено большее количество работы. Но если проверка НТ неудачна, то проверка умения делается с пенальти, равным числу, на которое не удалась проверка НТ (максимум -2), а работник теряет такое же число очков Усталости. При критическом провале проверки НТ персонаж обессилен и не может работать на следующий день!

Специальные способности, стимуляторы (которые в конечном итоге могут оказаться вредны) и другие специальные приспособления возможно помогут работать многие часы без последствий.

Мастер может модифицировать проверки умений или необходимое время как ему кажется необходимым. Специальное оборудование, рациональные идеи игроков и специальные способности - все это может дать бонусы. Поощряйте использование игроками своего воображения!

таблица проверки на испуг

Когда персонаж проваливает Проверку на испуг, бросьте 3 кубика. *Добавьте к выпавшему результату число, на которое не удалась* Проверка на испуг, и посмотрите в данную таблицу.

Многие из этих результатов дадут персонажу новую Причуду, Фобию, Заблуждение или другой ментальный недостаток. Этот недостаток определяет мастер. Он должен быть связан с напугавшим персонажа событием. Если возможно, он также должен быть связан с уже существующей Причудой, Фобией или Заблуждением!

Появившиеся таким образом недостатки *снижают* очковую стоимость персонажа.

4,5 - Вы оглушены на один ход, затем автоматически приходите в себя.

6,7 - Вы оглушены на один ход. Каждый последующий ход делайте проверку немодифицированного IQ, чтобы прийти в себя.

8,9 - Вы оглушены на один ход. Каждый последующий ход делайте проверку Воли плюс все бонусы и пенальти, которые применялись при первоначальной проверке, чтобы прийти в себя.

10 - Вы оглушены на 1d ходов. Каждый последующий ход делайте проверку против модифицированной Воли, как описано выше, чтобы прийти в себя.

11 - Вы оглушены на 2d ходов. Каждый последующий ход делайте проверку против модифицированной Воли, как описано выше, чтобы прийти в себя.

12 - Вас тошнит. Считайте это как оглушение на 15 ходов, затем делайте проверку НТ каждый ход, чтобы прийти в себя. В зависимости от обстоятельств это может быть просто неудобно или унизительно.

13 - Вы получаете новую *Причуду* (стр. 41). Это единственный способ, которым персонаж может получить больше пяти Причуд.

14,15 - Вы получаете 1d усталости и оглушены на 1d ходов, как под #10 выше.

16 - Вы оглушены на 1d ходов, как под #10, и получаете новую Причуду, как под #13.

17 - Падаете в обморок на 1d минут, а затем каждую минуту делаете проверку НТ, чтобы прийти в себя.

18 - Падаете в обморок, как описано выше, и сразу же делаете проверку НТ. При проваленной проверку получаете 1 хит повреждений при падении.

19 - Серьезный обморок, длящийся 2d минут; затем делайте проверку НТ каждую минуту, чтобы прийти в себя. Получаете ранение на 1 хит.

20 - Обморок, граничащий с шоком, длящийся 4d минут. Кроме того, получаете 1d усталости.

21 - Паника. Жертва начинает с воплями бегать, садится и кричит или делает что-то столь же бессмысленное в течение 1d минут. По окончании этого времени делайте проверку немодифицированного IQ раз в минуту, чтобы прийти в себя.

22 - Получаете *Серьезное заблуждение* (стр. 32).

23 - Получаете *Умеренную фобию* (стр. 35) или иной ментальный недостаток за 10 очков.

24 - Серьезный физический эффект на усмотрение мастера: волосы седеют, вы разом стареете на пять лет, начинаете хуже слышать. С точки зрения игровой механики, получаете физический недостаток стоимостью 15 очков (в этом случае каждый год возраста стоит 3 очка).

25 - Если у вас уже есть Умеренная фобия, которая разумно связана с напугавшим вас происшествием, то она становится Серьезной. Если нет, вы получаете новую Умеренную Фобию или ментальный недостаток за 10 очков.

26 - Обморок на 1d минут, как под #18, и получаете новое Заблуждение за 10 очков, как под #22.

27 - Обморок на 1d минут, как под #18, и получаете новый ментальный недостаток за 10 очков, как под #23.

28 - Легкая кома. Вы теряете сознание, делая проверку НТ каждые 30 минут, чтобы прийти в себя. В течение 6 часов с того момента, как вы очнетесь, все проверки умений и атрибутов делаются с -2.

29 - Кома. Как выше, но вы без сознания на 1d часов. Затем делайте проверку против НТ; если проверка неудачна, кома продолжается еще 1d часов и так далее.

30 - Ступор. Ваш взгляд устремлен в никуда в течение 1d дней; затем делайте проверку против НТ. При проваленной проверке остаетесь в ступоре еще на 1d дней и так далее. Если вы выжили и очнулись, все проверки умений и атрибутов делаются с -2 в течение стольких же дней, сколько вы провели в коме.

31 - Припадок. Вы теряете контроль над своим телом и валитесь на землю в припадке, длящемся 1d минут и стоящим 2d очков Усталости. Кроме того, сделайте проверку НТ. При провале получаете 1d повреждений. При критической неудаче вы *навсегда* теряете 1 НТ.

32 - Удар. Вы падаете на землю, получая 2d повреждений из-за легкого сердечного приступа или инсульта.

33 - Полная паника. Вы становитесь неуправляемы; вы можете сделать *что угодно* (мастер бросает 3 кубка; чем больше результат, тем хуже ваша реакция). Например, вы можете прыгнуть с обрыва, чтобы спастись от чудовища. Если вы пережили свое первое действие, сделайте проверку IQ, чтобы пересилить панику. Если она неудачна, мастер бросает кубики еще раз, чтобы определить следующее паническое действие и так далее!

34 - Получаете *Серьезное заблуждение* (см. стр. 32).

35 - Получаете *Серьезную фобию* (см. стр. 35) или другой ментальный недостаток стоимостью 15 очков.

36 - Серьезный физический эффект как под #24, но равный 20-очковому физическому недостатку.

37 - Серьезный физический эффект как под #24, но равный 30-очковому физическому недостатку.

38 - Кома, как под #29, и Серьезное заблуждение, как под #34.

39 - Кома, как под #29, и Серьезная Фобия или иной 30-очковый ментальный недостаток, как под #35.

40+ - Как под #39 выше, но жертва также теряет 1 очко IQ *навсегда*. Это автоматически снижает на 1 все умения, основанные на IQ, включая магические и псионические умения.

13 Базовая боевая система

Боевая система в *GURPS* разработана таким образом, чтобы реалистично отображать все виды боевого взаимодействия. А это включает великое множество деталей. Именно поэтому боевая система представлена двумя вариантами: Базовая, для начинающих и тех, кто более заинтересован в отыгрыше, нежели в сражениях... и Усложненная (стр. 102) для тех, кто жаждет приемлемых в игре подробностей и реализма.

Очередность ходов в бою

Персонажи действуют по очереди до тех пор, пока каждый не сделает ход: после этого все начинается заново. *Очередность*, в которой они действуют, можно определять двумя способами (см. поля). Ваш ход *начинается* с выбора вами маневра и *заканчивается*, когда вы выбираете *следующий* маневр – то есть после того, как все персонажи по одному разу выполнили свои действия. Каждый ход отражает *одну секунду* реального времени.

Маневры

Начинайте каждый ход с выбора *одного* из нижеприведенных маневров. Каждый выбранный маневр также повлияет на *защиту*, если до начала своего следующего хода вы будете атакованы. Вы не выбираете защиту, пока вас действительно не атакуют – но выбранный маневр определит доступные вам способы защиты. Защита описана на стр. 98.

Передвижение

Двигаться и больше не делать *ничего* (исключение составляют «свободные» действия, перечисленные на стр. 97). Вы можете использовать любой доступный вид активной защиты.

Передвижение и особые действия полностью абстрактны: игрового поля не требуется. Если решение насчет передвижения становится важным («Сколько времени у меня займет пробежать через комнату и схватить драгоценный камень?»), то его принимает мастер. Передвижение персонажа показывает число ярдов, которое он может пробежать в секунду: Передвижение 5 позволяет вам пробежать 5 ярдов в секунду и т.д. Если вы предпочитаете более подробные и четкие правила по передвижению, то используйте Усложненную систему.

Смена позиции

Лечь из положения стоя, встать с колен или совершить другую смену позиции. (Чтобы встать из положения лежа, требуется *два* хода: первый нужен, чтобы встать на колени, а второй - чтобы подняться на ноги). *Исключение*: Вы можете встать из положения присев или наоборот и в тот же ход *атаковать* (см. ниже).

В ход, когда происходит смена позиции, вы можете использовать любую защиту.

Подготовка

Подготовить оружие или иной предмет (см. поля на стр. 104). Любое оружие считается «неготовым», если оно находится в ножнах или в кобуре. Топор, палица и другие тяжелые виды оружия становятся «неготовыми», когда вы рубите ими; каждый раз перед использованием их нужно подготавливать заново! Некоторые виды оружия перед каждым использованием приходится «готовить» более одной секунды.

Вы можете парировать оружием или блокировать щитом, как только подготовили его – т.е. в этот же ход! Вы также можете использовать любую другую активную защиту в ход, когда подготовили предмет. *Исключение*: Если вы «готовите» стрелковое оружие, заряжая его, то единственная доступная вам защита – это Уклонение, а если вы Уклоняетесь, то теряется все что сделано в этот ход перезарядки.

Обратите внимание, что даже если вы одинаково хорошо владеете обеими руками, то все равно не можете в один ход атаковать одним оружием и готовить другое.

Очередность ходов

Существует два способа определить, кто ходит первым: первый способ простой, а второй - реалистичный.

Простой способ

Каждый игрок кидает кубик. Победитель ходит первым. После этого игроки вокруг стола делают ходы по часовой стрелке. Если игрок контролирует нескольких персонажей, то они действуют в произвольном порядке – и это не всегда *один и то же* порядок.

Достоинством такой системы является простота. Однако у того, кто ходит первым, есть небольшое преимуществом. В жизни это преимущество получают более быстрые персонажи. Если вы предпочитаете, чтобы было именно так, то используйте...

Реалистичный способ

До начала боя сравните показатели Передвижения всех персонажей. Тот, у кого Передвижение больше, ходит первым: в качестве напоминания поставьте цифру 1 в графе «Очередность» вверху его Листа персонажа. (Пишите карандашом!) Затем следует персонаж со вторым по величине показателем Передвижения, получая номер 2. И так далее. В случае равенства показателей первым ходит тот, у кого выше *базовая Скорость*; это тот самый случай, когда 5.5 лучше чем например 5.25. (Если равенство сохраняется *и теперь*, то бросьте кубик, чтобы определить, кто ходит первым).

Что же лучше?

По прошествии нескольких ходов боя преимущества и недостатки очередности практически сходят на нет. Используйте такой метод, который для вас удобнее. Если в игре участвует дюжина бойцов, то легкий способ *гораздо* быстрее.

Цепы

Оружие, у которого рукоятка и боевая часть соединяются веревкой или цепью, называется *цеп*. Одноручный цеп – это «кистень».

Благодаря гибкой части цеп может «обогнуть» вражеское оружие, когда противник пытается парировать его удар. Таким образом, удар цепа парируется с –4. Фехтовальным оружием из-за легкого лезвия вообще нельзя парировать цеп! Даже щит хуже помогает против цепа; блокирование производится с –2.

Время перезарядки

Праща: 2 секунды на перезарядку – можно стрелять каждую 3 секунду.

Лук: 2 секунды на перезарядку – можно стрелять каждую 3 секунду.

Арбалет (вашей ST или меньше): 4 секунды, чтобы взвести и зарядить – можно стрелять каждую 5 секунду. Если ваша ST уступает силе арбалета на 2 или меньше: 8 секунд на взвод и перезарядку – можно стрелять каждую 9 секунду.

Огнестрельное оружие: Самовзводное оружие бывает трех типов: со сменным магазином, со встроенным магазином и револьверное.

Встроенный магазин требует 3 секунд на подготовку плюс одной секунды *за патрон*.

Чтобы сменить магазин (или засунуть патрон и передернуть затвор винтовки), требуется 3 секунды (одна для подготовки, вторая - достать обойму, третья - вставить ее).

Револьверы: Для револьвера *с поочередным выбросом гильз* требуется одна секунда, чтобы приготовить барабан, по одной секунде *за гильзу*. Перезарядка требует одной секунды на подготовку и двух секунд *за патрон*, плюс одной секунды, чтобы приготовить револьвер к стрельбе или ношению. Револьверу *с одновременным выбросом гильз* для зарядки требуется трех секунд на подготовку плюс по одной секунде *за патрон*.

Также см. умение Быстрая Зарядка (стр. 52).

«Мое оружие застряло!» Проблема с клевцами

Оружие, наносящее рубящим ударом *проникающие* повреждения – клевцы и т.п. – наносит *очень серьезные* повреждения. Его отрицательная сторона в том, что клевец может застрять в теле противника!

Каждый раз, когда подобное оружие пробивает вражескую броню, оно может застрять. На следующий ход сделайте проверку ST. Успешная проверка означает, что ваше оружие не застряло, и вы можете переподготовить его к следующему ходу.

Проваленная проверка означает, что оружие *застряло*. Вы не можете использовать или подготовить его. Чтобы вырвать его, вы можете делать проверку в начале каждого хода, но сделать ничего не сможете, пока проверка не удастся. Критический провал при проверке (17 или 18) означает, что оружие застряло надолго, и вы можете бросить его; вы сможете достать его после боя, если выживете.

Когда вы вырываете клевец из раны, он наносит половину изначальных повреждений. Например, если общие повреждения от последней раны составили 4 или 5 хитов, то клевец наносит еще 2 очка повреждений, когда его вытаскивают.

Если вы не можете вырвать свой клевец в бою, то эти попытки не наносят противнику дополнительных повреждений (по игре). После сражения вы сможете вернуть себе оружие, если противник остался лежать на поле боя.

Если ваше оружие застряло в теле противника, а он пытается уйти, проведите Быстрое состязание Силы. Если противник побеждает, то он вырывает оружие у вас из рук. Если побеждаете вы, то противник не может уйти. В случае ничьей оружие высвобождается и наносит описанные выше повреждения.

Оружие, имеющее этот недостаток, включает в себя кирки, клевцы и (если вы *рубите, нанося проникающие повреждения*) алебарды.

Перезарядка

Используйте маневр «Подготовка», чтобы зарядить стрелковое оружие. На это потребуется несколько ходов. Для пращи, например, вам необходима одна секунда, чтобы «подготовить» камень, и вторая - чтобы вложить его в пращу. Если вы не целитесь, то можете стрелять уже на третий ход. Арбалеты заряжаются гораздо дольше. Сначала вам нужно *взвести* арбалет – это занимает 2 секунды для арбалета вашей ST и больше для более мощных арбалетов. Затем вы должны подготовить стрелу (1 ход) и положить ее на тетиву (1 ход).

Время, необходимое для перезарядки стрелкового оружия, приведено на полях. Обратите внимание, что умение Быстрое выхватывание (стр. 50) может ускорить перезарядку для лучников (вытащить стрелу) или стрелков (взять магазин или револьверную обойму).

Прицеливание

Прицелиться из готового оружия *дальнего боя* в определенную мишень. Вы должны назвать свою цель. Вы атакуете с –4, если используете оружие дальнего боя без прицеливания, *если только* ваше эффективное меньше показателя Выстрел Навскидку (SS) для данного вида оружия (стр. 115). Если вы целитесь в течение хода, то атакуете с обычным умением плюс модификатор за Аккуратность оружия (стр. 115). Вы можете целиться еще до трех ходов, получая и дальше +1 бонус за каждый ход прицеливания.

Вы можете использовать любую защиту, когда целитесь... но это собьет вам прицел, и вы лишитесь всех накопленных выгод. Если во время прицеливания вас ранили, то вам необходимо сделать проверку Воли, чтобы не сбить прицел.

Атака

Атаковать любого противника готовым оружием. Мастер всегда может сказать (по какой-либо причине, зависящей от конкретного случая), что некоторые персонажи не могут атаковать определенных врагов. Например, десять человек не могут одновременно наносить удары одному противнику размером с человека. (Даже трое или четверо вряд ли смогут это сделать, разве что у жертвы не было союзников!) Также обратите внимание, что если бой происходит на небольшом расстоянии, то из луков и подобных видов стрелкового оружия можно сделать только один выстрел – затем бой продолжится с применением холодного оружия.

Вы можете парировать (готовым оружием), блокировать (готовым щитом) или уклоняться в ход, когда совершаете атаку.

Тотальная атака

Атаковать противника руками, ногами или готовым оружием *ближнего боя*. Вы можете выбрать из четырех вариантов:

(a) Провести две атаки против одного противника, *если* у вас есть два готовых оружия, или одно оружие, которое не требует подготовки после удара.
(b) Сделать *один финт* (см. ниже), а затем одну атаку.
(c) Провести одну атаку с бонусом +4 к умению!
(d) Провести одну атаку с обычным умением, но с +2 к повреждениям в случае попадания.

Однако если вы выбираете этот маневр, то вы *вообще не можете использовать активную защиту* до своего следующего хода.

Финт

Провести ложную атаку холодным оружием. Вы не можете сделать финт, если *не могли* бы достать данного противника обычной или тотальной атакой.

Когда вы делаете финт, то проведите Состязание умений (см. стр. 87): ваше оружейное умение против умения противника во владении щитом или холодным оружием. (Если у него нет щита или холодного оружия, или если его DX выше этих умений, то он делает проверку DX.) Финт *не делает* оружие неготовым.

Если вы провалили проверку, то финт неудачен. Финт также неудачен, если противник выполнил проверку *успешнее* вас.

Если вы *выполнили* проверку, а ваш противник ее *провалил*, то число, на которое вы выполнили проверку *вычитается* из активной защиты противника, когда вы атакуете его на следующий ход. Например, если ваше умение 15 и при проверке вы выбросили 12, то финт удачен и противник будет защищаться с пенальти –3 на следующий ход. (Союзники не могут получить преимущество от *вашего* финта: пенальти к защите относится только к следующей *вашей* атаке.)

Если *и* вы, *и* ваш противник выполнили проверку успешно, но вы сделали бросок, успешный на большее число, то *разница* между значениями успеха вычитается из защиты противника. *Пример*: Ваше умение 15, и вы выбросили 10. Ваш успех составляет 5. Умение вашего противника 14, и он выбросил 12. Его успех составляет 2. Разница равна 3, так что на следующий ход он будет защищаться с –3.

Этот маневр может спасти вам жизнь, а может оказаться пустой тратой времени. Используйте его с умом.

Ожидание

Не делать до следующего хода ничего, *а только* ждать, пока противник войдет в пределы вашей досягаемости. Если это случается, вы можете совершить атаку (обычную, а не тотальную). Поскольку передвижение в Базовой системе полностью абстрактно, вам вряд ли понадобится этот маневр. Вы можете использовать любую защиту во время Ожидания.

Тотальная защита

Защищать себя, не делая больше ничего в этот ход. Если вы провалили проверку на защиту против любой атаки, то можете использовать *другую* (отличающуюся) защиту - другими словами, вы получаете две проверки на защиту, используя два разных вида активной защиты, для каждой атаки, проведенной в этот ход. Вы можете использовать не более двух блоков и *двух* парирований за ход, когда применяете Тотальную защиту, нельзя парировать два раза оружием, которое после парирования становится неготовым.

Концентрация

Сотворить заклинание или сделать еще что-либо, требующее ментальных усилий. Если персонаж ранен, сбит на землю, использует активную защиту или отвлечен чем-либо еще, то он должен сделать проверку Воли-3, чтобы не прервать концентрацию.

Длинное действие

Это не какое-то определенное действие: это «общий» маневр, позволяющий вам в течение одной секунды выполнять *любое* действие, длящееся больше одной секунды. Мастер определяет, сколько ходов займет конкретное «длинное действие»: некоторые частые действия описаны в таблице на стр. 107. Как правило, во время длинного действия не разрешается никакая защита кроме уклонения, но мастер может изменить это, если считает нужным. Кроме того, любая защита может помешать тому, что вы пытаетесь сделать

Свободные действия

Существуют вещи, которые можно делать во время *любого* маневра. Так, можно говорить, бросить оружие или другой предмет, *поддерживать* заклинание (если вы

Совершение атаки

Исход каждой атаки определяется тремя бросками кубиков. Первый – это *проверка на атаку*. Если она успешна, то вы нанесли точный удар. Теперь *ваш противник* делает *проверку на защиту*, чтобы определить, сумел ли он защититься от вашей атаки. Если проверка успешна, то он не задет. Если нет, то удар попал в цель, и вы делаете *бросок на повреждения*.

Если вы выбрали маневр *Атака*, *Тотальная атака* или *Ожидание*, то можете попытаться нанести противнику удар. В Базовой боевой системе вам не нужно беспокоиться о точном местонахождении врага. Вы можете атаковать любого противника, если только мастер не говорит, что атака по нему по какой-либо причине невозможна.

Вы не можете атаковать, если ваше оружие *не готово*. Меч или нож готовы каждый ход. Несбалансированное оружие вроде топора становится неготовым после рубящего удара, так что его можно использовать каждый второй ход. См. стр. 104.

Проверка на атаку

Ваша «проверка на атаку» – это обычная проверка на успех. Вычислите *эффективное умение* (базовое умение с учетом плюсов и минусов за все необходимые модификаторы) для используемого оружия. (Проверки на успех описаны на стр. 86, а боевые модификаторы на стр. 201). Затем бросьте 3 кубика. Если вы выбросили

Пример боя

Луи ле Бланк совершает атаку. Он вооружен мачете, который считается за короткий меч. Его умение Короткий меч 15, и условия не уменьшают его умения. Таким образом, ему необходимо выбросить на кубиках 15 или меньше для попадания по противнику. Он рубит и выбрасывает 13, так что попадает.

Его противник, Грязный Пьер обладает Передвижением 4 (это дает ему Уклонение 4). Его умение Щит составляет 14 (это дает ему защиту блокированием 7), а умение Короткий меч равно 13 (это дает ему защиту парированием 6). Блокирование – его лучшая защита, так что он будет использовать ее всякий раз, когда возможно.

Малый щит Пьера также дает *пассивную* защиту 2 (см. *Типы Щитов*).

Пьер одет в набивные доспехи, которые дают ему пассивную защиту 1 (см. *Комплекты брони*, стр. 72).

Таким образом, защита Пьера составляет 7 + 2 + 1, в сумме 10. Если, блокируя, он выбросит на кубиках 10 или меньше, то защитится от удара, нанесенного Луи. Но 10 выпадает на 3 кубиках лишь в половине случаев. Он делает бросок и получает 11. Плоховато! По нему попали.

Хотя вычисления в бою поначалу кажутся сложными, в игре они оказываются *простыми*! Атакующий делает проверку умения, указанного в листе. Защищающийся складывает показатели защиты, как показано в *его* листе, и делает проверку против полученного числа. Вот и все!

Продолжим наш пример: Луи атакует Пьера. Он нанес точный удар, а Пьер не сумел защититься. Так что удар достиг цели.

Теперь Луи делает бросок на повреждения. Игрок Луи уже вычислил, сколько повреждений тот наносит коротким мечом, и записал это на Листе персонажа... его сила 11, так что рубящий удар наносит «1d+1» повреждений. Он выбрасывает на кубике 4. Добавив одно очко, получает 5. Так что Пьер получает 5 очков базовых повреждений.

Однако на Пьере надета набивная броня (Сопротивление повреждениям – DR – составляет 1). Это дает ему 1 очко защиты. Так что сквозь броню проходит лишь 4 очка повреждений.

Но меч – режущее оружие! Повреждения, прошедшие сквозь броню, увеличиваются на 50%, т.е. до 6 очков! Значит, Пьер теряет 6 хитов. Такой удар мог бы свалить менее крепкого человека. Печально, но факт... один хороший удар мечом может решить исход схватки.

Игрок Пьера вычитает 6 очков из НТ персонажа. К счастью, это не *больше* половины начального НТ Пьера, равного 12. Так что Пьер не оглушен и не должен делать проверку, чтобы устоять на ногах. Однако если он атакует на следующий ход, то ему придется вычесть 6 из своего умения! Бой продолжается.

число *меньше или равное* «эффективному» умению, то это достаточно хорошо, чтобы попасть по противнику, и он должен защищаться. В противном случае вы промахиваетесь!

Независимо от умения, результат 3 или 4 – это всегда попадание, причем «критическое попадание» – см. поля. Результат 17 или 18 – это всегда промах.

Защита

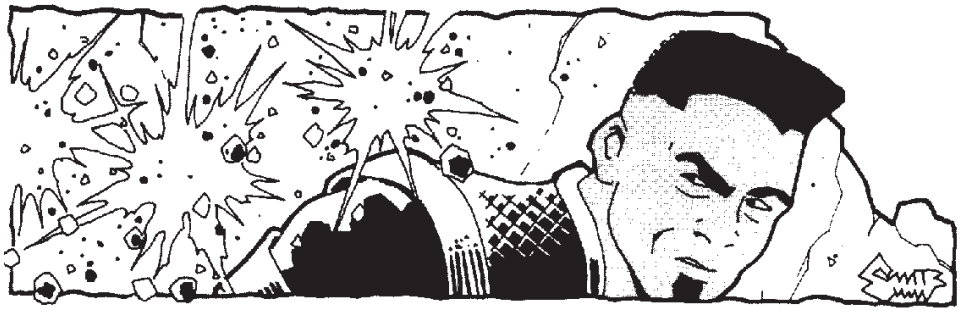
Если вы выполнили проверку на атаку, то еще не попали по противнику (если только не выбросили на кубиках критическое попадание). Вы нанесли *достаточно точный* удар, который заденет противника, если он не сможет защититься.

Защита вашего противника равна сумме его *пассивной* (за броню, щит и/или магию) и *активной* защиты (за уклонение, блокирование или парирование). Пассивная защита помогает каждый раз, а способ активной защиты нужно специально выбрать из «доступных» на данный момент. Это зависит от маневра, который вы совершили во время последнего хода – см. выше.

Защищающийся бросает 3 кубика. Если выпавший результат *меньше или равен* его общей защите, то он блокировал удар (или уклонился от него и т.д.). В ином случае его защита оказалась неэффективной, и ваш удар достиг цели. Если ваш удар попал по противнику, то вы делаете бросок на повреждения.

Результат проверки на защиту 3 или 4 *всегда* успешен – даже если ваша общая защита составляла всего 1 или 2! Результат 17 или 18 всегда означает неудачу.

Противник не может пытаться защититься, если вы выбросили на кубиках критическое попадание по нему.



Активная защита

Существует три вида *активной защиты*, которые могут спасти вас от атаки. Каждый из них просчитывается заранее. Когда вы атакованы, то можете выбрать один из видов активной защиты как часть общей проверки на защиту. (Если вы выбрали маневр *Тотальная защита*, то можете сделать *две* отдельные проверки на защиту, использую разные ее виды.)

Ваша активная защита будет зависеть от ситуации – *особенно* от маневра, совершенного во время последнего хода. Некоторые маневры ограничивают выбор активной защиты. Оглушенный персонаж получает к активной защите пенальти -4.

Иногда вы *не сможете* использовать активную защиту. «Дружеский» удар в спину, снайперский выстрел или совершенно неожиданная западня – это атаки, против которых активная защита невозможна.

Преимущество Боевые Рефлексы дает бонус +1 ко всем видам активной защиты.

Уклонение (Dodging)

Защита Уклонением равна вашему показателю Передвижения. Уклонение – обычно лучший способ защититься, если вы плохо владеете оружием и не располагаете щитом.

Вы можете уклоняться от *любых* атак за исключением тех, о которых не знаете! Вы можете уклонять сколько угодно раз за ход.

Если у вас есть умение Акробатика, то вы можете попытаться выполнить «Акробатическое уклонение» (стр. 48).

Уклонение животных равно половине Передвижения или половине DX, что выше – до максимума 10.

Блокирование (Blocking)

Для этого вам необходим *готовый* щит, который вы используете, чтобы «блокировать» удар. Ваша защита Блокированием составляет 1/2 умения Щит (или Баклер), округлять вниз. В принципе вы можете заблокировать удар любым клинковым оружием, палицей, топором, копьем, алебардой и т.д. независимо от того, наносят ли ими рубящий удар или метают в вас. Также вы можете блокировать

Условия, мешающие бою: Пенальти к попаданию

Многие вещи делают попадание по противнику сложнее. Каждая из них дает «пенальти к попаданию», которое вычитается из умения перед проверкой.

Слабое освещение: от -1 до -9.

Полная темнота: -10

Неудобная поверхность: -2 (или больше, на усмотрение мастера). *Исключение*: Если вы используете стрелковое оружие, то время, потраченное на прицеливание, позволит избавиться от этого пенальти!

Атакующий стоит в воде (глубиной по колено и выше): см. стр. 91.

Атакующий плывет: -6 или пенальти за нахождение под водой (стр. 91).

Атакующий в неудобной позиции: -2 или больше (по решению мастера – см. стр. 123).

Слепой: -6. Внезапно ослепший: -10

Одноглазый: -1 к атакам холодным оружием, -3 к атакам оружием дальнего боя.

Одежда горит: -2

Ползком: -4

Пригнувшись: -2

Сидя: -2

Атака левой рукой: -4 (наделенные обоюдорукостью персонажи не получают пенальти)

Щит: -2 к атаке, если используется *большой* щит

ST меньше минимальной ST для данного оружия: -1 за очко разницы.

Раны: На следующий ход пенальти, равное снятым хитам. Если вы используете оружие на транспортном средстве, снабженное электронной системой наведения, то данное пенальти уменьшается вполовину. Преимущество Высокий болевой порог избавляет от этого пенальти.

Мастер может добавить или изменить модификаторы как ему кажется необходимым.

Критические попадания

«Критическое попадание» – это особо опасный удар. Он автоматически попадает в цель – противник *не* получает проверки на защиту. При выпадении на кубиках 3 вы не делаете броска на повреждения: удар автоматически наносит *максимально возможные* повреждения. Например, максимальные повреждения от удара силой 1d+2 составляют 6+2, т.е. 8 хитов.

Результат 4 – это всегда критическое попадание, но при нем наносятся обычные повреждения.

Результат 5 или 6 *может* привести к критическому попаданию, но это зависимости от умения. Если ваше эффективное умение равно 15, то выпадение на кубиках 5 означает критическое попадание. Если ваше эффективное умение составляет 16 или больше, то результат 6 или меньше приводит к критическому попаданию. Это значит, что бонус к попаданию (например, за тотальную атаку) *повышает* шансы на критическое попадание. Но все же только результат 3 автоматически наносит максимальные повреждения.

Правило о максимальных повреждениях служит *заменой* более сложным Таблицам Критических Попаданий. *Не используйте* оба варианта одновременно!

стрелы, болты, камни, пущенные из пращи, и другие низкотехнлогичные снаряды. Вы *не можете* блокировать пули или лучи... они летят слишком быстро, чтобы вы успели подставить щит. (Однако *пассивная* защита щита помогает против *любого* стрелкового оружия – см. стр. 99.)

Вы можете блокировать лишь одну атаку за ход, если только не используете маневр *Тотальная Защита*. В последнем случае, вы можете блокировать две таки в ход.

Парирование (Parrying)

Оружие ближнего боя (клинки, дубины, топоры, копья, древковое оружие) можно использовать как для нападения, так и для защиты. Когда вы парируете оружием, то *половина* вашего умения для данного оружия (округлять вниз) считается активной защитой. Таким образом, если ваше умение Меч составляет 20, то вы получаете защиту Парированием 10, используя этот меч.

Вы не можете парировать, если оружие *не готово*. Парирование несбалансированным оружием сделает его «неготовым». Например, вы не можете парировать топором в тот ход, когда ударили им: сначала вам необходимо его приготовить. См. стр. 104.

Парированием нельзя защититься ни от чего кроме атаки холодным оружием. Еще одно ограничение: Оружие с вероятность 1/3 сломается, если им парируют что-то, что в три или больше раз тяжелее его! (Если оно ломается, парирование все равно засчитывается.) Из-за этого по большей части ломаются лишь рапиры и ножи. См. *Удары по оружию*, стр. 110.

Вы также можете парировать не только оружием, но и предметом, если он подходящего размера и формы, используя наиболее похожее оружейное умение. Шестом или винтовкой можно парировать словно копьем, луком – как легкой дубиной. Однако всего один раз парировав с помощью лука, вы сделаете его непригодным для стрельбы, хотя он может еще несколько секунд использоваться в качестве дубины.

Вы можете парировать только одну атаку в ход, если только у вас не два оружия (в этом случае можно парировать дважды) или вы не используете маневр Тотальная Защита. В таком случае вы можете парировать дважды (каждым оружием). Фехтовальщикам также легче парировать – см. ниже.

Если вы успешно парировали с помощью оружия удар голой рукой, то можете ранить атакующего. Сразу же сделайте проверку оружейного умения. Если вы попали, то во время парирования оружие задело конечность атакующего: сделайте обычный бросок на повреждения. (Если атакующий использовал Дзюдо или Каратэ, то вы получаете –4 к этой проверке «на попадание».)

Особые правила для парирования

Метательное оружие можно парировать, но с пенальти -1. Метательные ножи и подобные виды оружия парируются с -2.

Ножи и другие подобные виды оружия получают -1 при попытке парировать *ими*.

Удары, нанесенные цепом, парируются с -4.

Шестами парируют с 2/3 умения, а не с 1/2.

Фехтовальное оружие использует уникальную технику ведения боя. Фехтовальщик использует легкое оружие и очень легкий щит (или вообще обходится без щита). Фехтовальщик, «готовый» к бою, держит острие оружия направленным на противника. Поэтому он может парировать лучше, нежели другие бойцы.

Если вы располагаете умением Фехтование и соответствующим снаряжением (шпагой, рапирой или саблей, щитом не крупнее малого, а ваша нагрузка не больше «легкой»), то ваше Парирование составляет 2/3 умения Фехтование (округлять вниз). Кроме того, вы можете парировать *дважды*, а не один раз за ход. (Тотальная защита позволит вам парировать *любое количество* раз!)

Многие фехтовальщики используют в качестве второго оружия кинжал. Кинжалом также можно парировать - с 1/2 умения Нож. (-4 к умению за использование левой руки; -1 к Парированию за использование кинжала; в общей сложности 1/2 умения Нож –5).

Единственным недостатком такого парирования является то, что фехтовальное оружие *мало весит*, и может легко сломаться, если им парировать тяжелое оружие – см. выше.

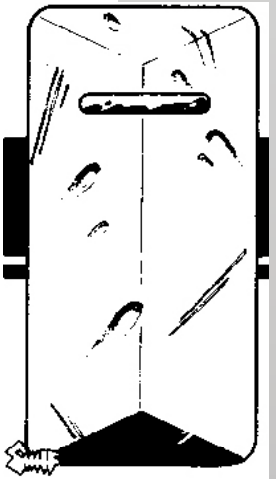
Пассивная защита

Когда вы атакованы, то *можете* получить благодаря броне, щиту и т.д. «пассивную» защиту, которая поможет вам избежать удара. Пассивная защита защищает *всегда*, даже если вы без сознания или не подозреваете об атаке. Если у вас есть хоть *какая-то* пассивная защита, то результат проверки на защиту 3 или 4 будет означать успех!

Броня: Пассивная защита брони зависит от ее типа – см. стр. 72 – и варьируется от 1 до 6.

Щиты: Пассивная защита щита зависит от его размера: 1 для баклера, до 4 за более крупный щит. Он не защищает от «незаметных» атак – например, если мастер говорит, что вас ударили сзади. См. раздел *Щиты* на стр. 75.

Прочее: Заклинания и другие вещи (все что сможет придумать мастер!) также могут обеспечить пассивную защиту.



Основные эффекты оружия

Существует два вида атак (*колющие* и *рубящие*) и три типа базовых повреждений (*тупые*, *режущие* и *проникающие*). Они описаны на полях стр. 73.

Последствия ранений

В Базовой боевой системе *все* ранения считаются нанесенными в торс. Вычтите полученные повреждения из своего НТ.

Если вы получаете рану, то проверка на атаку будет снижена (только на следующий ход) на число нанесенных вам повреждений. Таким образом, царапина произведет малый эффект... а если вы получите серьезную рану, то лучше будет на время уйти в защиту. Раны, полученные в течение одного хода, суммируются.

Сбивание с ног и оглушение

Если за один удар вы получаете ранение *более чем на половину* своего *базового* значения НТ, то должны сделать проверку против базового НТ. Если она неудачна, то вы *сбиты с ног*! Вы не можете атаковать, пока снова не поднимитесь. (Если вы все-таки хотите использовать оружие, лежа на земле, то мастер может позволить это, назначив большое пенальти. Если вы хотите остаться лежать и притвориться мертвым, то можете это сделать. Желаем удачи.)

Упали вы или нет, но вы *оглушены*. Активная защита до следующего хода делается с -4. В этот момент вы должны сделать проверку базового НТ. Успех означает, что вы пришли в себя и можете действовать в этот и последующие ходы обычным образом. Проваленная проверка означает, что вы все еще оглушены и продолжаете стоять (или лежать) на месте, не совершая маневров – и продолжаете получать пенальти -4 к активной защите.

Серьезные раны

Если ваши хиты опустились до 3 (или меньше), то ваше Передвижение и Уклонение уменьшаются в два раза (округлять вниз). Раны мешают вам двигаться быстро!

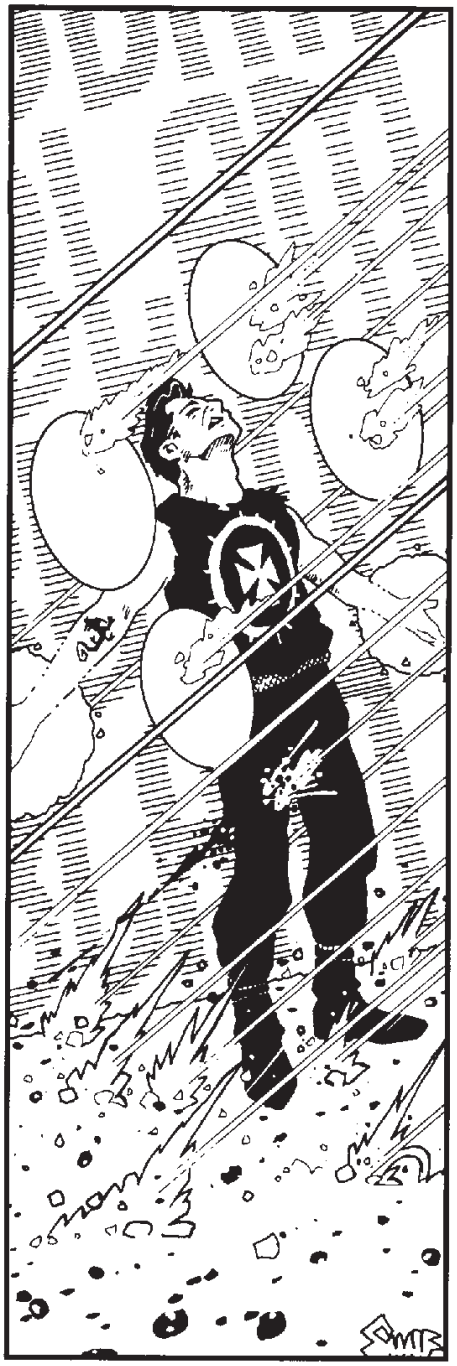
Потеря сознания

Если вы получаете ранения, которые уменьшают ваши хиты до *нуля или меньше*, то вы сохраняете сознание только за счет воли. В начале каждого хода, когда ваши хиты составляют нуль или меньше, делайте проверку против *базового* НТ. Успешная проверка означает, что в этот ход вы можете действовать нормально – последнее усилие настоящего воина. Проваленная проверка означает, что вы теряете сознание! Делайте проверку каждый ход, пока не провалите ее и не потеряете сознание.

Смерть

Если ваши хиты становятся полностью отрицательными (например, -10 при базовом НТ 10), то вы можете умереть.

Подробнее о ранениях – и их излечении! – см. в разделе *Ранения*, стр. 126.



Повреждения и ранения

Бросок на повреждения

Если противник провалил проверку на защиту, то вы попали по нему, и можете сделать бросок на повреждения. Он показывает, сколько повреждений вы нанесли цели. Количество кубиков, которое вы кидаете на повреждения, определяется типом оружия (а для низкотехнологичного оружия еще и вашей силой). Это показано в разделе «Оружие и снаряжение» вашего листа персонажа, в графе «Количество повреждений» используемого оружия.

Если противник носит броню, то ее Сопротивление повреждениям (DR) вычитается из получившихся повреждений. Подробности см. в разделе *Типы брони* на стр. 72. Заклинания и врожденная «стойкость» (см. стр. 23) также могут предоставить DR, которая работает, как и у брони.

Если повезет, то вы нанесете достаточно повреждений, чтоб пробить защиту противника и ранить его!

Ранения

Если получившиеся в результате броска повреждения *превышают* DR брони/кожи и т.д., которая защищает противника, то он получает оставшиеся очки повреждений. *Пример*: Ваши «базовые повреждения» от рубящего удара мечом 2d. Вы выбрасываете на 2 кубиках результат 8. DR цели составляет 3, так что сквозь защиту проходит лишь 5 очков. Добавьте 50% дополнительных повреждений за режущий удар (2 очка, поскольку повреждения всегда округляются вниз). Общее значение составляет 7. Так что пострадавший теряет 7 хитов.

Последствия ранений описаны на полях, а более подробно они рассмотрены в разделе *Ранения, болезни и усталость* (стр. 126).

Оружие дальнего боя

Метательное оружие

В Базовой боевой системе любой персонаж (чаще всего) может ударить любого оружием ближнего боя. Но все же временами вам может понадобиться метнуть оружие. Если вы хотите, то можете сделать это. *Не* делайте проверку оружейного умения, когда метаете оружие; вместо этого сделайте проверку «метательного» умения. Выстрел навскидку (сделанный без прицеливания) производится с -4. См. *Прицеливание*, стр. 95. (Обратите внимание, что Усложненная боевая система содержит больше подробностей, касающихся выстрелов навскидку и аккуратности!)

Если оружие можно метать, то его метание является *отдельным* умением. Все умения, связанные с метанием оружия, являются «легкими» и по умолчанию равны DX-4.

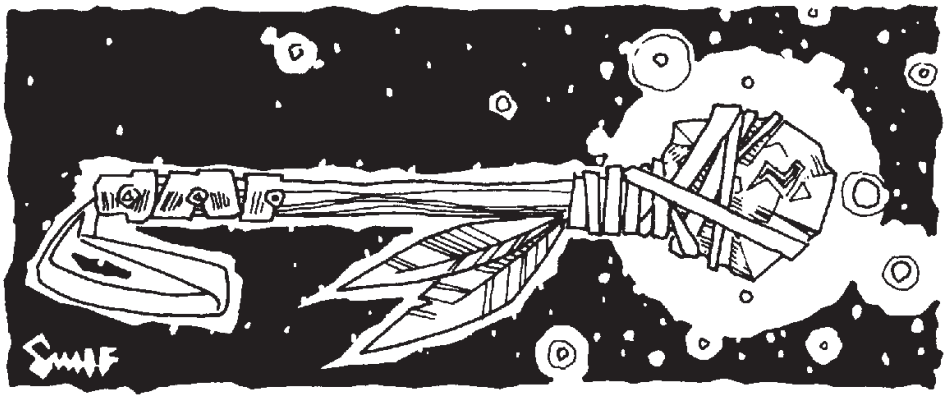
Также существует «общее» умение Метание. Это «сложный» навык. Но если вы обладаете им, то можете метать *что угодно* – нож, бейсбольный мяч, кирпич, копье. (Если у вас нет этого умения, то вы метаете камни и т.п. с помощью базового DX.) Ваша цель может Уклоняться, Блокировать или Парировать метательное оружие.

Если вы попали, то наносятся обычные повреждения. Независимо от того, попали вы или нет, оружие падает на землю. В большой битве мастер скорее не должен позволять вам подобрать оружие; в небольшом бою он может бросить кубик, чтобы определить, сколько ходов у вас уйдет на возвращение оружия!

Особые дистанционные атаки

Предварительные выстрелы: Если бой происходит на открытой местности или в просторном помещении, то стрелок может сделать как минимум один выстрел до того, как противник доберется до него. Средний противник в броне будет двигаться со скоростью примерно 3 ярда в секунду. Средний человек без брони будет двигаться со скоростью примерно 5 ярдов в секунду. (*Помните*: Передвижение равно вашей скорости в ярдах в секунду).

Промах: Согласно Базовой системе, если вы промахнулись при выстреле или метании оружия, то никого не заденете случайным образом – вы просто промахиваетесь. Правила для попадания по неправильной цели входят в Усложненную систему.



Стрелковое оружие

Атака с помощью стрелкового оружия производится также, как и атака другим оружием; сделайте проверку на атаку, позволив противнику сделать проверку на защиту, а затем бросьте кубики для определения повреждений. В Базовой боевой системе все выстрелы считаются произведенными на достаточно коротком расстоянии, если мастер не утверждает обратного (правила по расстоянию для стрелкового оружия см. на стр. 116). Чтобы попасть из стрелкового оружия, сделайте проверку оружейного умения. При Выстреле навскидку (без прицеливания) вы получаете пенальти –4; см. *Прицеливание*, стр. 95. Тот, в кого вы стреляете, может Уклоняться, но не Парировать. Стрелы и арбалетные болты можно Блокировать щитом; более высокотехнологичные снаряды нельзя Блокировать.

Луки и пращи не позволяют стрелять каждый ход. Перезарядка лука, к примеру, обычно занимает два хода, так что вы можете стрелять каждый третий.

Рукопашный бой

Иногда вам придется драться без оружия или с помощью импровизированного вооружения. Это *рукопашный бой*. Любой может участвовать в рукопашном бою, но существует несколько умений – Дзюдо, Каратэ и Кулачный бой – который позволят вам вести рукопашный бой более эффективно.

Удары руками

Удар рукой – это атака с Досягаемостью (см. стр. 102) вплотную или 1 гекс. Ваше «умение» ударить кулаком равно базовому значению DX, если только у вас нет умений Кулачный бой или Каратэ. Повреждения зависят от вашей ST: это Колющие-2 тупые повреждения, определяемы по Таблице базовых повреждений от оружия. *Пример*: Имея ST 12, ваши колющие повреждения составляют 1d-1, то есть удар кулаком наносит 1d-3 повреждений.

Кастеты или латные рукавицы добавляют +2 к повреждениям от ударов руками.

Импровизированное оружие

Если у вас нет оружия, то вы можете использовать что-нибудь вместо него. Камень, сверток с монетами и т.д. можно зажать в кулаке. Небольшой тяжелый предмет добавит +1 к повреждениям, когда вы бьете кулаком. Более крупный предмет (вроде пивной кружки) добавит +2. Любой еще более крупный предмет используется как оружие – обычно как дубина.

Удары ногами

Удар ногой рассчитывается точно так же, как и удар рукой, но умение равно DX-2, Кулачный бой-2 или Каратэ-2, и вы наносите ровно Колющие/Тупые повреждения – или Колющие+1, если на вас тяжелые ботинки или что-то вроде этого. Если вы наносите противнику удар ногой и промахиваетесь, то должны сделать проверку против DX или против умения, чтобы устоять на ногах! Удар ногой имеет Досягаемость (см. стр. 102) в 1 ярд, если вы не изучали Каратэ.

Парирование без оружия

Если вы сражаетесь без оружия, то можете парировать руками удары, нанесенные *рукой* или *ногой*, используя в качестве Парирования половину базовой DX. Умения для рукопашного боя улучшают ваше Парирование голыми руками: оно равно 2/3 умения Кулачный бой, Дзюдо или Каратэ (округлять вниз).

Если вы парируете оружие голыми руками, то защищаетесь с –3, если парируете не *колющий* удар, либо не используете умения Дзюдо или Каратэ (в любом случае вы парируете обычным образом). Проваленная попытка парировать означает, что оружие достигло цели: атакующий может выбрать, поразить ли ему намеченную цель или вашу руку! Если ваша рука получает повреждения, превышающие половину HT, то она автоматически *покалечена* (см. стр. 127).

Умения для рукопашного боя

Существует три умения (см. стр. 50 и 51), которые позволяют вам эффективнее сражаться в рукопашном бою. Кулачный бой изучить легко; Дзюдо и Каратэ – сложнее.

Вот и вся Базовая боевая система. Берите ее и сражайтесь! Когда вы освоитесь с этими правилами, то можете перейти к следующей главе, если захотите большего реализма и детальности.

Ношение оружия (и других предметов)

Вы не можете использовать оружие или щит, если они «не готовы». В любой момент вы можете (обычно) держать подготовленными два одноручных оружия – *либо* оружие и щит - *или* одно двуручное оружие.

Но вы можете *носить* большее количество оружия. Оружие можно носить множеством способов.

Во-первых, оно может находиться *в руке* (в готовом состоянии или нет). Это *единственный* способ ношения лука или иных видов оружия с досягаемостью больше 1 гекса; держите его в руке или повесьте через плечо. Никто не делает ножен для алебарды! Количество предметов, которые вы можете носить в руках, зависит от числа рук – обычно их две.

Во-вторых, его можно держать в ножнах или в ременной петле на поясе. Чтобы вытащить оружие, носимое таким образом, нужно потратить один ход на *Шаг и подготовку*, а чтобы *вернуть* его в ножны или в петлю – две секунды. Винтовки, пистолеты-пулеметы, двуручные и полуторные мечи – это единственные виды «длинного» оружия, которые можно носить таким образом; ножны для двуручного меча вешаются на спину, и оружие достается через плечо.

Теоретически вы можете подвесить к поясу дюжину видов оружия. На самом деле, любой, кто носит более одного или двух дополнительных видов оружия (плюс еще кинжал), обычно выглядит неправдоподобно или просто глупо. Финальное решение принимает мастер.

В-третьих, оружие можно держать в рюкзаке, кармане и т.д. Чтобы найти носимое таким образом оружие, потребуется время: бросьте 1 кубик за оружие в кармане или 2 кубика за оружие в рюкзаке, а затем потратьте столько секунд на поиск предмета. Прежде чем искать его, вы должны снять рюкзак: бросьте 1 кубик, чтобы определить сколько времени займет *это*. Количество оружия, которые вы можете носить таким образом, ограничивается только вашей нагрузкой.

Животные в бою

Бой против животных отыгрывается так же, как и бой против людей. Единственный показатель, который может иметь другое значение – это HT. Очень большие или очень маленькие животные будут обладать раздельным показателем HT, первое число будет означать «здоровье» (против которого делаются проверки на оглушение и т.д.), а второе – количество «хитов» (возможные повреждения). Для людей эти показатели равны, но у больших или маленьких животных все не так. *Пример*: Слон может обладать HT 17/50 - его Здоровье 17, и у него 50 хитов.

Животные более подробно описаны в Главе 18, которая начинается на стр. 140.

14 Усложненная боевая система

Усложненная боевая система предназначена для игроков, которые жаждут большего «реализма» в игре. Ее также можно использовать в качестве *отдельной настольной игры*, в которой игроки сражаются друг с другом.

Усложненная боевая система включает пять разделов: *Передвижение* (которое превращает игру из абстрактной системы в реальное отображение боя), *Зоны попадания*, *Бой вплотную*, *Оружие дальнего боя* и *Особые ситуации*

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Боевая карта

Данная система использует *боевые карты*, размеченные гексами. Две такие карты приведены в разделе *Готовых персонажей*. Когда начинается бой, возьмите подходящую *карту* или просто нарисуйте таковую, выберите миниатюры для обозначения каждого персонажа. Каждый гекс равен одному ярду. Поскольку гекс составляет один дюйм в ширину, то по масштабу подходят фигурки размером 50 мм. Но для удобства мы предлагаем использовать фигурки размером 25 мм.

Каждая миниатюра должна занимать один гекс. Часть гекса считается полным гексом (если мастер не заявит обратного), и в нем можно поместиться без пенальти. Обычно только одна фигурка занимает каждый гекс. Исключение составляет бой вплотную (см. стр. 111) и любые ситуации, в которых люди столпились близко друг к другу и не пытаются ничего *сделать*. В один гекс может поместиться до четырех людей обычного размера, если они этого желают. Также вы можете пройти через гекс не мешающего вам персонажа, хотя цена передвижения возрастает.

Базовой единицей передвижения является один гекс, или один ярд. Число гексов, которое вы можете пройти, зависит от вашей Скорости и *маневра*, который вы совершаете в данный ход – см. стр. 103.

Направление

На боевой карте каждая миниатюра должна занимать один гекс и быть повернута в направлении одного из шести смежных гексов. Ваше направление определяет, какие гексы для вас будут *передними, правым, левым* и *задним* (см. рисунок). Ваши передние гексы – это те, которые вы можете видеть и в которые можете легко войти. Вы можете войти в любой смежный гекс, но движение вбок и назад происходит медленнее (см. *Маневры*, стр. 103).

Обычно вы можете наносить удары только вперед. *Расстояние*, на которое вы можете бить, зависит от *досягаемости* вашего оружия (см. поля).

Для правшей с правой стороны находится оружие, а с левой – щит. Для левшей все наоборот.

Смена направления движения

При большинстве маневров вы можете переместиться только на один гекс. Если вы передвигаетесь на один гекс (и останавливаетесь), то можете повернуться *в любом* направлении после передвижения.

При тотальной атаке вы можете стоять на месте и поворачиваться. Если же вы двигаетесь, то должны *идти вперед*. Вы можете сохранить то же направление, двигаясь вперед, или повернуть на лицевую сторону гекса, в который входите (см. схему на следующей странице). Вы *не можете* повернуться, закончив передвижение. Таким образом, вы не можете стоять спереди от кого-либо и ударить его сзади или сбоку, только с помощью удара наугад (стр. 105).

При маневре *Передвижение* вы должны изменить направление соответственно *любому гексу, в который входите*, следующим образом: Когда вы идете вперед, либо повернитесь к лицевой стороне гекса, в который вошли (цена передвижения 1), либо войдите в него боком (цена 2). Когда вы двигаетесь в сторону или назад (цена 2), то сохраняете свое направление. См. схему на следующей странице.

«Досягаемость» оружия

Если вы используете оружие *ближнего боя*, то количество гексов, на которое им можно ударить, определяется его *досягаемостью* следующим образом:

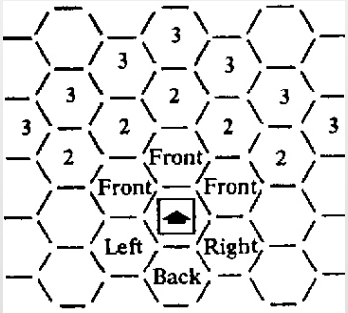
Досягаемость «вплотную»: вы можете бить оружием только цель в собственном гексе. См. *Бой вплотную*, стр. 111.

Досягаемость в 1 ярд: можно бить в передний гекс, как показано ниже.

Досягаемость в 2 ярда: можно бить в любой из «вторых» гексов.

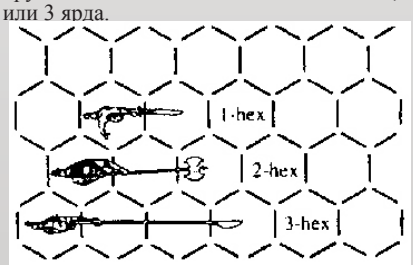
Досягаемость в 3 ярда: можно бить в любой из «третьих» гексов.

Большинство видов оружия имеет



досягаемость в 1 ярд и ими можно бить только в один из трех передних гексов.

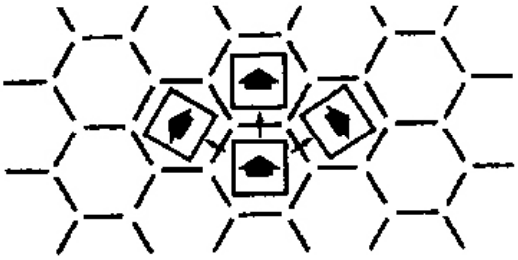
Некоторые виды оружия имеют две досягаемости. Например, полицейской дубинкой можно бить вплотную и на 1-ярд. Досягаемость копья может составлять 1 или 2 ярда, в зависимости от того, как вы держите оружие! Колющее древковое оружие может иметь досягаемость в 1, 2 или 3 ярда.



Большинство «длинных» видов оружия (с двумя или более вариантами «досягаемости») можно «перехватить», с помощью подготовки сменить за ход досягаемость. Например, если вы держите алебарду так, что это позволяет вам бить на 3 гекса, то вам придется ее приготовить за ход, прежде чем вы сможете ударить кого-либо на расстоянии в 1 или 2 гекса. *Таблица оружия* показывает, какие виды оружия нужно перехватывать, а какие (например, двуручный меч или шест) не нужно.

Досягаемость для каждого вида оружия указана в *Таблице оружия*. Невооруженный боец может бить вплотную или с расстояния в 1 ярд.

В конце передвижения, если вы израсходовали половину (или меньше) возможного передвижения, то можете повернуться в любом направлении, если только не использовали тотальную атаку. Если вы прошли более чем на половину своего Передвижения, то можете развернуться на *одну сторону гекса* (см. схему).



Вы также можете развернуться *перед* началом маневра Передвижение или *во время* него – но это стоит очков передвижения. Изменение направления стоит 1 за каждую сторону гекса, на которую вы поворачиваетесь – т.е. поворот на 180 градусов стоит 3.

Маневры

Десять маневров, описанные в Базовой боевой системе, работают и здесь. Однако теперь в каждый маневр добавляется фаза *передвижения*. Некоторые названия были изменены, чтобы это отразить.

Когда наступает ваш ход, то вы можете выполнить любой *один* маневр из приведенного ниже списка. Если маневр включает две или более частей (например, движение и атака), то вы можете выполнить их *в любой последовательности*, если специально не сказано обратное.

Там где передвижение является часть маневра, вы всегда можете передвинуться на *меньшее* расстояние, чем указано, но никогда – на *большее*. Вы также можете стоять на месте и/или поворачиваться. Когда маневр требует движения «вперед», то каждый раз можно передвигаться лишь в один из передних гексов.

Смена позиции

Этот маневр предназначен чтобы перейти из определенной позиции в любое другое положение: стоя, сидя, присев, лежа ничком или подняв лицо.

Вы не можете двигаться в тот ход, когда используете данный маневр. Однако обратите внимание, что если вы встаете из положения присев или наоборот, то можете сделать это как часть маневра «Шаг и...», описанного ниже.

Если вы лежите, то занимаете два гекса. Вы не можете сразу встать из положения лежа: сначала нужно подняться на колени (в любой из гексов), а затем уже вставать. Это занимает два хода.

Вы можете двигаться почти в любой позиции, но только стоя вы можете бежать с полной скоростью. Ограничения на передвижение в других позициях приведены ниже.

Когда вы пригибаетесь, это не считается маневром «сменить позицию». Если вы стоите, то можете решить пригнуться в начале любого хода, не совершая отдельного маневра. Если после этого вы не будете двигаться, то можете пригнуться после передвижения. Но вы не можете двигаться, а затем пригнуться *после* передвижения, чтобы избежать атак – не за одну секунду! Если вы пригнулись, то можете встать в любой момент, не производя маневра.

Вы можете использовать любую защиту в ход, когда меняете позицию, хотя некоторые позиции дают пенальти к защите. Каждая позиция имеет преимущества и недостатки при атаке, защите и передвижении как показано в таблице *Позиций* (стр. 203).

Прицеливание

Этот маневр предназначен для того, чтобы нацелить метательное или стрелковое оружие. Ваше оружие должно быть готово к стрельбе. Вы должны выбрать определенную мишень, в которую будете целиться. Вы можете повернуться перед прицеливанием, но можете двигаться только на 2 ярда или на половину своего передвижения, что меньше.

Ваша атака получает пенальти –4, если вы используете оружие дальнего боя без прицеливания, *если только* ваше эффективное умение как минимум не равняется значению Выстрел навскидку (Snap Shot) для данного оружия. Если вы целитесь в течение хода, то атака проводится против нормального уровня в умении *плюс* модификатор за Аккуратность оружия (стр. 115), хотя вы не можете получить модификатор за Acc больший, чем значение вашего умения.

Вы можете прицеливаться еще до 3 ходов, получая еще +1 за каждый ход прицеливания до максимального уровня +3. Подробности о прицеливании см. на стр. 115.

Во время прицеливания вы можете использовать любую защиту, но, выполнив ее, вы собьете прицел и потеряете все накопленные преимущества. Если во время прицеливания вас ранят, то вы должны выполнить проверку Воли или сбиться с прицела.

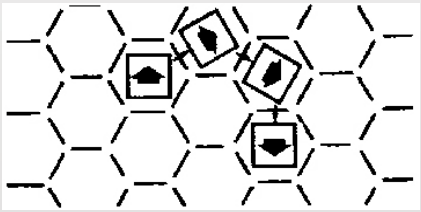
Движение вперед и направление

Это правило охватывает направление при движении вперед. Оно важно лишь при маневрах *Передвижение*, *Ожидание*, и *Тотальная атака*. Иные маневры не ограничивают ваше направление во время движения!

Движение вперед – это движение в один из трех передних гексов. Вы должны *повернуться к лицевой стороне гекса*, когда входите в него (см. рисунок). Если вы движетесь *по прямой*, то направление не меняется: в ином случае можно развернуться на одну сторону гекса (см. рисунок).

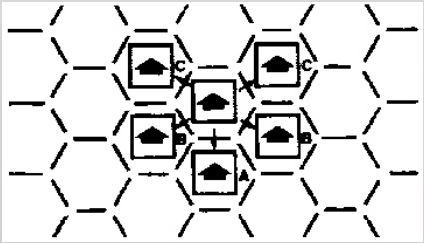
Это означает, что вы *можете* изменить направление движения, двигаясь «вперед». За три гекса передвижения «вперед» вы можете развернуться на сто восемьдесят градусов (см. ниже).

Если вы не хотите двигаться вперед, то можете отступить назад (A) или вбок (B), сохраняя *то же* направление (см. ниже). Во время тотальной атаки нельзя



двигаться назад или вбок. Как часть маневра *Передвижение* каждый гекс стоит в два раза больше, чем при движении вперед, т.е. 2 очка передвижения на хорошей поверхности.

Вы также можете «войти боком» в *передний* гекс (C), сохраняя то же самое направление. Это разрешено при тотальной атаке, так же как и при обычном маневре *Передвижение*. Такое передвижение также считается за 2 гекса.



Смена позиции в броне. Необязательное правило

Если вы хотите большего реализма, то можете позволить уровню Нагрузки влиять на время, необходимое для маневра Смена позиции. При уровне Нагрузки 0 или 1 каждая Смена позиции все еще занимает 1 секунду. При уровне Нагрузки 2 (средняя) на это уходит *две* секунды – и так далее. В то время, когда вы не до конца сменили позицию, вы считаетесь в *начальном* положении. Это правило определенно замедляет игру, но оно означает, что упасть в тяжелых доспехах может быть смертельно опасно.

Когда оружие готово?

Оружие считается «готовым», когда вы держите его в руке и готовы им атаковать. Чтобы вытащить оружие из ножен, необходим один ход (но см. умение *Быстрое Выхватывание*, стр. 105).

Мечи и ножи не становятся «неготовыми» после удара, потому что они сбалансированы и ими легко управлять.

Несбалансированное холодное оружие (вроде топора) *становится* «неготовым» после каждой атаки или парирования. Движение топором уводит его в сторону; чтобы снова приготовить его, нужен один ход.

3-гексовое холодное оружие (например, древковое оружие вроде алебарды) требует *двух* ходов на подготовку после *рубящей* атаки и один ход на подготовку после *колющей*. При рубящем ударе древковым оружием оно уходит вниз, так что его нужно дольше готовить. Но подобное оружие не становится неготовым после парирования, потому что удары парируются древком.

Сменить хват: Чтобы сменить хват большинства видов оружия, изменив досягаемость с одного до двух ярдов или с двух до трех, равно как и наоборот, требуется дополнительный ход подготовки. Неготовое оружие можно переподготовить, сменив досягаемость, независимо от того, как вы использовали его перед этим.

Падение: Если вы упали, потеряли равновесие или оглушены, а ваше оружие требует подготовки после каждого использования, то оно становится неготовым!

Убрать в ножны: Чтобы убрать оружие в ножны или в петлю на поясе, требуется *два* хода.

Быстрая подготовка при высокой ST

Если оружие становится неготовым после использования, то причиной этому является несбалансированная *масса*. Поэтому высокий показатель ST позволяет вам быстрее подготовить его.

Если ваша ST на 5 больше *минимальной* ST «несбалансированного» оружия, то его подготовка после каждого удара отнимает у вас на один ход меньше. Таким образом, вы можете рубить топором каждый ход, а алебардой – каждый второй ход. Кроме того, вы можете парировать топором и бить им в один и тот же ход.

Это верно и для арбалетов: при ST на 5 больше показателя ST арбалета, вы можете взвести его за 1, а не за 2 секунды.

Если ваша ST на 10 превышает требуемый минимум для несбалансированного оружия, то вы можете атаковать им каждый ход. Это *не касается* арбалетов.

Парирование и готовность

Вы можете парировать только *готовым* оружием. Парирование не делает большую часть оружия неготовым. Вы можете атаковать мечом, парировать вражескую контратаку, а на следующий ход вновь ударить. Однако парирование делает оружие неготовым, если атака делает его неготовым. *Исключение*: древковое оружие.

Пример: Джон-Ястреб сражается с Жестоким Фридрихом. Джон быстрее; он рубит мечом. Топор Фридриха готов, и он парирует. Теперь Фридрих не может нанести удар – его топор не готов. В свой ход он готовит топор.

Продолжение на следующей странице..

Если вы лежите на земле, сидите около или позади стены или же имеете иную возможность «опереть» оружие, то получаете дополнительный бонус +1, *если* прицеливаетесь. Вы не получаете этого бонуса, если стреляете навскидку или в движении.

Шаг и подготовка

Этот маневр используется, чтобы поднять или вытащить *любой* предмет и приготовить его к использованию. Вы можете пройти один гекс до или после того, как вытащите оружие. Используйте этот маневр, чтобы достать меч из ножен или вытащить из кобуры пистолет.

Вы также можете «приготовить» предмет, если *стоите на месте* и берете его со стола, снимаете со стены и т.д. Он должен находиться в вашем или смежном гексе.

Вы можете *стоять на месте* и принять предмет, который вам дает кто-либо другой. Этот человек должен быть в вашем или смежном гексе. Вы можете использовать этот же маневр, чтобы передать предмет кому-либо еще. Двумя предметами нельзя обменяться одновременно (помните, что каждый ход длится одну секунду).

Выбрав этот маневр, вы можете в обычном порядке уклоняться. Вы можете нормально блокировать, *если* щит уже готов, когда вас атакуют. Если ваше оружие требует более одного хода подготовки, вы не можете парировать, пока оно не будет приготовлено полностью. См. ниже.

Подготовка оружия: Вы не можете использовать оружие, которое «не готово» – т.е. если оно не находится у вас в руке, готовое к использованию. Некоторые виды оружия нужно «подготавливать» после каждой атаки. Топор, например, нужно готовить после каждого взмаха, потому что нужно остановить его движение по инерции. Древковое оружие нужно готовить *две* секунды после рубящего удара или когда вы поднимаете его с земли (потому что оно длиннее и тяжелое). В *Таблице оружия* показано, какие его виды нужно готовить после использования.

Перезарядка оружия требует последовательных маневров «подготовки». Например, чтобы выстрелить из лука (считая, что лук уже находится у вас в руке), вы должны (1) приготовить стрелу, вынув ее из колчана; (2) приготовить лук, положив стрелу на тетиву. Это занимает два хода. На третий ход вы можете целиться и стрелять. Арбалет также потребует двух маневров *Подготовки* плюс еще как минимум двух ходов, чтобы *взвести* арбалет! См. на полях стр. 96.

Когда оружие требует более одного хода для подготовки, вы должны отслеживать их, говоря (например): «Взвожу арбалет, одна секунда... взвожу арбалет, две секунды... готовлю стрелу... готовлю арбалет». Это занимает четыре хода, так что вы сможете стрелять на пятый. Время перезарядки для различных видов оружия приведено в *Таблице оружия*. Также см. на полях стр. 96.

Вы можете использовать любую обычную защиту, когда готовите оружие; можно уклоняться, блокировать или парировать любым другим оружием. Вы не можете блокировать или парировать, когда перезаряжаете стрелковое оружие. Вы *можете* уклоняться, но тогда подготовка в этот ход не учитывается. Если вы взводите арбалет или делаете что-либо столь же сложное, то вам придется начать все заново, если вы будете уклоняться!

Подготовка щита: Если щит лежит на земле или висит у вас на спине, то число ходов, необходимое на его подготовку, равняется показателю его пассивной защиты. Чтобы вновь повесть щит на спину понадобится столько же времени. Чтобы *бросить* щит, необходим всего один ход.

Поднятие чего-либо с земли: На это нужно два хода. На первый ход вы Меняете позицию, *приседая*. На второй ход вы подбираете предмет и Меняете позицию, вновь *вставая*. Меч, нож и т.д. после этого становится готов автоматически. Несбалансированное оружие нужно приготовить. Подготовка алебарды после того, как вы ее подобрали, занимает *два* хода!

Шаг и атака

Этот маневр используется для атаки *любым* готовым оружием. Пройдите один гекс в любом направлении (или стойте на месте) и используйте оружие! Маневр один, бьете ли вы холодным оружием, используете стрелковое или метаете оружие. Вы можете сначала атаковать, а *потом* передвинуться, если захотите. Если вы целились из оружия дальнего боя, то движение перед атакой приведет к ограничению бонуса, который вы можете получить за прицеливание (см. стр. 103).

Правила атаки по противнику объяснены в Базовой боевой системе (см. стр. 97). Враг, которого вы атакуете, должен находиться в пределах *досягаемости* вашего оружия (см. стр. 102). Он должен быть *спереди* от вас, если только вы не бьете наугад (см. на полях).

Вы *можете* защищаться обычным образом в ход, когда произвели атаку. Вы можете уклоняться, блокировать или (если ваше оружие все еще готово) парировать. Если вы используете топор или подобное оружие, то оно становится неготовым после удара. Так что вы не можете использовать его для парирования, пока не потратите ход или, если нужно, больше на его подготовку.

Атака сквозь занятый гекс: Возможно атаковать «через» кого-либо еще, если вы используете оружие с досягаемостью в 2 или 3 ярда. Вы можете атаковать сквозь гексы дружественных персонажей без пенальти (это входит в основы обучения использованию длинного оружия). Если вы атакуете сквозь вражеский гекс, то пенальти составляет –4.

Если ваша атака проходит по линии между двумя гексами, то пенальти нет вообще, если только не заняты оба гекса. Если же оба заняты, считайте это как один занятый гекс – дружественный, если оба гекса не заняты противником.

Тотальная атака (All-Out Attack)

Это неистовый маневр – полная атака безо всяких мыслей о защите. Вам *не обязательно* быть сумасшедшим, но это помогает.

Вы можете использовать любое холодное оружие (но не оружие дальнего боя). Вы должны сначала двигаться, а потом атаковать – но не наоборот. Вы можете поворачиваться на месте или пройти до 2 гексов (или на половину своего передвижения, что больше) *вперед*. Вы можете не обращать внимания на тела на земле и неудобный ландшафт! Вы не можете сменить направление, закончив передвижение. У вас есть четыре варианта атаки:

(a) Провести две атаки против одного противника, *если* у вас есть два готовых оружия, или одно оружие, которое не требует подготовки после удара.

(b) Сделать *один финт* (см. ниже), а затем одну атаку.

(c) Провести одну атаку с бонусом +4 к умению!

(d) Провести одну атаку с обычным умением, но с +2 к повреждениям в случае попадания.

Однако если вы выбираете этот маневр, то вы *вообще не можете использовать активную защиту* до своего следующего хода. Вы можете рассчитывать только на пассивную защиту – а это довольно слабая надежда.

Этот маневр хорош, если (a) ваши враги заняты чем-либо еще; (b) у вас длинное оружие, и никто не может вас достать или (c) вам больше ничего не остается.

Шаг и финт

Пройти один гекс в любом направлении и провести ложную атаку холодным оружием. Вы не можете сделать финт, если *не могли* бы атаковать этого противника обычной или тотальной атакой.

Когда вы делаете финт, то проведите Состязание умений (см. стр. 87): ваше оружейное умение против умения противника во владении щитом или холодным оружием. (Если у него нет щита или холодного оружия, или если его DX выше этих умений, то он делает проверку DX.) Финт *не делает* оружие неготовым.

Если вы провалили проверку, то финт неудачен. Финт также неудачен, если противник выполнил проверку *успешнее* вас.

Если вы *выполнили* проверку, а ваш противник ее *провалил*, то число, на которое вы выполнили проверку *вычитается* из активной защиты противника, если вы атакуете его на следующий ход. (Союзники не могут получить преимущество от *вашего* финта: пенальти к защите относится только к следующей *вашей* атаке.)

Если *и* вы, *и* ваш противник выполнили проверку успешно, но вы сделали бросок, успешный на большее число, то *разница* между значениями успеха вычитается из защиты противника. *Пример*: Ваше умение 15, и вы выбросили 10. Ваш успех составляет 5. Умение вашего противника 14, и он выбросил 12. Значение его успеха составляет 2. Разница равна 3, так что на следующий ход он будет защищаться с –3.

Финт не работает, если противник вас не видит. Вы не можете провести финт в темноте, сзади и т.д. Если противник отвернется от вас или другим образом потеряет вас из виду, то вы *не* потеряете бонус, если будете атаковать на следующий ход. Однако если *вы* выпустите врага из виду, то бонус будет потерян.

Финт работает *один* ход! Но если вы делаете финт, а на следующий ход наносите с помощью тотальной атаки два удара, то финт помогает обеим атакам.

Когда оружие готово? (Продолжение)

В свой второй ход Джон вновь рубит мечом. Фридрих может парировать – но тогда он не сможет атаковать! Так что ему приходится либо уклониться, либо блокировать удар. В свой второй ход Фридрих рубит топором. Так что теперь он не готов. Джон парирует удар.

В свой третий ход Джон вновь наносит рубящий удар. Топор Фридриха не готов, так что он не может парировать – ему вновь придется либо уклоняться, либо блокировать. На свой третий ход он может приготовить топор – который позволит ему либо парировать, либо атаковать на четвертый ход. И так далее...

Умение Быстрое выхватывание

Это «легкое» умение. Его нельзя использовать по умолчанию: вам необходимо научиться ему, чтобы попытаться быстро выхватить оружие.

Быстрое выхватывание – это способность подготовить оружие, достав его из кобуры, ножен или потайного места практически не потратив времени. Сделайте проверку умения Быстрое выхватывание. Успешная проверка означает, что оружие готово *немедленно* и им можно атаковать в тот же ход. Проваленная проверка означает, что вы выполняете обычный маневр *Подготовка оружия*. Критический провал означает, что вы уронили оружие.

Вы также можете попытаться Быстро выхватить оружие *в конце* своего хода, сделав что-либо еще. Если проверка успешна, то оружие *готово*. Если нет, то в следующий ход вы *должны* сделать маневр «Приготовить оружие», потому что вы его уже начали.

Быстрое выхватывание можно изучить для пистолетов, длинного стрелкового оружия (винтовок/автоматов), ножей, стрел, обычных мечей, двуручных мечей, револьверных обойм и оружейных магазинов. Каждый такой навык – это *отдельное* умение.

Удар наугад

«Удар наугад» (wild swing) – это удар, наносимый врагу, который находится *сбоку* или *сзади* от вас. Он вряд ли достигнет цели, но иногда это лучше чем ничего.

Удар наугад получает пенальти –5 к попаданию, или максимальное значение атаки 9, или текущее пенальти за темноту, что хуже. Вы не можете целиться в определенную часть тела врага. Если вы используете правила по зонам попадания, то бросьте кубики случайным образом. Враг, которого вы атакуете, *должен* находиться в пределах досягаемости оружия. Вы не можете совершить проникающую атаку «наугад» на дистанции более чем в 1 гекс.

Вы можете провести тотальную атаку наугад, но чаще всего это плохая идея. Тотальная атака *не может* дать бонус +4 к умению, если вы бьете наугад.

Против удара наугад защита действует обычным образом. В случае попадания он наносит обычные повреждения.

Если у вас есть Периферийное зрение, то ваши левый и правый гекс считаются «передними». Таким образом, атака в правый гекс не является ударом наугад. Атака в левый гекс является ударом наугад (если у вас не двуручное оружие) – вы все видите, но угол атаки очень неудобен!

Вы можете защищаться обычным образом в любой ход, когда делаете финт. Однако если вы делаете финт, а затем парируете несбалансированным оружием, делая его неготовым, то не сможете атаковать на следующий ход и финт станет бессмысленным.

Однажды атаковав противника ударом щита (см. стр. 123), вы также можете выполнить финт щитом, делая проверку против умения Щит.

Шаг и концентрация

Данный маневр позволяет вам (чаще всего) пройти один гекс в любом направлении, а затем *сконцентрироваться* на одной задаче, требующей ментальных усилий. Это может быть сотворение заклинания, использование пси-силы, попытка не поверить в иллюзию или подобное действие.

Если вы ранены, сбиты на землю, используете активную защиту или отвлечены чем-либо еще, то должны сделать проверку Воли-3, чтобы не прервать концентрацию.

Шаг и ожидание

Данный маневр позволяет вам передвинуться на один гекс в любом направлении, повернуться, либо же стоять на месте, и *ждать* приближения врага. В любой момент до следующего хода, если враг достаточно приблизится, вы можете его атаковать. Если вы в свой ход стояли на месте, то можете пройти один гекс *вперед* и *потом* атаковать. Если противник движется, чтобы атаковать *вас*, то первым бьет более длинное оружие. Если оружие равной длинны, то проведите Состязание оружейных умений. Высокое умение позволяет проводить стратегию «превентивного удара».

Вам *не обязательно* атаковать первого приблизившегося врага; вы можете не обращать внимания на одного противника и дожидаться другого. Вам вообще не обязательно атаковать.

Если более чем один боец Ждет, а кто-либо заявляет атаку, то данная атака и реакция цели, если она последует, разыгрываются до того, как другой ждущий боец сможет атаковать.

Если противник не вошел в зону досягаемости шага-и-атаки, или если вы решили не атаковать, то ваш ход просто теряется; вы простояли в ожидании, ничего не делая.

Вы можете защищаться любым обычным образом в ход, когда Ждете.

Данный маневр используется и при *стрельбе по возможности* (*opportunity fire*) из оружия дальнего боя (см. поля стр. 118).

Тотальная защита (All-Out Defense)

Этот маневр полезен, когда вы окружены врагами – особенно такими, которые любят использовать тотальную атаку. Вы можете пройти один гекс *в любом направлении*. Нельзя делать ничего кроме защиты!

Если вы проваливаете проверку на защиту против любой атаки, то можете попытаться использовать *другую* (отличающуюся) защиту – другими словами, вы получаете две проверки на защиту, используя два разных вида активной защиты, для каждой атаки, проведенной в этот ход. Вы можете использовать не более двух блоков и *двух* парирований за ход, когда применяете Тотальную защиту (если у вас два оружия, то каждым из них вы можете парировать дважды). Если вы больше не можете блокировать и парировать, то можете только один раз уклоняться от атаки – невозможно два раза уклониться от одной атаки!

Длинное действие

На выполнение многих действий требуется более одной секунды. В боевой ситуации используйте общий маневр «Длинное действие» каждую секунду, пока не закончите его. Мастер скажет вам, сколько времени это займет. В некоторых случаях

Отбрасывание (Knockback)

Когда вы наносите кому-либо очень сильный удар, то это может отбросить цель назад. За каждые *полные* 8 хитов *пулевых*, *тупых* или *режущих повреждений*, которые вы выбросили на кубиках, враг смещается на один гекс в противоположном от вас направлении. Посчитайте отбрасывающие повреждения *до* учета сопротивления повреждениям брони противника. Она может защитить его от ран, но не сведет удар на нет!

Любой, кто отброшен назад, должен сделать проверку DX, чтобы избежать падения. Успешная проверка означает, что он приземлился на ноги. Если вы отбрасываете противника на что-то большое, то он остановится, когда ударится о преграду. Последствия (включая возможные повреждения тому, обо что он ударился) будут такими же, как если бы вы бросали его в это. См. *Метание предметов*, стр. 90.

Отбрасывание толкающей атакой

Когда один боец сбивает другого, толкая его, то существует вероятность, что сбитый боец будет в падении отброшен назад. Это случается только когда один из бойцов остается на ногах, а другой падает.

Проведите Быстрое состязание Силы. Если упавший боец выигрывает или происходит ничья, то он не отброшен назад. Если он проигрывает, то отброшен на один гекс назад за каждые 2 очка, на которые он проиграл – округлять вниз, но не меньше 1 гекса. Любая стена, боец или иная преграда остановит его. Если он врезается в другого бойца, то останавливается *в* гексе, где находится этот боец, которому придется сделать проверку (ST+3 или DX+3, что выше), чтобы самому не упасть!

Боец, который *провел* толкающую атаку, не может «отскочить» более чем на 2 гекса.

Стратегия выжидания

Маневр *Ожидание* может быть очень полезен в боевой ситуации, когда вы хотите остановить убегающего врага – или защитить кого-то позади себя.

Когда вы решаете Ждать, то можете атаковать в любой момент – даже посредине чужого передвижения! Если вы вообще не двигались в этот ход, то можете пройти один гекс *вперед* и ударить. Если противник все еще на ногах после вашего удара, то он может продолжить передвижение.

Это лучший (и почти единственный) способ не дать более быстрому врагу пробежать мимо вас. Если вы выполняете обычный маневр (чтобы драться с кем-то еще, например), то ваше внимание отвлечено – и в масштабе одной секунды он *должен* суметь пробежать мимо вас! Но если вы его ждете, то получите возможность перехватить или ударить его, когда он пытается пройти мимо.

для определения времени, которое вам понадобится, нужно будет бросать кубики.

Некоторые действия (вроде сваливания камней в одну кучу, чтобы забраться по ним) можно, если это необходимо, прервать посередине, чтобы выполнить нужный маневр или другое действие. Другие действия (вроде набора телефонного номера) нельзя прервать; если вы остановитесь в средине, то придется начинать все заново.

примеры длинных действий

Поднять тяжелый предмет (весом больше вашей ST)	2 сек.
Открыть незапертый ящик, книгу, сундук, портфель и т.д.	1 сек.
Найти предмет в ящике, портфеле и т.д. (если он не спрятан)	2d сек.
Найти предмет в собственном кармане	1d сек.
Написать короткое послание	5 сек. за предложение
Прочитать короткое послание	2 сек. за предложение
Проглотить таблетку или эликсир	2 сек.
Зажечь спичку, сигарету, фитиль, свечу, факел и т.д.	2 сек.
Убрать оружие в ножны, бросить в карман небольшой предмет	2 сек.
Достаточно тщательно обыскать несопротивляющегося человека	1 мин.
Переодеться	1 мин.
Надеть полный комплект легкой брони	5 мин.
Надеть латы или высокотехнологичную боевую броню	10 мин.

Совершая длинное действие, вам нужно считать секунды каждый раз, когда вы заявляете данный маневр. Например, убирая оружие, в первый ход вы должны сказать: «Убираю оружие – одна секунда», а во второй ход: «Убираю оружие – две секунды, готово». Так мастер и другие игроки смогут отслеживать, что вы делаете.

Мастер определяет, какая защита позволена вам во время выполнения длинного действия. Как правило, разрешено только Уклонение, а Уклонение обычно заставит вас начать действие заново. Но мастер может что-то изменить, если это покажется ему реалистичным.

Передвижение

Данный маневр используется, когда *все* что вам нужно – это двигаться. Вы можете *Передвигаться* почти в любой позиции, но только стоя вы можете перемещаться с полной скоростью. Другие позиции вас замедлят, как показано на полях.

Например, если вы по какой-либо причине хотите двигаться *назад* (допустим, не хотите выпускать врагов из поля зрения), то каждый гекс считается за два. Таким образом, кто-либо с Передвижением 6 может не поворачиваясь пройти назад только три гекса в ход. Если вы движетесь *пригнувшись*, то будете перемещаться медленнее, но по вам будет сложнее попасть.

Вы можете использовать любую активную защиту в ход, когда выбираете маневр Передвижение.

При движении вы можете использовать холодное оружие – до, во время и после передвижения, но это будет Удар наугад (стр. 105).

Вы можете целиться или стрелять из оружия дальнего боя во время движения, но тогда получите существенное пенальти к попаданию. См. стр. 117.

Свободные действия

Некоторые действия можно предприниматься во время любых маневров. Вот некоторые примеры:

Разговаривать. Вы *всегда* можете говорить. (Если мастер хочет реализма, то он должен позволять произносить только одно предложение в секунду. Но обычно интереснее, когда это ограничение не используется.)

Поддерживать заклинания (при использовании магии). Пока колдун не ранен или не потерял сознание, он может поддерживать заклинание, независимо от того, чем еще он занят.

Бросить предмет. Любой «готовый» предмет можно бросить в любой момент при выполнении любого маневра. Его можно бросить в любом гексе, через который вы проходите, или в любом смежном гексе.

Цены за передвижение

Используйте перечисленные цены только при использовании маневра *Передвижение*. Для других маневров «цена» значения не имеет.

Например, если ваше Передвижение составляет 6, то у вас 6 «очков передвижения» в ход. Перемещение на один гекс вперед стоит 1; движение в сторону или назад стоит 2.

К этому прибавляются пенальти за препятствия и т.д. Если вы входите боком (цена 2) в занятый гекс (цена +1), то общая цена за вхождение в этот гекс составляет 3. Однако вы всегда можете пройти 1 гекс в ход. Периферийное Зрение *не* влияет на цену движения вбок или назад!

Направление движения

Вперед: 1
Вбок или назад: 2

Позиции

Пригнувшись: +1/2
Присев на колени: +2
Ползком: +2
Лежа: передвижение только на 1 гекс в ход (по-пластунски или перекатываясь)
Сидя: нельзя двигаться!

Смена направления

Если вы хотите сменить направление *до* или *во время* движения, то поворот на каждую сторону гекса стоит 1. *После* передвижения, вы можете повернуться в любую сторону, если использовали половину (или меньше) своих очков передвижения. Если вы использовали более половины очков передвижения, то, закончив передвижение, вы можете повернуться только *на одну сторону гекса*.

Препятствия

Небольшие препятствия (например, в гексе находится тело или другой персонаж): +1 за тело или за человека. Вы не можете пройти сквозь *вражеский* гекс, если не сможете через него *проскользнуть* (стр. 113).

Серьезные препятствия (несколько тел): гекс нужно обойти или перелезть препятствие.

Неудобная поверхность

На ненадежной опоре цена за вход в любой гекс повышается на 1, 2 или больше. Это зависит от того, что с точки зрения мастера «реалистично» (грязь, сыпучий гравий, вощеный пол или что-то еще!) Движение по лестнице (вверх или вниз) стоит в два раза больше.

Передвижение в воде глубиной в фут обходится в два раза дороже. Более глубокая вода снижает передвижение до 1 гекса в ход. Если это стремительный поток, то каждый ход делайте проверку DX (минус пенальти за нагрузку). Проваленная проверка означает, что вы упали и должны сделать проверку на Плаванье, чтобы вновь встать на ноги. Каждая проваленная проверка на Плаванье сносит вас на 3 ярда по течению, и вы обычным образом захлебываетесь (см. стр. 91).

Любой, кто находится в гексе, где есть препятствие, или на неудобной поверхности, также получает пенальти –2 к любой производимой атаке. На защиту это не влияет. Исключение: Если вы стреляете из оружия дальнего боя, то, потратив время на прицеливание, вы избавитесь от этого пенальти!

Продолжение на следующей странице...

Цены за передвижение (Продолжение)

Спринт

Если вы бежите *прямо* в течение двух или более ходов подряд, то на втором и последующих ходах вы получите в качестве «бонуса за спринт» 1 дополнительный ярд в ход. Вы не можете получить бонуса за спринт, если поверхность неудобна или если вы не бежите (более или менее) прямо к некой цели. Любое отклонение от «прямого» передвижения потребует от вас бежать один ход с нормальной скоростью, прежде чем вы снова получите бонус за спринт.

Пример: Ваше Передвижение составляет 4. Вы можете пробежать прямо 4 ярда. Но во второй и последующие ходы бега вы получите бонус за спринт и сможете пробегать *пять* ярдов вперед.

Более быстрые сражения

Если ваши сражения слишком затягиваются, то вот альтернативные правила, которые можно использовать. Обратите внимание, что данные правила приведут к тому, что очень умелому бойцу будет *гораздо легче* победить малоквалифицированного противника. Но при равных силах бойцов она не сильно изменит баланс.

Считайте каждую атаку/защиту как *Быстрое состязание Умений* (стр. 87). Если атакующих попадает, то защищающийся должен выполнить проверку своей защиты на *столько же или больше очков*. Это делает успешную защиту сложнее и убыстряет бой!

Пассивная защита в усложненной боевой системе

Значения вашей пассивной защиты – брони и щита – прибавляются к проверке на защиту, когда вас атакует противник, как и в Базовой боевой системе. Броня и Стойкость работают точно также (хотя броня может давать различные значения PD для разных частей тела – см. *Таблицу Брони*).

Но PD щита защищает только против атак *спереди* и *со стороны щита*. Он защищает против любых атак, когда вы лежите, если только вы по какой-то непонятной причине не оказались *сверху* щита.

Если вы повесили щит на спину, он будет давать *слабую* пассивную защиту. Вычтите 1 из обычного показателя PD щита и добавьте получившееся число к защите от атак сзади (только от них), но *не* от остальных. Вы можете носить второй щит привязанным к спине – но это будет тяжело!

«Обходные» атаки

Очень быстрый персонаж иногда может начать ход спереди от врага и, обойдя его, нанести удар из заднего гекса. Против настоящей атаки с тыла активной защиты нет, потому что жертва не знает о готовящейся атаке. Если атакующий начинает спереди и обходит противника (за счет превосходства в скорости), то жертва *знает* о том, что ее атакуют. Считайте это атакой сбоку, т.е. с –2 к активной защите.

Атаки

В целом, атаки осуществляются так же, как и в Базовой боевой системе. Два особых вида атак подробно описаны в последующих разделах: *бой вплотную*, когда вы в одном гексе с противником (см. стр. 111) и *дистанционные атаки* оружием дальнего боя (см. стр. 114).

Защита

Правила по защите в целом те же, что и в Базовой боевой системе – но более подробные, чтобы отразить влияние вашей позиции относительно противника.

Активная защита

Существует три вида *активной защиты*, с помощью которых можно избежать атак. Каждый из них просчитывается заранее. Когда вас атакуют, вы можете выбрать один из видов активной защиты как часть общей проверки на защиту. (Если вы выполняете маневр *Тотальная Защита*, то можете сделать *две* различные проверки на защиту против каждой атаки.)

Выбор активной защиты будет зависеть от ситуации – *особенно* от маневра, использованного вами в последний ход. Некоторые маневры ограничивают возможную активную защиту. Например, если вы выполнили Тотальную Атаку, то *не сможете* использовать активную защиту.

Если вы оглушены, то любая активная защита получает пенальти –4. Иногда вы *не сможете* активно защищаться. «Дружеский» удар в спину, снайперский выстрел или совершенно неожиданная западня – это атаки, против которых активная защита невозможна. Человек, находящийся без сознания, также не имеет активной защиты. Но у вас всегда есть *пассивная защита*, см. поля.

Преимущество Боевые Рефлексы дает бонус +1 ко всем видам активной защиты.

Уклонение (Dodge)

Ваша защита Уклонением равна вашему показателю Передвижения. Значение Уклонения животных равно половине Передвижения или половине DX, что выше – до максимума 10. Уклонение – лучшая защита, когда вы не умеет обращаться с оружием.

Вы не можете уклоняться от атаки из *заднего* гекса – т.е. прямо сзади. Вычтите 2 из Уклонения, когда пытаетесь избежать атаки из *бокового* гекса. *Пример:* Если ваше Уклонение составляет 5, то Уклонение против атаки сбоку будет равняться 3. Вы не можете уклоняться от атаки оружием дальнего боя, если ее произвел враг за пределами вашего поля зрения.

Вы можете уклонять сколько угодно раз за ход.

Акробатическое уклонение: Если у вас есть умение Акробатика, то вы можете попытаться совершить «эффектное» Уклонения раз за ход. Вы можете считать, что перепрыгнули через лезвие меча, окатились в сторону или что хотите другое. Сделайте проверку умения Акробатика (не по умолчанию!). Если она успешна, то вы получаете +1 к проверке на Уклонение; если провалена, то получаете пенальти –2. Это можно объединять с отступлением (см. стр. 109).

Блокирование (Block)

Ваша защита «блокированием» равна половине умения Щит, округленной вниз. Ваш щит должен быть *готов*, когда вы используете его, чтобы «заблокировать» атаку. Блокирование подчиняется правилам из Базовой боевой системы (стр. 98) со следующими дополнениями:

Вы можете блокировать только атаки из переднего гекса *или* из гекса, который находится со стороны вашего щита (слева, если вы не левша). Блокирование атак со стороны щита делается с –2. Вы можете заблокировать атаку метательным оружием из бокового гекса, но не стрелу/снаряд/пулю.

Вы можете блокировать только одну атаку в ход, если не используете маневр *Тотальная защита*. В последнем случае вы можете блокировать *две* атаки в ход.

Парирование (Parry)

Ваша защита Парированием равна половине оружейного умения или 2/3 умений Фехтование или Шест (округлять вниз). Парирование подчиняется правилам из Базовой боевой системы (стр. 99) со следующими дополнениями:

Вы можете парировать атаки, проведенные только из переднего гекса или из гекса со стороны оружия (справа, если вы не левша). Двуручным оружием можно парировать атаки с любой стороны гекса. Вы получаете пенальти –2 при Парировании атаки сбоку.

Обычно вы можете парировать только одну атаку за ход, если только вы не

фехтовальщик (см. стр. 99). Если вы применяете *Тотальную защиту*, то можете парировать *две* атаки за ход. Вы можете парировать оружием удар голой руки – см. стр. 99.

Отступление (Retreat)

Это не отдельный вид защиты: это возможность, которую можно добавить к любому виду активной защиты, отойдя на один гекс в любом направлении от атакующего. Отступление добавляет 3 к любой попытке Уклониться, Блокировать или Парировать.

Вы не можете отступать в занятый гекс. Вы можете повернуться на *одну* сторону гекса, если хотите. (Отступление нельзя использовать против *дистанционных* атак.) Ваше передвижение из-за отступления происходит немедленно.

Если отступая вы выходите из зоны досягаемости холодного оружия противника, *то противник все равно проводит атаку*. И если ваш противник проводит тотальную атаку, то отступление *не* мешает ему нанести второй удар.

Вы не можете отступать в положении сидя, пригнувшись или будучи оглушенным. Вы *можете* отступать (откатываясь в сторону), когда лежите.

Вы можете отступить раз в ход. Другими словами, однажды отступив, вы больше не можете отступать до своего следующего хода.

ЗОНЫ ПОПАДЯНИЯ

Когда вы наносите противнику удар, то можете выбрать, *какую часть тела атаковать*. Каждая часть тела отличается сложностью попадания и различными последствиями серьезных повреждений. Это показано в таблице на стр. 203. Вы также можете обращаться к данной таблице, когда хотите выбрать зону попадания случайным образом (например, удар от падающих камней или попадание стрелой издалека). Бросьте 3 кубика, чтобы определить, куда попал удар. Некоторые части тела никогда не поражаются случайным образом.

Пенальти к попаданию по различным частям тела

Если удар нацелен в любую часть тела помимо торса, то сложность цели добавит пенальти к попаданию. Вычтите это пенальти из умения атакующего. В торс попасть легче (нет пенальти). По рукам и ногам – сложнее (-2); еще сложнее попасть по кистям рук и стопам (-4). Еще более сложно попасть по голове (-5) и в район *мозга* – жизненно важный орган, расположенный напротив лица и подбородка – пенальти –7, потому что попасть по нему *трудно* из-за малого размера. См. таблицу на стр. 203.

Если цель вашего удара защищена некой броней, которая «отводит» удары – из металла или прочного пластика – то она даст *пассивную защиту*, которая помогает при проверке на защиту. Например, прочная кожа дает пассивную защиту 2. См. *Таблицы брони* на стр. 210 и 211. Защиту, которую броня дает различным частям тела, нужно записать рядом с изображением персонажа в его Листе.

Критические попадания

«Критическое попадание» - это особенно опасный удар. Каждый раз при выпадении на кубиках 3 или 4 при проведении атаки вы автоматически попадаете – защищающийся не может сделать проверку на защиту – *и* вы можете бросить кубики согласно *Таблицам критических попаданий* на стр. 202.

Если вы очень искусны, то можете совершать критические попадания гораздо чаще. Когда *эффективное* умение равно 15, то результат 5 означает критическое попадание. Когда эффективное умение равно 16 *или выше*, то результат 6 означает критическое попадание. Бонусы к попаданию (например, тотальная атака) *делают* критическое попадание более вероятным. Пенальти к попаданию (например, за сложную цель) делают критическое попадание менее вероятным.

Пример: Луи Ле Бланку, чтобы попасть по Грязному Пирру, нужно выбросить на кубиках 15 или меньше. Он выбрасывает 5. Для него это критическое попадание! (3 или 4 будет критическим попаданием для *любого*!)Поскольку это критическое

Куда наносить удар

Куда следует бить противника, зависит от многих факторов – вашего умения, брони противника и того, хотите ли вы его убить!

Мозг – Позволяет оглушить, нанеся минимальные повреждения, и легко убить метким выстрелом. Но это сложная мишень, особенно если противник носит шлем.

Туловище – Легко попасть, и повреждения не «теряются», кроме как от очень мощных атак – все уходит на то, чтобы убить противника. Лучшая цель для мощных и грубых видов длинного оружия. Лучшая цель для проникающего оружия.

Конечности – Позволяет вам вывести противника из боя с меньшими повреждениями и сохранить ему жизнь для допроса или обмена пленными. Если вы *не* хотите убивать, то это наилучшая цель. Удары по конечностям - это обычно хорошее решение, если у вас высокое умение, но малая сила.

Кисти и ступни – Сложная цель, но это дает возможность покалечить противника, на деле нанеся небольшие повреждения. Не пытайтесь этого сделать, если вашей задачей является убить.

Оружие – По нему следует бить, если вам нужно захватить противника невредимым, обезоружить друга или просто показать себя. См. *Удары по оружию*, стр. 110.

Случайная зона попадания

Вам *не обязательно* выбирать цель; вы всегда можете ударить случайным образом. Бросьте 3 кубика и по таблице определите, куда пришелся удар. После этого продолжайте атаку обычным образом. Попадание происходит случайным образом, когда срабатывает ловушка, когда стрела летит с далекого расстояния и т.д. Но в этом случае вы должны *сначала* определить, попала ли стрела (без пенальти за часть тела), а *потом* - куда она попала.

Если случайная атака происходит сверху (например, взмах алебардой или падающие камни), вычтите 3 из броска, прежде чем смотреть в таблицу. Это делает голову и руки более вероятной целью.

Избыточные повреждения: Удары «навылет»

Количество повреждений, получаемое конечностями, ограничено; повреждения свыше HT/3 по кистям и ступням или HT/2 по рукам и ногам, калечат конечность, а не снимают дополнительных хитов.

Одно попадание в торс, которое наносит *проникающие или пулевые* повреждения больше значения HT, не учитывается... они пробивает жертву «насквозь» и теряется. Для головы или жизненно важных органов теряются повреждения свыше HTx3.

Лучи, огненные шары или молнии могут нанести в два раза больше указанного выше максимума повреждений по торсу, голове или жизненно важным органам.

Однако максимума повреждений для мозга не существует. Также не существует ограничения по максимальным повреждениям для оружия, наносящего более 15 кубиков базовых повреждений; такие мощные виды оружия наносят столь большую рану, что «трата» повреждений маловероятна.

Усложненные правила для ранений

Различные типы оружия по-разному воздействуют на различные части тела. Например, стрела, пробившая голову – это плохая штука, а та же самая стрела, пробившая ступню может оказаться не более чем неприятностью.

Пулевое и проникающее оружие

Когда вы выбираете в качестве цели специфическую часть тела, то пулевое и проникающее ранение может нанести особые повреждения.

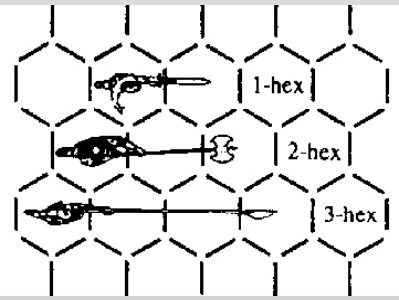
Если вы задели *жизненно важные органы* противника проникающим ударом, то повреждения, прошедшие сквозь броню, *утраиваются*! В жизненно важные органы невозможно ударить другим оружием кроме проникающего. (Исключение – удар ногой или рукой в солнечное сплетение или в пах можно отыграть как тупую атаку по жизненно важным органам.)

Если вы попали врагу в *руку, ногу, кисть или стопу* пулей или проникающим оружием, то бонуса к повреждениям *нет*; повреждения не умножаются вовсе. Попадание стрелы в конечность достаточно незначительно; а попадание в голову может убить.

Калечащие ранения

Если жертва получила ранение конечности и нанесено достаточно повреждений, то данная конечность покалечена... сломана, отрублена или серьезно обожжена, в зависимости от конкретного случая.

Боец сразу же теряет возможность использовать покалеченную конечность. Это может вызвать падение, потерю оружия и т.д. Подробности см. в главе *Ранения, Болезни и Усталость*, стр. 126. Калечащее ранение автоматически *оглушает* пострадавшего (см. стр. 127).



Удары по оружию

Вы можете бить по оружию, потому что хотите взять его владельца живьем... или потому что (в случае с древковым оружием) вы можете дотянуться только до оружия.

Оружие для боя вплотную находится в гексе владельца.

1-гексовое оружие находится в гексе владельца и в его переднем гексе (см. схему), а 2-гексовое оружие в двух гексах прямо перед владельцем. Как бы то ни было, вы всегда можете ударить по 2-х 3-гексовому оружию в ход после того, как им ударили или провели финт *по вам*.

Удар по ножу, пистолету или другому маленькому оружию получает пенальти -5. –3 для алебарды, копья, винтовки или двуручного меча и –4 для любого другого оружия. Попадание по оружию может *перерубить* древко топора или алебарды, выбить или сломать металлическое оружие

Продолжение на следующей странице...

попадание, то Пирр *не может сделать проверки на защиту*. Удар автоматически попадает!

Критическое попадание – это *единственный* способ, благодаря которому неумелый персонаж может одолеть превосходящего противника в честном бою. Это также единственный способ пробить крепкую броню легким оружием. Время от времени всем везет. Но помните, что наиболее вероятный результат по таблице – это «нет дополнительных повреждений». Даже если вам повезет попасть по более умелому противнику, то ваш удар может оказаться не слишком болезненным...

Оглушение

Критические попадания и некоторые другие удары могут оглушить жертву. Это подробно описано на стр. 127. Оглушенный персонаж защищается с –4 и не может ничего делать!

Данное правило реалистичны, но *смертельны*. Если не хотите их применять, то это ваше право.

Критические промахи

Противоположностью «критическому попаданию» является «критический промах». Вы терпите критическую неудачу, когда выбрасываете *очень плохой* результат при проверке на атаку. Результат 18 – это всегда критический промах. Результат 17 – это критический промах, если только ваше эффективное умение не составляет 16 и выше; в таком случае это обычный провал. Результат броска, который превышает нужное значение на 10 или больше – это также критическая неудача! *Пример:* Для попадания вам нужно выбросить на кубиках 6 или меньше. Результат 16 или выше означает критический промах! Вы можете сломать оружие, уронить его или даже задеть себя.

Когда выпадает критический промах, вы должны сразу же свериться с *Таблицей критических промахов* (стр. 202), бросив 3 кубика. Результат применяется сразу же. Некоторые результаты требуют повторного броска, чтобы «подтвердить» особо неудачный исход.

Естественно, что при эффективном умении 7 и выше вы не совершите критический промах, если не выпадет 17 или 18. Таким образом, умелые бойцы будут ошибаться не слишком часто... если только не попытаются провести сложный удар или атаковать при неблагоприятных обстоятельствах.

Критические промахи при проверке на защиту

Результат проверки на защиту 17 или 18 всегда приводит к *ужасному* провалу. Если вы пытались *уклониться*, то теряете опору и падаете. Если вы пытались *блокировать*, то щит выскальзывает из руки и вам необходимо переподготовить его в течение одного хода, чтобы можно было вновь блокировать (его PD все равно считается). Если вы пытались *парировать*, то обратитесь к *Таблице критических промахов*.

Однако если вы пытаетесь защититься и выбрасываете 3 или 4, то с вашим противником тут же случается неприятность из *Таблицы критических промахов*. Вы его одурачили, выбили его оружие, либо иным способом *очень* хорошо защитились. Исключение: при защите от атак *с расстояния* результат 3 или 4 не вызывает особых последствий.

Выбор брони - усложненные правила

Когда вы используете Усложненную боевую систему, то можете приобретать броню для шести различных частей тела: головы, торса, кистей, ступней, рук и ног. См. схему на стр. 211. Цена и вес за броню для кистей, стоп, рук и ног всегда указывается с учетом того, что покупается пара, потому что редко бывает так, что кто-то носит на одной конечности один тип одежды, а на второй – другой. Тем не менее, это вполне можно сделать, если захотите!

В *Таблицах брони* (стр. 210-211) указаны цены, вес, PD и DR для различных частей брони, от набивной до футуристической пластиковой, и указано, какие части тела прикрывает данный предмет.

Если данное правило слишком сложно, чтобы получать от него удовольствие, вы легко можете вернуться к Базовой системе и считать, что PD и DR комплекта брони в равной мере применяются ко всем его частям.

Цены и вес брони в обеих системах равны. Однако базовые правила по броне *более* выгодны для персонажей, использующих правила о зонах поражения, потому что (например) человек в стальных рукавицах получает DR 4 для кистей рук, в то время как человек в «общих» тяжелых доспехах, если получит удар по руке, будет защищаться с «общим» DR 7!

БОЙ ВПЛОТНУЮ

Используя маневры *Передвижение, Шаг и Атака* или *Тотальная Атака*, вы можете войти в занятый противником гекс, если способны добраться до него. Когда вы входите во вражеский гекс, то можете атаковать противника несколькими способами. Атака противника из его же гекса – это *бой вплотную (close combat)*.

Вы также можете *проскользнуть мимо*, то есть обойти противника, не вступая с ним во взаимодействие. Если вы используете маневр *Передвижение*, чтобы войти в гекс противника, то *обязаны* попытаться либо проскользнуть мимо, или *толкнуть* оппонента!

Когда вы входите во вражеский гекс, то занимаете *половину* гекса (см. схему). Вы занимаете ту половину, со стороны которой вошли в гекс; противник занимает оставшуюся. Чтобы войти в любой из передних гексов со стороны противника, вам придется *проскользнуть*, пройдя мимо него.

Маневры при бое вплотную

Маневр Шаг и атака

Вы можете шагнуть в гекс противника и атаковать его. Если вы уже во вражеском гексе, то можете отступить и атаковать 1-гексовым оружием – или же остаться на месте, проведя атаку вплотную, а потом шагнуть из гекса – *если* противник вас не схватил. Если он держит вас, то вы можете каждый ход выбирать маневр, но не можете покинуть гекс, пока не освободитесь – вы ведь схвачены. Возможны следующие атаки:

Захват. Вы хватаете противника. Чтобы это сделать, вам нужно выиграть Быстрое состязание Ловкости (см. стр. 87): вы действуете с бонусом +3! Хотя бы одна ваша рука должна быть свободна, чтобы было чем хватать. Захват не наносит повреждений, но противник получает –4 к DX и не может уйти, пока не освободится, или пока вы его не отпустите. (Обратите внимание, что если вы схватили противника, чья ST в два раза больше вашей, то вы *не мешаете* ему уйти. В большинстве случаев вы просто досадная неприятность. Человек может схватить медведя, но не может задержать его.)

Вы можете хватать обеими руками или только одной. Если вы удерживаете противника двумя руками, то дальше можете попытаться только удушить, повалить или придавить его.

Если противник присел, лежит и т.д., то вы получаете бонус +6 при проверке DX. Но чтобы схватить его, вам тоже придется присесть на колени или лечь! Вы можете сделать это как часть атаки с помощью захвата – просто атакуйте!

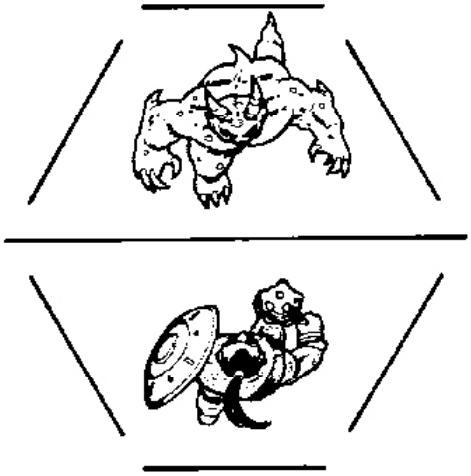
Схватить оружие противника. У вас должна быть свободная рука, и вы должны выиграть Быстрое состязание в Ловкости. В последующие ходы вы можете попытаться вырвать оружие у противника: каждая такая попытка полностью занимает секунду и требует *победить* в Состязании Силы. Если вы *проиграли* состязание, то выпускаете оружие.

Схватить руку, которой противник держит оружие. То же, что и выше, но для оружия, которое вы *не можете* схватить (вроде кинжала). Если вы побеждаете в Состязании Ловкости, то хватаете руку или кисть, в которой находится оружие. Это считается за Захват. Вы не можете вырвать оружие, но можете заставить противника бросить его, выиграв Состязание Силы: после чего можете попытаться подобрать оружие сами.

Атака оружием. Если у вас в руках находится оружие для боя вплотную (см. поля на стр. 112), то вы можете его использовать. Атаки оружием при бое вплотную проводятся с –2 к попаданию.

Атака голыми руками. Это может быть обычный удар рукой (Колющий-2 тупых повреждений); попытка укусить (1d-4 тупых повреждений для человеческих зубов, больше для некоторых существ); ударить с использованием умений Каратэ или Кулачный бой (см. стр. 51, 50); или каратистский удар ногой с –1 к повреждениям.

Попытка повалить. Вы можете сделать это, только если противник стоит и вы его уже схватили. Проведите Быстрое состязание умений: ваш показатель ST, DX *или*



Удары по оружию (Продолжение)

Разрубание оружия

Чтобы перерубить древко (уничтожив оружие), вы должны попасть по нему режущим оружием. Учитываются только *базовые* повреждения – 50% бонус не дается, когда вы рубите неодушевленный предмет. Обычно копье или топор будут иметь древко 2" в диаметре, у которого будет DR 3 и 8 хитов. Качественное *древковое оружие* будет иметь древко 2" в диаметре, окованное железом; у него будет DR 4 и 12 хитов. Отслеживайте повреждения, полученные вашим оружием! Более подробную информацию о том, сколько повреждений могут выдержать разные виды оружия (и другие предметы) см. на стр. 125.

Поломка меча

Чтобы сломать вражеский меч, рапиру, нож или иное клинковое оружие, вы должны нанести по нему режущий или тупой удар. Нужно нанести 4 очка повреждений *за один удар*, чтобы сломать кинжал, шпагу или рапиру; 6, чтобы сломать нож, короткий меч или саблю; 8, чтобы сломать палаш; 10, чтобы сломать более крупный меч. Если ваше оружие качественнее (см. стр. 74), то им достаточно нанести лишь половину указанных повреждений, чтобы сломать вражеское оружие. Если оружие противника качественнее вашего, то, чтобы сломать его, нужно нанести *в два раза больше* повреждений.

Любое оружие может сломаться при парировании более тяжелого оружия. Если вы парируете оружие, которое тяжелее вашего в 3 или больше раз, то существует шанс в 1/3, что ваше оружие сломается! Вероятность этого уменьшается до 1/6, если у вас *отличное* оружие, и повышается до 2/3, если *дешевое*.

Чтобы определить это, бросьте один кубик. Вероятность в 1/6 случается при выпадении 1, вероятность в 1/3 при выпадении 1 или 2 и т.д.

Защита против ударов по оружию

Вы можете уклониться от атак по вашему оружию. Вы можете парировать, если оружие готово – на самом деле вы поворачиваете оружие так, что вражеский удар проходит мимо или соскальзывает, не нанеся повреждений. Вы *не* можете блокировать атаку по оружию. Ваша пассивная защита при этом *не* учитывается!

Выбивание оружия

Чтобы выбить оружие из руки противника, используйте маневр Атака, но заявите, что вы атакуете, чтобы обезоружить врага. Вместо обычных проверок на атаку и защиту проведите Быстрое состязание оружейных умений. Если вы бьете по оружию дальнего боя, которое противник держит в руках, то противник вместо умения использует DX. Вы атакуете с пенальти за соответствующий размер оружия (см. выше). Любое оружие, кроме фехтовального, получает пенальти –2 к попытке обезоружить. Защищающийся делает проверку с +1, если его оружие тяжелее вашего, с +2, если оно вдвое тяжелее и т.д.

Если вы победили, то противник роняет оружие в этот гекс; если вы выбросили критическую неудачу, то *вы* обезоружены. В других случаях ничего не происходит.

Оружие для боя вплотную

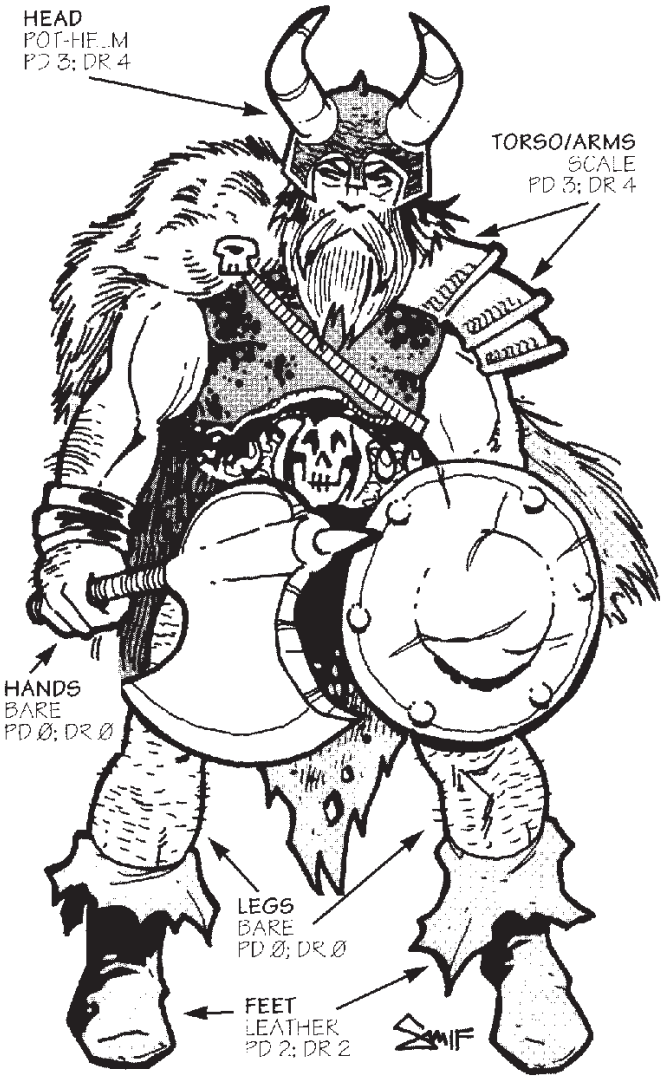
Большинство видов оружия невозможно использовать при бое вплотную. Исключение составляют ножи и кинжалы; пистолеты (пулевые или лучевые); некоторые магические предметы; кастеты и подобные вещи; любое другое столь же маленькое и удобное оружие. Все оружейные атаки (кроме ударов кулаками) получают при бое вплотную пенальти -2.

Пистолеты при бое вплотную использовать можно, но без прицеливания. Не учитывайте модификаторы за скорость/расстояние!

Кастет добавит +2 к повреждениям, наносимым кулаком. Набор из двух кастетов (для обеих рук) стоит $30 и весит один фунт. Чтобы надеть каждый кастет, требуется две секунды. За них не может схватиться противник, и их невозможно случайно уронить, но при надетом кастете любое другое оружие используется этой рукой с пенальти –2.

Дубинку или «сапу» можно использовать только при бое вплотную или когда вы находитесь рядом с не ожидающим этого противником. Дубинка наносит Колющие/Тупые повреждения.

Если вы собираете броню по частям, то ниже показано, как обозначить это на Листе персонажа.



умения Дзюдо (что выше) против ST противника. (Если *вы* уже на земле, то получаете пенальти –5.) Если вы победили, то противник падает в том же гексе *и* в любом смежном гексе (на ваш выбор – помните, что лежа человек занимает два гекса). Если он схватил вас, то теряет захват. Если вы проигрываете, то с *вами* случаются описанные последствия! Если никто не побеждает, то ничего не происходит.

Попытка придавить. Вы можете сделать это, только если противник уже на земле. Проведите Состязание Силы. *Более тяжелый* боец получает +1 к проверке за каждые 10 фунтов, на которые он тяжелее противника. Если вы выигрываете, то ваш противник *прижат* и беспомощен; вы должны оставаться на месте, чтобы держать его, но можете освободить одну руку для других действий. Если вы проигрываете или происходит ничья, то ничего не случается.

Сдавливание горла или удушение. Вы сначала должны схватить противника за шею обеими руками. Вы не можете ничего делать руками до следующего хода!

Проведи Быстрое состязание – ваша ST против HT противника. Если вы побеждаете, то противник получает столько хитов повреждений, на сколько очков вы выиграли, а также вы причиняете повреждения удушением, как описано на полях стр. 122. В противном случае ничего не происходит.

Освобождение. В качестве маневра это действие считается «атакой», хотя и не наносит повреждений. Если вас схватили, то вы не можете уйти, пока не вырветесь, *победив* в Быстром состязании ST. Ваш противник получает +5, если прижал вас к земле, но использует только одну руку, или если вы не прижаты, но он удерживает вас обеими руками. Противник получает бонус +10, если прижал вас; в таком случае вы можете делать попытку освободиться раз в 10 секунд.

Если вы успешно вырвались, то можете немедленно пройти один гекс в любом направлении. Обратите внимание: Если противник теряет сознание, то вы освобождаетесь автоматически!

Толкание. Эта атака описана ниже, в маневре *Передвижение*.

Маневр Шаг и подготовка

Вытащить оружие. Это должно быть оружие, которое можно использовать при бое вплотную (см. на полях). Маневр *Шаг и подготовка* (даже если не можете сделать шаг) используется, чтобы достать оружие из ножен или кобуры, или чтобы поднять его с земли в своем или смежном гексе. Выполните проверку DX, чтобы сделать это успешно. Критическая неудача (17 или 18) означает, что вы *уронили* оружие, пытаясь его достать!

Если у вас есть умение Быстрое выхватывание, то вы можете использовать его при бое вплотную – но сделать нужно *две* проверки, первую (против DX), чтобы достать оружие, и вторую (против умения), чтобы сделать это *быстро*. Если вторая проверка неудачна, то вы приготовили оружие обычным образом.

Маневр Сменить позицию

Во время боя вплотную вы можете свободно менять позиции. *Исключение*: Если вы прижаты к земле, то не можете сменить позицию, пока не освободитесь, как описано выше.

Маневр Передвижение

Толкание (Slam). Вы можете попытаться толкнуть противника, когда *в первый раз* входите в его гекс. Вы пытаетесь наскочить на него и сбить с ног. В этом помогает щит. Вы не можете провести толкающую атаку, если начали ход в гексе, где находится противник!

Чтобы попасть по противнику, проведите Быстрое состязание DX. Он получает пенальти –2, если вы вошли в гекс сбоку или если он не ногах; вы автоматически выигрываете, если толкаете его сзади. Если вы выигрываете (или случается ничья), то вы его толкнули; если вы проигрываете, то он сумел увернуться, и вы должны пробежать минимум еще два гекса, если у вас осталось достаточно очков передвижения.

Если вы толкнули противника, то проведите Быстрое состязание ST со следующими модификаторами, чтобы определить, кто из вас упал:

+2, если вы прошли к врагу более одного гекса, или если вы бежали в прошлый ход, хотя в этот прошли всего один гекс.

-2, если *противник* прошел более одного гекса к *вам*, или бежал в прошлый ход, хотя в этот прошел всего один гекс.

+2, если у вас средний или большой щит; -2, если такой щит у противника.

+2, если вы толкаете противника сзади.

Проигравший падает, и также может быть *отброшен* – см. поля на стр. 106. *Победитель* тоже падает, если он неудачно выполнил проверку (модифицированной) ST! Обратите внимание, что щит помогает сбить врага, а также что ваш противник упадет с меньшей

долей вероятности, если он также бежал вам навстречу!

Толкающая атака не наносит повреждений ни одному из бойцов, если никто из них не выбросил результат 17 или 18 при проверке ST. В таком случае боец не ранен, но оглушен.

Если вы толкнули врага, сбив его на землю, и выиграли Состязание ST более чем на 5 очков, то можете продолжить движение вперед! Вы просто продолжаете бежать, в основном это случается, когда большое существо наталкивается на человека.

Захват ног (Flying Tackle). Это особый вид толкания. Атакующий получает дополнительный гекс на передвижение. Жертва может попытаться Уклониться, если ее атакуют не сзади; если она уклоняется, то атакующий падает на землю. Если уклониться не удалось, то проведите Состязание ST против Толкание. Атакующий получает +2, но он автоматически падает. Защищающийся действует с пенальти –2, если уже пытался Уклониться, но потерпел неудачу. Если атакующий выигрывает состязание более чем на 4, то он автоматически захватывает противника.

Затаптыванье. Этот прием эффективен только при использовании большими существами – см. *Затаптыванье* на стр. 142. Крупное животное может топтать противника весь ход – или нанести половину обычных повреждений от затаптыванья, просто пройдя по нему. Проведите Состязание DX, чтобы определить, удалось ли жертву затоптать. Боец размером с человека не может топтать не останавливаясь, разве что пробегая по рою маленьких существ (см. стр. 143).

Убегание. Если вы начали ход в гексе противника, и он не держит вас, то вы можете уйти из гекса в один из трех гексов «своей стороны». Вы не можете выйти из гекса с вражеской стороны, если не *проскользнете* мимо противника.

Проскользнуть

«Проскользнуть» значит пройти мимо противника, чтобы выйти из гекса с *его* стороны. Вы можете попытаться сделать это в один из маневров, который позволяет двигаться.

Вы *не можете* проскользнуть, если противник вас держит. У вас также должно быть достаточно очков передвижения, чтобы выйти из вражеского гекса! Если движение заканчивается в гексе противника, то в этот ход вы *не можете* проскользнуть мимо него.

Во-первых, важно, собирается ли противник вас останавливать. Если он решит вас пропустить, то вы «проскальзываете» *автоматически*. Проверки не требуется.

Если противник пытается вас остановить, то проведите Быстрое состязание DX со следующими модификаторами к *вашему* показателю DX:

-5, если противник стоит.

-2, если противник на коленях.

+2, если вы вошли в гекс в этот ход справа или слева.

+5, если вы вошли в гекс в этот ход *сзади*.

+5, если противник лежит.

Если вы победили, то проскальзываете мимо него и продолжаете движение. Если вы проиграли или случилась ничья, то противник оказался у вас на пути и остановил вас.

Свободные действия (сочетаются с любым маневром при бое вплотную)

Выпустить из захвата. Отпустить противника, если вы его схватили.

Бросить оружие. Это действие автоматически успешно и не занимает времени. Вы можете сделать это, чтобы избавиться от бесполезного оружия или чтобы лишить противника возможности отобрать у вас полезное оружие (например дубинку).

Другие маневры

Тотальная атака, Тотальная защита, Финт, Прицеливание и *Ожидание* невозможны во время боя вплотную. Каждый бой вплотную по определению является «тотальным» напряжением сил, а данные маневры требуют такого планирования и координации, которые невозможны, когда вы нос к носу столкнулись с врагом. Если вы хотите попробовать иные маневры во время боя вплотную, то решать, насколько они выполнимы, будет мастер.

Упавшее оружие

Если по какой-либо причине оружие упало, то поместите в этом гексе фишку для обозначения упавшего оружия. Любой персонаж, оказавшийся в этом гексе или рядом с ним, может поднять упавшее оружие. Один ход требуется, чтобы присесть в этом или смежном гексе, а второй – чтобы взять оружие и встать на ноги.

Когда вы взяли оружие, его нужно *приготовить*, если данный вид оружия требует подготовки после каждого использования. То есть, меч будет готов автоматически, но чтобы приготовить алебарду, требуется два хода. Чтобы поместить щит на руку после того, как вы его подняли, требуется количество ходов, равное пассивной защите щита (от 1 для баклера до 4 для большого щита).

Сломанное оружие

Ножи, луки, арбалеты, пращи и подобные виды оружия всегда становятся бесполезными после поломки. Для других видов оружия существует 50% шанс, что оружие *частично* можно использовать, как написано в соответствующем параграфе.

Мечи: Сломанный меч наносит половину обычных режущих повреждений, но становится почти бесполезен в качестве проникающего оружия: колющие тупые повреждения (потому что острие отсутствует). Досягаемость сломанного 2-гексового меча становится равна только 1 гексу.

Шпаги и рапиры: Сломанная шпага считается за кинжал, а сломанная рапира - за короткий меч. Сломанное лезвие не делает оружие менее опасным – оно просто становится короче!

Копья: Существует 50% шанс, что оружие сломается в месте соединения древка с наконечником – тогда у вас в руках окажется шест. В другом случае у вас в руках дубина, а копье длиной в 1 ярд, наносящее нормальные повреждения, лежит перед вами на земле.

Секиры: Существует 50% шанс, что у вас останется дубина, и 50% шанс, что древко сломается рядом с вашей рукой – в последнем случае перед вами лежит неудобный (-4 к попаданию) топор длиной в 1 ярд.

Древковое оружие: Зависит от того, в каком месте оно сломано. Существует 33% вероятность, что у вас останется 8-футовый шест (обычное парирование, атакует как пика, тупая на конце); вероятность 33%, что у вас в руках останется обычный шест, а на земле лежит очень неудобный (-4 к попаданию) топор; и 33% шанс, что у вас в руках короткая дубина, а на земле неудобная (-2 к попаданию) 2-гексовая секира. Умение и повреждения зависят о того, какого вида *новое* оружие!

Топоры и палицы: Боевая часть отломана, у вас остается короткая дубина.

Другие виды оружия: Используйте самый похожий из описанных выше видов оружия или дайте мастеру решить, что могло произойти (и сделать бросок кубиков, если оружие могло сломаться более чем одним способом).

Вмешательство в бой вплотную

Если вы сами не участвуете в бое вплотную, но участвуют ваши союзники, то вы можете решить оказать им помощь. Вы можете сделать это, стоя вне гекса, где происходит бой, и наносить удар по врагу, сражающемуся вплотную.

Вы атакуете с –2, плюс модификаторы за позицию противника (например, если он лежит). Если вы попадаете, то единственная доступная противнику защита – это уклонение.

Если вы *промахиваетесь*, или если противник успешно уклонился, то вы можете задеть другого человека в данном гексе. С помощью случайного броска определите, кого вы «атакуете» первым, если в еще более одного бойца. Проверка на атаку, ни по противнику, ни по союзнику, не может делаться против числа больше 9. Если вы попали, то жертва может уклониться. Продолжайте проверки, пока не сделаете их против каждого, кто находится в гексе, или пока не заденете кого-нибудь.

Щиты при бое вплотную

При бое вплотную щит становится смертельно опасной помехой. Он все еще обеспечивает пассивную защиту. Однако он мешает *вам*, когда вы его используете. *Любая* ваша атака (кроме *обычного* толкания или шага и атаки, когда вы входите в гекс противника) получает пенальти, равное показателю PD вашего щита!

Любая проверка DX при бое вплотную, *по прошествии* первого хода боя вплотную, получает это же пенальти.

Чтобы избавиться от щита во время боя вплотную, требуется один ход и успешная проверка DX.

Удары ногами при бое вплотную для каратистов

Умение каратэ позволяет вам бить ногами во время боя вплотную – обычно это запрещено. Используются все нормальные правила для Каратэ (падение и прочее).

Замена кубиков + дополнений Необязательное правило

Иногда при сложении модификаторы будут давать большие плюсы – например, повреждения при атаке 2d+5. В таком случае мастер может заменить любой бонус +7 на 2d, а любой +4 бонус на 1d. Таким образом, удар 2d+5 станет равен 3d+1. Это дает более реалистичный результат, но требует дополнительных расчетов при заполнении Листов персонажей и т.д. – так что решать мастеру.

Защита при бое вплотную

Единственный вид активной защиты, работающий при бое вплотную, - это *Уклонение*. *Исключение:* если у вас есть умения Кулачный бой, Дзюдо или Каратэ, которые позволяют парировать голыми руками, то вы можете использовать такую защиту Парированием.

Во время боя вплотную вы *можете* выполнить «уклонение с отступлением», если противник не удерживает вас. Добавьте 3 к *своей* защите и отступите из гекса – то есть, выйдите со своей стороны на один гекс! Если противник вас схватил, то вы не можете этого сделать.

Коллективный бой вплотную

В бою вплотную может участвовать любое количество человек. Это может оказаться сложным отобразить с помощью миниатюр – особенно если одни стоят, а другие лежат. Хорошим компромиссом может быть позволение бойцу объявить «бой вплотную», хотя противник находится в следующем гексе.

До двух бойцов может объединиться при попытке повалить одного противника; до трех человек может попытаться придавить одного противника. В любом случае, используйте ST (или DX) атакующего с наибольшим показателем, прибавив 1/5 (округлять вниз) от ST или DX каждого из помощников.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНЕГО БОЯ

«Оружие дальнего боя» – это любой вид оружия, который используется с расстояния. Сюда входит метательное, стрелковое, лучевое оружие и (в волшебных мирах) множество видов атакующей магии.

Метательное оружие

Если холодное оружие создано для метания, то любой может совершить бросок, сделав проверку против соответствующего оружейного умения. Умения владеть метательным оружием отличаются от обычных оружейных умений. Например, умение Метание ножей это *не* то же самое, что и умение Нож, даже если используется один и тот же нож. Общее умение Метание поможет вам при метании *любого* оружия (или любого предмета).

Таблица Оружия показывает, какие его виды можно метать.

Метание предметов

Метание кирпича, камня, бутылки или подобного предмета считается атакой. Используйте умение Метание (стр. 49) или DX-3. Пенальти для попадания по различным целям см. на стр. 201.

Камень, гранату или подобный предмет, весящий фунт или меньше, можно бросить на 3.5xST ярдов. У персонажей с обычной ST (7 или выше), камень наносит на 1 хит *меньше* базовых Колющих повреждений. Подробные правила по метанию предметов любого веса см. на стр. 90.

Стрелковое оружие

Стрелковое оружие включает луки, арбалеты, пращи, огнестрельное и лучевое оружие. Дальность и повреждения низкотехнологичного стрелкового оружия зависят от вашей ST.

Исключение составляют *арбалеты*: дальность и повреждения зависят от ST *арбалета*. Вы можете использовать арбалет, чья сила меньше вашей. Если вы используете более мощный арбалет, то он наносит больше повреждений, но его дольше взводить. Для арбалета, чья ST равна вашей или меньше, это занимает 2 секунды. Для арбалета, чья сила на 1 или 2 больше вашей, это занимает 6 секунд. Чтобы взвести арбалет, чья ST на 3 или 4 превосходит вашу, необходима «козья нога» – это приспособление весит 2 фунта, стоит $50 и позволяет взвести арбалет за 20 секунд. (Помните, что ко времени, требуемому на взведение, добавляется еще один ход на подготовку стрелы – если только у вас нет умения Быстрое выхватывание для стрел – и один ход на то, чтобы поместить стрелу на ложе арбалета.)

Если у вас нет механизма для медленного взвода тетивы, то вы не можете взвести арбалет, чья ST превышает вашу более чем на 4. Но вы все же можете стрелять из него!

Показатели оружия дальнего боя

Для оружия дальнего боя приведены четыре показателя, описывающие четыре особых характеристики данного вида оружия:

Выстрел навскидку (Snap Shot - SS): Если модифицированное значение, необходимое для попадания, больше или равно этому числу, то вы можете стрелять *не целясь* без пенальти –4 за выстрел навскидку, если цель была видна в начале вашего хода. Стрелять навскидку из некоторых видов оружия относительно легче, а из других это делать трудно. По более крупным, близким и медленным целям попасть при выстреле навскидку легче... и умелый стрелок может попасть навскидку в цель, которую вряд ли сможет поразить неумелый.

Модификатор за Аккуратность (*Accuracy - Acc*): Этот бонус стрелок получает, *если потратит хотя бы секунду на прицеливание*. Например, если ваше умение Пистолет равняется 15, а показатель Acc у пистолета .45 калибра +2, то ваше эффективное умение после хода прицеливания будет равно 17. *Оптические прицелы* дают бонус к Аккуратности оружия при стрельбе прицелившись. Добавьте половину увеличительния прицела к Acc – например прицел с четырехкратным увеличением даст бонус +2. Оптические прицелы дают –1 к эффективному умению при стрельбе навскидку из-за своей громоздкости.

Некоторые виды оружия имеют очень высокий показатель Acc, но вы не можете получить Acc бонус больше своего уровня в умении. Например, если ваше умение Лучевое оружие составляет лишь 8, то вы при использовании Лазерной Винтовки (Acc 15) вы получаете бонус только +8.

Половина повреждений (*1/2 D*): Дистанция (в ярдах) на которой сила выстрела так серьезно уменьшается, что он наносит лишь половину обычных повреждений (бросьте кубики как обычно, а результат разделите на два, округлив вниз). На самом деле, у большинства видов оружия убойная сила уменьшается постепенно из-за сопротивления воздуха, но подробные вычисления не подошли бы для игры. При стрельбе по цели, находящейся дальше расстояния 1/2D не учитывайте модификатор за аккуратность оружия, случайное отклонение сводит ее на нет.

Максимальное расстояние (*Max*): Атаковать дальше этого расстояния невозможно, потому что оружие не добьет до цели – или, для метательного оружия, потому что оно попадет не туда.

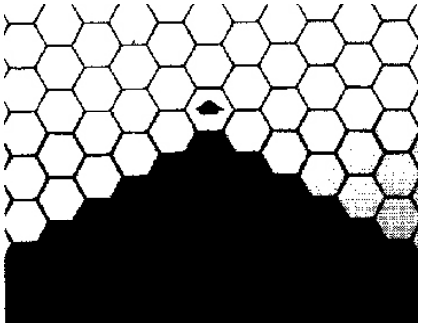
пример показателей оружия

Оружие	SS	Acc	1/2D	Max
Маленький нож	11	0	ST-5	ST
Бейсбольный мяч или камень	12	0	STx2	STx3.5
Копье	11	+2	ST	STx1.5
Длинный лук	15	+3	STx15	STx20
Арбалет	12	+4	STx20	STx25
Пистолет .45 калибра	10	+2	175	1,700
Лазерная винтовка	15	+13	900	1,200

Для некоторых видов оружия будут специальные примечания. Например, снайперская винтовка .50 калибра будет давать дополнительное пенальти –3 к выстрелам навскидку. Ее отдача столь сильна, что если ваша ST меньше минимальной необходимой, то потребуется два хода, чтобы вернуть винтовку в исходное положение.

Поле зрения

Если вы используете оружие дальнего боя, то можете атаковать в *белые* гексы спереди, как показано ниже. Это ваше «поле зрения». Персонаж с Периферийным зрением может стрелять в гексы *своего* поля зрения, которое обозначено *серыми и белыми* гексами.



Быстрое выхватывание для лучников

Если вы изучили Быстрое выхватывание для *стрел* (или арбалетных болтов – это одно умение), успешная проверка на Быстрое выхватывание позволит вам приготовить стрелу «моментально». Это уменьшит время подготовки лука на одну секунду.

Однако пенальти за проваленную проверку Быстрого выхватывания для лучников больше. Если вы провалили проверку, то *роняете* стрелу. А при критической неудаче вы роняете весь *колчан*! В таком случае поднять с земли одну стрелу – это отельная «подготовка», и вы не можете Быстро выхватить стрелу, которая лежит на земле.

Стрельба вслепую

Если вы используете оружие дальнего боя, то можете атаковать кого-то, кто находится вне вашего поля зрения, стреляя вслепую. Ваша атака получает пенальти –10 или минимальное значение 9, что ниже. (По закону подлости у вас *меньше* шансов попасть в цель, чем у любого, кто стоит рядом.) Стоит ли говорить, что вы не получаете бонуса за прицеливание. См. *Попадание в неправильную цель*, стр. 117.

Человек в качестве цели

При использовании оружия дальнего боя против человека вы почти всегда можете упростить вычисления, используя только модфикатор за *Расстояние*. Размер взрослого человека дает нулевой модификатор. Скоростью можно пренебречь (если только цель не летит или что-то подобное), потому что цель получит активную защиту.

Высунуться и атаковать

Высунуться и атаковать (pop-up attack) – это особый маневр Атаки, во время которого вы выскакиваете из-за укрытия, проходите один гекс или меньше, стреляете и *возвращаетесь* в укрытие – все это за один ход. Это возможно с большинством видов стрелкового оружия, но не с луком, а лишь с арбалетом. Маневр «высунуться и атаковать» включает в себя такие действия, как выглянуть из-за угла, из-за дерева, из траншеи и т.п.

Высунувшись и выстрелив, вы не можете целиться и всегда получаете пенальти –4 за Выстрел Навскидку. Высовываясь, вы также получаете дополнительное пенальти –2, потому что не можете видеть своей цели в начале хода.

Когда вы показываетесь из укрытия, чтобы выстрелить, вас *может* атаковать любой, кто держал этот гекс в поле зрения с помощью стрельбы по возможности. Единственная разрешенная вам защита – это уклонение.

Прицеливание

Маневр *Прицеливание* используется, когда при использовании метательного или стрелкового оружия вы выбираете в качестве мишени определенного противника или определенный гекс при стрельбе по возможности. Прицеливание замедляет скорость стрельбы, но делает ее более точной. Прицеливание в течение хода снимет пенальти за Выстрел Навскидку и даст бонус за Аккуратность оружия (хотя вы не можете получить бонус за Аккуратность больше своего базового умения). Вы можете удерживать прицел сколько угодно. Каждый ход прицеливания после первого даст вам +1 к попаданию, до максимума +3.

Когда вы стоите и целитесь, то также снимается пенальти –2 за стрельбу из гекса, где находится препятствие или из гекса с неудобной поверхностью.

Если вы находитесь в позиции, позволяющей «опереть» стрелковое оружие, то даже один ход прицеливания даст вам *дополнительно* +1 к попаданию.

Если во время прицеливания ваша мишень движется, то на прицеливание это не влияет. Однако если вы выпускаете противника из поля зрения, то бонус за Прицеливание теряется! Если во время прицеливания вас ранили, то необходимо сделать проверку Воли, чтобы не сбить прицел.

Прицеливание в движении

Стрелок может целиться, идя шагом со скоростью не более двух ярдов в секунду (или половины своего Передвижения, что меньше). Максимальный бонус за Прицеливание во время ходьбы составляет +1. Лучники, не могут целиться во время ходьбы, но арбалетчики могут это делать.

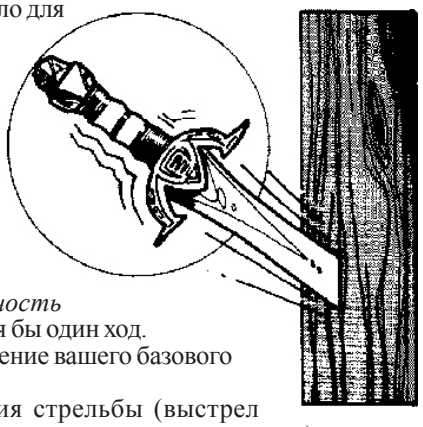
Метательное оружие

Метательное оружие включает ножи, топоры и копья. Каждое из них является отдельным умением «метательное оружие».

На самом деле умения владеть метательным оружием легче других «боевых» умений. При обучении они быстро повышаются. Они только кажутся сложными, потому что сегодня мало кто им учится!

Атака оружием дальнего боя

При использовании оружия дальнего боя число для попадания вычисляется так:



(1) Возьмите базовое умение во владении оружием

(2) Примените модификатор за *размер цели*, как показано в таблице на стр. 201.

(3) Примените модификатор за *расстояние до цели и ее скорость* (это дает один модификтор) также из таблицы на стр. 201.

(4) Примените модификатор за *аккуратность* оружия, если вы потратили на прицеливание хотя бы один ход. Бонус за аккуратность не может превышать значение вашего базового умения.

(5) Примените модификаторы за условия стрельбы (выстрел навскидку или дополнительное прицеливание, опора, темнота и так далее) включая особые условия, указанные мастером.

Результат покажет ваше *эффективное умение*. Результат броска, менее или равный этому числу, означает попадание.

Размер цели

Чем больше цель, тем легче по ней попасть. В таблице приведены различные размеры: округлите размер вверх до ближайшего указанного числа и посмотрите модификатор во *втором* столбце таблицы. Объекты, превышающие по размерам человека, дают бонус к попаданию; меньшие объекты дают пенальти.

Скорость и расстояние до цели

Расстояние до цели и ее скорость дают один модификатор. *Сумма* расстояния (в ярдах) и скорости (в ярдах в секунду) дает число из таблицы. Это значит, что если цель движется очень быстро, то расстояние до нее становится менее важным... или если она очень далеко, то ее скорость становится менее важна.

Для очень больших или удаленных целей в таблице приведен дополнительный столбец для *миль* и *миль в час*. Если вы используете мили для измерения расстояния, то и скорость меряйте милями в секунду.

Системы слежения в высокотехнологичных кампаниях будут давать бонус к эффективному умению стрелка – см. Главу 16.

Примеры: Цель в 50 ярдах, которая движется со скоростью 30 ярдов/сек. (60 миль в час) обладает суммой скорости/расстояния в 80 ярдов: модификатор составляет -10. Цель в 5 ярдах, движущаяся со скоростью 1,000 ярдов/сек., обладает суммой скорости/расстояния в 1,005 ярдов: модификатор -17. Цель в 60 ярдах, движущаяся со скоростью 2 ярда/сек. обладает суммой скорости/расстояния в 62 ярда: модификатор –9.

Данная система использует одинаковую геометрическую прогрессию и модификаторов за размер (в основном положительных), и модификаторов за скорость и расстояние (в основном отрицательных), и дает разумный результат независимо от того, является ли вашей целью муха или планета, находится она на расстоянии 1 ярд или 100,000 миль, стоит на месте или движется с половиной скорости света.

Скорость и расстояние сочетаются таким образом, что когда один из этих показателей относительно мал, а другой относительно велик, то больший результат на финальное значение имеет более важное значение. Малая скорость (или расстояние) становится неважным, когда стрельба ведется по цели на большом расстоянии (или большой скорости).

Если ракета движется со скоростью 1,000 ярдов в секунду, то не имеет значения, в 50 или в 100 ярдах она находится. Если слон в 1,000 ярдов от вас, то вряд ли имеет значение то, что он движется со скоростью 1 или 2 гекса в секунду.

Если цель стала в два раза больше, в два раза дальше и быстрее, то сложность выстрела не меняется. (Увеличившееся в два раза расстояние уравнивает размер; возросшее расстояние также сводит на нет быстроту цели, потому что угловая скорость не изменилась.)

Пример вычисления модификатора

Пример: Ваша цель – автомобиль. Он 5 ярдов в длину (+3 к попаданию). Расстояние до него составляет 40 футов, а движется он со скоростью 30 миль в час. 30 миль в час – это 15 ярдов в секунду. 40 + 15 = 55; согласно таблице на стр. 201, 55 округляется до 70, что дает модификатор за скорость/расстояние –9. Общий модификатор составляет –6 до принятия в расчет конкретного вида оружия.

Пример: Вы бросаете топор в бочонок диаметром один фут. Ваше умение Метание 16. Размер бочонка дает пенальти –5 к попаданию. Бочонок в 5 ярдах от вас и медленно катится (1 ярд в секунду). Общий показатель скорости/расстояния составляет 6. По таблице это округляется до 7 и дает пенальти –3. Ваше общее пенальти составляет –8, что дает эффективное умение 8. Если вы бросите топор не прицелившись, то ваше эффективное умение будет меньше значения SS топора 10, так что вы получите еще и дополнительное пенальти –4 к броску навскидку. Если вы будете прицеливаться в течение хода, то получите пенальти только –4. Потому что получите +2 бонус за Acc топора.

Пример: Ваша ST равна 12 и вы стреляете из длинного лука. Ваше умение 15. Целью является человек, так что модификатора за размер нет. Он в 200 ярдах и не двигается (-12). Общее пенальти –12 делает ваше эффективное умение равным 3. Хорошо бы подольше прицелиться и надеяться на лучшее!

Также не забывайте, что расстояние «Половины повреждений» для длинного лука составляет STx15. Двести ярдов – это больше, чем ваша STx15, так что в случае попадания стрела нанесет лишь половину повреждений.

Модификатор за неровное движение

Мастер может назначить модификатор до –4 за непредсказуемое движение цели. Цель, которая не отклоняется от направления движения в секунду более чем на собственный размер, не считается непредсказуемой!

Примеры модификаторов:

-1 за поворачивающий транспорт или человека, который бежит, уклоняясь и вихляя (вперед он движется медленно, половина Передвижения).

-2 за быстро петляющего человека (вперед он движется медленно, Передвижение 2).

-3 за крысу, бегущую по полу.

-4 за колибри или столь же непредсказуемую цель.

Стрельба наверх и вниз

Стрельба вниз увеличивает расстояние, на которое можно выстрелить из оружия дальнего боя: стрельба наверх уменьшает его. Это имеет меньшее значение на коротких расстояниях, но может оказаться важным на дальних. Не используйте эти правила для лучевого оружия вроде лазеров.

Стрельба вниз: За каждые два ярда, на которые вы выше цели, вычтите 1 ярд из эффективного расстояния. *Пример*: Вы в 40 ярдах от цели и выше нее на 10 ярдов. Вычтите 5 ярдов из эффективного расстояния. Вы стреляете, как если бы находились всего в 35 ярдах от цели. Обратите внимание: Если эта формула сделает эффективное расстояние меньше *реального* расстояния по земле в два раза, то используйте вместо нее половину реальной дистанции по земле.

Стрельба вверх: За каждый ярд, на который вы ниже цели, добавьте 1 ярд к эффективному расстоянию. *Пример*: Вы в 40 ярдах от цели, и она на 10 ярдов выше. Добавьте 10 ярдов к эффективному расстоянию. Вы стреляете так, как если бы до цели было 50 ярдов.

Стрельба в движении

Стрелок может использовать любое оружие дальнего боя во время ходьбы или бега, но его нельзя ни на что опереть. Обычные пенальти (в дополнение к пенальти за выстрел навскидку) составляют –1 за ходьбу, -2 за бег, кроме того? мастер может назначить пенальти за что-то еще, что мешает стрелку или отвлекает его. *Утройте* эти пенальти для арбалетов; умножьте их на 6 (!!) для луков.

Стрельба сквозь занятый гекс

Вы можете стрелять по противнику, если на прямой между любой частью вашего гекса и любой частью вражеского нет твердых препятствий. Для определения этого пригодится линейка. Однако если выбранная прямая проходит через занятый гекс, то находящиеся в этом гексе оказываются на пути снаряда. Вы можете зацепить их, если не попадете в цель.

Персонаж на пути (союзник или противник) даст вам пенальти –4 (-8 для высокотехнологичного *звукового* оружия, которое стреляет широким лучом). Если линия атаки проходит через несколько занятых гексов, то добавьте пенальти за *каждого* персонажа на пути!

Если линия атаки проходит *между* двумя гексами, то пенальти *нет*, *если только* оба гекса не заняты. Если же это так, то считайте пенальти как за *один* занятый гекс.

Тот, кто лежит на земле, не считается «на линии огня», если только вы тоже не лежите. Тот, кто присел или пригнулся, не считается на пути, если *ни* вы, *ни* ваша цель не присели на колени и не пригнулись.

Попадание по неправильной цели

Если вы стреляете из оружия дальнего боя и *промахиваетесь*, то можете попасть куда-либо еще. Вы *должны* сделать проверку такой возможности, если совершили неудачную атаку.

Любой персонаж (союзник или противник) может быть задет, если он был на линии огня. Чтобы определить это,

Стрельба по возможности (Opportunity fire)

Персонаж, вооруженный метательным или стрелковым оружием может стоять и смотреть в определенную зону, готовясь выстрелить как только появится цель. Это *стрельба по возможности*.

Чтобы приготовиться к стрельбе по возможности вам нужно выбрать маневр *Шаг и ожидание*. Теперь ваш персонаж стоит на месте, повернувшись в выбранном направлении, и высматривает цель в *определенной зоне*. Если цель появляется, он *обязан* выстрелить или метнуть оружие (исключение см. ниже). Это происходит *немедленно*. Вы не можете сделать *ничего* больше в этот ход. Если цель не появляется, то вы просто потратили ход.

Просматриваемая зона должна находиться в поле вашего зрения (см. стр. 115). Чем большую зону вы просматриваете, тем больше пенальти к выстрелу: Просматривается один гекс: -1; -2 за два гекса; -4 за три или четыре гекса; -5 за пять или шесть гексов; -6 за 7-10 гексов; более десяти гексов: –8. Вы также можете выбрать определенную прямую и сказать, что выстрелите в первую же цель, которая пересечет данную линию. Пенальти для такого рода стрельбы по возможности составляет –5. Все обычные модификаторы при стрельбе по возможности также учитываются.

Если вы не хотите, чтобы противники знали, куда вы собрались стрелять, просто сообщите об этом мастеру по секрету.

Если двое или более человек одновременно стреляют при появлении возможности, то выстрелы происходят практически одновременно.

Когда вы сообщаете, что собираетесь стрелять по возможности, то вы *обязаны* выстрелить в первого же противника, появившегося в обозначенной зоне! Мастер должен позаботиться о том, чтобы игроки четко указывали просматриваемую зону.

Выстрелы по возможности всегда делаются навскидку, независимо от эффективного умения: пенальти –4 уже учтено в приведенных выше модификаторах. Исключение: если вы просматриваете *один гекс*, то можете Прицелиться, пока ждете появления цели. Это даст вам обычный бонус за прицеливание, когда вы наконец выстрелите. Каждый ход ожидания цели считается за ход прицеливания. Однако если вы просматриваете более чем один гекс, то не можете получить никакого бонуса за прицеливание.

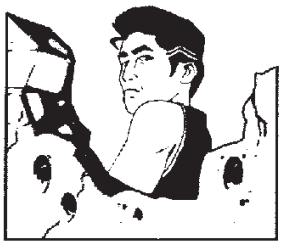
Если вы хотите пояснить, что *не* стреляете автоматически, то можете это сделать. Когда появляется цель, мастер делает за вас проверку Зрения и говорит, что вам *показалось* – друг это или враг. Вы получаете пенальти –2 к выстрелу из-за времени, потраченного на раздумья.

проведите линию от себя до цели. Любой гекс на этой прямой считается «на линии огня». Персонажи, которые лежат или присели не находятся на линии огня, если только вы не находитесь на их же уровне.

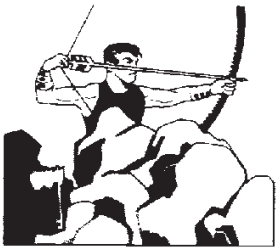
Поскольку попадание по неправильной цели – полностью дело случая, то проверка для любого из персонажей делается против одного числа; это 9 – или значение, которое вы должны были выбросить, чтобы попасть по ним намеренно, что *меньше*.

Сначала сделайте бросок для ближайшей к вам цели. Если вы промахнулись (или если цель уклонилась), то делайте проверку для следующей и т.д. Продолжайте делать броски пока не попадете, пока атака не будет заблокирована или отбита или пока не закончатся цели. Если атака проходит по линии между двумя занятыми гексами, то случайным броском определите, для какого делать проверку сначала.

Любой персонаж (союзник или противник) получает ту же самую защиту против атаки, как если бы она была направлена прямо на него.



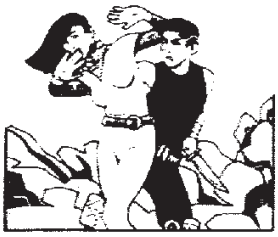
Только голова: -5 к попаданию



Видны голова и плечи: -4 к попаданию

Тело видно наполовину: -3 к попаданию

За легким укрытием: -2 к попаданию



За кем-либо еще: -4 к попаданию, см. выше.

Лежит без прикрытия: -4 к попаданию

Лежит с минимальным прикрытием, подняв голову: -5 к попаданию

Лежит с минимальным прикрытием, опустив голову: -7 к попаданию

Присел или пригнулся, без прикрытия: -2 к попаданию

Укрытие и маскировка

Если вы прячетесь за чем-либо, то по вам будет труднее попасть из оружия дальнего боя. Чем лучше прикрытие, тем сложнее вас поразить: любой, кто по вам стреляет, обязан стрелять лишь по видным частям тела. Некоторые примеры:

Видна только голова: -5 к попаданию.

Видны только голова и плечи (например, кто-то стреляет из траншеи): -4 к попаданию.

Тело видно наполовину (например, кто-то стреляет из-за дерева или стоя за невысокой насыпью): -3 к попаданию.

За легким укрытием (например, за кустарником): -2 к попаданию.

За кем-либо еще: -4 за каждого персонажа человеческих размеров. См. *Стрельба сквозь занятый гекс*, стр. 117.

Вы также можете стать более трудной мишенью, даже если нет защиты, но вы пригнулись или легли:

Лежа без прикрытия: -4 к попаданию.

Лежа за минимальным укрытием (например, за чьим-то телом), голова поднята, чтобы смотреть: -5 к попаданию.

Лежа за минимальным укрытием, голова опущена: -7 к попаданию.

Пригнувшись или присев без укрытия: -2 к попаданию.

Основываясь на приведенных примерах? мастер может назначить пенальти за любые экзотические методы, изобретенные игроками для собственной защиты.

Если вы используете правила по «зонам попадания», то можете целиться в

определенную часть тела (например, в голову) без дополнительных пенальти «к попаданию». *Не* добавляйте эти пенальти к указанным выше, если только действительно не прибавляется сложности. Пример: Если видна только голова противника, то пенальти к попаданию будет одинаково –5 независимо от того, целитесь ли вы «в голову, потому что хотите», или «целитесь в голову, потому что это единственное, что видно».

Перелет

Если вы *выполнили* проверку на атаку, но противник успешно заблокировал или парировал атаку, то метательное оружие или снаряд падает на землю. Нет вероятности, что вы в кого-то попали.

Если противник *уклонился*, то оружие или снаряд пролетает *дальше* и может задеть кого-либо еще. Действуйте как описано выше, но начинайте с того, кто ближе всего к *другой стороне* вражеского гекса. (Вы уже знаете, что не задели никого *между* противником и собой, а то цели не пришлось бы защищаться.)

Разброс

Когда вы *метаете* гранату или подобный предмет, то можете заявить, что бросаете его по навесной траектории, а не просто по прямой. Вы все равно выбираете один гекс в качестве цели и проводите атаку обычным образом. Но вам не нужно беспокоиться о любом, кто мог бы оказаться на пути. А если вы промахиваетесь, то граната падает достаточно близко, а не пролетает дальше!

Если вы промахнулись, то граната падает в стольких ярдах от цели, сколько вам не хватило для выполнения проверки - или в половине расстояния до цели, что меньше. Округляйте вверх.

Чтобы определить *направление* промаха, бросьте один кубик. Считайте направления, в котором *вы* смотрите, равным #1, следующим направлением по часовой стрелке - #2 и так далее. Ваша граната падает в этом направлении на расстоянии, вычисленном, как указано выше.

Огнестрельное оружие

В данном разделе представлены общие правила для всех видов высокотехнологичного стрелкового оружия, от кремневых пистолетов и огнестрельного оружия XX века до научно-фантастического оружия вроде бластеров. Данные для множества видов огнестрельного оружия приведены в *Таблицах Оружия* на стр. 208-209.

Однозарядное оружие

Ранние пистолеты (TL4 и начало TL5) нужно заряжать порохом и пулями по отдельности. Каждый ствол или полость приходится заряжать отдельно. Время на зарядку оружия с фитильным или колесцовым замком составляет 60+ секунд. Время на зарядку гладкоствольного оружия с ударно-кремневым замком составляет 20+ секунд; для такого же нарезного 30+. Указанная для такого оружия скорострельность (RoF) показывает время, необходимое для перезарядки: например, RoF мушкета с фитильным замком составляет 1/60+. Чтобы успешно *зарядить* подобное оружие, требуется успешная проверка умения Оружие, использующее дымный порох. Пистолет с фитильным замком – это «одноразовое» оружие. Один раз выстрелив, можете забыть о нем до следующего сражения!

Из многих видов огнестрельного оружия между TL5 и TL7, у которых согласно Таблице Оружия RoF составляет 1, можно стрелять раз в ход: это время необходимо, чтобы заложить патрон, передернуть затвор или провернуть барабан.

Однако из многих однозарядных видов оружия можно стрелять до трех раз в ход, повторно нажимая на курок. Это показано как RoF “3”. Оружие, не имеющее отдачи, вроде лазеров не получает пенальти ко второму и третьему выстрелам. Оружие, обладающее отдачей, получает пенальти к попаданию для дополнительных выстрелов; это значение Rcl из Таблицы Оружия. Это пенальти применяется к каждому последующему выстрелу, пока не будет сделана хотя бы секундная пауза между выстрелами. Если ваша ST меньше указанной минимальной силы для оружия, то данное пенальти удваивается за каждое очко разницы, и требуется 2-секундная пауза для того, чтобы вернуть оружие в положение для стрельбы.

Автоматическое оружие

По определению полностью автоматическое оружие продолжает стрелять, пока нажат курок. Выпущенные за одно нажатие курка пули - это *очередь*. Многие автоматические виды оружия (и все изготовленные при TL8+) позволяют выбрать *режим ведения огня* – из них можно стрелять и одиночными выстрелами. Чтобы перейти с одиночного на автоматический режим или обратно, требуется одна секунда.

Другие действия «по возможности»

Маневр *Ожидание* можно использовать для *любого* «рефлекторного действия», которое вы планируете наперед – например: «Если Дора увидит орков, то немедленно дернет за веревку – иначе ничего делать не будет.» Действие не может считаться «рефлекторным» если его нельзя выполнить *одним движением*. Окончательное решение принимает мастер.

Примечание: Это правило используется в ситуации, когда кто-то «держит нож у горла»!

Подсчет выстрелов (необязательное правило)

Иногда очень важно точно считать, сколько пуль выпущено из автоматического оружия: «Считайте каждый выстрел, парни, у нас осталось совсем немного патронов!»

В подобных ситуациях стрелок заявляет, сколько патронов он хочет истратить и делает проверку против оружейного умения. Успешная проверка позволяет сделать желаемое количество выстрелов, если RoF оружия меньше 12. Если RoF больше 12, то успех позволяет выпустить желаемое количество патронов плюс или минус два, по выбору мастера (но никогда не меньше одного!). Неудача означает, что выпущено количество патронов, равное полному RoF (если зарядов достаточно).

Станнеры

Станнер – это не смертельное звуковое оружие. Оно *не работает* в вакууме. Любой, в кого попали из станнера, должен сделать проверку HT-3 (просто HT на расстоянии в 12 и более ярдов), чтобы избежать его действия. Каждые 5 очков DR дают бонус +1 к данной проверке; это единственная защита, которую предоставляет броня. При попадании в конечность она выходит из строя на 20-HT минут; при попадании в голову или в туловище жертва теряет сознание на такое же время. Критическая неудача при проверке HT утраивает это время. Раньше этого времени жертва не сможет прийти в себя.

При попадании из винтовок-станнеров проверка делается против HT-6 (HT-3 на расстоянии 300 и более ярдов).

Дробовики

Из дробовика можно стрелять как *дробью*, так и *жаканом* (slug). Дробь наносит указанное число повреждений и всегда дает +1 к попаданию. Каждый кубик повреждений кидается и пробивает броню отдельно.

Жакан наносит двойные базовые повреждения без модификаторов, но с –2 к умению стрелка. Для жакана утраиваются показатели 1/2D и Max.

Элементы питания

Некоторые высокотехнологичные виды оружия используют *энергетические батареи*. Это показано в столбце *Боезапас* (*Shots*) *Таблицы Оружия* с помощью стоящей за слешем буквы, которая означает тип батареи. Например, станнер (40/C) может выстрелить 40 раз на одной C-батарее. Подробности см. на стр. 247.

B-батарея стоит $30; 20 таких весят 1 фунт. C -батарея стоит $100 и весит 1/2 фунта.

Повреждения щитов: Необязательное правило

Данное правило позволяет подсчитывать повреждения, которые во время боя получают щиты, в конечном итоге становясь бесполезными. *Не используйте* это правило, если не готовы смириться с немного большим количеством расчетов в угоду реализму сражений.

Каждый раз, когда вы выполняете проверку защиты на число, не превышающее PD щита, то удар приходится на щит. Например, если вы пользуетесь большим щитом (4 очка защиты), а ваша общая защита составляет 12, то любой результат от 9 до 12 будет означать, что вы не задеты, но задет щит. И этот удар может повредить щит.

Любой деревянный щит обладает собственным DR 3 – т.е. сопротивлением дерева толщиной в дюйм или более тонкого дерева, окованного металлом толщиной 1/8". Вычтите 3 из любого удара по щиту, прежде чем подсчитывать полученные повреждения.

Таблица повреждений щитов

Тип щита	*PD*	*Повреждения*
Импровизированный	1 или 2	Различны
Баклер	1	5/20
Малый	2	5/30
Средний	3	7/40
Большой	4	9/60

PD: Показатель пассивной защиты щита.

Повреждения: Приведены два числа, разделенные слешем. Первое число показывает количество повреждений, которые за один удар могут пробить щит. Например, пять хитов за один удар пробьют баклер или малый щит. Если щит пробит *тупым* или *режущим* оружием, то вы не ранены, но щит становится бесполезен. Если он пробит *проникающим* оружием, то прошедшее сквозь него оружие задевает вас, хотя удар ослаблен на число повреждений, полученных щитом, плюс еще 3 за DR щита. Кроме этих повреждений с щитом ничего не происходит.

Второе число показывает *общее* число повреждений, которые может выдержать щит. Большинство средневековых щитов были полностью деревянными или дерянными с металлической оковкой. После одной славной битвы щит становился бесполезен. Отслеживайте, сколько всего повреждений принял на себя щит. Когда их число достигает максимума, щит уничтожен!

При Технических уровнях 2-4 металлические щиты (обычно из бронзы) доступны, но редки. Для бронзового щита толщиной 1/2" увеличьте цену в четыре раза, вес в три раза и удвойте повреждения, необходимые для его уничтожения. Его DR6 может выдержать попадание большинства стрел и некоторых пуль! Пассивная защита не изменяется – потому-то подобные щиты и были редки.

Полицейские щиты TL7 (из лексана и др. материалов) обладают теми же показателями, что и деревянные щиты, но весят в два раза меньше. Щиты, сделанные из более передовых материалов, конечно же возможны.

Силовые щиты могут существовать при TL11: см. стр. 76. При попадании они не получают повреждений.

Скорострельность

Скорострельность (Rate of Fire или RoF) для автоматического оружия показывает количество патронов, выпускаемых каждый ход. *Если оружие начинает стрелять в начале хода и курок удерживается весь ход, то выпускается число патронов, равное показателю RoF.*

Если стрелок выполняет еще какое-то действие (например, двигается, поворачивается или уклоняется) до выстрела, то часть времени, которая могла уйти на стрельбу, уже потрачена. Любое действие, занявшее менее 1/2 Передвижения позволяет стрелять с полным RoF; действие, занимающее 1/2 Передвижения и более позволяет стрелять с 1/2 RoF. В спорных случаях решение принимает мастер.

Число попаданий в очереди

Очень редко бывает так, что все пули из очереди попали в цель. Чтобы отразить это в игре, очередь делится на *группы*, в каждой из которых не более четырех патронов. Для каждой группы нужно делать отдельную проверку на попадание. Стрелок делает проверку против умения Огнестрельное оружие с модификатором за Отдачу оружия.

Таблица ниже показывает число выстрелов, достигших цели, в зависимости от успеха при проверке. Обратите внимание, что если проведено три или четыре выстрела, то результат, *неудачный* на 1 все равно означает попадание одной пули. Промах на 2 или больше означает, что не произошло ни одного попадания.

Критическое попадание группы выстрелов означает попадание всех пуль. *Один* выстрел наносит повреждения в соответствии с Таблицей Критических Попаданий. Точно также и критический промах означает *один* результат из Таблицы Критических Промахов.

попаданий в очереди

Пуль в цепи	Бросок переброшен на..						
	-1	0	1	2	3	4	5+
1	0	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	1	2	2	3
4	1	2	2	3	3	3	4

Повреждения от очереди

Каждая пуля из очереди может нанести цели повреждения отдельно. Повреждения от каждой пули считаются отдельно, а не вместе. Это влияет на пробиваемость брони. PD и DR цели противостоят каждой попавшей пуле по отдельности.

Исключение: При использовании *лазеров* в автоматическом режиме ведения огня *объедините* все попадания односекундной очереди. Если вы выстрелили восемь раз по 2d повреждений и пять из них попали, то броня цели противостоит им как одному удару на 10d очков.

Отдача при стрельбе очередью

При стрельбе очередями оружием сложнее управлять, чем при одиночном огне. Каждый последующий выстрел вызывает такую же отдачу, как и при одиночном огне, так что более длинными очередями сложнее управлять, чем короткими. Среди факторов, от которых зависит отдача, можно назвать вес оружия, дизайн приклада, наличие компенсаторов и скорострельность.

Когда оружие стреляет в автоматическом режиме, то показатель Rcl составляет пенальти к эффективному умению при проверке на попадание первой *группы*. Это пенальти вновь прибавляется к каждой группе из четырех патронов после первой (пенальти -1 становится -2, затем -3; -2 становится -4, а затем -6 и так далее.) Это пенальти продолжает прибавляться, пока продолжается очередь, даже в последующие ходы!

При TL7 и ниже все автоматические виды оружия вызывают сильную отдачу; в лучшем случае Rcl составляет -1. При TL8 и 9 у некоторых видов автоматического оружия Rcl составляет 0 – они практически не имеют отдачи. При TL10+ почти все виды оружия не имеют отдачи.

Отдача удваивается, если базовое Умение меньше 12. Также она удваивается за каждое очко ST ниже требуемой для данного вида оружия. Эти удвоения кумулятивны, так что если и ваша ST ниже необходимой, *и* Умение ниже 12, то значение Rcl увеличивается *в четыре раза*.

При отсутствующем или сложенном прикладе Rcl оружия увеличивается в 1,5 раза (округлять вверх). При стрельбе одной рукой пенальти за Rcl *удваивается*. Эти пенальти точно так же влияют и на неавтоматическое оружие. Обратите также внимание, что сложенный приклад уменьшает SS оружия на 2 и Acc на 3.

Попадание по неправильной цели

Любая пуля, не попавшая куда намечено, может попасть в неправильную цель (см. стр. 117). Отслеживать дальнейшую судьбу пули при промахе нужно только в том случае, если возможно попадание по чему-либо важному.

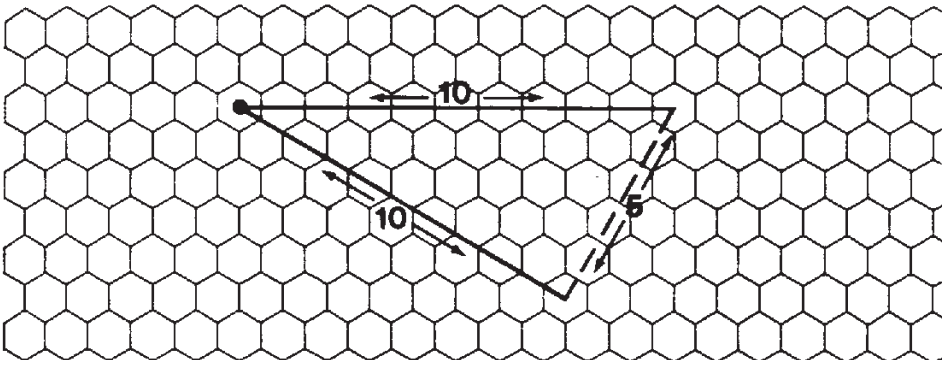
Прицеливание в ходе стрельбы очередями

Стрелок может вести огонь из автоматического оружия, поливая, словно из брандспойта, прицеливаясь по ходу стрельбы, пока может видеть, куда ложатся пули (по решению мастера или с помощью проверки Зрения). После одной группы из четырех пуль это дает бонус за Acc. Каждая последующая группа *также* дает +1 за прицеливание, вплоть до обычного максимума за прицеливание +3.

Этот эффект автоматического оружия можно использовать даже при стрельбе в движении, *если* стрелок видит цель во время бега. Однако на любой, кроме самой ровной, поверхности это требует проверки DX или Зрения (что хуже) каждый ход, чтобы избежать падения. Мастер может назначить пенальти за особо неудобную поверхности; инопланетянам со множеством глаз может и вовсе не понадобиться проверки...

Область действия

Очередью из автоматического оружия можно стрелять по нескольким целям. Угол между целями не должен превышать 30?. При использовании гексагональной разметки это угол между двумя точками на расстоянии 5 гексов друг от друга и 10 гексов от стрелка (см. ниже).



Попадание по целям рассчитывается последовательно, стрелок должен заявить до проверки на попадание, сколько патронов он использует на каждую из них. Считайте атаку по каждой цели отдельно. Если расстояние между целями составляет более одного ярда, то при переходе между ними часть пуль истратится впустую. При RoF 16 или ниже за один ярд между целями тратится один патрон. При RoF больше 16 за каждый ярд тратится два патрона.

Взрывы

Взрывы наносят повреждения двумя способами: взрывной волной и осколками. В бою большинство взрывов производятся гранатами, минами и т.д.

Повреждения от взрывной волны

Повреждения от ударной волны, произведенной взрывами с силой гранаты, быстро уменьшаются с расстоянием. Базовые повреждения оружия наносятся только целям, находящимся в гексе, где произошел взрыв, и смежных с ним. Они составляют 1/4 в следующих двух гексах; 1/4 *оставшихся* повреждений в следующих двух и так далее. Бросайте кубики на повреждения для каждой цели отдельно, а затем разделите их на соответствующее число (4, 16 и так далее). Повреждения меньше 1 не учитываются.

Взрывная волна наносит тупые повреждения. Броня защищает от них обычным образом.

Осколочные повреждения

Взрывы могут наносить и осколочные повреждения, если взрыв разбрасывает обломки чего-либо. Серьезные осколочные повреждения наносятся в радиусе силы

Коктейль Молотова и бутыли с маслом

В игре по TL4 и выше в качестве зажигательной бомбы может использоваться «коктейль Молотова» – бутылка с бензином. Снаружи к ней примотана тряпка. Тряпку поджигают, а затем бутылку бросают: при ударе она разбивается, а разлившийся бензин загорается.

Однако до XVIII века (т.е. до наступления на Земле TL4) не существовало жидкости, достигающей при горении высоких температур. (Спирт легко воспламеняется, но горит нежарким огнем. Смола обладает клейкостью, но она *не* загорается сразу.) Однако в *фентезийной* низкотехнологичной игре вы можете использовать такое оружие, как «бутыль с маслом». Просто допустите, что древний секрет «греческого огня» не был утерян, и используйте глиняные бутыли с этой жидкостью. Они будут стоить очень дорого!

Одна секунда требуется на то, чтобы приготовить бутыль, подвешенную к поясу; одна секунда - чтобы поджечь «фитиль», если у вас есть факел или зажигалка; одна или больше секунд (необязательно) на прицеливание; и одна секунда (маневр Атака), чтобы метнуть ее.

Бутылка разбивается при любом ударе о землю. С вероятностью пять из шести фитиль продолжит гореть и подожжет содержимое бутылки. Получится 1-гексовая лужа, объятая огнем и небольшие брызги вокруг. Поместите на карту маркер, чтобы отметить гекс, объятый огнем.

Если вы целитесь в противника, то он может уклонять или блокировать (но не парировать). Уклонение означает, что бутылка попала в его гекс (но не в него). Блокирование означает, что бутылка разбилась о его щит – см. ниже.

Если бутылка с коктейлем Молотова или маслом попадает в *живое существо*, она обязательно разобьется, если жертва одета в латы или другую твердую броню. В ином случае существует 50% вероятность того, что она отскочит в смежный гекс (выбирается случайным образом) и разобьется о землю. Если она разбивается о щит или живое существо, то с вероятностью четыре из шести оно воспламенится.

Огонь будет гореть в течение минуты – дольше, чем продлится большинство сражений.

Охваченный огнем (или находящийся в горящем гексе) получает 1d-1 повреждений в ход. Стойкость *защищает* вас; броня тоже – до определенной степени. Подробности см. в разделе *Огонь*, стр. 129.

Если ваш *щит* загорелся, то вы можете использовать его обычным образом (огнем охвачена его внешняя сторона). Но щит придется выбросить после боя. Если вы используете правила о Повреждениях Щитов (стр. 120), то щит теряет один хит в секунду на протяжении минуты или пока огонь не будет погашен.

Недостатки: Поскольку бутылка хрупка, то каждая из бутылок у вас на поясе с вероятностью четыре из шести разобьется, если вы упали. Также противник может ударить по бутылке у вас на поясе (-5 к попаданию); при попадании она автоматически разбивается. В любом случае, вы окажетесь облиты огнеопасной жидкостью ниже пояса. Если вы войдете в охваченный огнем гекс, то тоже загоритесь.

ударной волны, умноженной на 5 ярдов. Так например, граната, наносящая 4 кубика повреждений взрывной волной, разметает осколки в радиусе 20 ярдов.

Чем дальше цель от места взрыва, тем меньше вероятность попадания в нее осколков. Считайте, что попадание произошло, и сделайте проверку пассивной защиты (активная защита невозможна). PD получает +1 за каждый ярд от места взрыва. При взрыве на земле присевший получает +1 PD, а лежачий +2. Максимально значение PD против осколков составляет 15. Ни одна позиция не защищает от взрыва в воздухе.

Повреждения, наносимые осколками, в зависимости от земли на месте взрыва составляют от 1d-4 для обычной земли до 1d при взрыве на свалке металлолома. Осколочные снаряды (гранаты и т.д.) разбрасывают *смертельно опасные* осколки: 2d повреждений в случае попадания, независимо от земли на месте взрыва.

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

Взятие противника живым

Иногда вам может понадобиться захватить противника живым. Усыпляющий газ, магия и другие подобные хитрости – вот лучшие способы захвата пленных; но большинство видов оружия *слишком* опасны! Однако если вам необходимо победить кого-либо, оставив его невредимым, а у вас лишь обычное оружие, то остается несколько вариантов:

Разоружить противника. Вы можете сделать это, ударив по оружию противника (см. стр. 110) с целью выбить или сломать его. Конечно, даже в таком случае противник может не сдаться.

Смягчать удары. Вам не обязательно бить в полную силу. Вы всегда можете нанести удар с меньшей силой – с такой, с какой пожелаете – когда бьете голыми руками или оружием. *Пример*: Если обычные повреждения от вашего меча составляют 2d+1, то вы можете сказать: «Я бью с меньшей силой и хочу нанести лишь 1 кубик повреждений». Вы можете выбрать любое количество повреждений, но вам все равно придется бросить кубик, чтобы определить, сколько повреждений вы нанесли в действительности.

Не бить лезвием. Вы можете наносить удары тупой частью меча или топора. Оружие наносит столько же базовых повреждений, но не получает бонуса к повреждениям. Вы также можете повернуть копье и наносить тычковые удары его тупым концом. Опять же, оно наносит столько же базовых повреждений, но не получает дополнительных повреждений за проникающий удар.

Придавить его. Если сумеете вступить с противником в бой вплотную, то можете «придавить» его, а затем связать. Это требует около минуты времени и наличия веревки.

Задушить его. См. на полях.

Удушение

Можно лишить жертву сознания или даже убить ее без нанесения серьезных повреждений с помощью *удушения*. Это можно сделать, не дав ей дышать или перекрыв доступ крови (а следовательно и кислорода) в мозг.

Сопротивляясь этому, персонаж может «задержать дыхание» – то есть обойтись без притока кислорода в мозг – на количество ходов, равное его HT. Если жертва совсем не сопротивляется – для не сопротивления требуется проверка Воли – то она может задержать дыхание на HTx4 ходов. Если жертва сумеет выиграть Состязание умений (Артистизм против IQ), то нападающий может решить, что она потеряла сознание.

Как только у схваченного «перестает хватать воздуха», он теряет одно очко Усталости в ход. Когда Усталость достигает нуля, он теряет сознание. Если противник продолжит перекрывать доступ кислорода в мозг, то жертва умрет через четыре минуты, вне зависимости от начального или текущего HT. Если противник выпустит жертву, то она достаточно быстро придет в себя.

Человека можно задушить до потери сознания или до смерти множеством способов. Вы можете зажать ему рукой рот и нос, накрыть лицо подушкой или другим подходящим предметом, можете пережать любую из его сонных артерий (которые находятся по обе стороны шеи прямо под челюстными суставами). Ни один из этих методов не наносит серьезного вреда здоровью жертвы – они просто приводят к гибели мозга. Все они требуют либо чтобы жертва была связана или по другой причине не могла сопротивляться, либо чтобы атакующий побеждал в Состязании ST *каждый ход*, пока жертва не потеряет сознание.

Если вы пытаетесь удавить противника, сжимая ему трахею, то *наносите* повреждения его HT, как описано в пункте *Сдавливание горла или удушение* на стр. 112. В то же время вы душите его как описано выше – так что он может потерять сознание от недостатка кислорода прежде чем вы действительно перебьете ему горло. Разница в том, что во время простого удушения противника вы не нанесете ему длительных повреждений; сдавливая горло, вы можете нанести смертельно опасные повреждения.

Внезапная атака и инициатива

Когда персонажи застают врасплох противников или наоборот, внезапно атакованная сторона не может отреагировать немедленно. В таком случае атакующие должны свободно действовать в течение одного или нескольких ходов. Мастер определяет, удалось ли нападающим атаковать внезапно.

Помните, что персонажа с преимуществом Боевые рефлексы сложно застать врасплох. Он никогда не «застынет на месте». Его сторона получает +1 к инициативе (+2, если он лидер, но эти модификаторы не складываются при наличии более чем одного такого персонажа). Также он получает +6 (!) к проверке IQ, чтобы выйти из ступора. Большинство диких зверей наделены Боевыми рефлексами.

Полная внезапность

Если защищающиеся атакованы абсолютно внезапно, то они «застынут на месте». Мастер бросает 1 кубик. Это количество секунд, которое пройдет, прежде чем защищающиеся *в принципе* смогут отреагировать, если только у них нет Боевых рефлексов. Приключенцев, охранников и других подобных людей сложно полностью застать врасплох, если они не спят. Но полностью внезапным может стать, например, нападение оборотней, проломивших дверь в городскую библиотеку. (Вообще, столь серьезный случай может потребовать Проверки на испуг, по крайней мере от библиотекаря.)

После того, как начальный ступор проходит, каждый из защищающихся должен делать проверку базового IQ в начале каждого хода, пока не придет в себя. Успешная проверка означает, что данный персонаж может нормально двигаться и действовать *весь оставшийся бой*. Проваленная проверка означает, что персонаж все еще

ментально “оглушен”. Действительно глупый персонаж, застигнутый врасплох, может пропустить весь бой!

Частичная внезапность

Это может произойти, когда защищающиеся ожидали неприятностей – или когда обе стороны застигли друг друга врасплох! Мастер должен потребовать от обеих сторон сделать проверку на *инициативу*.

Чтобы определить, кто захватил инициативу, лидеры каждой из сторон кидают 1 кубик. Лидер, наделенный Боевыми рефлексами, получает +2 или +1, если другой член партии обладает Боевыми Рефлексами (эти бонусы не кумулятивны). *Более умный* лидер получает +1. Умение Тактика дает +1 к проверке на инициативу: умение выше 20 дает +2. Мастер может назначить другие бонусы или пенальти, которые считает необходимыми – например, если считает, что одна из сторон была более бдительна, чем другая. Сторона, чей лидер получил большее значение, захватывает инициативу.

Если какая-то сторона совсем не имеет лидера, то бросок делает мастер. Она автоматически получает –2 к инициативе. (Это не касается животных.)

Сторона, захватившая инициативу, может двигаться и действовать обычным образом. Каждый персонаж проигравшей стороны ментально оглушен и должен делать проверку IQ каждый ход, как описано выше, чтобы прийти в себя. Однако в случае с частично внезапным нападением каждый персонаж получает бонус +1 к IQ на второй ход, +2 на третий и так далее – так что даже глупые персонажи через несколько секунд сообразят что к чему.

Если результаты проверки оказались равны, то никто не был застигнут врасплох.

Атака щитом

Щит – отличный способ защиты от низкотехнологичного оружия, но его можно использовать и для нападения. Чтобы атаковать щитом, сделайте проверку умения Щит.

Удар щитом

Удар щитом – это атака. Ее можно провести лишь по противнику в переднем или левом гексе. Для попадания сделайте проверку умения Щит. Противник может обычным образом блокировать и уклоняться, либо может парировать с –2. Оружием весом 2 фунта или меньше вовсе нельзя парировать! Удар щитом наносит колющие/тупые повреждения.

Некоторые щиты снабжены шипами и дают +1 к повреждениям при ударе. Однако это не считается проникающими повреждениями, потому что обычно шипы короткие и тупые. Как правило, на «рыцарских» щитах шипов не бывает, но они могут оказаться на щитах варваров или викингов. Шип добавляет 5 фунтов к весу и $20 к стоимости щита.

Толкание щитом

«Толкание щитом» – это попытка сбить противника с ног, толкая его тяжелым щитом. Для этого нужен средний или большой щит. Успешное толкание щитом собьет противника на землю. Подробности см. на стр. 112.

Бой на разных уровнях

Предположим, вы запрыгнули на стол и наносите по противнику удар сверху. Или сражаетесь на ступенях лестницы. Если вы с противником находитесь на разных уровнях, то разница в высоте окажет влияние на бой. Это правило предназначено для *холодного* оружия. Для оружия *дальнего боя* см. раздел *Стрельба наверх и вниз*, стр. 117.

Длинное оружие (досягаемость которого больше 1 ярда) делает противника ближе! Если у бойца оружие досягаемостью в 2 ярда, то он атакует так, как если бы противник был на 3 фута ближе, но противник с одногексовым оружием не получает соответствующего преимущества при ответном ударе. *Пример*: Воин с двуручным мечом, находящийся на 6 футов ниже противника, атакует так, как если бы враг был лишь на 3 фута выше него.

Один фут разницы в высоте или меньше: Не учитывается.

До двух футов разницы в высоте: Не учитывайте ее, если не используете правила о зонах попадания. В таком случае находящийся выше боец получает –2 к попаданию по ногам и ступням, но +1 к попаданию по голове. Находящийся ниже боец получает

Массовые бои

Очень большие битвы – более чем с 20 участниками – могут длиться очень долго. Если это вам не по душе, то в крупных сражениях вы можете для экономии времени ограничиться Базовой боевой системой.

В частности, соблюдение *очередности ходов* (кто в каком порядке ходит) может очень замедлить массовый бой. В этом случае хорошо бы использовать систему, когда игроки за столом ходят по часовой стрелке. Обратите внимание: Если бой начинается, когда противники очень близко друг к другу, то сторона, атакующая первой, получает преимущество... так что сделайте реалистично, позволив бойцам начать на некотором удалении друг от друга.

В качестве альтернативы для разрешения очень крупных сражений и определения их результатов для игровых персонажей, вы можете использовать абстрактную систему массовых боев из *GURPS Compendium II* (вышел осенью 1996 г.).

Грязные уловки

Творческие игроки будут постоянно изобретать новые уловки в бою – например, бросать песок в лицо противнику, чтобы ослепить его. Это создает проблему для мастера. С одной стороны, творчество следует поощрять: оно делает игру более интересной. С другой – уловки срабатывают, только когда они новы и оригинальны. Если бы пригоршня песка, брошенная в лицо, срабатывала каждый раз, то воины оставили бы мечи дома и вместо них носили мешки с песком!

Лучшим выходом будет позволить «уловкам» сработать один, может два раза, а затем посчитать, что слухи о них распространились. Если как мастер вы считаете, что умная мысль игрока хороша, то можете дать персонажу справедливую возможность использовать ее. Но помните, что даже хорошо продуманные уловки могут не сработать... и поползут слухи. Первый Троянский конь достиг большого успеха. С тех пор эта уловка больше не работала.

IQ и грязные уловки

Обычно мастер может посчитать подходящей проверку IQ, когда кто-то пытается использовать хитрую уловку. В зависимости от обстоятельств мастер может:

(a) сделать проверку против IQ хитреца чтобы определить, смог ли он правильно использовать уловку.

(b) сделать проверку против IQ *жертвы* чтобы определить, смогла ли она распознать хитрость.

(c) потребовать Состязания IQ чтобы определить, кто кого перехитрил.

Жестких правил для таких случаев не существует. Просто помните: тому, кто создал бойца с IQ 8, нельзя позволять играть им словно гением!

бонус +2 к попаданию по ступням и ногам, но пенальти –2 к попаданию по голове.

До трех футов разницы в высоте: То же, что и выше, но находящийся ниже боец также получает *пенальти* –1 к проверке на защиту, а находящийся выше – бонус +1 к защите.

До четырех футов разницы в высоте: То же, что и выше, но находящийся ниже получает –2 к защите, а находящийся выше получает +2. Находящийся выше боец *не может* бить по ногам или ступням находящегося ниже.

До пяти футов разницы в высоте: Находящийся ниже боец *не может* атаковать противника в голову, а находящийся выше *не может* бить по ногам или ступням находящегося ниже. Находящийся ниже получает –3 к защите; находящийся выше получает +3 к защите.

До шести футов разницы в высоте: Находящийся выше боец может атаковать противника только в голову; нет особых бонусов или пенальти. Находящийся ниже боец может бить *только* по ступням или ногам противника; нет особых бонусов или пенальти. Находящийся ниже боец получает –3 к защите; находящийся выше получает +3 к защите.

Свыше шести футов разницы в высоте: Бой невозможен, если только бойцы не приняли необычное положение (например, находящийся выше лежит, свесившись вниз). Только в таком случае он может уменьшить эффективное расстояние на три фута, а противник может бить его по руке и голове. Мастер может назначить соответствующие бонусы и пенальти за необычную тактику, применяемую игроками.

Расстояние определяется с помощью здравого смысла при взаимном согласии сторон (желательно договориться заранее). Некоторые примеры: Обычная лестница поднимается на 8 дюймов за ступеньку (для простоты вы можете считать это за 1 фут). Сиденье стула находится на высоте меньше двух футов. Обычный обеденный стол менее трех футов в высоту. Прилавок в магазине примерно четырех футов в высоту. Капот автомобиля или телега около трех футов в высоту. Крыша машины или сиденье повозки выше четырех футов.

Атака сверху

Нападение из засады сверху – хороший способ застигнуть противника врасплох: проведите Состязание Умений (Бесшумное передвижение против Зрения), чтобы определить, удастся ли атаковать внезапно. При движении по тропинке, переулку и т.д. вы получаете –2 к попытке заметить кого-то, прячущегося *наверху*, если только специально не заявите, что смотрите на деревья/окна наверху и т.д.; в таком случае вы получаете +2. Периферийное зрение не помогает увидеть противника *сверху* от вас.

Атака сверху может ошарашить жертву своей внезапностью (стр. 122), если так говорит мастер. Если жертва знала, что ее атакуют (маловероятно в случае с засадой), то может использовать активную защиту с пенальти -2. Если жертва не знала, что ее атакуют, то активной защиты она не получает. Атака, направленная *на* противника наверху, получает описанные выше пенальти. Если вы знаете, что сверху бросается противник, то можете нанести превентивный удар (см. стр. 106).

При атаке из засады некоторые существа (в частности, животные) могут просто спрыгнуть на вас. Как правило, это приводит к одинаковым повреждениям как нападающего, так и жертвы (см. стр. 131). Помните, что жертва – это *мягкая* поверхность для приземления. Таким образом: 1d-5 повреждений за ярд при прыжке с 1 или 2-х ярдов, 1d-4 за ярд при прыжке с 3-х или 4-х ярдов и так далее. Животные, которые в природе охотятся из засады сверху (например, ягуары), созданы для прыжков, так что они получают еще -2 к повреждениям за ярд прыжка – так, только очень невезучая кошка, или кошка, упавшая с большой высоты, будет ранена.

В необычных случаях мастеру нужно использовать здравый смысл. Атакующий в тяжелых ботинках нанесет +1 повреждений за ярд, человек в броне не будет мягкой целью - и так далее.

Факелы и фонари

Факел или фонарь снижает пенальти к попаданию за темноту. В пещерах, подземельях и т.д. подобный луч в поле зрения снижает пенальти с -10 (полная темнота) до -3.

Факел можно использовать в качестве оружия – считайте его за жезл (или легкую дубину) – плюс одно очко повреждений за огонь. И конечно, факел можно использовать для поджигания других вещей – при наличии необходимого времени. Большая часть масла, которое вы встретите в средневековом мире, загорится за три секунды соприкосновения с открытым пламенем; обычная одежда загорится за четыре секунды; дерево для растопки – за десять секунд. Время для других объектов может различаться – на усмотрение мастера.

В бою источник света можно держать в левой руке, правой используя оружие. Им можно даже парировать – с соответствующими пенальти за использование левой руки. Помните, что факел или обычный фонарь сломается от первого же удара, если его использовать для парирования достаточно тяжелого оружия!

При TL7 доступны «полицейские фонари» (см. список *Снаряжения для современности*, стр. 213). Подобный фонарь во всех случаях считается как легкая дубина.

Атака неодушевленных предметов

Существует множество ситуаций, в которых вы захотите атаковать *что-то*, а не *кого-то*. Ну что ж. Сдачи оно не даст. Неодушевленный предмет обладает DR (сопротивлением повреждениям), которое отражает его природную «стойкость» и HT (хитами), отражающими количество повреждений, которые он может получить, прежде чем окажется перерезан, сломан или разбит. Почти все атаки по неодушевленным предметам можно разделить на (a) разрезающие веревку или брус; (b) пробивающие плоскую поверхность; (c) разбивающие твердый предмет на части. Используйте пункт из списка, наиболее похожий на ваш предмет: измените его показатели как необходимо. Чтобы атаковать предмет:

(1) Вычислите модификатор к попаданию за размер, скорость, расстояние и т.д. – см. стр. 201. Если вы используете холодное оружие, то можете в течение секунды «прицелиться» в неподвижный объект, получая +4 к попаданию.

(2) Сделайте проверку на попадание как при обычной атаке. Неодушевленный предмет не получает возможности защититься, если он конечно не предназначен для боя (например это робот или военный транспорт).

(3) Сделайте бросок на повреждения как обычно для своего оружия, если попали.

(4) Примените прошедшие повреждения к предмету. Режущие и проникающее оружие не наносит «дополнительных повреждений» – они используются только против одушевленных целей. Когда «хиты» предмета снизятся до нуля, то он оказывается разрублен, сломан или иным образом уничтожен.

HT бруса или веревки означают повреждения, необходимые чтобы их перерубить. HT стены или плиты – это повреждения, необходимые чтобы пробить отверстие диаметром в 2 фута. *Проникающие* повреждения в указанном количестве проделают в плите *маленькое* отверстие.

Для сложных предметов указано два показателя HT. Первый позволяет *сломать* предмет, сделав его бесполезным; второй *уничтожает* его. Например, сейф для оружия имеет DR 4 (тонкая сталь) и HT 20/50. Если вы забаррикадируете им дверь, то потребуется 50 очков повреждений, чтобы превратить его в груду обломков. Но лишь 20 очков повреждений сделают его бесполезным в качестве сейфа!

«Используемое оружие» это скорее указание игрокам и мастера, а не жесткое правило. Вообще же достаточно просто убедиться, что используемое оружие в действительности может повлиять на цель! Используйте здравый смысл. Мощный удар копьем легко пробьет дверь, но не снесет ее с петель. Дубиной вряд ли можно повредить бейсбольный мяч, если только мячу есть куда отскочить. Мечом можно в конце концов вырубить дверь, но еще до окончания работы меч затупится. И так далее.

сопротивление повреждениям и хиты для некоторых частых предметов

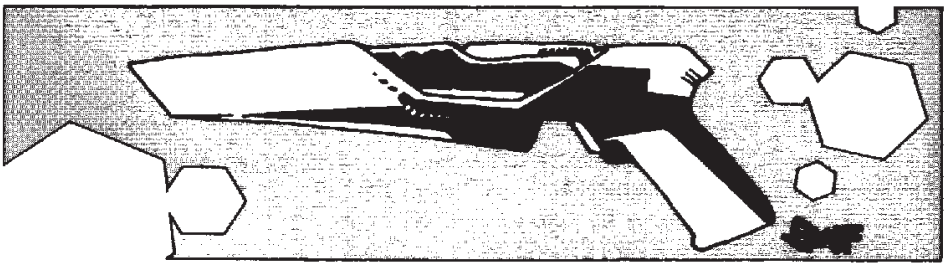
Предмет	*DR*	*Хиты*	*Используемое оружие*
Легкая веревка (диаметр 3/8”)	1	2	Любое
Прочная веревка (диаметр 3/4”)	3	6	Режущее
Канат (диаметр 1.5”)	4	10	Режущее
Стальной трос (диаметр 1/4”)	2	8	Не проникающее
Стальной трос (диаметр 1/2”)	4	16	Режущее
Стальной трос (диаметр 1”)	6	30	Топор
Деревянный шест (диаметр 1”)	1	3	Любое
Деревянный шест (диаметр 2”)	3	8	Не проникающее
Деревянный шест (диаметр 3”)	4	12	Режущее
Деревянный шест (диаметр 4”)	6	20	Топор
Деревянный шест (диаметр 6”)	6	30	Топор
Деревянный шест (диаметр 8”)	6	50	Топор
Бронзовый/железный брус (диаметр 1/2”)	1	4	Не проникающее
Бронзовый/железный брус (диаметр 1”)	3	20	Топор или молот
Бронзовый/железный брус (диаметр 2”)	3	60	Топор
Стальной брус (1/2”)	2	6	Топор или молот
Стальной брус (1”)	6	25	Топор
Стальной брус (2”)	8	80	Топор

Предмет	*DR*	*Хиты*	*Используемое оружие*
Древесная плита (толщина 1/2”)	1	5	Не проникающее
Клееная фанера (толщина 1/2”)	3	15	Не проникающее
Доска (толщина 1”)	2	10	Любое
Доска (толщина 2”)	4	20	Не проникающее
Доска (толщина 3”)	6	30	Топор, молот, дубина
Тонкое железо/бронза (1/8”)	3	6	Не проникающее
Тонкое железо/бронза (1/4”)	4	12	Топор, молот, дубина
Железная плита (толщина 1/2”)	6	25	Топор, молот, дубина
Железная стена (толщина 1”)	8	50	Топор, молот, дубина
Тонкая сталь (1/8”)	4	10	Не проникающее
Тонкая сталь (1/2”)	6	20	Топор, молот, дубина
Стальная плита (толщина 1/4”)	7	40	Топор или молот
Стальная стена (толщина 3”)	8	80	Топор
Кирпичная стена (толщина 3”)	6	40	Топор, молот, дубина
Бетонная стена (толщина 6”)	4	60	Топор или молот
Каменная стена (толщина 6”)	8	90	Топор или молот
Каменная стена (толщина 12”)	8	180	Топор или молот

15 Ранения, болезни и усталость

Жизнь приключенца – это не только радость и слава. Вы устаете. Ваша одежда пачкается грязью. Вы действительно можете быть *ранены*, или хуже того – *убиты*.

К счастью, со всеми этими проблемами можно справиться. Даже со смертью. Читайте...



Ранения

Раны и прочие повреждения наносят телу ущерб, то есть снимают «хиты». Значение вашего HT (здоровья) показывает, сколько у вас хитов. Персонаж, чьи хиты достигли 0 вскоре потеряет сознание. *Возможно* выжить с отрицательным числом хитов.

У среднего персонажа от 10 до 12 хитов. Из таблицы *Базовых повреждений от оружия* (стр. 74) должно стать ясно, что такие повреждения зачастую можно нанести одним-двумя ударами! Это реалистично. Помните, что большая часть холодного оружия работает по принципу *рычага* (чтобы серьезно увеличить вашу силу), а проникающее оружие рассчитано на то, чтобы достичь жизненно важных органов противника. В жизни обычный человек может убить другого обычного человека *одним* хорошим ударом дубины по голове... не говоря уже о мечах, копьях и пистолетах. Броня помогает... но бойцы *смертельно опасны*. Избегайте их!

Общие повреждения (потерянные хиты)

Любой, кого неоднократно ранили, в конечном итоге ослабеет и отключится, даже если ни одно отдельное ранение не было серьезным. Записывайте хиты на Листе Персонажа. Персонажи, потерявшие большую часть хитов, реагируют следующим образом:

3, 2, 1 хитов: Ваше Передвижение уменьшается вполовину: вы шатаетесь от ран.

0 или меньше хитов: Перед вами встает непосредственная угроза потери сознания. В начале каждого хода делайте проверку своего базового HT плюс или минус Сильная/Слабая Воля. Успех означает, что вы можете нормально действовать в этот ход. Проваленная проверка означает, что вы потеряли сознание.

-HT хитов: Вы должны выполнить проверку HT (используйте *базовый* показатель), чтобы не умереть. Если вы не умерли, то все еще способны говорить, сражаться и т.д. (если вы все еще в сознании!). Новая проверка требуется после потери каждых дальнейших 5 хитов. Если вы получили 6 или больше повреждений за раз, то пересекаете сразу два уровня и должны сделать две проверки HT. (*Пример*: Если ваш показатель HT 8, тогда –8 означает «-HT». Когда вы достигаете –8 хитов, то должны выполнить проверку HT или умереть. Если вы выжили, то вновь делаете проверку при -13 хитах и так далее.

-5xHT: Автоматическая смерть. Это значит, что вы потеряли в общей сумме 6xHT хитов; никто не способен выжить при таких ранах.

Если ваш персонаж убит, вы все равно можете пожелать отследить дальнейшие повреждения. В некоторых магических или высокотехнологичных мирах мертвого персонажа можно вернуть к жизни, если его тело полностью или частично сохранилось.

Но ограничение есть и тут. Если у персонажа –10xHT хитов, то его тело *полностью* уничтожено. Остались ли какие-то части нетронутыми, зависит от способа, которым получены повреждения. Получив 200 очков повреждений от стрел, тело будет изуродовано, но узнаваемо. Получив 200 очков повреждений от огня, тело превратится в кучку пепла.

Шок

Когда вы ранены, ваши IQ и DX снижаются на число полученных повреждений, *только на время вашего следующего хода*. *Пример*: Вы получили рану на 3 хита, ваши IQ, DX и умения получат пенальти –3 в течение следующего хода. Активная защита не считается умением, основанным на DX.

Пример ранения

Жестокий Фридрих обладает базовым HT 14. Ему не повезло, и он оказался зажат в тупике большой шайкой орков. Он отважно сражается, но орки все прибывают, и Фридрих получает все больше и больше ран.

Когда его HT опускается до 3, то он начинает передвигаться медленно и неровно. Скоро он получает еще один удар, который снижает его HT *ровно* до нуля. В начале следующего хода он делает проверку HT – и удачно! Напрягая все силы, он держится за сознание и убивает еще одного орка. В следующие два хода он продолжает делать проверки HT. Оба раза это ему удается (с HT 14 трудно представить обратное), и он сохраняет сознание.

Затем он проваливает проверку HT. Тот час же он отключается.

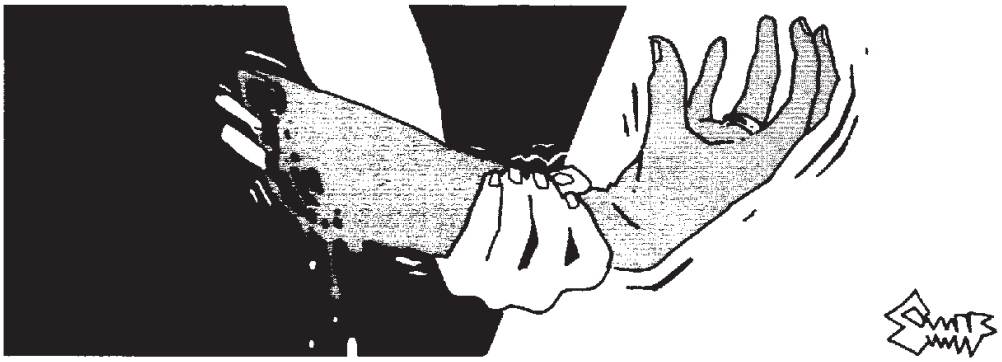
Орки продолжают добивать его. Когда его HT достигает –14, он должен выкинуть на 3 кубиках 14 или меньше – или умереть. Он выполняет проверку. Орки продолжают бить (они слишком глупы, чтобы перерезать ему горло). При –19 HT и при –24 HT требуются новые проверки. Оба раза он выбрасывает 14 или меньше, так что продолжает цепляться за жизнь. Но орки все рубят. В конце концов, Фридрих достигнет –70 хитов или провалит проверку: тогда он сразу же умрет. Теперь только сильная магия может ему помочь! А если орки продолжат рубить, и его хиты достигнут –140 (это может занять некоторое время), то даже тела для воскрешения не останется – будет только Фридрихбургер.

Мгновенная смерть

Независимо от HT, любого можно убить, перерезав горло, обезглавив и т.д. Если беспомощному или лежащему без сознания человеку наносят явно смертельный удар, то он мертв. Не беспокойтесь о бросках на повреждения, подсчете хитов и т.д.

Это не относится к просто *ничего не подозревающей* жертве. Если вы подкрадетесь сзади к часовому, то не сможете автоматически убить его. Но вы можете реалистично это обыграть. Цельтесь при ударе в жизненно важные органы; если часовой просто стоит на месте, его можно атаковать как «неподвижный объект» (стр. 125) и получить бонус +4 к проверке. Ваш удар почти наверняка достигнет цели. Ваша жертва не получит никакой активной защиты. Вы наверняка нанесете достаточно повреждений, чтобы вывести его из строя или убить. Но это происходит не *автоматически*.

Наиболее часто эти пенальти будут влиять на атаки оружием или попытки колдовать – но *любое* использование IQ, DX или умений будет подвержено им. Защитные реакции (сопротивление псионике, Проверки на испуг и т.д.) не получают пенальти. Таким образом, на следующий ход после серьезного ранения неплохой идеей может оказаться отступление, тотальная защита и т.д., а не немедленная контратака.



Шок оказывает лишь временный эффект. Спустя ход ваши умения вернутся к нормальному значению.

Нокаут

Любой удар по голове или мозгу, а также любой тупой удар по жизненно важным органам может отправить жертву в нокаут, даже если он нанес *ровно* 0 повреждений (другими словами, еще один хит и уже была бы настоящая рана). Жертва должна сделать проверку HT. При провале жертва теряет сознание.

Удар в зону «мозга», который наносит больше HT/2 хитов *автоматически* приводит к нокауту.

Нокдаун

Любой, кто получил ранение *более* чем в половину своего HT за один удар, должен немедленно сделать проверку против базового HT. Если он проваливает проверку, то *падает* и *оглушен* (см. ниже). Если проверка успешна, то он остается на ногах, но все равно оглушен.

Обратите внимание, что это не то же самое, что и *отбрасывание* (см. стр. 106), когда удар может отбросить вас назад, но не обязательно заставит упасть.

Оглушение

Персонаж может быть «оглушен», получив повреждений *более* чем в половину своего HT за один удар – или в случае критического попадания – или получив в район мозга удар, который причиняет более HT/3 повреждений. Перелом или ослепление также приводят к оглушению.

Если вы оглушены, то вся ваша активная защита до следующего хода получает пенальти –4. В это время сделайте проверку базового HT, чтобы прийти в себя. Проваленная проверка означает, что вы все еще оглушены и глупо стоите не месте... «Оглушенное» состояние продолжается до тех пор, пока вы не сделаете проверку HT и не выйдете из него. Вы можете действовать нормально уже в тот ход, когда успешно выполнили проверку, сбросив оцепенение.

Ошеломленный или потрясенный персонаж может быть *ментально* «оглушен» – это случается, когда противник выигрывает у вас инициативу (см. стр. 122). Эффекты от подобного оглушения такие же, но вы должны выполнить проверку IQ, а не HT, чтобы прийти в себя. Вы не *ранены*, а просто *сбиты с толку*.

Калечащие ранения

Согласно Продвинутой боевой системе, вы не получаете «общих» повреждений: каждая рана наносится по определенной части тела. Достаточные повреждения, нанесенные кисти, стопе или конечности *за один удар,* покалечат ее. Кисть или ступня будут покалечены, получив повреждения в 1/3 HT *или больше*. Рука или нога будут покалечены, получив повреждения в 1/2 HT *или больше*. Повреждения *сверх* количества, достаточного чтобы покалечить, нанесенные этим же или последующим ударами, не оказывают воздействия: игнорируйте их.

Калечащее ранение может (а может и не) оторвать кисть, ступню или конечность сразу же: это зависит от вида и количества повреждений – решает мастер. Для простоты любую часть, ставшую бесполезной, будем считаться «покалеченной». Эффекты калечащих ранений описаны на полях. Об их лечении написано на стр. 129.

Первая помощь

Большая часть потерянных из-за ранения хитов теряется из-за шока, а не из-за настоящих физических повреждений. Таким образом, быстрая обработка ран после боя может восстановить часть потерянных хитов. Аптечка (см. в соответствующем *Списке снаряжения*) поможет!

Простая перевязка и т.д. *даже проведенная полностью неумелым человеком*, восстановит один хит за бой – но не больше, независимо от серьезности полученных ран. На одного пострадавшего уходит 30 минут.

Последствия калечащих ранений

Кисть: Все, что вы держите в руке, выпадает. Вы не можете ничего взять (включая оружие!) в эту кисть. Вы все же *можете* держать щит рукой и даже блокировать им, но не можете им атаковать. Пока кисть не срастется, у вас будет недостаток Одна кисть (*One hand*) – см. стр. 29.

Рука: Как при потере кисти – но персонаж, у которого вместо кисти крюк, все же может им что-либо держать. Если рука отрублена, то ничего держать нельзя. Если только рука не отрублена совсем, вы не роняете щит; он висит спереди. Вы не можете им блокировать, но он все равно дает вам свою изначальную PD-2. Пока рана не заживет, у вас будет недостаток Однорукий (*One Arm*) (стр. 29); сохранили ли вы покалеченную руку, остается на усмотрение мастера.

Ступня: Вы падаете на землю. Вы не можете стоять или ходить без опоры или кого-то, кто вас поддерживает. Персонаж, потерявший стопу, все же *может* сражаться, опираясь на стену. Если вам не на что опереться, то вы оказываетесь в положении сидя или присев (см. стр. 103, 203). Теперь ваше максимальное передвижение составляет 3. Пока рана не заживет, вы получаете недостаток «сломанная нога» – см. стр. 29.

Нога: Вы падаете. Если вы продолжаете драться, то должны принять сидячее или лежачее положение. Пока рана не заживет, вы получите недостаток «сломанная нога» или «одноногий» (стр. 29) в зависимости от типа раны – это решает мастер.

Глаза: Критическое попадание в голову или удар, нацеленный в глаза, может вас ослепить. Если у вас нет магической или технологической замены глазам, то вы сражаетесь с –10 (бьете наугад).

Эффекты калечащего ранения всегда сохраняются до конца боя. Если покалеченный персонаж проваливает проверку HT, то эффект *сохраняется* или даже становится *постоянным* (см. стр. 129). В ином случае, рана заживает, как только все потерянные хиты восстанавливаются.

Обратите внимание, что хотя эффекты калечащего ранения могут дать вам недостаток, вы *не получаете* дополнительных очков персонажа за недостатки, полученные в ходе игры! Вместо этого снижается очковая стоимость вашего персонажа.

Голод и жажда

Когда партия закупается снаряжением, то ей не следует забывать о пище! Паек путешественника, указанный в таблице снаряжения – это минимум, необходимый, чтобы поддерживать здоровье в дороге: пропуск даже одного приема пищи ослабит вас.

За каждый пропущенный прием пищи вы теряете 1 очко ST. Считайте это усталостью, за исключением того, что усталость от голода может быть восстановлена только одним днем отдыха – без сражений и путешествий, с трехразовым питанием. Каждый день отдыха будет считаться за три пропущенных приема пищи.

Когда ваша ST из-за голода достигает 3, вместо силы вы начинаете с той же скоростью терять HT. Эти потерянные хиты восстанавливаются обычным путем.

Вода: В умеренном климате, где воду легко достать, считайте, что ее запасы пополняются по мере необходимости. Но если воды мало, то следите за ней! Человеку (эльфу, дварфу и т.д.) нужно 2 кварты (литра) воды в день – 3 при жарком климате, 5 в знойной пустыне! Если вы получаете меньше воды, чем нужно, то теряете очко усталости *и* один хит каждый день. Если вы выпиваете менее литра в день, то теряете 2 очка усталости и 2 хита каждый день. Если ST и HT достигают 0 из-за нехватки воды (даже если это не единственная причина), то у вас начинается бред, и – если дело происходит в пустыне – в течение дня вы умираете, если не подоспела помощь. Потери усталости из-за нехватки воды восстанавливаются после дня отдыха при большом количестве воды. Потерянные хиты восстанавливаются обычным путем.

Добывание пищи: На благоприятной местности вы можете пополнить свои запасы, добывая пищу. В любой день каждый персонаж может заготавливать пищу не прерывая путешествия. Успешная проверка умений Выживание или Натуралист позволит собрать достаточное для одного приема пищи количество растений и плодов. (Результат 17 означает, что вы отравились; сделайте проверку HT. Если вы выполнили проверку, то теряете 1 хит, иначе – 1d хитов. Результат 18 означает, что вы поделились с друзьями и отравилась вся партия.)

На подходящей местности успешная проверка умения во владении оружием дальнего боя (с –4) позволит подстрелить кролика, чьего мяса хватит на два приема пищи. Каждый персонаж получает одну проверку умений Выживание/Натуралист и одну проверку оружейного умения в день.

Или же партия может прекратить путешествие и *серьезно* заняться добычей еды. Каждый персонаж может сделать пять проверок умений Выживание/Натуралист и пять проверок умения для оружия дальнего боя в день. Мясо можно прокоптить на огне и добавить к своим запасам пищи.

Мастерам: Если отслеживание количества еды у партии не кажется вам интересным, то можете отказаться от этой части правил. Но путешествие куда более опасно, если вам нужно заботиться о воде и пище!

таблица первой помощи

Технический уровень	*Время на пострадавшего*	*Восстанавливается хитов*
0 (Каменный век) Нет первой помощи. Используйте только перевязку.		
1 (Бронзовый век)	30 минут	1d-4
2, 3 (Рим/средневековье)	30 минут	1d-3
4 (до гражданской войны в США)	30 минут	1d-2
5 (гражданская война в США-первая мировая)	20 минут	1d-2
6, 7 (вторая мировая/современность)	20 минут	1d-1
8 (ближайшее будущее)	10 минут	1d
9 и выше: Как для TL8 плюс различные лекарства и устройства. См. в книгах по научно-фантастическим игровым мирам.		

Первая помощь (требуется проверка умения Первая помощь или умения по умолчанию) восстанавливает различное число хитов, в зависимости от технического уровня в умении Первая помощь и степени успеха. *Минимум* 1 хит восстанавливается всегда. Это значение *не* кумулятивно с простой перевязкой – то есть иногда первая помощь не более эффективна, чем простая перевязка.

Серьезный успех или провал: При критическом успехе пострадавший восстанавливает максимально возможное число хитов. При критической неудаче он *теряет* 2 хита и перевязка не помогает.

Естественное восстановление

Постепенное восстановление залечит любое количество хитов, если только пострадавший не заболел (см. *Болезни*). В конце каждого дня отдыха при наличии достаточного количества еды персонаж делает проверку базового HT. Успешная проверка приводит к восстановлению одного хита. Мастер может назначить пенальти к проверке из-за плохих условий или дать бонус за очень хорошие условия.

Медицинский уход

Если за пострадавшим ухаживает профессиональный врач (Врачебное дело 12 или выше), то пострадавший получает +1 ко всем проверкам на излечение. *Доктор* также может делать проверку против Врачебного дела, чтобы излечить пациента. Частота этой проверки зависит от технического уровня в умении (см. ниже). Средневековый врач, например, делает проверку раз в неделю. Успешная проверка позволит пациенту восстановить 1 дополнительный хит; критический успех вылечит 2 хита. Сильно проваленная проверка *отнимет* у пациента 1 хит.

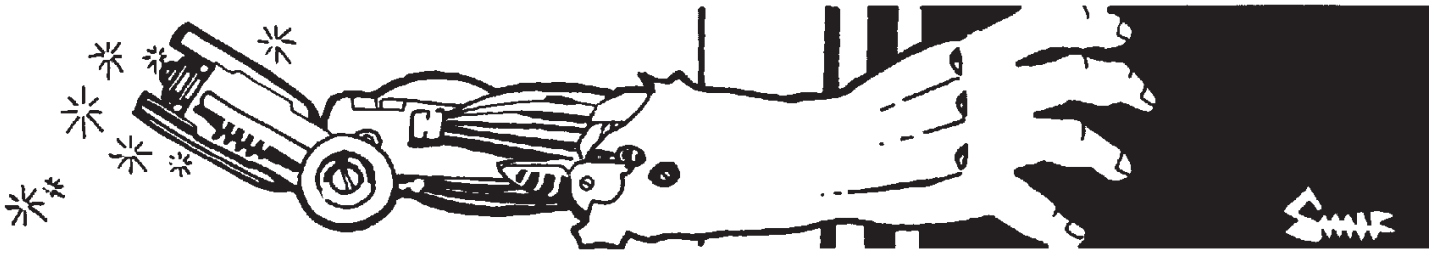
В некоторых игровых мирах доступны необычные методы исцеления

таблица медицинского ухода

Мед. TL	*Частота проверки*	*Пациентов у врача*	*Мед. TL*	*Частота проверки*	*Пациентов у врача*
0	Врачей нет. Поправляйтесь сами.				
1-3	Еженедельно	10			
4	Раз в 3 дня	10	10	3 раза в день	50
5	Раз в 2 дня	15	11	4 раза в день	100
6	Ежедневно	20	12	5 раз в день	100
7	Ежедневно	25	13	6 раз в день	100
8	Ежедневно	50	14	8 раз в день	200
9	Дважды в день	50	15+	10 раз в день	200

Врачи при высоком техническом уровне сильно зависят от оборудования, но все равно получают серьезную базовую подготовку во время обучения. Таким образом, врач после TL6 действует как врач TL6, если ему приходится обходиться без оборудования, к которому он привык, но только если вокруг чисто.

Только один врач может делать проверку на излечение пациента (нет, 20 докторов не смогут вылечить вас за день). Однако один доктор может лечить до 200 пациентов единовременно, в зависимости от технического уровня в умении и наличия ассистентов.



И псионическое (стр. 175), и магическое исцеление (стр. 162) гораздо быстрее нормального лечения.

На высоких технических уровнях появляются развитые медицинские технологии, ускоряющие процессы в организме до такой скорости, при которой почти любое ранение можно быстро вылечить. Потерянные части тела можно заменить «бионическими» протезами, которые не хуже старых (а то и лучше), или можно пересадить клонированные органы. См. ***GURPS Space***.

Возвращение в сознание

Оно зависит от тяжести ваших ран, а не от того, получаете ли вы медицинский уход или нет. Если у вас 0 или больше хитов, то вы очнетесь через час: если вы потеряли не более 2 хитов, то очнетесь через 15 минут.

Если число ваших хитов ниже 0, но не полностью отрицательное, то сделайте проверку HT, чтобы вернуться в сознание через столько часов, сколько у вас отрицательных хитов (максимум через 12 часов): после этого делайте проверку каждый час. Пример: После битвы у вас –8 хитов. Вы можете сделать проверку, чтобы прийти в сознание (все еще с –8 хитами), через 8 часов и каждый последующий час. Когда вы очнетесь, то можете позвать на помощь или даже попытаться доползти до безопасного места. Подробности на усмотрение мастера, который должен проявить милосердие. Однако вы не восстанавливаете хиты, если не получаете еды и крова: вы надолго останетесь слабы.

Если ваши хиты «полностью отрицательны» - например -10 или меньше хитов у того, чей базовый HT 10 – то вы в плохом состоянии. Если вы выполните проверку против базового HT, то очнетесь (см. выше) через 12 часов и можете попытаться спастись. Если вы провалили проверку, то остаетесь в коме и умираете, если не получите помощь в течение (HT) часов.

Лечение калечащих ран

По окончании любого боя, в котором персонаж был покалечен, он делает проверку против HT на каждое калечащее ранение. *Успешная* проверка означает, что травма *временна*. Если и когда персонаж полностью восстановит здоровье – т.е. все хиты – травма будет исцелена. До того времен персонаж не может использовать ногу, руку или кисть, в зависимости от случая.

Если проверка HT провалена на *3 очка или меньше*, то травма сохраняется. Кость сломана или серьезно разорваны мускулы. Бросьте 1 кубик. Это число месяцев, которое займет полное исцеление травмы. (Вычтите 3 из результата броска за технический уровень медицины 7 или выше, 2 за TL 6 и 1 за TL 5 – но период излечения никогда не продлится меньше месяца.)

Если проверка HT провалена *более* чем на 3 очка, то травма *постоянная*. Игрок и мастер решают, оторвана ли конечность или просто навсегда повреждена. Было бы логичным считать (например), что удар топора отсечет конечность, в то время как палица просто раздробит кость и мышцы. Вообще же, игровой эффект будет один и тот же.

Различные опасности

Кроме обычного риска нарваться в бою на нож, меч, пулю или заклинание, существует множество других опасностей, с которыми часто сталкиваются приключенцы.

Огонь

Эти правила предполагают, что персонажи имеют дело с пламенем «обычной» температуры – в основном с пламенем костра. Жуткой температуре паяльной лампы, пирокинетической атаки, вулкана и т.д. не может противостоять ничто кроме магии или специальной термостойкой брони.

Факел, используемый в качестве оружия, наносит обычные для дубины повреждения плюс одно очко за огонь (см. стр. 124). Но если DR брони или шкуры противника составляет 2 или больше, то он не почувствует огня и не получит дополнительных повреждений. Некоторые виды волшебного оружия используют огонь более сильный, чем обычное пламя.

Иногда вам придется проходить *сквозь* огонь. Наиболее частыми источниками огня будут горящее масло (см. поля на стр. 121), пылающие обломки (как побочный эффект сражения) и магия. Для удобства игры гекс считается либо «охвачен огнем», либо нет.

Накопление ран: необязательное правило

Обычно персонаж покалечен, только если получил достаточно повреждений (свыше 1/2 HT для конечности, свыше 1/3 HT для кисти или ступни) за один удар. Для большего реализма вы можете следить, куда нанесены повреждения и позволить случиться травме, когда общие повреждения достигнут достаточного уровня. Однако это делает записи более сложными. Вы можете записывать числа рядом с изображением персонажа или в графе оставшихся хитов.

Лишние повреждения все равно теряются. Например, у вас HT 11, то есть повреждения 6 или больше покалечат руку. Когда вы получили 6 хитов повреждений и рука покалечена, дальнейшие раны не учитываются. Даже если калечащий удар нанес 20 хитов повреждений, то считаются только первые 6. Таким образом, вас нельзя убить (например) множеством ударов по руке.

Последняя рана: необязательное правило

В игре может случиться так, что израненный персонаж теряет сознание или даже умирает от 1-очкового удара в ногу. Некоторым это кажется нереалистичным.

Если хотите, то используйте следующее необязательное правило: Когда у персонажа остается 3 или меньше хитов, то ранения рук, ног, кистей или ступней не влияют на него, если только (a) это не критическое попадание; (b) оно не наносит достаточно повреждений, чтобы покалечить конечность; или (c) не наносит 3 или больше очков повреждений за один раз.

Предсмертное действие

Когда игровой персонажи или важный NPC умирает, если только это не происходит абсолютно внезапно, мастер должен позволить ему сделать что-то перед смертью. Если это последний удар по врагу, то он не должен занять более одного хода. Если это речь на смертном одре, мастер может слегка потянуть время для большего драматизма!

Это не имеет ничего общего с реализмом, но это здорово.

Если вы провели в огне *часть* хода, то получаете 1d-3 повреждений. Если вы провели в огне (или охвачены пламенем) *полный* ход, то получаете 1d-1 повреждений.

Низкотехнологичная броня (TL7 и ниже) *полностью* защищает вас от огня обычной температуры на число ходов, равное ее утроенной DR. После этого она все еще защищает от *пламени*, но вы должны делать проверку HT каждый ход, чтобы противостоять *температуре* огня. Проваленная проверка стоит 1 очка *Усталости*. *Пример*: тяжелая кожаная броня защищает от повреждений на 6 ходов. После этого вы начинаете делать проверки HT. Обратите внимание, что если вы используете усложненные правила по броне, то получаете повреждения в зависимости от *самой легкой* надетой брони.

Высокотехнологичная броня может быть герметичной; в этом случае броня с DR4 или выше полностью защитит от обычного огня. Отражающая броня защищает от пламени на одну минуту; после этого вы должны, как и выше, производить проверку HT раз в 10 секунд из-за повышения температуры. Герметичная броня с DR3 или меньше защищает как и низкотехнологичная броня, но может (на усмотрение мастера) быть уничтожена огнем!

Щит не дает защиты, если вы проходите *сквозь* пламя. Но им можно закрыться от *струи* огня (например, от дыхания дракона), как и от любой иной атаки. Если вам нужно пройти *рядом* с источником сильного огня, на самом деле не входя в него, PD щита будет считаться за сопротивление повреждениям (помогает отражать жар). Повысьте его PD на 50% (округлять вниз), если он хорошо отполирован.

Жара

Если температура составляет 80 градусов (~27 градусов по Цельсию) или выше, делайте проверку HT (или Выживания в пустыне) каждые полчаса. Если климат очень влажный, то мастер может повысить эффективную температуру! Проваленная проверка приведет к потере 1 очка Усталости. Когда ST достигает 3, вместо нее начинают убывать хиты. Это при условии, что вы одеты в соответствующую одежду (светлую и просторную). Если вы в теплой одежде или в броне, то вычтите ее DR или свой уровень нагрузки, что меньше, из эффективного HT.

Уменьшите свой эффективный показатель HT на 1 за каждые пять градусов свыше 90 F (~32 C).

Кроме того, любые дополнительные усилия в жаркую погоду будут стоить дополнительной усталости. См. поля на стр. 134. И помните, что в жаркую погоду нужно больше воды (см. стр. 128).

Броня абсолютно не дает защиты против жары. *Исключение*: «Отражающая» броня повышает вашу эффективную температуру на 10 F (~5,5 C) – она сохраняет тепло тела. Определенные типы высокотехнологичной герметичной брони, включая все боевые скафандры и все виды боевой брони TL9+ будут обладать встроенной системой охлаждения.

Связанной проблемой, очень опасной в некоторых местах, является солнечный ожог. Проведя целый день под палящим солнцем с неприкрытой кожей, альбинос окажется при смерти, а светлокожий европеец будет чувствовать себя очень нехорошо (1d-3 повреждений). Персонажи с более темной кожей могут испытывать жжение, но они не подвержены столь большой опасности. Подробности остаются на усмотрение мастера. Изобретательные персонажи быстро найдут способы защитить себя!

Холод

Холод может быть смертельно опасен, но лишь магия или сверх-наука может произвести холод достаточно быстро, чтобы оказать какое-то влияние в бою. Броня средневекового типа предоставляет обычную защиту против такого «мгновенного» холода, но не защищает против холодной *погоды*. Высокотехнологичные герметичные боевые скафандры и т.д. полностью защищают от холода, если их DR5 или больше. Герметичные скафандры с DR4 или меньше дают +1 к HT тому, кто их использует, если они специально не рассчитаны на защиту от холода. Отражающая броня также удерживает температуру, давая бонус +1.

Во время «просто» холодной погоды, делайте проверку HT (или Выживания в Арктике) каждые 30 минут. Проваленная проверка отнимает у вас 1 очко Усталости. Когда ST достигает 3, то вместо нее вы начинаете терять хиты. Это при учете, что вы одеты в обычную зимнюю одежду. Вычтите 5 из своего эффективного HT, если вы одеты в легкую одежду или если ваша одежда промокла: добавьте 5, если вы одеты для действительно холодной погоды.

Уменьшите свой эффективный показатель HT на 1 за каждые 10 градусов ниже нуля по Фаренгейту (т.е. за каждые 5,5 ниже 18 градусов по Цельсию). Сильный ветер («фактор охлаждения ветром») может серьезно снизить эффективную температуру; это решает мастер.

Кровотечение: необязательное правило

Пострадавший от режущего, проникающего или пулевого ранения может продолжить терять хиты из-за кровотечения. По прошествии каждой минуты после ранения пострадавший делает проверку HT с пенальти –1 за каждый 5 очков полученных повреждений. Если он проваливает проверку HT, то кровотечение приводит к потере 1 хита. При критической неудаче из-за кровотечения он получает 3 очка повреждений. При критическом успехе кровотечение полностью останавливается. При обычном успехе в эту минуту рана не кровоточит, но нужно продолжить делать проверки ежеминутно. Если рана не кровоточит в течение трех последовательных минут, то кровотечение полностью останавливается.

Если кто-либо выполнит проверку на Первую помощь, помогая раненому товарищу, или раненый, но сохранивший сознание персонаж делает проверку Первой помощи для себя, то кровотечение немедленно останавливается. Для одного пациента можно сделать лишь одну проверку Первой помощи в минуту: это проверка делается *до* проверки на кровотечение. Как только была успешно оказана первая помощь, больше проверок на кровотечение не делается. Если Первая помощь успешно оказана в течение первой минуты после того, как получено ранение, то потери хитов из-за кровотечения не будет.

Обратите внимание, что нужна всего одна минута на то, чтобы наложить жгут и остановить кровотечение. Как только кровотечение было остановлено, персонаж, оказывающий первую помощь, может потратить 30 минут, чтобы вывести пострадавшего из шока. Чтобы это сделать, пострадавшему необходимы тепло, удобство, тишина и покой; по прошествии 30 минут врач делает еще одну проверку Первой помощи. Если она успешна, то он облегчил шок пострадавшего и восстанавливает один хит повреждений, как описано на стр. 127.

Это правило реалистично, но остается необязательным по двум причинам. Во-первых, оно добавляет писанины. Во-вторых, оно заметно повышает смертность вследствие боя!

Мастер решает, какое ранение может кровоточить. Большинство тупых ранений не будет существенно кровоточить, но всегда есть исключения. Ожоги и подобные ранения серьезно не кровоточат, потому что повреждения прижигают рану, автоматически предотвращая потерю крови. Примерами такого типа ранений являются повреждения от огня и электричества, лазеров и химические ожоги.

Утопание

См. правила для *Плавания*, стр. 91.

Падение

Когда вы падаете, то сделайте бросок на повреждения следующим образом:

от 1 до 2 ярдов: (1d-4) повреждений за ярд
от 3 до 4 ярдов: (1d-3) за ярд
5 и более ярдов: (1d-2) за ярд

Успешная проверка на Акробатику снизит эффективную высоту падения на 5 ярдов.

Конечная скорость – это максимальная скорость, которой может достичь падающее тело – различается для людей, но обычно достигается после 3 или 4 секунд падения. Таким образом, считайте любое тело, падающее с высоты больше 50 ярдов, падающим лишь с 50 ярдов.

Если вы приземлились на что-то мягкое, то вычтите 1 очко повреждений за ярд падения. Если вы приземлились в глубокую воду, то немедленно сделайте проверку Плавания. Успешная проверка означает, что вода считается «мягкой поверхностью» – вы хорошо в нее вошли. В ином случае, считайте ее «жесткой поверхностью»!

Пример: Если вы падаете с 5 ярдов, то получаете (5d-10) повреждений – то есть бросьте 5 кубиков и вычтите 10 из общего выпавшего результата. Если вы, падая с 5 ярдов, приземлились на что-то мягкое, то бросьте 5 кубиков и вычтите 15 из результата.

Одежда, кожаная или мягкая пластиковая броня защитят от падения со своей обычной DR (максимум 3). Металлические доспехи средневекового типа дают при падении половину своего нормального DR (округлять вниз). Боевая броня TL8+ очень хорошо подбита изнутри, и защищает с 1/3 от своего нормального показателя DR (который очень высок). Щиты не помогают.

Падающие объекты

Если на вас упал *твердый* объект, то посчитайте повреждения так: Округлите его вес до ближайших 10 фунтов, а высоту падения до ближайших 10 ярдов. Умножьте десятки фунтов на десятки рядов... и получите столько кубиков повреждений.

Пример: 20-фунтовый камень, упавший с 30 ярдов, наносит (2x3): 6 кубиков повреждений. 43-фунтовые доспехи, упавшие с 39 ярдов, наносят (4x4) или 16 кубиков повреждений.

«Конечная скорость» достигается после того, как тело падает с такой скоростью, что сопротивление воздуха не позволяет дальнейшего ускорения. Точное ее значение зависит от объекта – чем больше сопротивление воздуха, тем меньше максимальная скорость. Для простоты считайте любой *неживой* объект, упавший более чем с 200 ярдов, упавшим с 200 ярдов. Падающие *живые существа* достигают конечной скорости через 50 ярдов, как описано в разделе *Падение* выше. Такие вещи, как тюфяк, достигнут конечной скорости раньше, но отражение этого в игре остается на усмотрение мастера – если ему хочется больше подробностей!

Очень *легкие* предметы или предметы, падающие с небольшой высоты, причиняют меньшие повреждения. Любой вес или расстояние в 2 или меньше считаются за 10 – но конечные повреждения уменьшаются вдвое. Пример: 2-фунтовый груз, падающий с 29 ярдов, наносит *половину* (1x3) повреждений. Вместо того чтобы кидать 1,5 кубика, вы можете бросить 3 кубика и взять половину результата, округленную вниз.

Таким образом, предмет весом в 2 фунта (или меньше), который падет с 2 ярдов (или меньше) причиняет лишь 1/4 кубика повреждений – так что если вы не выбросили 4 или больше, то вы получаете нулевые повреждения! Это не значит, что не было больно – просто удар не нанес настоящих повреждений.

Мягкие объекты (например, живые существа) наносят половину или меньше повреждений для своего веса.

Если большой предмет опрокидывается на вас, а не свободно падает, то он наносит гораздо меньше повреждений. Разделите его вес на 100, округлив вниз, и бросьте столько кубиков.

Любой *громоздкий* объект – свыше 50 фунтов и/или 6 кубических футов – помешает передвижению того, на кого он упадет. Пострадавший может в следующий передвинуться лишь на один ярд, более того, его активная защита снижается на 3 (отвлекается внимание!). Здесь хорошо бы использовать маневр *Тотальной защиты*.

Если вы сбрасываете на кого-то камень, считайте это как атаку метательным оружием и сделайте обычную проверку DX (или Метания). Ваша цель не может уйти от камня, если не подозревает о нем. Если она знает об этом, то может сделать проверку на Уворачивание или проверку на базовую DX (что выше), чтобы избежать попадания. Но помните, что благодаря пассивной защите от вас может отскочить падающий камень, но *не* валун или пианино!

Зона попадания при падении

Если вы используете правила по Зонам попадания, то можете бросать кубики согласно следующей таблице, чтобы определить, *какое* ранение вы получаете из-за падения.

Бросьте 2 кубика:

2: Попадание по голове. Нокаут. Каждые 30 минут делайте проверку HT, чтобы прийти в себя.
3: Покалечено обе руки.
4: Покалечено обе ноги.
5: Покалечена правая нога.
6: Покалечена левая рука.
7: Покалечена правая рука.
8: Покалечена левая нога.
9, 10: Общие повреждения, нет особых ранений.
11, 12: Попадание по голове. Оглушение.

Если вы получили меньше 5 хитов повреждения, то любой «калечащий» результат является временным, и вы вновь сможете использовать конечность через 10 минут. (Но хиты *не* восстанавливаются.) Если вы получаете 5 или более хитов, то получаете перелом или сильное растяжение связок, и должны сделать проверку HT, чтобы восстановиться (см. стр. 129). Но подобные ранения обычно «доброкачественные», так что вы получаете бонус +5 к эффективному HT на эту проверку.

Отравленное оружие

Отравленное оружие – это нечестно, неспортивно, дорого и обычно менее эффективно, чем того бы хотел тот, кто им пользуется. Но у него есть свои преимущества...

Ядом, реагирующим с кровью, может быть смазано любое режущее или проникающее оружие. Он оказывает эффект только если оружие нанесло реальные повреждения. Большая часть ядов, которые наносятся на оружие, окажут эффект только во время первого использования, затем большая часть яда сотрется. Три *неудачных* удара отравленным оружием (блокированные или парированные) также приведут к тому, что яд сотрется.

Контактным веществом можно смазать вообще любое оружие. Оно оказывает воздействие, если оружие бьет или касается кожи. Стирается он так, как описано выше.

Некоторые примеры ядов:

Едкая смола. Препарат из сильнодействующей щелочи и клейкой смолы, специально для оружия. Реагирует с кровью (вызывает боль, но не оказывает других эффектов при контакте с кожей). $30 за дозу. При ранении вызывает *сильную* боль, но не причиняет реальных повреждений: пострадавший не теряет хитов, но получает –1 к DX на следующий час за *каждый* раз, когда по нему попали отравленным оружием. Эффект оказывается немедленно. Успешная проверка HT предотвращает все эффекты. Едкая смола хорошо налипает на оружие: бросьте 1 кубик каждый раз, когда бьете им. Смола стирается только при выпадении 1 или 2 и совсем не стирается при блокировании и парировании.

Аконит. Растительный яд, часто используемый дикарями. Действует при попадании в кровь и при приеме вовнутрь. Будучи распространенным, аконит может стоить $40 за дозу. Наносит 2 кубика повреждений, вызывает оцепенение и судороги: DX жертвы снижается на 4 на два часа. Успешная проверка HT предотвращает всякие последствия. До проявления эффекта должен пройти 1 час.

Яд кобры. Очень дорогой яд ($100 за дозу). Реагирует с кровью. Должен быть относительно свежим. Одна взрослая кобра дает 4 дозы. Наносит 3 кубика повреждений или 1 кубик, если пострадавший выполнил проверку HT. Дополнительные дозы оказывают полный эффект! До появления эффекта должен пройти 1 час.

Примеры ядовитого газа

Слезоточивый газ вызывает удушение, если его вдохнуть, нанося 1 очко повреждений в ход. Сделайте проверку HT, чтобы ему сопротивляться. Повреждения прекращаются, когда вы теряете сознание. Слезоточивый газ также оказывает эффект при прямом контакте (но только с глазами). Сделайте проверку HT, чтобы сопротивляться ему, если газ попал вам в глаза. Проваленная проверка означает, что вы частично ослеплены: -5 к DX. Восстановление занимает примерно 10 минут.

Горчичный газ (иприт) вызывает удушье, если его вдохнуть, нанося 2 очка повреждений в ход. Сделайте проверку HT, чтоб сопротивляться ему. Повреждения наносятся до тех пор, пока вы не умрете. Он также действует при контакте. При попадании в глаза он оказывает такой же эффект, как и слезоточивый газ. Кроме того, наносит 1d-3 повреждений в ход при контакте с неприкрытой *кожей* – каждый ход делайте проверку HT, чтобы сопротивляться этому. Повреждения наносятся до тех пор, пока вы не умрете. (На самом деле иприт не убивает так аккуратно; вы можете протянуть еще часы или даже дни. Но смертельные повреждения наносятся очень быстро.)

Яды

Конкретные яды будут описаны в соответствующей книге по игровому миру. Как правило, чем выше технический уровень медицины, тем более опасны и менее обнаружимы доступные яды. Но даже первобытные охотники могут смазать стрелы отравой...

Виды ядов включают *контактные* вещества (которым достаточно коснуться кожи); *реагирующие с кровью* вещества, которые должны попасть в тело через рану или с помощью инъекции; *пищевые*, которые нужно проглотить; *летучие* вещества, которые нужно вдохнуть (см. *Ядовитый газ*).

Яд обычно используется для отравления оружия (см. ниже); на дротиках, иглах или шипах ловушек; в еде и напитках, преподносимых вероломным врагом; и где угодно, где вы этого не ожидаете. Люди – не единственные, кто может вас отравить. Змеи, насекомые и некоторые другие животные от природы наделены ядом (обычно реагирующим с кровью): съев не то растение или животное, вы можете получить дозу яда. Они работают так же, как и прочие яды.

Очень частым эффектом отравления является временное снижение ST, DX или IQ. Если это происходит, то *все умения*, основанные на снизившемся атрибуте, уменьшаются, пока не закончится эффект яда.

Как правило, любой отравленный делает проверку HT, чтобы избежать эффектов отравления ядом. В зависимости от яда некоторые проверки будут сложнее, нежели другие! А некоторые особо опасные яды даже могут не дать шанса сопротивляться или иметь неприятные последствия даже для тех, кто выдержал проверку.

Описание яда будет содержать следующую информацию:

Название, общее описание и источник.

Вид: контактный, реагирующий с кровью, летучий или пищевой (или некая комбинация).

Цена за дозу (доза – это количество вещества, достаточное чтобы отравить человека или оружие).

Эффекты яда, если проверка на сопротивление не удалась. Большая часть ядов действует *медленно*: время будет приведено отдельно. Если не оговорено особо, то дополнительные дозы яда не окажут дополнительного эффекта.

Проверка HT (если есть), позволяющая сопротивляться яду.

Эффекты отравления (если есть) для тех, кто успешно выдержал проверку на сопротивление.

Ядовитый газ и дым

Ядовитый газ подчиняется правилам о ядах с некоторыми дополнениями. *Дым* можно считать слабым «ядовитым газом». При вдыхании он причиняет 1 хит повреждений в ход: проверка HT+3 позволит избежать его эффекта. Дым, как и любой ядовитый газ, требует проверки для сопротивления эффекту *каждый ход*.

Все ядовитые газы являются *летучими* веществами – они влияют на любого, кто их вдыхает. Некоторые также являются *контактными* веществами. Противогаз или даже полотенце, обернутое вокруг лица, защитит от эффекта при вдыхании, но не при контакте. DR от Стойкости помогает против контактных, но не против летучих веществ. Ваша кожа может быть твердой, а легкие нет.

Одной «дозы» газа достаточно, чтобы отравить одного человека, если струя газа направлена прямо ему в лицо (например, из баллончика или ловушки). Десять доз позволят сделать гранату, которая отравит целую комнату или небольшую зону на улице (приблизительно 4x4 ярда при отсутствии ветра).

Внутренние эффекты (при вдыхании газа): Некоторые виды газа убивают; другие просто выводят из строя. Как правило, смертельно опасный газ наносит повреждения каждый ход (если провалена проверка на сопротивление). Выводящий из строя газ оказывает одинаковый эффект вне зависимости от того, вдохнули ли вы один раз или десять – опять же, если вы не смогли оказать сопротивления. Вы *можете* задержать дыхание, чтобы не вдохнуть газ, если знаете о его приближении - см. стр. 91. Если вы отправлены в нокаут или оглушены, то вдыхаете автоматически!

Внешние эффекты (при контакте с газом): Не любой газ работает при соприкосновении с кожей, но самые худшие действуют и так. Они могут просто вызывать волдыри на коже, как горчичный газ – или же впитаться через кожу и действовать изнутри, как современный нервно-паралитический газ. Одежда

полностью защищает закрытые зоны в течение двух ходов – затем газ оказывает полный эффект. Любая негерметичная броня полностью защитит на пять ходов – затем газ начинает действовать. Герметичная броня защищает полностью. Стойкость защищает вас против физических ожогов, но не от впитывания нервно-паралитического и других подобных газов.

Насекомые и пресмыкающиеся

В любом игровом мире будут свои «гадкие существа». Рой жалящих насекомые, склизкие паразиты и подобные ужасы рассчитываются по правилам для газа, контактирующего с кожей (выше). Герметичная броня защитит практически от них от всех. Одежда защитит от них на два хода, броня - на пять. После этого они вас атакуют, нанося положенные повреждения. Результат нападения насекомых может варьироваться от безобидной боли до скорой смерти. См. стр. 143.

Большинство насекомых атакует, вводя яд, так что Стойкость не помогает. Некоторые ползучие твари атакуют, *кусая* вас, и здесь Стойкость *очень* поможет!

Болезни

Недуги и необычные болезни могут поразить любителя приключений в дальних странах. Поиск лекарства – для заболевшей принцессы или пораженного чумой королевства – отличная завязка приключения. Изобретение новых болезней – это замечательная возможность для мастера проявить нездоровую страсть к творчеству.

Вы можете быть полностью или частично защищены от заболевания магическим или технологическим устройством, преимуществом Иммунитет к болезни или просто высоким НТ. Риск заражения возрастает в жарких, влажных районах. Если вы что-нибудь подхватите, то не узнаете об этом, пока не начнут проявляться симптомы болезни... мастер делает проверку при попытке избежать ее!

Заболевания

Заболевание – это обычно «зараза», вызываемая микробами и распространяющаяся через заразных людей и животных – но иногда заболевания бывают вызваны другими причинами! Новости о районе, охваченном заболеванием, разлетаются быстро. Проверка IQ, Врачебного дела и Диагностики покажет, что многие люди вокруг вас поражены одним заболеванием.

Но персонажи могут оказаться (например) в джунглях, где животные поражены заболеванием, которое опасно и для людей. Тогда им придется осмотреть одного из представителей животного мира и сделать проверку на Ветеринарию, IQ-5 или медицинское умение-5, чтобы обнаружить опасность.

Симптомы

Симптомы заболевания обычно проявляются не менее чем через 24 часа после заражения. Большинство заболеваний не заразно до того, как появляются симптомы. Обычно симптомы включают угрожающие жертве ежедневные потери хитов на протяжении нескольких дней; потери ST, DX или IQ: быстрое уставание; чихание, кашель, следы на коже, воспаление или сыпь. Серьезные симптомы могут включать бред, потерю сознания, слепоту и т.д.

Постановка диагноза

Когда проявились симптомы заболевания, мастер должен позволить каждому персонажу сделать проверку умения Диагностика или IQ-6. (Для обнаружения заболевания у животного используйте умение Ветеринария.) Успех означает, что персонаж определил заболевание. Полностью новую болезнь нельзя определить, но очень удачная проверка может дать достаточно информации, чтобы помочь больному.

Выздоровление

Обычно больной должен ежедневно делать проверку НТ. Эта проверка и результаты провала очень сильно зависят от болезни. Если брать некое «общее» заболевание, то проваленная проверка приводит к потере 1 хита; успешная позволяет восстановить 1 хит.

Когда вы восстанавливаете все потерянные хиты, то вылечиваетесь. Если ваша болезнь позволяет проверки НТ для излечения, то выпадение на кубиках 3 или 4 означает, что болезнь отступила (потерянные хиты восстанавливаются обычным путем).

В случае некоторых заболеваний излечению поможет использование соответствующих лекарств. При большинстве болезней медицинский уход (как при ранениях) поможет попыткам излечиться.

Заражение

Любой, оказавшийся в районе, где свирепствует эпидемия, или встретивший носителя заболевания, подвергается опасности. Раз в день делайте проверку НТ; проваленная проверка означает, что вы заразились. Выберите из приведенной внизу таблицы *меньший* бонус, получаемый на проверку в этот день:

Избегал всех контактов с возможными жертвами болезни: НТ+4

Входил в дом или в магазин к больному: НТ+3

Общался с больным на коротком расстоянии: НТ+2

Короткое время касался больного: НТ+1

Использовал одежду, постельное белье больного: НТ

Ел мясо заболевшего (речь о животном, мы надеемся!): НТ

Ел сырое мясо заболевшего (опять же!!!): НТ-1

Длительный контакт с живым заболевшим: НТ-2

Целовался или имел близкий контакт с больным: НТ-3

Эти модификаторы некумулятивны; каждый день делается новая проверка. Мастер может усложнить проверку для опасного заболевания или облегчить ее для не слишком заразной болезни. Правильные меры предосторожности (маски, бактерицидные ванны и т.д.) также снизят шансы заразиться, но только если *персонажи* знают и понимают их – современные технологии не позволены в низкотехнологичном мире!

Иммунитет и восприимчивость

Некоторые заболевания могут не затрагивать представителей определенных народов или групп. Например, мастер может решить, что дварфы никогда не болеют корью, а эльфы получают +2 к НТ при проверке против заражения ей... но среди великанов смертельный исход стопроцентный, если в течение двух дней не оказана помощь. Различия в восприимчивости к заболеваниям могут быть известны тому, кто обладает умениями Врачебное дело или Диагностика.

Некоторые *отдельные личности* обладают иммунитетом к определенному заболеванию. Если мастер выбросил на кубиках 3 или 4 при вашей первой попытке сопротивляться заболеванию, то вы получаете иммунитет! Мастер не должен объявлять об этом или сообщать вам – в обычных обстоятельствах у вас нет способа узнать о своем иммунитете.

При TL5 и выше от многих заразных болезней (но не от инфекции) проводится *вакцинация*. При TL6 и выше вакцины широко распространены, и их можно хранить долгое время, как и другие лекарства. Вакцина не вылечит заболевание, но почти наверняка дает иммунитет. При TL9 и выше вакцины, дающие «множественный иммунитет» (см. *GURPS Space*), могут повысить ваше эффективное значение НТ против любых форм заболевания.

Наконец, любой, кто пережил заразную болезнь, может в дальнейшем обладать иммунитетом. Это зависит от болезни. Например, корью можно переболеть лишь раз, а свинкой можно болеть снова и снова.

Инфекция

«Инфекция» случается из-за микробов, которые попадают в открытую рану. Инфекции возможны практически везде, но некоторые места (особенно джунгли) могут скрывать особо опасные их формы.

Мастер может потребовать проверки против инфекции, если (a) обстоятельства битвы показывают, что в рану попадает грязь или (b) в районе присутствует некая особая инфекция. Делается единственная проверка против HT; подробности на усмотрение мастера.

В остальном инфекция лечится как обычное заболевание. Некоторые примеры проверок:

Чтобы избежать обычной инфекции от грязи, попавшей в рану .....HT+3
То же что выше, но в районе особой инфекции.....HT
Чтобы избежать инфекции от шипа, отравленного навозом .....HT+1
То же что выше, но в районе особой инфекции.....HT-2

Если инфицированная рана нанесена в голову или туловище, то все потери хитов являются «общими». Если ранена кисть, ступня или конечность, и инфекция развилась до такой степени, что она стоит пострадавшему более половины HT, то зараженную часть тела необходимо ампутировать, чтобы спасти пострадавшему жизнь. После этого инфекция считается излеченной.

Усталость

Усталость обозначает потерю *сил*, также как ранение обозначает потерю здоровья. Если ваша ST 10, то вы можете потратить 10 «очков Усталости», прежде чем потеряете сознание от изнеможения. Когда вы устаете, отметьте это отдельно на своем Листе Персонажа, в графе рядом с показателем ST. Усталость никак не влияет на HT.

Вы можете устать из-за перенапряжения, длительного бега, недостатка воздуха, использования пси-сил, применения магических заклятий и т.д. Вы также устанете по окончании любого боя, длившегося более десяти секунд (вы быстро тратите силы, борясь за свою жизнь!). Усталость по окончании боя равняется вашему уровню нагрузки плюс 1. То есть ненагруженный боец устает на 1 очко. Боец со сверхтяжелой нагрузкой теряет 5 очков Усталости! Колдуны, которые на самом деле не «скрещивают шпаги» с врагом, не устают, но применение магии *будет* отнимать Усталость.

Когда ваша ST снижена из-за усталости, то все проверки силы, попытки поднять или бросить предмет, а также другие применения силы будут основываться на сниженном показателе ST. Точно так же ваши умения, основанные на ST, уменьшатся на число потерянных очков Усталости. Например, если у вас ST 10 и вы получаете 4 очка Усталости, то действуете так, как если бы ваша ST составляла 6!

Однако базовые повреждения, наносимые вами с помощью оружия, остаются неизменными. Это сделано для удобства игры, чтобы каждый раз не пересчитывать повреждения от оружия.

Также усталость не влияет на Передвижение, *пока ваша сила не снизится до 3*. Тогда Передвижение уменьшается наполовину (округлять вниз).

Если из-за усталости ваша ST уменьшается до 1, то вы обессилены и не можете делать ничего, пока не отдохнете (см. ниже) достаточное время, чтобы восстановить хотя бы 1 очко Силы. Вы *можете* продолжать говорить, колдовать, использовать пси-способности и т.д. Если вы утопаете, то можете продолжать бороться!

Если из-за усталости ваша ST уменьшилась до 0, то вы теряете сознание и автоматически отдыхаете до тех пор, пока ваша ST не достигнет 1 и вы не проснетесь. Ваша Усталость не может быть «отрицательной».

Восстановление усталости

Любой, кто страдает от усталости, может восстановить потерянные очки ST, спокойно отдыхая. Говорить и думать вполне *можно*; прогуливаться или делать что-либо более активное *нельзя*. Каждые десять минут отдыха восстанавливают 1 очко Усталости. Мастер может добавить еще одно дополнительное очко, если персонажи хорошо поели *во время отдыха*.

Усталость, полученная из-за *недосыпания* автоматически восстанавливается после одной *полной* ночи сна, но она не пройдет, пока вы не поспите.

Некоторые препараты прогоняют Усталость. В магическом мире также существуют заклинания и снадобья для избавления от Усталости, излечения ранений и болезней и т.д.

Потери усталости

Сражение

Любая битва, которая длится более 10 секунд, *после завершения* обойдется в следующее количество очков Усталости:

Нет нагрузки: 1 очко
Легкая нагрузка: 2 очка
Средняя нагрузка: 3 очка
Тяжелая нагрузка: 4 очка
Сверх-тяжелая нагрузка: 5 очков

Это цена за бой, а не за 10 секунд боя! Мастер (или автор приключения) может определить усталость от очень долгой битвы – но бой должен длиться хотя бы 2 или 3 минуты (от 120 до 180 ходов), прежде чем дополнительная Усталость станет оправданной.

Если день жаркий, то добавьте к указанному выше значению 1 дополнительное очко и 2 дополнительных очка для любого, кто одет в латы или теплую одежду. В герметичную броню TL8 и выше обычно встроены системы охлаждения!

Пеший переход

То же, что и выше, каждый час перехода по дороге. Час хождения с легкой нагрузкой отнимет 2 очка Усталости (3 в жару) и так далее. Если партия вступает в бой, совершая переход, считайте (только если сценарием не определено обратное), что они шли в течение часа и рассчитайте пенальти за усталость соответственно.

Бег и плаванье

После каждых 100 ярдов быстрого бега или плаванья сделайте проверку HT. Неудачная проверка приводит к потере 1 очка Усталости. Это не зависит от нагрузки, потому что тяжелая нагрузка заставит вас бежать медленнее (см. стр. 76).

Сверх-усилие

Ношение более чем сверх-тяжелой нагрузки или перетаскивание очень тяжелого груза будет стоить 1 очка усталости в *ход* (см. стр. 89). Сверх-усилие во время поднятия тяжестей, прыжков и т.д. (см. стр. 88) также стоит 1 очка Усталости за попытку.

Недосыпание

Бессонная ночь отнимает 5 очков Усталости. Если вы не спали полночи, то это стоит 2 очка Усталости.

Заклинания и пси-силы

Использование большинства заклинаний (см. главу 19) и многих пси-способностей (см. главу 20) будет отнимать очки Усталости.

16 Бой верхом и с использованием транспорта

Для определения исхода боя верхом или на транспорте необходимо сделать три вещи независимо от того, сидят ли сражающиеся верхом на лошадях или используют гравитационные багги: (1) Сблизиться на расстояние досягаемости оружия. (2) Атаковать противника и рассчитать исход боя. (3) Если кто-либо ранен, посчитать повреждения, полученные бойцами или животными... а также узнать, сумели ли бойцы *не потерять контроль* над животным или транспортным средством. Если не сумели, то происходит падение или авария.

Бой верхом

За исключением иногда применявшихся верблюдов и слонов, в истории кавалерия обычно использовала лошадей. В фентезийных и научно-фантастических мирах конечно будут и другие животные, пригодные для верховой езды, и эти же правила будут использоваться, если боец едет «верхом» на крыше пикапа. Но в целом в этом разделе мы будем подразумевать лошадей.

Виды коней и их тренировки описаны на стр. 144. Натренированные на бой животные стоят больше, чем простые лошади. При TL2-3 их учат вступать в бой и жестко сражаться, даже если всадник выбит из седла. И тренированный боевой конь скорее всего атакует любого, кто приблизится к нему, если это не хозяин. После TL4 коней учат не сражаться, а служить надежным средством передвижения, *не бояться* выстрелов или криков. В любую эпоху требуется год боевых тренировок (после «обычной» выездки), чтобы лошадь была полностью готова вступить в бой; это удваивает ее цену. Возможно еще до трех лет тренировок, каждый год дает +1 к проверкам Верховой езды и Приручения животных в бою, повышая изначальную цену животного на 50% за год.

Лошади, не натренированные на бой, испугаются в случае опасности, а особенно при звуках выстрелов и ранении. *Все* проверки Верховой езды делаются с –3 для хорошо объезженного коня без боевой тренировки. –6 или больше для не полностью объезженного коня.

Передвижение

Наездник находится в центральном из занимаемых лошадью трех гексов или в переднем из двух, занимаемых животным вроде мула. Слон или другое подобное животное обладает плоской спиной, на которой наездник может стоять и передвигаться: погонщик сидит у слона на шее, а платформа с несколькими воинами находится на спине животного.

Чтобы сесть верхом на лошадь или другое подобное животное, требуется 3 хода: вы можете запрыгнуть на нее за 1 ход, если сделаете проверку Верховой езды с –3. Для удобства лошадь двигается в тот же ход, что и всадник.

Средняя лошадь для верховой езды без нагрузки обладает Перемещением 16. Всадник со снаряжением в среднем весят 200+ фунтов, что составляет Легкую нагрузку для сильной лошади, если всадник легкий, и Среднюю нагрузку в большинстве случаев. Таким образом, конница западного образца будет двигаться со скоростью от 12 до 14. Экипировка индийцев и монголов намного легче, но их кони выведены для длительных, а не быстрых переходов, и они, вероятно, будут двигаться со скоростью 10.

Без нагрузки лошадь может рвануть с места, разогнавшись до максимума за один ход. Но даже при легкой нагрузке лошадь может изменять скоростью лишь на 1/3 от Передвижения за один ход. Например, лошадь с всадником, обладающая Передвижением 12, разгоняющаясь с места, может двигаться со скоростью до 4 гексов в первый ход, до 8 гексов во второй, и с максимальной скоростью в третий. Если она бежит с максимальной скоростью и начинает останавливаться, она все же должна пробежать 8 ярдов в следующую секунду – в закрытых пространствах нужно ездить осторожно!

Потеря контроля над лошадью и другие неприятности при езде верхом

Каждый раз, когда вы теряете контроль над испуганным животным, бросьте 2 кубика. Когда нужно, считайте без броска кубиков, что всадник сброшен на землю, лошадь упала и т.д. Всякий раз, когда всадник падает с лошади, добавьте +1 к повреждениям за каждые 5 гексов скорости свыше 10.

2 – Конь вас сбросил. Получите 2d-8 повреждений (подразумевается нормальная мягкая почва). Если вы остались в сознании, то сразу же сделайте единственную проверку Приручения животных-3, чтобы подозвать лошадь назад. Если вы провалили проверку, новые попытки можно делать каждые 5 минут.

3 – Вы не сброшены, но не удерживаетесь в седле и падаете. Получите 1d-4 повреждений и попытайтесь вернуть лошадь, как описано выше.

4 – Вы роняете то что держали. Бросьте кубики еще раз.

5 – Лошадь мчится прямо на врага.

6, 7 – Лошадь вымоталась и не будет сражаться, а также передвигаться быстрее чем медленным шагом (Передвижение 2) пока не отдохнет несколько часов.

8, 9 – Лошадь, кажется, угомонилась, но теперь она беспокойна. –1 ко всем проверкам Верховой езды во время этой схватки. Это пенальти может быть кумулятивным.

10 – Лошадь мчится прямо от врага.

11 – Седло разболталось. Все проверки Верховой езды и атаки верхом делаются с –3, пока вы не сможете спешиться и потратить 4d секунд, чтобы подтянуть ремни.

12 – Лошадь падает! Если она проваливает проверку DX+1, то ломает ногу, и можно считать, что она потеряна. В любом случае, всадник должен сделать проверку Верховой езды-2. Если она неудачна, то он сброшен и получает повреждения как описано выше. Если проверка удачна, то он может сделать *еще одну* проверку Верховой езды (с пенальти, равным своей Нагрузке), чтобы спрыгнуть с падающего коня. Если он спрыгивает, то получает повреждения от падения с высоты в 2 ярда (обычно 2d-8). Если он проваливает проверку, то животное падает на него, причиняя 1d-1 тупого повреждения (если скорость коня составляла 10 или больше гексов, то всадник получает 1d+1), *плюс* повреждения от падения с высоты в 2 ярда.

Бой пикой: колющее повреждение для ST 21-50

ST	Колющее повреждение	ST	Колющее повреждение
21,22	2d	37,38	4d
23,24	2d+1	39,40	4d+1
25,26	2d+2	41,42	4d+2
27,28	3d-1	43,44	5d-1
29,30	3d	45,46	5d
31,32	3d+1	47,48	5d+1
33,34	3d+2	49,50	5d+2
35,36	4d-1		

Пика наносит кол+3 повреждений для ST *лошади*. Например, боевой конь сэра Актиса, Эйксхуф, обладает ST 45. При скорости 5 гексов в ход или меньше Актис с Эйксхуфом нанесут кол+3 повреждения для ST 11 (четверть ST Эйксхуфа), или 1d+2. При скорости 6-10 гексов в ход, они нанесут кол+3 повреждения для ST 22 (половина ST Эйксхуфа, округленная вниз), или 2d+3. На скорости 11 или больше, они нанесут кол+3 повреждений для полной ST Эйксхуфа 45, то есть 5d+3!

Животное может уменьшить скорость на 2/3, если выполнить проверку DX+2, *а* всадник сделает проверку Верховой езды-2. Если лошадь проходит проверку, а наездник проваливает ее, то животное замедляет ход, но всадник вылетает из седла (см. поля). Если животное проваливает проверку, то оно падает (см. поля).

Поворот

Лошадь, движущаяся со скоростью меньше 4 гексов в ход, должна пробежать как минимум еще один гекс по прямой после каждого поворота на одну сторону гекса. Лошадь, движущаяся со скоростью 4 или более гексов в ход, должна пробежать минимум еще два гекса по прямой после каждого поворота на одну сторону гекса – и так далее. См. *Радиус поворота*, стр. 139.

Маневры

Верховому животному доступны маневры Передвижение, Шаг и атака и Все на атаку. Всадники могут предпринимать любой маневр, но не Передвижение, иначе придется слезать с коня.

Испуг

Часто результатом проваленной проверки Верховой езды в бою становится «испуг» лошади. Когда лошадь испугана, она шарахается в сторону и взбрыкивает; всадник должен делать проверку Верховой езды ежесекундно. Критический успех немедленно успокаивает лошадь; точно так же подействуют три простых успеха подряд. Три неудачи подряд или одна критическая неудача означают полную потерю контроля (см. поля). Длительное чередование успехов и неудач означает, что вы тратите время на борьбу с лошадью, а враг не дремлет! (К счастью, по брыкающейся лошади и ее седоку удары наносятся с –2 к попаданию, потому что они движутся

непредсказуемо).

Обычно натренированным боевым скакуном можно управлять голосом и ногами, что позволяет обеими руками использовать оружие. Однако все проверки Верховой езды делаются с –3 «без рук» и с –1, если уздечку держит только одна рука. Всадник, которому понадобились обе руки, чтобы обуздать лошадь, может бросить то что держит. Требуется проверка DX-3, чтобы вложить оружие обратно в ножны, если лошадь взбрыкивает, по 1d+1 секунд за попытку; при критической неудаче оружие падает!

Оружие для кавалерии

При использовании оружия ближнего боя всадник делает проверку против умения во владении оружием или против Верховой езды, что меньше. Таким образом, умелый всадник не получает пенальти, используя оружие верхом.

Умение *пика* описано на стр. 51. Используя силу мчащейся лошади, пика может легко пробить самую прочную броню своего времени. Использование пики требует минимальной ST равной 12; требуется один ход, чтобы привести ее в состояние готовности после промаха, и 2 хода – после попадания. Чтобы получить преимущество по досягаемости, можно использовать пику длиной более 12 футов, но за каждый фут сверх этого всадник получает –1 к умению. Досягаемость пики увеличивается на один гекс за каждые три полных фута длины свыше 12. Вес пики увеличивается на 2 фунта за каждый фут длины сверх 12.

Пика наносит кол+3 проникающего повреждения, в зависимости от ST *лошади* и ее скорости (см. поля). Если лошадь движется со скоростью 5 или менее гексов в ход, то пика наносит кол+3 повреждений для ? ST *лошади*, округлять вниз. Если она движется со скоростью 6-10 гексов в ход, то пика наносит повреждения для ? ST лошади. Если она движется со скоростью 11 или более гексов, то повреждения от пики основываются на полной ST лошади. Чтобы применить пику или другое подобное оружие, всадник *обязан* использовать седло со стременами.

Турнирное оружие – это деревянные пики с тупыми наконечниками, специально созданные, чтобы ломаться при чересчур сильном ударе. Они наносят кол+3 *тупого* повреждения. Если на кубиках выпало более 15 очков повреждения, то пика ломается, нанося 15 очков повреждений.

Мечом, топором, копьем и т.д. всадник может *рубить*. Если животное движется со скоростью не менее 6 относительно противника, то всадник получает –2 к попаданию, но +2 к повреждению. Кавалерист находится на три фута выше пехотинца (см. стр. 123).

Стрельба с движущегося транспорта или со слона

Используйте эти модификаторы всякий раз, когда оружие используется с движущейся плоскости, будь то томми-ган, из которого отстреливаются из автомобиля, или дротики летящие со слонов войска Ганнибала. Все обычные модификаторы за расстояние/скорость также применяются. В бою с использованием транспорта становится важным вычислить *видимую* относительную скорость транспортных средств. Если две машины мчатся навстречу друг другу по шоссе, то скорость одной из них относительно другой может составлять более 120 миль в час, но *видимая* относительная скорость почти нулевая.

Стрелковое оружие использует водитель: -4
Оружие использует пассажир: -2
Неровность движения:
Машина на хорошей дороге или истребитель времен второй мировой: 0
Самолет времен первой мировой: -1
Мотоцикл на дороге или слон: -2
Машина на плохой дороге: -3
Машина, танк или пикап на бездорожье: -4
Верхом: зависит от умения Верховая езда. См. стр. 137.
Стрельба сквозь дым, камуфляж и т.д.: до –10.

Стрельба верхом

Стрельба с движущегося животного требует и меткости, и умения ездить верхом. Делайте проверку против Верховой езды или умения во владении оружием, что меньше, изменения описаны на полях. Если ваше оружие производит шум, то делайте проверку Верховой езды после каждого выстрела. Неудача означает, что лошадь напугана; см. выше. При критической неудаче лошадь выходит из под контроля (см. поля на стр. 135).

Прицеливание: Вы можете Целиться верхом, но только для получения бонуса от Асс: дополнительное время, потраченное на прицеливание, не дает дополнительных бонусов. Ваш бонус за Асс не может превышать *ни* ваше умение во владении оружием, *ни* в Верховой езде.

Хитрости: Повернуться в седле и выстрелить во врага, находящегося сзади: -4 к умению во владении оружием. –1 к проверкам Верховой езды в этот ход.

Свеситься на бок лошади и стрелять ниже или поверх нее: -6 к умению во владении оружием, -3 к проверкам Верховой езды в этот ход. Ваш противник получает –8 к попаданию по вам, и его единственной целью остаются ваша пятка, голова и одна рука. Но если он стреляет в вас и промахивается на 4 или меньше, то задевает лошадь.

Атаки лошади

Тренированный средневековый боевой конь будет атаковать пеших людей и других лошадей, кусая их зубами (2 очка тупого повреждения) и лягаясь (1d для маленьких коней, 1d+2 для больших, +1 за железные подковы). Он также будет топтать противника, нанося тот же ущерб, что и при ударе копытом. Любая атака, производимая всадником, будет делаться с –2 в любой ход, когда атакует животное.

В XVIII или XIX веках кавалерийский конь не атакует; вообще, нужно сделать проверку Верховой езды+2, чтобы заставить любую лошадь *кроме* средневекового боевого коня мчаться на препятствие или прыгать через него, а также идти по неудобной поверхности. Лошади с большой опаской относятся к неудобной поверхности!

Защита

Единственная защита, доступная лошади, - это Уворачивание. Уворачивание лошади равно ее DX/2 или Передвижению/2, что выше. В кампаниях по средневековью у боевых коней может быть броня, дающая PD вплоть до 4, если это полные латы.

Всадник использует свою собственную защиту: он может Уворачиваться, Блокировать или Парировать. Если умение всадника 12+, то они применяются на обычном уровне. Для менее умелого наездника любая активная защита уменьшается на число, равное разнице между его Верховой ездой и 12 (так, к примеру, всадник с умением Верховая езда 9 получит –3 к любой активной защите).

Исход боя

Если всадник в бою задет, то он должен сделать проверку Верховой езды, чтобы удержаться в седле. Эта проверка получает пенальти –1 за каждые полные 4 очка базового повреждения от удара (*до учета* эффекта брони). Если всадник проваливает проверку, то он вылетает из седла (см. *Потеря контроля* на полях стр. 135). Если удар оглушил наездника, то проверка Верховой езды делается с –4.

Персонаж, Блокирующий удар, может быть все равно выбит из седла. Если при проверке Блокирования выпало число меньше или равное PD персонажа, то удар отскакивает от щита или от доспехов. Если результат *больше* PD – это значит, что всадник активно Блокировал, – то удар приходится прямо на щит. В таком случае персонаж не получает повреждений от атаки, но все равно должен выполнить проверку Верховой езды как описано выше или быть сброшен.

Если любая атака, направленная против всадника *не удается на 1*, сделайте точно такую же атаку по лошади. Конечно, при желании можно атаковать и непосредственно коня.

Если ранена *лошадь*, то всадник должен сделать проверку Верховой езды *минус полученные повреждения*, чтобы она не испугалась (см. стр.136). Лошадь, получившая повреждение более чем в 1/4 от общего числа своих хитов должна сделать проверку DX, чтобы не упасть. Лошадь, получившая повреждение более чем в половину от общего числа своих хитов, реагирует на это так же, как и человек.

Закрепление оружия на транспортном средстве

Цель закрепления оружия на транспортном средстве заключается в том, чтобы стабилизировать его. Хорошо закрепленное оружие даст бонусы к умениям Огнестрельное оружие и Тяжелое оружие. Как бы то ни было, эти бонусы лишь уберут пенальти за неровное движение: если ваш транспорт едет так гладко, что будто бы и не движется вовсе, то крепление оружия роли не играет.

Простейший способ закрепления оружия на транспортном средстве – это жесткое крепление, не позволяющее ему двигаться ни вертикально, ни горизонтально. Вы нацеливаете оружие, поворачивая транспорт. Это дает +2 бонус, уменьшающий пенальти за стрельбу при неровной езде. Умение Тяжелое оружие для такого оружия не может превышать ваше умение в управлении транспортом-3.

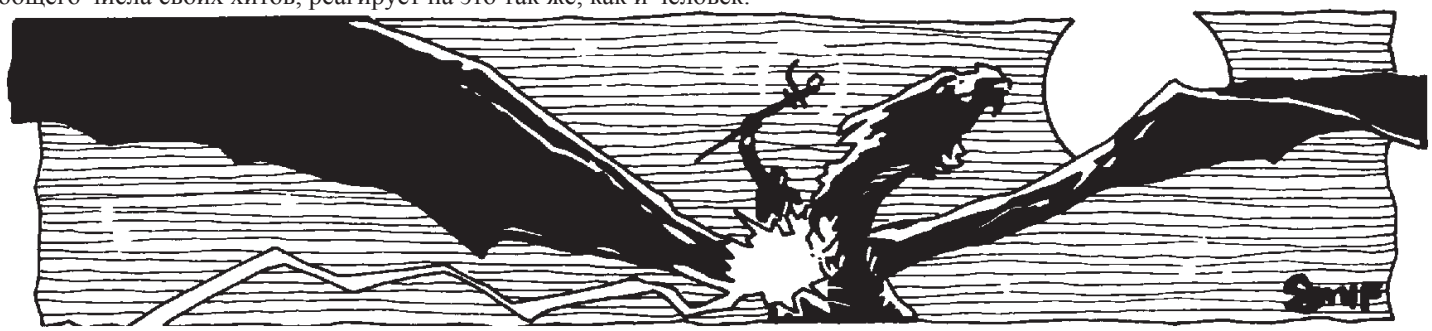
Тяжелое стрелковое оружие можно установить на импровизированное крепление наподобие треноги в кузове джипа. Такое крепление не даст бонусов – но, конечно же, такое оружие куда легче навести на цель, чем оружие на жестком креплении.

При TL6 обычное армейское оружие крепится на штифт; пулеметы, легкие автоматические пушки, гранатометы и *винтовки без отдачи* обычно крепятся таким способом. Это дает бонус +1. Широко производимые армейские крепления стоят 20% от цены оружия. В других случаях требуется поработать особо; любой механик может сделать хорошее крепление за два дня. Можно (например) сделать крепление для томми-гана на гражданском автомобиле.

Немного лучше турель без стабилизирующих устройств, которая постоянно поддерживает оружие. Она дает бонус +2.

В устойчивых турелях гироскоп удерживает цель независимо от того, как движется транспортного средства. Они становятся доступны некоторым танкам, авиации и кораблям в самом конце (после 1943 года) TL6. (Только США сумели использовать танк с устойчивым орудием во второй мировой, но в нем орудие стабилизировалось лишь по вертикальной оси). Полностью устойчивая турель дает бонус +5. Турель, устойчивая лишь по вертикальной оси, дает бонус +3.

Устойчивые турели при TL6 редки, дороги и ненадежны. Они вовсе недоступны до 1930 года. Изготовление устойчивой турели в частном порядке требует четкой работы и как минимум два месяца квалифицированного труда для одного человека. Такая работа почти наверняка привлечет внимание контрразведки. Цена простой турели для пулемета составляет $10.000. При TL7 и позже турель довольно легко изготовить, хотя она будет весьма необычной деталью для гражданского транспорта в большинстве игровых миров.



Бой на транспорте

Существует два вида боев с использованием транспорта. Первый – это бой с использованием обычного оружия (например, стрельба из автомобиля во время погони). Такое время от времени случается во многих кампаниях; данные правила адекватно отражают подобные ситуации.

В других боях используется оружие, установленное на транспорте (танки, самолеты, боевые машины и т.д.). Водители либо использует собственное умение Тяжелое оружие, либо возят в качестве пассажира стрелка. Это более сложная ситуация, отличающаяся для разных видов транспорта. Детально это описано в книге ***GURPS Vehicles.***

Маневры и передвижение

Вы можете отображать транспорт фишками, занимающими несколько гексов, изготовленными в масштабе 3 фута в одном дюйме. Скорость в игре основана на реальной скорости. Скорость 6 миль в час, например, равна Передвижению 30. Для самолетов и автомобилей используйте правила по вычислению радиуса разворота, данные на стр. 139. Вообще, очередность действий транспорта определяется его Передвижением (первым ходит самый быстрый). Если Передвижение одинаково, первым действует тот, у кого выше умение в управлении транспортом.

Водитель не производит маневров как таковых. Если он управляет транспортом, то делает соответствующую проверку «контроля» (Вождение, Моторная лодка, Пилотирование и т.д.) в случае необходимости. Если он использует оружие, то для атаки производится соответствующая проверка (обычно Огнестрельное оружие или Тяжелое оружие). Детальные правила по передвижению транспортных средств можно найти в книге ***GURPS Vehicles.***

Проверка контроля требуется каждый раз, когда транспорт получает повреждения или вы пробуете осуществить рискованный маневр. Проваленная проверка отнимает все полученные бонусы к прицеливанию: любая атака в следующий ход делается с пенальти равным значению, на которое была провалена проверка. Транспортное средство может войти в занос или остановиться, а очень неустойчивый транспорт вроде мотоцикла может упасть. Критическая неудача означает потерю управления. Результат зависит от типа транспорта: биплан потерпит крушение, в то время как танк просто будет с грохотом рваться вперед.

Атака

Если водитель пытается использовать *обычное* оружие (что заставляет его разрываться между стрельбой и вождением), то он получает дополнительное пенальти –4 к попаданию. Это пенальти не относится к оружию, встроенному в транспорт!

Для более мощного оружия будет использоваться умение Тяжелое оружие. Оружие на транспорте обычно значительно; *самым легким* будет пулемет калибра .30, обладающий SS 20. Acc 12. 1/2D 1,000. Max 4,700. RoF от 8 до 20, наносящий 7d+1 повреждений! Танк TL7 будет стрелять снарядами, наносящими как минимум 6dx25 повреждений.

Прицеливание: Для неавтоматического оружия прицеливание осуществляется так же, как и верхом. Используя установленное на транспорте автоматическое оружие, вы можете Целиться во время стрельбы, получая бонус вплоть до +3!

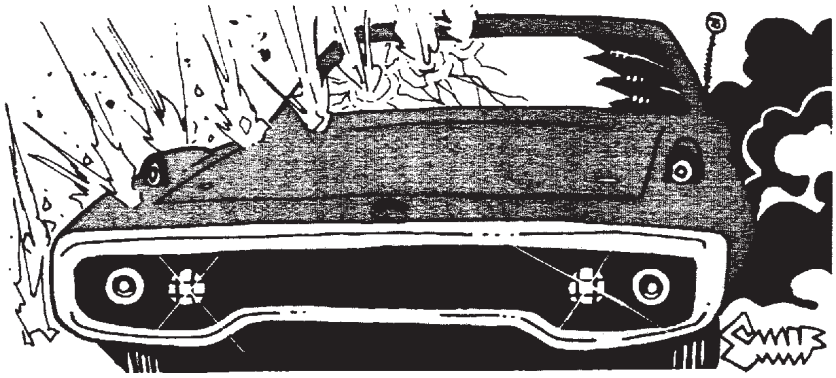
Системы прицеливания: При TL7 и выше многие транспортные средства оснащены системами прицеливания (радары, компьютеры и т.д.). Система прицеливания дает бонус к эффективному умению пользователя.

Защита

Она может быть очень различна. Некоторым видам транспорта (например, истребителю) может быть разрешена проверка на Уворачивание от огня противника. Танк не может Уворачиваться, но его прочная покатая броня дает высокий показатель пассивной защиты.

Когда выстрел достигает цели, посчитайте его последствия как и в любом другом бою, учитывая повреждения от оружия и броню транспортного средства. Она также может быть очень разной. Ранние истребители не имеют брони вовсе. Автомобили TL6 или 7 покрыты металлическими листами, которые обладают PD3 и DR5. Броня с боков обычного танка TL7 обладает DR100 или больше, а спереди не менее DR600. (И даже несмотря на это для него жизненно важно, чтобы *попадания не произошло*.)

Выстрелы, пробившие броню транспорта, могут задеть экипаж. Для автомобилей сделайте бросок согласно таблице на полях. Мастера, имеющие дело с другими подобными боями, могут создать свои таблицы или заглянуть в ***GURPS Vehicles***.



Стрельба по человеку

В первую мировую войну среди пилотов-истребителей считалось нечестным стрелять друг в друга. Летчик-джентльмен старался повредить вражеский самолет, не задев при этом самого противника. Обратите внимание, что все пилоты надевали парашюты...

Вообще же, снять вражеского пилота (или водителя, или погонщика) – самый простой способ вывести вражеский транспорт из боя. Но он не всегда легкая мишень. Посчитайте модификаторы за скорость/расстояние. Затем посчитайте пенальти (см. стр. 118) за укрытие противника. Если вы стреляете в водителя вражеского автомобиля, то это зависит от применяемого вами оружия. Из пистолета .22 калибра вам придется стрелять через стекло, и видна только голова. Из штурмовой винтовки вы можете прострелить борт машины и водитель по существу не получает укрытия.

Выстрелы, пробивающие автомобиль

Бросьте два кубика для каждого выстрела, пробившего машину TL6 или 7. Помните, что часть повреждений от данного выстрела ушла на то, чтобы пробить стенку машины. Данная таблица подразумевает, что стреляли по машине, специально не целясь (например) в водителя.

2 – Попадание в водителя. Если он остался жив, то должен сделать проверку Вождения с –4, чтобы не потерять контроль над машиной. Если он оглушен, то автоматически теряет управление.

3, 4 – Попадание в пассажира – случайный бросок определяет в кого именно.

5 – Разбито ветровое стекло; -3 к проверкам Вождения до тех пор, пока не будет починено.

6-8 – Пуля выходит, не нанося повреждений.

9 – Попадание в колесо; уменьшите скорость на 10 миль в час.

10, 11 – Поврежден груз (подробности определяет мастер).

12 – Поврежден двигатель. Машина постепенно останавливается.

Если при выстреле по автомобилю выпадает критическое попадание, бросьте кубик: если выпало 1-3, то задет водитель, а если 4-6 – то поражен двигатель.

См. также ***GURPS Vehicles.***

17 Полет

Этот раздел освещает специальные правила для воздушного передвижения и боя. Игроки самолично могут летать используя пси силы:мощная магия,не описанная в ***Basic Set***,также позволяет магам летать. А ***Космическая(Space)***кампания может включать в себя персональные гравитационные пояса и летающие инопланетные расы. Для больших деталей обращаетесь к ***GURPS Vehicles***.

Передвижение

Достигая достаточной высоты, летуны могут перелитать другие объекты. Люди обычно летают горизонтально (так они видят землю и куда летят), что делает их двуххексовыми фигурками.

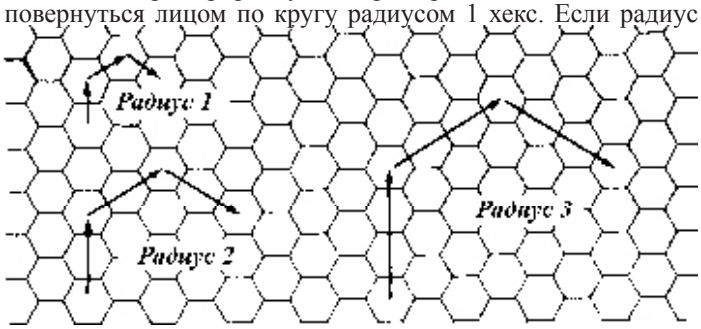
*Изменение высоты!:*Вертикальные передвижения стоят столько же, сколько и горизонтальные. Ярд диагонального передвижения под углом 45 градусов стоит столько же, сколько 1.5 горизонтальных ярда.

Радиус поворота

Чем скорее *что-нибудь* движется, по земле или по воздуху, тем в большем пространстве оно нуждается, чтобы развернуться. Нехватка места на земле может стать причиной выхода из-под контроля транспорта (или существа) .

Безопасность поворота зависит от *скорости* и *радиуса поворота* . Следуя игровым условиям, радиус поворота равен количеству хексов, которую фигура преодолевает между одним 60-тиградусным (одна сторона хекса) поворотом лицом и другим .

Если, например, радиус поворота равняется 1, вы можете повернуться лицом по кругу радиусом 1 хекс. Если радиус



поворота равняется 2, вы можете описать круг радиусом 2 хекса и т.д.

Для того чтобы узнать радиус поворота, *возведите в квадрат* текущую скорость персонажа и поднлите на 10. Для того , чтобы сделать поворот на один угол хекса (one-hex-sharper turn), сделайте бросок против вашего контрольного навыка (Ловкости (DX), Пилотирования (Piloting) или Полета (Flight), левитации (levitation) и т. д.) минус 4. Проваленный бросок значит, что вы упали или потеряли управление .

Например: Скорость полета грифона 15 : с лёгкой нагрузкой она стает 11. Подносим 11 к квадрату. Получаем 121. Делим 121 на 10. Получаем 13. На полной скорости это существо может поворачиваться на 60 градусов каждые 13 хексов. Если оно делает успешный бросок Ловкость-4 (DX-4), оно может сделать повороть после движения только 12 хексов. Проваленный бросок значит, что существо падает. В этом случае ГМ должен сделать бросок всадника против навыка Езды (Riding), чтобы удержаться .

Так как разворот на высоких скоростях нуждается восуществлении полного круга, всегда легче останавливаться, разворачиваться, и разгоняться снова .

Нагрузка

Используйте данные правила нагрузка (encumbrance) для летающих животных:

Нет нагрузки (до 2хСЛ (2xST)): Движение (Move) не изменяется .

Маленькая нагрузка (до 6хСЛ): уменьшает Движение на 4 .

Средняя нагрузка (до 10хСЛ): уменьшает Движение на 8 .

Большая нагрузка (до 15хСЛ): уменьшает Движение на 12. Большинство существ не может летать с большой нагрузкой, а некоторые не могут даже со средней .

Достижение предельной высоты при полете

На Земле незащищенный ничем человек почувствует проблему с нехваткой воздуха на высоте 10.000 футов. За любое усилие на высоте от 10.000 до 15.000 футов считается двойная усталость (Fatigue). Выше 15.000 футов человек нуждается в кислородной маске или магической помощи. Некоторые нелюди могут подниматься на большую высоту. В мирах с большим воздушным давлением, возможен полет на большую высоту. В мирах с меньшей атмосферой будет правильно обратное.

Боевые маневры

Боевые маневры такие же для летунов, как и для других персонажей, кроме следующих исключений:

Изменить позицию (Change Position) является свободным действием в воздухе .

Целиться (Aim) считается как для человека на коне (с.137) .

Шаг (Step) ..допускается трёхярдовый “шаг” в полете .

Концентрирование (Concentrate) можно делать во время полного хода, если летун летит по прямой линии .

Полная атака (All-Out Attack): Летун может пролететь половину своего Движения и совершить Полную атаку .

Атака и Защита

Оружие тяжело использовать в полете. Пенальти на использование оружия в полете равно 15-Навык (Skill): если Навык равен или больше 15, пенальти нет. Пенальти на использование оружия *дальнего боя (ranged)* равно 17-Навык .Note also that a flyer’s own speed counts into his speed/range total for a ranged weapon attack! .

Когда летуны используют ручные виды оружия против врагов на земле, нужно использовать модификаторы для сравнивания роста (стр.123). Дальность достижения цели оружием стает очень важной ! Но надо волноваться за сравнение роста двох бьющихся летунов .

Летающие люди получают +2 к Уклону (Dodge). Также они получают -2 к умению Парировать (Parry) и Блокировать (Block) пока их навык или заклятье, используемое для полета, меньше 15 .

18 Животные

В каждой книге игрового мира для ***GURPS*** есть список специфических для этого мира животных, монстров и т.д. Также доступна книга ***GURPS Bestiary*** с полным описанием более 200 существ. Здесь будет описано несколько очень распространенных существ.

Все животные и монстры контролируются мастером или Противником. Так как эти существа не являются игровыми персонажами, они не создаются по системе распределения очков, а имеют заранее оговоренные характеристики. Для каждого животного будет дана следующая информация:

Общее описание, включая размер, вес и привычки животного.

Стоимость для домашнего животного. Для диких животных цена не указывается, хотя в определенной кампании или приключении им можно специально назначать стоимость.

Атрибуты. Если для HT даны два значения, то второе число – это хиты. Заметьте, что мастер может слегка изменять атрибуты – см. стр.145.

Базовая скорость. Исключая нагруженных ездовых или тягловых животных, это значение также будет и Передвижением существа. Заметьте, что Уклонение (единственная активная защита животного) равно половине Ловкости или половине Передвижения (тому что больше), до максимального значения 10.

*PD и DR (*если они имеются), даваемые броней или шкурой животного.

Атаки если животное вступает в бой.

Особые способности и другая информация относящаяся к отыгрышу животного.

Способности и умения

Большинство тварей, живущих в дикой местности, имеют отличное обоняние, слух и зрение. «Общая» проверка на то, почувствует ли животное что-то, (увидит, услышит, учует и т.д.) делается против 14 независимо от интеллекта. Она может различаться у отдельных животных, что будет отмечено.

Некоторые животные также имеют умения эквивалентные умениям человека. К примеру, у ищейки умение Следопыт (Tracking) принято считать 18.

Размер

Маленькие существа занимают места меньше гекса: несколько могут влезть в один гекс. См. *Атаки Роем,* стр. 143.

Если нужно вычислить (к примеру) дозу яда для животного, то сравните вес существа со 150 фунтами (средний вес человека). К примеру, чтобы отравить монстра весом 300 фунтов, нужно взять яда в два раза больше, чем чтобы отравить человека.

Повреждения от укуса

Когда кусает хищник, это считается атакой *режущим* оружием, если не написано по-другому. Клыки и когти намного более эффективны против плоти, чем против брони. Укус травоядного животного принято считать атакой *тупым* оружием, и он обычно наносит повреждения, вычисляемые примерно по половине настоящей ST животного.

Укус животного, даже плотоядного, *может* нанести 0 повреждений. Маленькая собака, к примеру, не обязательно наносит повреждение каждый раз, когда кусает.

Обычно урон, наносимый укусом животного, зависит от его ST. Но всегда есть исключения. К примеру, саблезубый тигр нанесет дополнительные повреждения!

ST	Повреждения от укуса
1-2	1d-5
3-5	1d-4
6-8	1d-3
9-11	1d-2
12-15	1d-1
16-20	1d
21-25	1d+1
26-30	1d+2
31-35	2d-1
36-40	2d
41-45	2d+1
46-50	2d+2
51-55	3d-2

и так далее

Бой

Обычно для животных используются такие же правила боя, как и для человека. Некоторые особенные случаи (например, сбивание с ног тяжелым животным) разобраны в главе про бой, ранее по тексту. Некоторые особенности:

Атаки: Чтобы попасть, животное делает проверку Ловкости: модификаторы используются такие же, как и у человека.

Досягаемость: Большинство животных атакует как при «бое вплотную» – захватывают или бьют, а потом задавливают противника или разрывают его на куски. Присвойте значению досягаемости удара животного значение “C” – Ближний бой – если только в описании не сказано обратного.

Защита: Животные не блокируют и не парируют удары, но могут *уклониться.* Уклонение животного равно половине Ловкости или половине Передвижения (тому что больше), до максимального значения 10. (Некоторые маленькие существа не могут бегать так же быстро как человек, но могут уходить от удара намного лучше.)

Броня: Многие животные имеют PD и/или DR, получаемую из-за кожи, панциря или чего-то еще.

HT: Здоровье и хиты

Для животных, по размерам примерно похожих на человека, HT отражает и их "здоровье" – общую крепость организма – и "хиты" – количество ранений, которое животное может пережить. Для очень большого или маленького животного это неверно. К примеру, слон может пережить гораздо больше повреждений, чем человек, но его шанс выйти из оглушенного состояния такой же, как и у здорового человека.

Поэтому у некоторых животных будет *два* значения HT. Первое число от 3 до 18 (обычно) это "здоровье" проверку которого вы делаете, кидая кубики. Второе число это количество "хитов" животного. Таким образом, HT слона может быть 17/50, а крысы – 17/2. Оба животных живучи, но слону надо нанести намного больше повреждений, чтобы он умер!

Реализм

Если вы хотите отыгрывать животных реалистично, запомните, что:

Большинство животных боится людей и скорей убежит, чем бросится в атаку. Исключения составляют: мать, защищающая своих детенышей; рой насекомых, защищающих свое гнездо; старый или раненый хищник "людоед"; существо настолько тупое, что не понимает опасности людей; существо настолько мощное, что люди для него *не* опасны: или огромное травоядное животное (бизон, носорог, Трицератопс), которое может затоптать любого без всякой злобы.

В сбалансированной экосистеме хищники будут относительно редки, а их добыча будет встречаться гораздо чаще.

Животные, занимающие несколько гексов

Некоторые животные, чудовища и т.д. занимают более одного гекса. Прежде всего, это важно, если вы используете Усложненную Систему Боя и планируете играть с картой боя. Может оказаться полезным использовать миниатюрные фигурки и вырезать из картона основания для них соответствующего размера.

Передвижение

Передвижение животного, занимающего несколько гексов, считается относительно его головы. Установите расстояние передвижения, сделайте движение вперед (см. стр.103) так, как будто голова этого животного была обычной фигуркой величиной в один гекс. Все тело перемещается за головой. Это, к примеру, может означать, что голова дракона перемещается на три гекса, а хвост взмахивает на все десять. Тут все нормально, и, кстати, это хороший способ для дракона сшибить парочку-другую людишек.

Существо, занимающее несколько гексов, не сможет протиснуться через отверстие на карте более узкое, чем его самая широкая часть тела. Тем не менее, мастер должен либерально относиться к тому, что животное может накрывать стены и т.д. там, где ее часть тела оказывается смежной с этой стеной. Не забывайте, что в том случае, если гекс разрезан пополам ровной стеной и т.д., то часть гекса считается за целый.

Поле зрения

Поле зрения многогексового животного определяется его головой. Заметьте, что у большинства животных глаза находятся по бокам головы, и, таким образом, у них более широкое поле зрения, чем у людей.

Описание животных

Приматы

Приматы и прочие обезьяны умны – слишком умны, чтобы быть полностью предсказуемыми. Любая проверка умения Дрессировка на подобных существ получает пенальти -1. Приматы очень сильны, но дерутся только вплотную, кусая или хватая противника, а не бьют кулакам или ногами.

Все приматы и обезьяны занимают один гекс или меньше.

Шимпанзе: ST 14-18, DX 14, IQ 6, HT 12-14. Скорость 7. PD0, DR0. Вес 100-180 фунтов. (самцы крупнее самок). Укус наносит 1d-1 режущих повреждений.

Горилла: мирное травоядное животное; не будет драться, если оно или его детеныши не атакованы. ST 20-24, DX 13, IQ 6, HT 14/16-20. Скорость 7. Шкура дает PD1, DR1. Вес 200-600 фунтов. (Самцы крупнее самок). Укус наносит 1d режущих повреждений.

Медведи

Большинство медведей всеядны, питаются и животными и растениями. При встрече с медведем сделайте бросок реакции, чтобы узнать, он голоден/агрессивен или просто идет по своим делаем. Гризли и белые медведи обычно плотоядные и реагируют с пенальти -3. Мать медведиха с детенышами почти всегда агрессивна!

Медведь, идущий или бегущий на четырех лапах, занимает два гекса; когда он встает на задние лапы, чтобы драться, то занимает 1 гекс.

Черный или бурый медведь: ST 14-17, DX 13, IQ 5, HT 14/14-18. Скорость 7. Шкура дает PD1, DR1. Вес 200-400 фунтов. Укус наносит 1d режущих повреждений; атакует лапами (только при бое вплотную) нанося 1d тупого урона.

Медведь Гризли: ST 22-28, DX 13, IQ 5, HT 14/18-22. Скорость 8. Шкура даёт PD1, DR2. Вес 400-1000 фунтов. Укус наносит 1d+1 режущих повреждений; когда атакует лапами (зона поражения 1 гекс) наносит 1d+2 тупого урона. Может захватывать (медвежья хватка) при боев вплотную и кусать захваченного.

Белый медведь: ST 27-33, DX 13, IQ 5. HT 15/18-24. Скорость 7, или 3 для плавания. Шкура дает PD1, DR2. Вес 600-1400 фунтов. Укус наносит 1d+2 режущих повреждений; когда атакует лапами (досягаемость 1 гекс), наносит 1d+2 тупого урона. Также как и медведь гризли может делать медвежью хватку.

Пещерный медведь: Доисторическое существо. ST 27-33, DX 12, IQ 5, HT 14/30. Скорость 7. Шкура дает PD1, DR2. Вес 1200-1600 фунтов. Укус наносит 2d-2 режущих повреждений; когда атакует лапами (досягаемость 1 гекс), наносит 2d-2 тупого урона. Может делать медвежью хватку как и гризли.

Верблюд

Животное, живущее в сухой местности, одомашненное для использовании в роли тяглового скота. Данные см. в таблице *Ездовые и тягловые животные*.

Все как у лошади за исключение того, что верблюд может не пить четыре дня подряд. Любое применение умения Дрессировка получает пенальти -4, потому что верблюд *очень* своенравное и упрямое животное.

Продолжение на следующей странице...

Описание животных (Продолжение)

Кошка

Домашнее животное, занимает место домашнего любимца. Цена за кошку может варьироваться от бесплатной до сумасшедших сумм.

ST 3, DX 14, IQ 5, HT 13/3. Speed 10.

Шкура не достаточно прочна, чтобы давать какую-то защиту. Вес 5-15 фунтов; размер < 1 гекса.

Будучи спровоцированными, кошки кусаются или царапаются, нанося 1d-4 урона (урон считается режущим, потому что когти у кошки короткие).

Олень

На оленей охотятся ради еды. ST 5-14, DX 15, IQ 4, HT 13/6-8. Скорость 9, зависит от возраста и вида. PD0, DR0. Вес 70-200 фунтов. Обычно атакуют ударами копыт, топчут (1d тупых повреждений) или бодают рогами (1d проникающих повреждений).

Собака

Домашнее животное, используемое для охоты или в роли домашнего любимца. Так как есть множество пород, то описание будет неточным. Вес варьируется от 5 фунтов до 150 фунтов или больше; размер – 1 гекс. Цена варьируется от незначительной до $10,000 и больше, хотя хорошо дрессированная здоровая собака, даже непородистая, всегда стоит не меньше $200.

ST 1-12 (зависит от породы), DX 11-12, IQ 5, HT 12-15 (но очень маленькая собака может иметь только 3-4 хита).

Базовая скорость колеблется в пределе от 4 (миниатюрная собачка) до 20 (грейхаунд или салюка). Среднее значение 10. Больших собак можно использовать как тягловых животных. Порода с толстой шкурой будет иметь PD1 и DR1. У большинства собак шкура недостаточно толстая, чтобы предоставлять хоть какую-то защиту.

Собаки атакуют вплотную, нанося нормальный урон укусом для их ST. Некоторые породы (ищейки) имеют отличное чутье, и их проверки на умение Следопыт (Tracking) или Чутье (Smell) делаются против 18.

Слон

Часто одомашниваются. Умны, преданны и работящи. Их характеристики даны в таблице *Ездовые и тягловые животные.* Размер: 10 гексов. Слон не будет носить на спине вес, дающий нагрузку больше средней (10xST).

Атакует, затаптывая (3d повреждений за ход!) или хоботом. Досягаемость хобота 2. Проверка ловкости на попадание (1d повреждений) или захват (повреждений не наносит, но жертва после захвата может быть брошена, притянута и раздавлена и т.д.).

Слон настолько большой, что у него нет возможности уклоняться. Сила хобота 12 для поднятия и переноски грузов.

Сокол

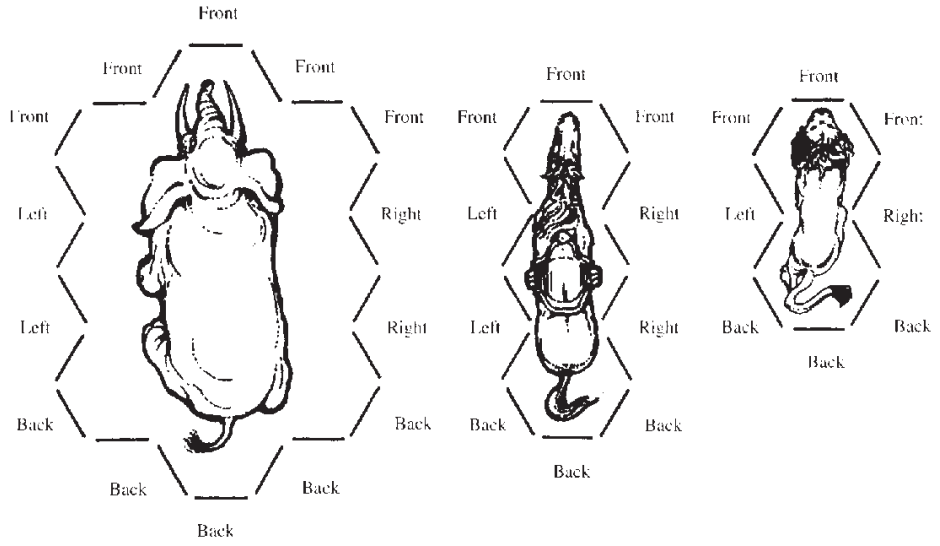
Ловчая птица, используемая на охоте. Большой сокол будет иметь характеристики ST 3, DX 15, IQ 4, HT 12/3-5. Скорость 20 когда летит ровно (пикируя на добычу развивает скорость до 70 или даже 80!) . Вес 2-8 фунтов.

Очень хорошо натренированный сокол, или сокол, атакованный человеком, может атаковать, нанося 1d-2 урона. Хотя когти сокола остры, они слишком короткие, чтобы наносить проникающие повреждения, так что считайте, что он наносят режущие повреждения.

Продолжение на следующей странице…

Передние, боковые и задние гексы

У каждого многогексового существа есть передние, задние и боковые гексы, работающие так же, как и у человека. См. ниже.



Сбивание и нокдаун

Когда фигурка размером 2 или более гексов проходит через более мелкую, считайте это «толкающей» атакой (см. стр. 112). У меньшего существа есть шанс уйти от удара. Если ей это не удастся, то она вероятно проиграет проверку ST и будет сбита с ног!

Если только большая фигурка не оказывается сбита с ног, она может продолжить двигаться.

Когда существо сбивается с ног другим, чей вес превышает его в два или более раз, или по размеру больше в два или больше раз, то сбитое существо может быть затоптано.

Затаптыванье

Когда очень крупное животное проходит по противнику или топчет его, оно наносит повреждения *затаптыванье.* Эти повреждения зависят от веса, а также от наличия или отсутствия копыт. Если животное без копыт пробует растоптать противника, то считайте, что его вес равен только ? его настоящего веса. При этом когти неэффективны, так как они созданы не для затаптыванья. Если по вам пробежится тигр, то вы, возможно, собьете дыхание, но не больше.

Числа в таблице ниже указаны для мягкой земли. В отдельных случаях (например, когда слон растаптывает противника на твердой поверхности) подойдет увеличение повреждений как минимум вдвое!

Если животное топчет противника, стоя в его гексе и топча жертву, что оно наносит повреждения, указанные в таблице. Если животное сшибает врага, не падает и продолжает бежать, то оно наносит половину повреждений, указанных в таблице внизу. В обоих случаях атакующий должен сделать проверку DX чтобы попасть, а у жертвы есть шанс Уклониться.

Человек тоже может топтать маленьких существ (см. *Атаки Роем,* стр. 143). Проверка DX в данном случае не нужна; если вы топчете рой, то вы все равно в *кого-нибудь* попадете.

повреждения при затаптывании

Вес атакующего	*Повреждения от затаптыванья*
Меньше 159 фунтов	Нет эффекта
150-300 фунтов	1d-2
300-599 фунтов	1d-1
600-999 фунтов	1d
1000-1999 фунтов	1d+1
1-1.99 тонн	1d+2
2-2.99 тонн	2d
3-4.99 тонн	2d+1
5 тонн и выше	3d

Атаки роем

Когда группа маленьких существ атакует, то ее принято считать одним существом. Такая группа (занимающая один гекс на боевой карте) называется “рой”. Рой атакует жертву в ее собственном гексе (если вы не пользуетесь боевой картой, то рой атакует одного и того же персонажа каждую секунду). Рой не будет менять жертву без хорошей на то причины.

Атака роя автоматически попадает; не делается ни проверки атаки, ни проверки защиты. Каждая атака роя наносит одинаковые повреждения, пока рою не нанесут достаточно повреждений, чтобы разогнать его, убив или заставив сбежать этих существ.

Специальная одежда (обработанный костюм, одежда пасечника или высокотехнологичная герметичная броня) может защитить от некоторых видов роя. Против крошечных существ, таких как насекомые, одежда полностью защищает в течение двух ходов, а низкотехнологичная броня в течение пяти; после этого насекомые забираются внутрь и броня больше не может защищать! Против более крупных существ, таких как крысы, броня защищает сколько угодно со своим нормальным значением DR.

В зависимости от типа роя, против него можно использовать различную тактику. К примеру, пчел можно убить инсектицидом, или защититься от них, прыгнув в воду. Это остается на откуп сообразительности игроков и здравого смысла мастера.

Нападение на рой

При атаке по рою вы автоматически попадаете; у роя нет возможности сделать проверку защиты. (Рой существ, по которым трудно попасть, просто имеет больше хитов) Против роя кулаки и большинство оружия (не зависимо от Силы атакующего) наносят только 1 хит повреждений за ход. Исключения:

Факелы и огненное оружие наносят 2 хита повреждений.

Щитами можно бить летающих существ; это наносит 2 хита повреждений и может быть использовано одновременно с оружием.

Атака затаптываньем наносит 1 хит повреждений за ход, но только нелетающим паразитам; это можно делать одновременно с использованием оружий. Летающих насекомых нельзя топтать.

Примеры атаки роем

Пчелы. Рой составляет примерно 1000 обычны пчел, их Передвижение 6. Каждый ход жалят, нанося 1 хит повреждений, если только противник не прикрыт *полностью*. Рой считается разогнанным после нанесения ему 12 хитов повреждений: прекратит атаку, если противник убегает за 50 ярдов от улья. Заметьте, что побеспокоив улей, вы можете спровоцировать атаку *несколько* роев!

Крысы. Крысиный рой включает в себя примерно дюжину крыс и передвигается со скоростью 4. Наносит 1d режущего урона за ход: броня защищает со своей нормальной DR. Рой считается разогнанным при нанесении ему 6 хитов повреждений.

Летучие мыши. Рой летучих мышей включает примерно дюжину хищных летучих мышей, Передвижение 8. Кусая, наносит 1d повреждений за ход: броня защищает со своей нормальной DR. Рой считается разогнанным при нанесении ему 8 хитов повреждений.

Ручные и дрессированные животные

Персонажи могут приобретать дрессированных животных. Это не считается преимуществом, а просто собственностью. Дрессированное животное, как и любое другое существо, управляется мастером. Но чем лучше животное надрессировано, тем больше шанс, что оно будет делать то, чего хочет хозяин.

Дрессировка животных

Уровень дрессировки животного напрямую зависит от его интеллекта. См. умение *Дрессировка*, стр. 46.

IQ 3: Обычная рептилия. Может быть обучена узнавать хозяина и приходить, когда зовут есть и не атаковать хозяина (обычно).

IQ 4: Обычная лошадь или сокол. Может быть обучена командам для выполнения своей работы – охотничьим командам для сокола, ездовым командам или командам поднимать для ездового или тяглового животного, а так же терпимому отношению ко всем людям или какому-то одному хозяину (на выбор дрессировщика). Может выучить свое имя и отзываться на него (если захочет).

IQ 5: Обычная собака. Может быть обучена тому же, что и предыдущие, плюс командам “апорт”, “фас”, “фу”, “сидеть” и т.д., в зависимости от типа самого животного. Будет пытаться предупредить хозяина об опасности, которую чувствует. Будет драться и даже умрет за своего хозяина.

Описание Животных

(Продолжение)

Лошади и мулы

Одомашненные животные, используются в роли ездовых или тягловых животных. См. их статистику в таблице *Ездовые и тягловые животные*. Ездовую лошадь принято считать 3-гексовой фигурой со всадником в середине. Ослы и маленькие мулы - это 2-гексовые существа.

Кожа недостаточно толстая, чтобы считаться броней.

Лошади дерутся, лягая любой из передних или задних гексов. Лошадь весом менее 1000 фунтов наносит 1d тупого повреждения: лошадь большего размера наносит 1d+2. В ближнем бою лошадь может кусаться, нанося 2 очка тупого повреждения.

Лев

Большая ленивая кошка, которая живёт и в джунглях и на равнинах, охотится маленькими группами.

ST 24-30, DX 13, IQ 4, HT 15/16-20. Скорость 10 короткими перебежками. Шкура дает PD1, DR1. Вес 400-600 фунтов; размер – 2 гекса. Атакует зубами или когтями (вплотную), нанося 2d-2 режущих повреждений.

Змеи

Питон: Огромная змея, душащая свою добычу (до 30 футов в длину). ST 12-24, DX 13, IQ 3, HT 15/15-30. Скорость 4. Не ядовита; наносит тупые повреждения. Когда змее удается удачно захватить добычу, она начинает сжимать ее до тех пор, пока жертва не умрет или питону не помешают. Это наносит от 1d-4 до 1d тупого урона, в зависимости от размера змеи. Только латы защищают от такой атаки, но они защищают со своей полной DR.

Гремучая змея: Распространенная ядовитая змея. ST 2-10. DX 13, IQ 3, HT 15/4-20. Скорость от 3 до 4. Даже маленькие представители вида опасны; большой гремучник (достигающий 8 футов в длину) *очень* опасен. Укус маленькой змеи может пробить броню DR1; большая гремучая змея может пробить кожу с DR2 (но не металл).

Каждый укушенный должен делать проверку HT с пенальти -3 ежедневно в течение трех дней. Проваленная проверка означает, что яд наносит повреждения; критический провал означает *смерть*. Повреждения от яда могут варьироваться от 1d-1 от укуса маленькой гремучей змеи до 2d от укуса большой. Модификаторы к проверке HT: +1, если яд сразу же отсосали: +2 если использован антивенин (TL 6 или выше).

Коралловые змеи: Крошечные (1 или 2 фута в длину) пестро раскрашенные ядовитые змеи. ST 2, DX 11. IQ 3. HT 15/2. Скорость 2. Укус такой змеи не пробьет *никакую* защиту – только простую кожу. Проверку делайте как для гремучей змеи, единственное исключение – яд наносит 1d повреждений, и проверка делается с пенальти -6. Любая жертва укуса получает -2 к DX на 3 дня, или -4 к DX, если она получила повреждения от яда.

Продолжение на следующей странице…

Описание животных (Продолжение)

Тигр

Охотники-одиночки из семейства кошачьих, обычно живут в джунглях.

ST 35-40, DX 14, IQ 4, HT 15/20-25. Скорость 10 короткими перебежками. Шкура дает PD1, DR1. Вес 500-700 фунтов; размер 2 гекса. Атакует зубами или когтями (вплотную), нанося 2d-1 режущих повреждений.

Волк

Дикий хищник, охотится стаями. Может быть (более или менее) одомашнен, но не так как собака.

У обычного волка будет ST 8-10, DX 14, IQ 5, HT 11-13. Скорость 9. Шкура дает PD1, DR1. Вес 70-170 фунтов; размер 1 гекс. Атакует зубами (вплотную), нанося 1d-2 режущих повреждений.

Дикий кабан

На кабанов охотятся ряди мяса, но они опасная добыча. Кабаны умны и агрессивны, атакуют всегда, даже когда встречают противника совершенно неожиданно. Дикие свиньи менее агрессивны и меньше по размеру (дайте им наименьшие возможные для кабана ST и вес).

Большой кабан: ST 20-24, DX 14, IQ 6, HT 15/20-25. Скорость 8. Шкура PD1, DR2. Вес 400+ фунтов; размер 2 гекса. Атакует клыками (1d+1 режущих повреждений) или топчет (1d-1 тупых повреждений). Будет пытаться сбить противника с ног сильным ударом (при это бьет клыками) и забодать клыками пока тот беспомощен.

Маленькие кабанчики (джаввелина или пекари): ST 8, DX 14, IQ 6, HT 12. Скорость 7. Атакует как и большой кабан: клыки наносят 1d-2 режущего урона; топтание не наносит урона. Вес 40-50 фунтов; размер 1 гекс.

IQ 6: Обычная обезьяна. То же, что и выше, плюс более сложные задания. Мастер может разрешить делать дрессированным животным все то, что они делают в фильмах…

Время дрессировки зависит от IQ и уровня тренировки. Дрессировщик может работать с животным 4 часа в день, два раза по два часа (хотя это усреднено):

дриссировка животных

Уровень IQ Животного	*Уровень IQ тренировки* 3	4	5	6
3	60 дней	Невозможно	Невозможно	Невозможно
4	30 дней	360 дней	Невозможно	Невозможно
5	7 дней	180 дней	360 дней	Невозможно
6	2 дня	90 дней	180 дней	720 дней

Эта таблица показывает, сколько времени требуется для дрессировки животного до соответствующего уровня. Чтобы обучить животное какому-то новому особому трюку, если мастер соглашается, что животное может его выучить, позвольте животному с IQ 6 выучить его за 14 дней, с IQ 5 за 30, с IQ 4 за 90.

Стоимость дрессированных животных

Дрессировка животного может отразится на его цене:

Животные с IQ 3 могут обучится делать так мало, что дрессировка не отражается на их стоимости.

От животных с IQ 4 мало пользы, если они не дрессированы. *Уменьшите* цену животного с IQ 4 на 1/3, если оно недрессированно. Любое такое молодое животное автоматически недрессированно, а потому стоит дешевле.

Животные с IQ 5 считаются по умолчанию выдрессированными до уровня IQ 4 при покупке – если нет, то уменьшите цену на 1/3. Когда такое животное надрессировано до уровня IQ 5, увеличьте его цену на 50%. Животные с IQ 6 подчиняется предыдущему правилу. Когда животное с Интеллектом 6 натренировано до уровня IQ 6, удвойте его цену.

Если домашнее животное имеет IQ больший, чем у обычных особей этого вида, то оно будет стоить *намного* больше, когда полностью надрессировано. Как правило, если IQ животного на 1 больше обычного значения, умножьте цену на 4, если IQ животного больше на 2, умножьте на 10. Таким образом, лошадь с Интеллектом 6 будет стоить в 10 раз больше базовой цены для лошади.

Если дикое животное захвачено и надрессировано, то его стоимость заметно возрастет – особенно если оно умное и/или свирепо. Детали зависят от сценария и мастера.

Ездовые и тягловые животные

Эти существа дрессируются как описано выше. Правила для боя верхом см. на стр. 135

ездовые и тяговые животные

Вид	*ST*	*DX*	*IQ*	*HT*	*Пер едв.*	*Цена*	*Вес (в фунтах)*	*Примечания*
Осел	25	10	4	13	8	$1,000	500	размер 2 гекса; слишком
Маленький мул	30	10	4	14	8	$1,000	800	малы для езды верхом
Большой мул	40	10	4	14	9	$2,000	1,400	
Пони	30	10	4	13	13	$1500	800	
Скаковая лошадь	32	9	4	13	18	$4,000+	1,100	Некоторые очень быстры!
Верховая лошадь	35	9	4	14	12	$1,200	1,200	Обычная ездовая лошадь.
Кавалерийская лошадь	40	9	4	15	16	$4,000	1,400	Легкая боевая лошадь.
Тяжелая боевая лошадь	50	9	4	16	15	$5,000	1,900	Обычно норовистые.
Ломовая лошадь	60	9	4	16	12	$2,000	2,000	
Бык	80	8	4	17	8	$1,500	2,500+	
Верблюд	40	9	4	15	10	$1,500	1,400	Норовист: мало пьет.
Слон	300	12	6	17/50	8	$10,000	12,000	10 гексов. PD1. DR2.

Нагрузка и передвижение

Правила нагрузки для животных такие же, как и для людей (см. стр. 76). Уровень нагрузки уменьшает скорость Передвижения животного. Тем не менее, таблица нагрузки для животных, ходящих на четырех лапах, отличается:

Нет нагрузки (до 2xST): Передвижение не меняется.

Легкая нагрузка (до 6xST): Передвижение уменьшается на 2.

Средняя нагрузка (до 10xST): Передвижение уменьшается на 4. Далеко не все животные согласятся нести на собственной спине вес, превышающий STx10!

Тяжелая нагрузка (до 15xST): Передвижение уменьшается на 6.

Сверхтяжелая нагрузка (до 20xST): Передвижение уменьшается на 8, но никогда не становится меньше двух.

Максимальная нагрузка (до 30xST): Передвижение становится 1. Только очень старательное животное будет таскать такой вес.

Дистанция, проходимая лошадьми и большинством крупных животных такая же, как и для людей (см. стр. 187).

Эффективный вес уменьшается, если он находится на санях или телеге, и уменьшается еще сильнее на хорошей поверхности – см. правила на стр. 89. Если для перевозки используется упряжка животных, просто сложите их силы. К примеру, группа из четырех быков имеет ST 320.

Правила для перетаскивания груза животными предполагают наличие подходящей упряжи и хомута. Без них, если используется импровизированное их подобие, сделанное из веревок, сила животного снижается в два раза. Тащить груза, используя лассо, еще менее эффективно, так как угол крайне неудачен. Лошадь может тянуть максимальный вес, равный ее средней нагрузке, если лассо закреплено на луке седла.

У лошадей, питающихся овсом, есть преимущество в силе, скорости и выносливости над лошадьми, питающимися сеном... В любом Состязании умений между лошадьми, у лошадей, питающихся овсом, бонус к соответствующему умению +2.

Стоимость ездовых и тягловых животных

Базовые цены даны в таблице выше. Увеличенный IQ поднимет цену уже дорогого животного, как описано в главе *Тренировка.*

Увеличенная ST, если кому то не лень делать вычисление, поднимет стоимость животного на количество процентов, на которое увеличена Сила. Увеличение Силы на 10% увеличит стоимость животного на 10%. *Очень* сильные представители вида конечно же будут стоить намного больше, чем по формуле.

Увеличенная Скорость поднимет стоимость в несколько раз. Удвойте стоимость за +1 к Скорости. Умножьте цену в четыре раза за Скорость +2.

Остальные изменения цены определяются мастером или способностями персонажей торговаться.

Индивидуализация животных

Мастеру не стоит полностью полагаться на приведенные значения. Все они описывают типичных существ – возможны индивидуальные отклонения о нормы.

ST: Может отличаться на несколько очков, особенно для крупных существ. ST – ценная характеристика для тяглового скота, и очень сильная лошадь и т.д. стоит дороже.

DX: Не должна отличаться от приведенного значения более чем на одно очко, за исключением очень необычных существ.

IQ: Для реализма не должен отличаться от приведенного значения более чем на одно очко, и даже такое незначительно отличие делает представителя своего рода гением. В игре разрешение некоторому животному иметь IQ 6 даст возможность для создания очень интересных домашних животных. Это так же увеличивает стоимость – см. выше.

HT: Реальное здоровье может отличаться от приведенного на пару очков в любую сторону. Хиты, особенно для крупного животного, могут отличаться до 20% от указанного значения в любую сторону.

PD и DR кожи не могут варьироваться.

Скорость и Передвижение могут немного варьироваться. Цена на лошадей и подобных животных может очень серьезно возрасти, если они быстрее среднего.

Цена: Любое улучшение в характеристиках животного может отразиться на его рыночной цене, но если не даны определенные формулы, детали на усмотрение мастера. Также уменьшения в характеристиках животного уменьшат его цену.

Фантастические животные

Эти три существа были выбраны, потому что (если мастер изменит их названия и спилит серийные номера) они могут подойти и для научно-фантастического окружения!

Кокатрис или василиск

Это существо похоже на маленькую змею с уродливым лицом и с гребешком на голове.

ST 3, DX 12, IQ 3, HT 12/4. Скорость 4, Уклонение 6. Кожа дает броню PD1, DR0. Вес 1-2 фунта; размер 1 гекс. Атакует особенным образом; в средние века это называли “взгляд смерти”. Считайте, что это атака телекинезом (стр. 172) с Силой и Умением равными 16. Может атаковать любого, кто видит его, но нужен один ход на концентрацию. Если жертва видит *василиска* или пытается войти в какой-либо пси контакт, то василиск может атаковать мгновенно! Он делает проверку умения телекинез с пенальти -1 за каждый ярд до жертвы. Если проверка успешна, жертва получает 2d+2 повреждений *в секунду,* до тех пор, пока василиск не потеряет концентрацию или перестанет видеть жертву. Потом ему придется делать еще одну проверку умения для нового расстояния, чтобы продолжить свою атаку. DR и Стойкость не защитят: проверка защиты не разрешена.

Грифоны

У этого прекрасного существа голова, крылья и передние лапы орлиные, а задняя часть тела львиная.

ST 30-35. DX 14. IQ 5, HT 15/20-25. Скорость 6 на земле и 15 в воздухе, Уклонение 7. Шкура дает броню PD1, DR1. Вес 500-600 фунтов; размер 2 гекса. Атакует клювом и когтями вплотную; нанося 2d-1 урона.

Грифон может быть приручен и захвачен молодым, но дрессировщики получают пенальти -3 ко всем умениям контроля над животными. Так как грифон не птица и не млекопитающее, то на него не действуют ни заклинания, рассчитанные на птиц, ни заклинания, рассчитанные на млекопитающих! Неприрученный здоровый грифон может стоить 5,000$; прирученный грифон бесценен и не работает ни с кем кроме дрессировщика. При полете максимальная нагрузка грифона – легкая, поэтому на нем могут летать только маленькие существа.

Стрикс

Стрикс (стрига) - это кровососущее существо, напоминающее птицу размером примерно с ворону, с длинным клювом и большими глазами. Это ночные существа. ST 2-5, DX 17, IQ 4, HT 12/3-5. Скорость 12 в воздухе и 1 на земле; Уклонение 7, PD2, DR0. Вес 10-25 фунтов; размер меньше одного гекса.

Стрикс атакует своим клювом с зазубринами, нанося 1d-3 проникающих повреждений. Если он попадает, то не вынимает клюв и начинает сосать кровь, нанося 1 очко повреждений за каждые 10 секунд. Чтобы его достать, нужно сделать проверку умений Врачебное дело или Хирургия – если проверка провалилась, то дополнительно наносится 1d повреждений.

Всегда атакует противника в самое незащищенное место и постарается попасть в глаза (с пенальти -10) человека, закованного в металлическую броню. Глаза могут атаковать только два стрикса за ход, но удачное попадание ослепляет на этот глаз!

19 Магия

Магия – могущественная, неустойчивая сила, контролируемая с помощью операций называемых *заклинаниями.* Магия использует энергию называемую *манной* – однако даже самые могущественные волшебники не понимают до конца сущность магии. Ну а если и понимают, то не рассказывают об этом *нам*.

Некоторые люди имеют врожденные способности к пониманию и использованию магии. Это преимущество называется «Магические способности» (Magical Aptitude см стр. 21). Любой обладающий этим преимуществом любого уровня, называется *магом*. Во многих игровых мирах только маги способны использовать магию. Но в любом мире они будут пользоваться магией *лучше* чем другие.

Обучение магии

Большинство заклинаний могут быть изучены кум угодно (но в некоторых мирах *использовать* заклинания могут только маги). Некоторые заклинания могут быть изучены только магами – это является *предварительным условием* заклинания.

Каждое заклинания рассматривается как *умение*, и изучается точно также как и любое другое умение. Заклинания не имеют уровня по умолчанию (default level); для использования заклинания *надо* сначала его выучить. Все заклинания являются Ментальными/Сложными (Mental/Hard) умениями (кроме некоторых, отдельно помеченных в списке заклинаний как Ментальные/Очень сложные). Однако уровень магических способностей (Magical Aptitude) *добавляется к вашему IQ* при изучении заклинаний. Так что если у вас IQ 12 и Магические Способности 3его уровня, все ваши заклинания считаются как будто ваш IQ 15. Никто не может иметь магические способности выше 3его уровня.

Для того чтобы изучить заклинание необходимо потратить *минимум* одно очко, даже если вы гений и одарены магическими способностями. Фотографическая память (Eidetic Memory) не так полезна при изучении заклинаний: она дает вам механическую память, но не истинное понимание. Первый уровень фотографической памяти дает +1 к IQ при изучении заклинаний, второй дает +2. И больше ничего.

Если ваш персонаж знает несколько заклинаний, вы можете сделать для него «книгу заклинаний». Книга заклинаний вашего персонажа – это список заклинаний которые он знает, уровень умения с каждым из них, энергетическая стоимость и другая важная для вас информация о каждом заклинании. Это сократит много времени – даже самые опытные игроки не способны помнить детали каждого заклинания!

Предварительные условия (Prerequisites)

Все заклинания, за исключением самых простых, имеют *предварительные условия* – требования которые должны быть выполнены перед изучением заклинания. Если условием является заклинание, подразумевается, что необходимо знать его на уровне 12 или выше. Так что заклинателю необходимо изучать сначала простые заклинания переходя к более сложным постепенно. Магические способности (Magery) обычно являются условием для большинства мощных заклинаний. Это значит что никто кроме мага – существа обладающего магическими способностями – не может выучить данное заклинание. “Magery 2” значит, что второй уровень магических способностей необходим для изучения данного заклинания, и т.д. Некоторые заклинания имеют условием минимально необходимые *базовые* DX или IQ.

Сотворение заклинаний

Для того чтобы творить заклинание, необходимо его *знать*, или обладать магическим предметом дающим возможность творить заклинания (см. стр. 153). После чего надо потратить ход или более на *концентрацию.* В начале следующего *после* окончания концентрации хода, вы делаете бросок проверки умения этого заклинания. В этот ход вы можете делать что-то еще (использовать оружие, начать концентрироваться вновь и т.д.).

Сотворение заклинания работает также как и использование любого другого умения. Заклинатель кидает три кубика и сравнивает значение с «уровнем умения» используемого заклинания. Если бросок меньше либо равен уровню умения, заклинания срабатывает. Если бросок больше уровня умения – заклинание провалено. Разные модификаторы могут добавляться или вычитаться из базового уровня умения заклинателя. Модификаторы зависят от *класса* заклинания – см. стр. 149.

Успешный бросок означает, что заклинание сотворено и энергия (см. ниже) вычитается из вашей ST (как усталость) или HT (как ранение).

Критический успех означает что заклинание сработало необычайно результативно. Магия нестабильна: *характер* такого успеха остается на усмотрение Мастера, в этом он должен быть щедр и оригинален. При критическом успехе заклинание *никогда* не отбирает энергии.

Проваленный бросок означает что заклинание не сотворено. Если успешное сотворение заклинания стоит энергии – провал стоит заклинателю 1 энергии. Если заклинание не требует энергии – заклинатель не теряет ничего.

Поиск учителя

В мире, где магия распространена магии скорее всего будут обучать также как и остальным умениям. Можно пойти в подмастерья к волшебнику для того чтобы научиться его ремеслу… или нанять инструктора, чтобы он обучил вас нескольким заклинаниям. Однако в вашем мире магия может быть строго хранимым секретом. Что может создать множество трудностей.

В мире где магия редка (или где большинство не верит в ее существование), найти учителя будет намного сложнее. Многие волшебники не будут афишировать свои способности, другие будут принадлежать к каким-то культам, а некоторые будут просто шарлатанами.

Как и другие интеллектуальные умения магии можно научиться и без учителя. Необходимо быть грамотным и иметь доступ к хорошим учебникам. Однако даже с *лучшими* учебниками обучение идет вдвое медленнее (каждое заклинание стоит вдвое больше очков персонажа). Ну и большинство книг – *особенно* из не-магических миров сложны запутаны и неточны!

Наем волшебника

Игроки могут решить нанять волшебника в учителя. Или группе авантюристов может понадобиться наемный маг! Используйте обычные правила что и для обычных наемников (см. стр. 194).

Чем распространенней магия, тем легче найти волшебника и тем меньше ему придется платить. Смотри базовые стоимости для магических миров на полях стр. 152.

Однако, сложнее найти волшебника владеющего конкретными заклинаниями, особенно если эти заклинания сложны. К примеру на нахождение волшебника умеющего Создавать Огонь, бросок будет всего лишь с –1, поскольку это распространенное заклинание. Однако нахождение волшебника знающего заклинания Создания Огненного Элементала и Высшего Лечения (два сложных, редких заклинания) дает –8 к броску!

Эти штрафы на усмотрение мастера. Любой маг получает +1 при поиск в наем другого мага; связи с местной гильдией магов или могущественной организацией дает от +1 до +3.

При *критическом провале* энергия на заклинание тратиться, но заклинание действует плачевно. Ниже приведена таблица критических провалов. Однако Мастер может импровизировать любые проблемы по своему вкусу, главное чтобы они не приводили к немедленной смерти персонажа.

Это кажется несправедливым… так оно и есть! Повторимся, *магия нестабильна*. Каждый раз творя заклинание, вы используете силы не до конца понятные вам, тем самым отдавая себя а волю судьбы – в лице Мастера.

Таблица критических провалов

Кидайте 3 кубика. Мастер не обязан использовать данную таблицу; он может импровизировать (в соответствии с заклинанием и ситуацией). Если результат из данной таблицы кажется неуместным или является *полезным* для заклинателя – кидайте снова.

3 – Заклинание полностью провалено; заклинатель получает 1d повреждений.
4 – Заклинание сотворяется на заклинателя.
5 – Заклинание сотворяется на одного из компаньонов заклинателя (на кого - кидайте случайно)
6 – Заклинание сотворяется на ближайшего врага – кидайте случайно.
7 – Заклинание создает лишь громкий вой и запах серы.
8 – Заклинание действует на другую цель – друга, врага, случайный объект – кидайте случайным образом, Мастер выбирает на что именно.
9 – Заклинание полностью провалено; заклинатель получает 1d повреждений.
10 – Заклинание полностью провалено; заклинатель ошеломлен (stunned) необходим бросок по IQ чтобы придти в себя.
11 – Заклинание создает лишь громкий шум и разноцветную вспышку.
12 – Заклинание дает очень слабый вариант своего обычного эффекта.
13 – Заклинание действует обратно своему обычному действию.
14 – Заклинание действует обратно своему обычному действию. На случайную цель.
15 – Ничего не происходит, однако заклинатель забывает это заклинание. Делайте бросок по IQ через неделю и, если провалено, каждую следующую неделю, пока заклинание не будет восстановлено.
16 – Заклинание как будто сработало, но это лишь бесполезная иллюзия.
17 – Заклинание полностью провалено: правая рука заклинателя сломана – 1 неделя на восстановление.
18 – Заклинание полностью провалено. Появляется демон (см. стр. 154) и атакует заклинателя (если заклинатель и заклинание не является чистейше «добрым», на усмотрение Мастера).

Заклинатель и Объект

«Заклинателем» называется личность пытающаяся сотворить заклинание.

«Объектом» может являться личность, место или предмет на который сотворяется заклинание. Если вы сотворяете заклинания на себя, бы являетесь и заклинателем и объектом. Объектом может быть другой человек; другое существо; неодушевленный объект; или даже площадь на игровой карте. Если объект – место, заклинатель может «касаться» ее простирая над ней руку или касаясь земли.

Время необходимое на сотворение заклинаний

Сотворение большинства заклинаний занимает одни ход. Заклинатель использует маневр «концентрация» в течении одной секунду. В *начале* следующего хода, он делает бросок умения. Если бросок успешен – заклинание вступает в силу немедленно. После чего заклинатель может выполнить любой другой маневр, или начать концентрироваться вновь.

Пример: Ват хочет сотворить заклинание «создание огня»: заклинание длительностью в 1 секунду. В первый ход. Он заявляет: «я концентрируюсь». Он обязан сказать Мастеру какое заклинание он творит. Он не может делать больше ничего в этот ход. В *начале* своего второго хода, он бросает бросок. Бросок выполнено: огонь разожжен. Теперь он может выполнить другой маневр, или заявить новое заклинание и начать концентрироваться вновь.

Некоторые более сложные заклинания требуют более чет одни ход на сотворение. Все это время должно быть потрачено на «концентрацию».

Пример: Заклинание требует 3 секунды на сотворение, волшебник должен потратить три хода концентрируясь и не делая больше ничего. Заклинание будет сотворено в начале четвертого хода заклинателя. Заклинатель может прервать незаконченное заклинание без каких-либо штрафов, но если он захочет попробовать вновь ему придется начинать все сначала.

Магические Ритуалы

Чем выше ваше умение сотворения заклинания, тем легче его творить. Уровень умения изменяет энергию и «ритуал» необходимые для сотворения. Если вы не можете выполнить ритуал, вы не можете сотворить заклинание! К примеру, если ритуал требует речи, вы не сможете сотворить заклинание с кляпом во рту или находясь под действием заклинания «тишина». Используется уровень на котором изучено заклинание (-5 за при низком уровне маны, см. на полях), а не эффективный уровень. Если вы не знаете заклинания, вы не можете творить его без соответствующих магических предметов.

Умение 11 и ниже: Заклинателю нужны обе свободные руки и обе ноги для выполнения точных ритуальных движений. Он должен громким голосом произносить слова силы. Заклинание требует *вдвое больше* времени на сотворение, поскольку оно еще не полностью изучено.

Мана

Мана это энергия на которой базируется магия. Магия будет работать только если позволяет мана игрового мира (или окружающей местности). Мана делиться на следующие категории:

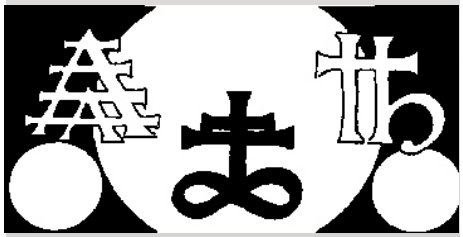
Очень высокий уровень маны: Любой может творить заклинания, если он знает их. Энергия потраченная заклинателем обновляется каждый ход. Однако любая ошибка может стать губительной. Даже обычный провал трактуется как «критический промах», а критический промах ведет к трагическим последствиям. Очень высокий уровень маны встречается очень редко.

Высокий уровень маны: Любой может творить заклинания, если знает их. Такое состояние редко в большинстве миров, но в некоторых мирах высокий уровень маны может существовать по всему миру.

Нормальный уровень маны: Только маги могут творить заклинания. Заклинания работают по всем правилам из данной главы. Это стандартный уровень для фэнтезийных игровых миров; маги используют магию, остальные нет.

Низкий уровень маны: Только маги могут творить заклинания, и все заклинания считаются с эффективными –5 при всех расчетах. Сила магических предметов также с –5, так что предметы силой менее 20 *вообще не будут работать*. Однако критический провал при сотворении заклинания дает ослабленный эффект, или не имеет эффекта вообще. Наша Земля – мир низкого уровня маны.

Отсутствие маны: Никто не может использовать магию. Магические предметы не работают (но восстанавливают работоспособность как только возвращаются в область содержащую ману). Области отсутствия маны встречаются в изолированных точках магических миров. Некоторые миры полностью являются такой зоной, делая магию невозможной.

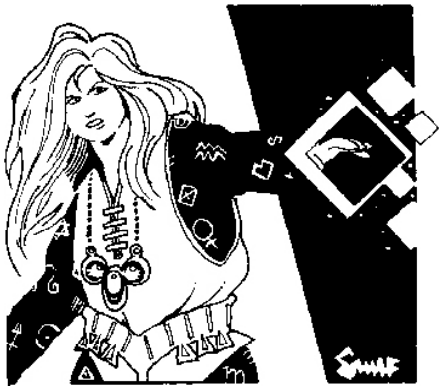


Этика магии

Некоторые религии учат тому, что магия – зло, а использующие магию продают свою бессмертную душу. Конечно, злонамеренный заклинатель будет тяготеть ко всему могущественному и злому, а иногда неосторожного мага сжирает настоящий демон.

Но много хороших людей знают и используют магию, а его святость является защитой от худших эффектов.

Никто на самом деле точно не знает. Однако магия сама по себе не является не «злой» ни «доброй». Сложно также поделить магию на «белую» и «черную». Однако нет сомнения, что некоторые формы магии, допустим требующие человеческих жертв, истинное зло, и призираются честными магами.



Магические термины

Аборт: остановка сотворения заклинания до завершения.

Обратное срабатывание: Критический промах при сотворении заклинания.

База: Уровень умения получаемый при затрате 1 очка персонажа (минимум) на изучение обычного (ментального/ сложного) заклинания, или 2 очка в ментальное/ очень сложное.

Базовое заклинание: Заклинание не имеющее других заклинаний в списке необходимых требований.

Отмена: Завершение действия заклинания до момента его нормального завершения.

Заклинатель: Тот кто творит заклинание.

Эффективный уровень умения: Ваш истинный уровень умения плис или минус все бонусы или штрафы за расстояние, условия и т.д. Заклинатель выполняет бросок против *эффективного* уровня.

Энергия: «Стоимость» сотворения заклинания. Может быть оплачена за счет ST (как усталость) или HT (как ранения). Потерянная энергия восстанавливается как обычно: отдых от усталости, лечение ранений.

Гримоир: Книга заклинаний. Список заклинаний доступных конкретному персонажу, и их стоимость.

Маг: Любой обладатель преимущества «Магические способности» (Magical Aptitude).

Мэджери или Магические способности: Два слова означающие одно и тоже. Это преимущество позволяет тонко чувствовать силу магии; см. стр. 21.

Поддержание: Продолжение действия заклинания в момент, когда его действие должно было закончиться. Требует дополнительных затрат энергии, если у заклинателя не сверх высокий уровень умения.

Мана: Энергия магии. Разные области (или миры) имеют разные уровни маны. См. на полях стр. 147.

Метательное заклинание: Заклинание, которое сперва сотворяется, а потом «кидается» в цель. Необходимо два броска, один – проверка умения при сотворении, второй умения «бросание» (throwing), или «бросание заклинаний» (spell throwing) на попадание.

Требования: Список необходимого для изучения данного заклинания.

Защищаемый: Любое заклинание которое должно преодолеть какую-то «силу» для того чтобы начать действовать.

Объект: Существо, место или предмет на который сотворяется заклинание.

Волшебник: Любой, пользующийся магией, независимо от того, маг он или нет.

Уровень 12-14: Заклинатель должен произнести несколько тихих слов и сделать жест для активации заклинания. На этом уровне (и далее) сотворение заклинания требуют столько времени, сколько указано.

Уровень 15-17: Заклинатель должен произнести одно-два слова и сделать жест – достаточно пары пальцев. При концентрации он может двигаться на одну клетку в ход. *На уровне 15, стоимость энергии заклинания уменьшается на 1.*

Уровень 18-20: Заклинатель должен сказать одно-два слова *или* сделать небольшой жест, не обязательно оба действия. *На уровне 20, стоимость энергии заклинания уменьшается на 2.*

Уровень 21-24: Ритуал не требуется. Заклинатель может просто смотреть на звезды и концентрироваться. Время на сотворение заклинания уменьшается вдвое (округляя вверх). Заклинание требующее секунду на концентрацию может быть сотворено без концентрации, даже во время другого маневра – сражаясь, разговаривая и т.д. Вы не можете творить по два заклинания за раз!

Уровень выше 25: Также как и предыдущее, но время на сотворение 1/4 обычного, округленно вверх. *На уровне 25 стоимость энергии заклинания уменьшается на 3.* Каждые следующие 5 уровней будут еще ополовинивать время на стотворение и уменьшать стоимость на 1.

Некоторые заклинания всегда требуют конкретного ритуала или предмета; это указано в описании заклинания и перекрывает обычные правила. Обратите внимание, что время на сотворение *метательных (missile)* заклинаний не уменьшается при высоких уровнях умения.

Раны и отвлечение внимания

Если заклинателю больно, он сбит с ног, использовал активную защиту (active defense), или каким-то другим образом отвлечен во время концентрации, он должен выполнить бросок по (Воля-3) чтобы продолжать сотворение заклинания. Проваленные бросок означает что он должен начать все заново. Если он *ранен* во время концентрации, его эффективный уровень заклинания понижается на число равное количеству полученных очков повреждения.

Стоимость энергии при сотворении заклинаний

Каждое заклинание имеет стоимость энергии. Когда вы творите заклинание это стоит вам энергии – HT или ST. Чем лучше вы знаете заклинание, тем меньше энергии требуется на его сотворение. Если вы знаете заклинание достаточно хорошо, можно творить его вообще «*бесплатно*». Уровень маны (см. на полях стр. 147) изменяет эффективный уровень заклинателя. Зоны низкого уровня маны также запрещают использовать заклинание «восстановления силы» (Recover Strength см. стр. 162), уменьшая частоту стоворения заклинаний.

Если ваш *базовый* уровень умения в заклинании (модифицированный уровнем маны) 15+, стоимость сотворения заклинания уменьшается на 1. Если уровень умения 20+, стоимость уменьшается на 2 и т.д. *Энергия все также вкладывается в заклинание, но ваше умение дает вам возможность черпать ее из окружающей маны вместо того чтобы отдавать ее самому.* К примеру имея уровень 20 и находясь в области нормального уровня маны, вы можете сотворить «огненный шар» (Fireball) 2d без затрат энергии, однако «огненный шар» 3d потребует от вас 1 очко энергии.

Полная стоимость заклинания подсчитывается до вычета понижения стоимости за высоки уровень умения. Маг способный создавать небольшой огонь «бесплатно», все равно будет обязан тратить энергию не поджог большей площади. Высокие уровни также понижают стоимость *поддержания* - см. ниже.

Обычно, энергия затрачиваемая на заклинания тратиться как «усталость» (см. стр. 134). Потерянные очки усталости могут быть восстановлены в процессе отдыха. *Маг* знающий заклинание «восстановление силы» (Recover Strength см. стр. 162) может восстанавливать потерянную ST быстрее обычного. Заклинатель может получать энергию из жизненно важных центров своего собственного тела вместо своей силы. Он оплачивает стоимость энергии частично или полностью за счет HT вместо ST. Другими словами заклинание наносит заклинателю реальный вред! Это опасно, но может быть необходимо, если заклинатель уже сильно устал, а ему *необходимо* сотворить еще одно заклинание. HT потерянное в результате сотворения заклинания восстанавливается также как и любые другие ранения.

Волшебник получает –1 к умению за каждое очко истраченного HT.

Волшебник может «сжигать» HT пока не упадет без сознания. Обычно проваленный бросок HT означает что существо умирает, но в результате сотворение заклинания HT на самом деле не тратиться, так что он падает без сознания вместо того чтобы умирать.

Продолжительность и поддержание заклинаний

Эффекты некоторых заклинаний действуют мгновенно и не могут быть поддержаны. Некоторые – длятся определенное количество времени (указанное в описании заклинания), а по окончании его – исчезают, если не были *поддержаны*.

Если поддерживать заклинание нельзя, оно будет продолжать свое действие в течении времен указанного в «продолжительности». Заклинание можно поддерживать столько раз, сколько хочет заклинатель, если он продолжает оплачивать стоимость поддержания. *Новый бросок сотворения не нужен.*

Однако, при поддержании надо тратить дополнительную энергию. Если заклинание можно поддерживать – стоимость поддержания приводиться в его описании. *Пример:* Заклинание «Свет» имеет продолжительность 1 минута, и стоимость поддержания - 1 в минуту. То есть действие заклинания окончится через минуту, *если* по окончании этой минуты заклинатель не потратит одно очко энергии не поддержание данного заклинания. Если заклинатель находиться в сознании, он знает когда каждому из его заклинаний потребуется поддержание. *Дистанция не имеет значения* при поддержании заклинания.

Концентрация. Большинство заклинаний могут быть поддержаны без «концентрации» со стороны заклинателя. Но заклинания которым необходимо постоянное управление и изменение – т.е. контроль живого существа – естественно требуют от заклинателя постоянной концентрации. Это значит, что заклинатель обязан постоянно заявлять маневр «концентрация». Каждый ход в котором заклинатель был отвлечен требует броска Воли-3.

Проваленный бросок не прекращает действие заклинания, но объект заклинания не выполнит ничего, пока заклинатель не сконцентрируется на нем вновь. Критический провал *прервет* действие заклинания. Сотворение нового заклинания *не* прерывает концентрации, но заклинатель получает штрафы за выполнение двух действий одновременно. См. ниже.

Уменьшение стоимости. Если вы владеете заклинанием настолько хорошо, что это уменьшает его стоимость (см. выше), то стоимость поддержания уменьшается на тоже число. Если заклинатель знает заклинание на уровне 15 и выше –*поддержание* стоит на 1 меньше. Это может быть очень важно! К примеру, если стоимость поддержания заклинания 1, и заклинатель знает это заклинание на уровне 15, он может поддерживать его постоянно *бесплатно!*

Отмена заклинания. Заклинатель может пожелать чтобы его заклинание закончило свое действие *раньше* чем обычно. К примеру он желает создать огонь (обычно действующий в течении минуты) который потухнет через 30 секунд. Если это указано в момент сотворения заклинания, действие будет длиться четко указанное время. Но если заклинатель внезапно решил отменить уже сотвореное заклинание, это будет стоить ему 1 энергии, независимо от уровня его умения.

Сотворение заклинаний вместе с поддержанием уже сотворенных

Одновременно заклинатель не может творить больше одного заклинания. Однако заклинатель *может* сотворить новое заклинания до того как закончиться действие старого. Это просто, если уже сотворенные заклинания не требуют концентрации т.е. активного контроля. Если же контроль необходим, сотворение нового заклинания становиться сложной задачей! Ниже перечисленные модификаторы всегда применяются при сотворении заклинаний.

-3 за каждое заклинание на котором вы *концентрируетесь* в данный момент. В описании заклинаний указано, требует ли оно концентрации.

-1 за каждое «включенное» в данный момент заклинание. Заклинания эффект которых остается навсегда (т.е. Очистка воды, Зачарование…) *не дают данного штрафа.*

Разные школы магии

Имеется много типов магии. Заклинания делятся на «школы» по материи с которой они работают , и на «классы» по принципу использования.

Школы магии

Заклинания оперирующие с одними и тем же объекта относятся к одной школе. В списке заклинаний приведены двенадцать школ магии. Вазовые заклинания школы являются необходимым требованием для более сложных. Большинство магов специализируются в какой-то одной школе магии (для того чтобы научиться более сложным заклинаниям), но нет никаких ограничений на изучение заклинаний из разных (да хоть из всех) школ магии. Некоторые заклинания принадлежат сразу к нескольким школам. К примеру, *Превращение Земли в Воздух* принадлежит к школе Земли и к школе Воздуха. Это важно лишь при выяснении необходимых требований к заклинаниями.

Классы заклинаний

Каждое заклинание попадает хотя бы в один из следующих классов: Общий (Regular), Площадной (Area), Метательный (Missile), Информационный (Information), Защищаемые (Resisted), Чары (Enchantment) и Специальный (Special).

Обычные заклинания

Большинство заклинаний попадают в данную категорию. «Обычные» заклинания в один момент могут действовать только на один объект. Если объект крупнее 1 клетки (т.е. 3х клеточная глыба или слон), стоимость заклинания умножается на размер объекта в клетках. Если заклинатель не может *коснуться* объекта, заклинатель получает штраф к уровню умения равный расстоянию от заклинателя до объекта в клетках. Если на сотворение требуется время – расстояние считается в момент окончания сотворения.

Если заклинатель не может коснуться *или увидеть* объект, штраф еще –5. Заклинателю не обязательно видеть с помощью собственных глаз: любое заклинание заменяющее зрение подойдет.

Есть два способа указать объект для данного заклинания.

«Клетка сразу за этой дверью». Ты пытаешься заколдовать любого стоящего за дверью. Если там никого нет – заклинание провалено.

«Ближайшее существо в этой комнате» или «Джордж, который должен находиться где-то рядом». Мастер считает расстояние до объекта (такие заявки рискованны. Заклинатель может нарваться на критический промах, если объект далеко, или его вообще нет – заклинатель поучает обратное срабатывание!)

Кстати, никакие физические преграды не могут мешать «обычным» заклинаниям. Также они никогда не «промахиваются» (кроме случает обратного срабатывания).

Площадные заклинания

Такие заклинания могут быть сотворены на область в несколько клеток. Если заклинание действует на живых существ, заклинание действует на всех находящихся в области. В остальном они такие же как и «обычные заклинания».

Размер области изменяет стоимость, но не сложность броска. Стоимость для данных заклинаний дается как *Базовая Стоимость*. Эта стоимость за *одну клетку*. Для действия на область радиусом в 2 клетки (т.е. клетка и все прилегающие к ней), стоимость удваивается – и т.д.

Касание Мага

Касание объекта отменяет любые штрафа за дистанцию; может быть использована палочка или посох. Некоторые заклинания *требуют* того, чтобы заклинатель коснулся объекта. Это и называется «касание мага». Сначала маг творит заклинание. Следующее его действие (если бросок заклинания был успешен), маг пытается ударить своего противника рукой, палочкой или посохом.

В бою, кидается также как и любая другая атака. Если касание успешно (маг попал, противник провалил бросок защиты), заклинание действует успешно. Если маг промахивается или противник защитился – заклинание потеряно. PD брони и щита, а также парирование руками не защищает от касания мага. Атака руками или посохом наносит обычные повреждения (если маг этого хочет), и в придачу все эффекты заклинания. Касание палочкой не наносит повреждений. Примите к сведению, что палочка очень хрупа и имеет шанс 1/3 сломаться если была парирована чем-либо тяжелее ножа лил руки!

Волшебник вошедший в ближний бой и пытающийся коснутся в тот же ход, может кидать этот бросок как обычную атаку; противник может использовать любую активную защиту.

Волшебник уже находящийся в ближнем бою в начале хода может «касаться», если обе его руки не обездвижены. Но поскольку в ближнем бою нельзя концентрироваться, только мастера заклинаний могут проделывать такой трюк.

Посохи и палочки

Посохи и палочки – магические предметы сделанные с помощью заклинания «посох» (см. стр. 161). Многие палочки зачарованы так, что только владелец может воспользоваться ей; некоторые несут на себе еще какие-то заклинания. Только когда-то живые материалы (дерево, кость, слоновьи бивни, кораллы и т.д.) могут быть использованы при создании посоха.

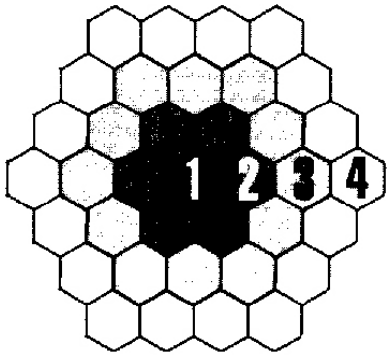
Касание чего-либо с помощью такого посоха считается, с точки зрения заклинания, как касание пальцем. Так что использование посоха или палочки увеличивает «досягаемость» магического касания. Указывание с помощью посоха уменьшает дистанцию до объекта на 1 клетку. Посох или палочка не могут уменьшать дистанцию метательных заклинаний если только посох специально не зачарован для этого заклинания.

Магия в Базовой боевой системе

Данные правила описывают расстояния, области действия поскольку мы предполагаем, что в большинстве случаев вы используете продвинутую систему боя. Но если вы играете без карты, используйте данные правила:

Метательные заклинания всегда сотворятся на базовом уровне умения. Другие боевые заклинания сотворятся на базовом уровне, если мастер считает, что объект находиться на «расстоянии атаки» . В противном случаи вычитайте 3 из эффективного уровня.

Для остальных заклинаний: в редких случаях Мастеру придется давать точные расстояния. А вообще – просто делайте игру интерестной!



Область действия

Область действия *площадных* заклинаний – круг. Размер зависит от энергии вложенной в заклинания. (1) на рисунке выше это «круг» размером 1 клетку. Стоимость сотворения заклинания на такую область равна базовой стоимости. (2) Область равная двум кольцам – центр и прилегающие клетки. Стоимость вдвое больше базовой. (3) Три кольца – стоимость второе больше базовой. (4) Четыре кольца – в четверо больше базовой стоимости. И т.д.

У некоторых заклинаний есть минимальная стоимость – допустим «чувство врага» (Sense Foes) имеет базовую стоимость 1, но минимальную стоимость 2. Это значит, что оно будет стоить 2 даже если вы захотите воздействовать на единичную площадь.

В помощь заклинателю

Несколько маленьких заклинаний часто могут оказаться более полезны чем одно большое. Допустим вы хорошо знаете заклинание «туман», что ж, вы можете покрывать туманом небольшие площади за небольшую стоимость или вообще бесплатно, но крупные области все равно будут сильно энергоемки. Однако, если вы знаете несколько заклинаний вы можете просто входить в нужную клетку, чтобы не получать штрафов, и створять нужное заклинание. И, конечно же слабые заклинания тратят меньше энергии при провале. Крутые заклинания боле опасны при провале.

Характеристики метательных атак

Метательные заклинания расцениваться как атаки «стрелковым оружием» (стр. 100, 114-119). Характеристики таковых заклинаний:

Каменный снаряд (Stone Missile):
SS 13, Acc +2, 1/2D 40, Max 80.
Молния (Lighting):
SS 13, Acc +3, 1/2D 50, Max 100.
Огненный шар (Fireball):
SS 13, Acc +1, 1/2D 25, Max 50.
Ледяная сфера (Ice Sphere):
SS 13, Acc +2, 1/2D 40, Max 80.

Ограничения при защите

Некоторые заклинания (к примеру «марево» (Blur)) часто дают хорошую защиту. Во всех случаях – *максимальная* защита которую можно получить с помощью таковых заклинаний (неважно одни человек или несколько) не может быть более 5.

Если одно и тоже защитное заклинание наложено на один объект вновь, действовать будет только более сильное, а не оба вместе. Тоже и самое относиться к атакующим заклинаниям понижающим характеристики объекта.

Базовая стоимость некоторых заклинаний бывает мала – к примеру 1/10 для заклинания «дождь». На такое заклинание тратиться минимум 1 очко. ВЫ можете действовать только на часть области, но стоимость останется той же.

Если заклинатель не может коснуться части области, штраф к умению равен расстоянию в клетках от заклинателя до *ближайшей* клетки области.

Считается, что область имеет высоту до 4 ярдов, за исключением погодных заклинаний.

Метательные заклинания

Большинство заклинаний атакующих на дальние дистанции (Огненный шар, молния и т.д.) – «метательные». Такие заклинания требуют *два* броска. Первый – обычный бросок умения в заклинания проверяющий успешность сотворения заклинания; делается в начале сотворения заклинания, без модификаторов за расстояние. Второй бросок по умению «бросание» (throwing) или «бросание заклинаний» (spell throwing стр. 244) делается в момент *бросания* заклинания, на предмет попал заклинатель в цель, или нет. Это действие, как и любая другая дистанционная атака требует подсчета расстояния, размера и скорости цели.

Метательные заклинания летят по прямой. Если оно встречает препятствие и пробивает его, сила заклинания остается . Метательные заклинания можно блокировать, от них можно уворачиваться, но их нельзя парировать. Если защищающийся провалил бросок защиты – заклинание действует. Броня *защищает* от повреждений метательными заклинаниями.

Сила метательного заклинания зависит от вложенной в него энергии. К примеру «огненный шар» наносит 1d повреждений за каждое очко энергии вложенное в него.

Время на сотворение метательного заклинания также зависит от энергии вложенной в него; каждый ход – 1 энергии. Заклинатель концентрируется 1 ход и в начале следующего хода делает бросок. Если бросок успешен, заклинание получает 1 энергии и готово к броску. Теперь он может кидать его, держать его или *увеличить* его! Следующая секунда концентрации дает еще очко энергии. Третя секунда концентрации делает снаряд на 3 очка энергии – для большинства метательных заклинания это предел.

Заклинатель может создать и бросить снаряд на 1 энергии за ход, на 2 энергии за два хода и т.д. Он не может целиться в процессе создания снаряда: если он желает прицелиться, он должен потратить на это хотя бы один ход *после* создания снаряда.

Заклинатель может держать снаряд «в руке» после того как он готов к бросанию. Держа снаряд он может двигаться, или использовать маневр «прицеливание». Это единственный тип заклинаний который может быть удержан до нужного момента. Заклинатель не может начинать создание нового заклинания пока держит метательное.

Если волшебник ранен держа «в руке» метательное заклинание – он должен выполнить бросок по Воле. Если бросок провален, он теряет контроль над снарядом. Твердые снаряды просто падают на пол, а остальные (к примеру огненный шар) немедленно действуют на заклинателя!

Информационные заклинания

Все информационные заклинания творятся с целью получения знаний. Некоторые заклинания требуют чтобы заклинатель касался объекта. Модификаторы даны в списке заклинаний для каждого заклинания отдельно. При сотворении информационного заклинания *игрок не делает броска*. Бросок *скрыто* делает Мастер. Если заклинание успешно, Мастер дает игроку желаемую информацию – чем лучше бросок тем больше информации. Если бросок провален заклинатель получает ответ типа, «ты ничего не почувствовал». При критическом провале, Мастер говорит *лож*.

Так что заклинатель всегда платит полную стоимость энергии за каждое информационное заклинание – чтобы он не знал – успешно оно или нет. Большинством информационных заклинаний одни заклинатель (или группа) не могут пользоваться чаще чем раз в день! Заклинание «поиск» (Seek) исключение.

Большинство информационных заклинаний мене успешны, если объект находиться далеко; смотри на полях стр. 151 о модификаторах за дальние дистанции.

Защищаемые заклинания

От некоторых заклинаний можно защититься. Что указано в списке заклинания. При сотворении такого заклинания , оно срабатывает автоматически только при критическом успехе. При «обычном» успехе используйте процедуру «быстрого сравнения» чтобы узнать преодолело ли заклинание защиту объекта. (*Объект всегда сознает что что-то происходит, и имеет шанс на защиту. Однако он может и не защищаться, если не хочет, даже если обладает «сопротивляемостью магии» (Magic Resistant)!*)

В момент защиты заклинатель кидает свой бросок проверки умения. Если бросок провален – заклинание не сотворено, и объект ничего не почувствовал. Если бросок успешен запомните, *насколько* он успешен. К примеру на кубиках 6 а требовалось 13, значит бросок успешен на 7. Если объектом воздействия является живое существо, то бросок совершается против 16 или против настоящего уровня защиты существа, в зависимости от того, что выше, если его эффективный уровень больше 16, а объектом воздействия является живое существо, так что автоматический выигрыш защиты невозможен. Если объект является *заклинанием*, ограничений на эффективный уровень не существует! Необходимо помнить, что если объект имеет «сопротивляемость магии» (Magic Resistance стр. 21) , она всегда действует на бросок, даже если объект отказывается от сопротивления.

Теперь объект бросает *бросок сопротивления*. Живые существа обычно сопротивляются боевым заклинаниям по IQ, ST,DX или HT, в зависимости от атакующего заклинания. Сильная Воля (Strong Will) Всегда добавляется к броску; Слабая воля (Weak Will) всегда вычитается. Если объект имеет «сопротивляемость магии», оно добавляется к защите, она *удваивается* против *площадных* заклинаний. К примеру сопротивляемость магии 1 уровня добавляет 1 при защите против «сна» или 2 против «массового сна».

Если объект выполняет бросок защиты на *больше либо равное* число чем заклинатель, заклинание не действует, однако энергия затрачивается. Если объект находиться в сознании, он чувствует слабое физическое или ментальное напряжение (зависит от того, по какой характеристике он защищался) но не чувствует сам эффект. Заклинатель знает о том, что от его заклинания защитились.

Защита против Площадных заклинаний: Если от площадного заклинания есть защита, кидайте обычный бросок на успешность сотворения заклинания. Если он успешен, каждый объект в области действия кидает отдельный бросок, чтобы узнать попал он под действие заклинания или нет.

Чары

Заклинания из школы чар используются для заколдовывания и расколдовывания магических предметов.

Специальные заклинания

Это заклинания которые не попадают ни в одну категорию; используйте правила данные в описании заклинания.

Церемониальная и групповая магия

Обычные магические заклинания достаточно быстро произносятся одним магом. Церемониальная магия требует намного большего времени (поскольку в нее входит сложный ритуал), но позволяет другим магам помогать главному. Таким образом, могут быть произнесены более сложные заклинания и их можно поддерживать в течении долгого времени. Чары типа Силы практически всегда творятся ритуальными методами.

Требуемое время: При использовании церемониальной магии, время произнесения увеличивается в 10 раз.

Затраты энергии: Такие же. Вся требуемая энергия тратиться *в конце*, когда производится проверка, успешным ли было заклинание. Затраты энергии не зависят от того, провалили маги заклинание или нет.

Существуют два типа коллективной работы в церемониальной магии:

Круг: Любое число магов могут «соединиться» для сотворения заклинания, если они знают его на уровне 15 и выше. Они должны находиться в физическом контакте – т.е. держаться за руки, касаться общего центра и т.д. Любой из них может быть основным заклинателем и делать бросок.

Стоимость энергии может быть разделена между магами в любой пропорции. Если происходит критический провал, мастер может установить один плачевный результат, или бросать для каждого находящегося в Круге. Обратное срабатывание, вызванное сотнями магов должно быть действительно ужасно!

Если физический контакт разорван в процессе творения заклинания, сотворение придется начать сначала. Если кто-либо из магов ранен, эффект такой, как будто основной заклинатель ранен (см. стр. 148). Если один из магов потерял сознание или убит, все в магическом Круге оглушены (stun) и должны кидать бросок по IQ чтобы придти в себя!

Маги не знающие заклинание на уровне 15 или не-маги знающие заклинание на уровне 15+ могут помогать, но в меньшей степени. Они могут присоединиться к кругу и будут и в случаи разрыва круга с ними будет тоже и самое что и с остальными магами. Однако они могут отдавать не более 3 энергии в заклинание.

Зрители. Неумелые зрители также могут помочь в церемонии: они обычно поют, держат свечи и т.п. Каждый зритель отдает одно и только одно очко энергии на заклинание, все зрители не могут давать больше 100 пунктов энергии. Необходима подлинная вера и желание: нельзя нанять людей с улицы!

Если присутствуют не желающие сотворения заклинания, каждый из них вычитает 5 энергии (максимум 100) из энергии зрителей! Если в результате этого недостаточно энергии на сотворение заклинания, тогда заклинатель (и/или остальные из круга) должны дать больше энергии – возможно за счет своего HT или прервать творение заклинания, теряя всю вложенную энергию. Это одна из причин, по которой шабаши и храмы не выносят своих церемоний на публику.

Обмен: энергия на уровень умения

Если при церемониальной магии доступно очень много энергии, маг получает бонус к эффективному уровню умения. Это может подстраховать успех обычного заклинания (кроме автоматических провалов). Также это может быть использовано для сотворения защитных заклинаний, способных выдержать практически любую атаку, кроме произведенных таким же или еще большим Кругом. Дополнительная энергия дает следующие бонусы: +1 за 20%, +2 за 40%, +3 за 60%, +4 за 100%, и дополнительное +1 за каждые следующие 100%. Этот метод может быть использован для создания Магических Предметов увеличенной мощности.

Замечание о церемониальной магии

Маги в группе лучше концентрируются. Поэтому если творящий заклинание отвлечен, но не ранен, то он бросает проверку Воли, а не Воли-3. Церемониальным заклинанием сложнее управлять, чем обычным. Это означает, что провал случается автоматически при 16, а 17 и 18 и это обязательно обратное срабатывание, даже если уровень мага 16+. Если церемония провалена, *вся энергия тратиться впустую*.

Круг может может быть поддержан сколь угодно долго, маги могут приходить и уходить. Этого нельзя делать во время творения заклинания, но если Круг занимается только поддержанием заклинаний, маги могут менять, добавляться и уходить. Поэтому Кольцо, теоретически, способно вечно поддерживать заклинание.

Модификаторы дальних дистанций

Используйте данные модификаторы для «поисковых» заклинаний, и всех в которых указанно, что они работают на дальние дистанции.

Меньше 100 метров:0
До полу-мили: -1
До мили: -2
До 3 миль: -3
До 10 миль: -4
До 50 миль: -5
До 100 миль: -6
До 300 миль: -7
До 1000 миль: -8

По –1 за каждые следующие 1000 миль.

Также -1 за каждую «известную» вещь вычеркнутую из поиска. К примеру при «поиске воды» в пустыне вам понадобиться вычеркнуть из поиска воду находящуюся в вашей фляге!

Альтернативные системы магии

Система описанная здесь, является «официальной» системой магии для GURPS. Однако, магия не подается тестированию в реальности. Каждый фэнтезийный автор рассматривает магию немного по своему. В данной системе отражена магия принятая в литературе. Она рассматривает магию как некий механизм. Четкие заклинания обычно дают четкий эффект, и они четко описаны в игровых терминах. Однако эффекты большинства заклинаний сложны и строго индивидуальны – а провал может дать совершенно непредсказуемый результат.

Маги могут выучить большое количество заклинаний и могут знать и пользоваться одним заклинанием лучше чем другим. Почли любой может немного обучиться магии, но рожденные с талантом легче и быстрее обретают силу. Врожденный талант, ум и долгие годы – вот что необходимо чтобы стать магом; сила и ловкость желательны но ни необходимы. Заклинания разделены в логические группы, но маги не ограничены ими.

Эта система работает в большинстве фэнтезийных миров, как есть, или не с небольшими изменениям. Если вы строите мир в котором магия сильно отличается от данной системы, можно просто изменить систему.

Для этого, начните с изменения и введения собственных правил магии. Вам также может помочь книга GURPS Magic в которой приведено большое количество заклинаний и дополнительных правил, на которые можно опираться при создании собственной системы магии.

И еще, церемониальная магия не может быть ускорена или уменьшена в стоимости за счет уровня умения заклинателя. Преимуществ «удача» *не может* быть использовано для улучшения результата церемониальной магии.

Магические предметы

Предмету можно дать магические силы используя Чары. Использование соответствующего магического предмета – единственный способ творить заклинания которых вы не знаете. Большинство таких предметов может быть использовано кем угодно. Некоторые могут быть использованы только магами. Если предмет имеет *хотя бы* одно заклинание «только для магов», значит весь предмет становиться «только для магов».

Зачарованные вещи работают неограниченно. Чары могут быть сняты с помощью заклинания Снятия Чар (см. стр. 160). Также чары спадают если предмет сломан порван и т.д. Починка сломаного, когда-то магического предмета *не* восстанавливает чары.

Предмет может содержать любое количество заклинаний; каждое требует отдельного зачарования. Присутствие заклинания на предмете не мешает дальнейшему зачарованию. Но если такой предмет ломается – *все* чары потеряны!

Зачарование: Создание магических предметов

Магические предметы *должны* быть созданы с помощью церемониальной магии – обычно, но не всегда, группой магов. Зачарование может быть «быстрым и грязным» или «медленным и точным» - см. ниже. Для некоторые заклинаний необходимы конкретные предметы и/или материалы – допустим драгоценные камин. Некоторые требуют денежных вложений на «обычные» магические компоненты. Другие не требуют ничего – только время и энергии. Для создания магического предмета заклинатель (и все помощники) должны знать заклинание «чара» (Enchant) *и* все заклинания которые он собирается наложить на предмет на уровне 15 и выше (20 в области низкого уровня маны). К примеру для создания посоха Каменных Снарядов, необходимо знать заклинания «Чара» и «Каменный снаряд».

Сила магических предметов

Каждый магический предмет имеет «силу», установленную при его создании. Обычно сила предмета равна меньшему из уровню умения заклинателя в заклинании «чара» и заклинания накладываемого на предмет. Сила должна быть записана для каждого предмета (однако если предмет найден силу знает только Мастер и игроки должны сначала прочитать заклинание «анализа магии» (Analyze Magic)). Если предмет содержит более одного заклинания, их сила должна быть записана отдельно для каждого.

При атака магической вещью защита идет против Силы предмета. Естественно, что вещь созданная профессионалом намного более эффективна чем созданная любителем. Сила предмета должна быть 15 и больше иначе она работать не будет. Сила вещи в зоне низкого уровня маны временно уменьшается на 5, так что вещь Силой меньше 20 *не будет* работать в зоне низкого уровня маны. В зоне отсутствия маны *никакие* магические вещи не работают.

Бросок успешности при создания магических предметов

Когда игрок создает магический предмет, Мастер делает бросок. *Успешный* бросок означает, что заклинание сработало и вещь зачарована. Результат *проваленного* броска зависит от метода зачарования – см. ниже.

При *критическом успехе* чары наложенные на предмет усиливаются. Сила предмета увеличивается на 2d от исходной. Если при зачаровнии выброшено 3 свойства предмета могут также улучшиться – на усмотрение Мастера. Заклинатель знает о том, что заклинание получилось лучше чем обычно, но для того чтобы узнать в чем это проявляется ему необходимо использовать заклинание «анализ магии» (Analyze Magic).

Критический провал уничтожает предмет и все компоненты.

Быстрое и Грязное зачарование

Этот метод используется когда предмет необходим *немедленно*. Этот метод требует час времени за каждые 100 очков используемой энергии (округляя вверх). По окончании этого времени тратиться вся энергия и делается бросок. Однако заклинатель может ограничен в энергии своим HT, ST и одним энергокамнем (Powerstone см. стр. 161).

Заклинатель может использовать помощников. Каждый из них также может использовать одни энергокамень – так что с помощниками можно сильно увеличить количество доступной энергии. Однако от них есть и вред: -1 к эффективному уровню умения за каждого помощника! Так что число помощников ограничено – они не должны понижать эффективный уровень ниже 15. В противном случаи чары не сработают.

Стоимость создания магических предметов

Экономика магии может быть сложна или упрощена на усмотрение Мастера. Мастер может игнорировать все нижеследующее, и устанавливать цены на магию по своему усмотрению. Для тех кто хочет использовать реальную экономику, вот немного «точных» чисел. *Стоимость* предмета – это то за сколько он продается, как описано на следующей странице. Но *себестоимость* предмета тоже можно подсчитать. Нижеследующие значения рассчитаны исходя из следующего:

(1) Маги зачарователи обычно тратят 10 единиц энергии (только ST) при каждом зачаровании методом «быстро и грязно».

(2) При использовании энергокамня, он окупает себя на 36% в год, так что стоимость 1 энергии с одного камня 1/1000 стоимости камня.

(3) Большинство магов зачарователей зарабатывают около $25 в день. Очень редко попадается маг с уровнем умения выше 20, так что самый большой круг состоит из 6 человек.

(4) Сила большинство предметов 15.

Из (1) и (3) считаем, что единица энергии из ST мага стоит около $1.00. Из (2), энергия из камня силы меньшего чем 5ой Силы дешевле чем использование мага. Однако если энергокамень больше 35, стоимость единицы его энергии больше $25, следовательно дешевле использовать «медленный и точный» метод.

Следовательно: предмет требующий при создании 100 и меньше энергии, делается за один раз и стоит $1.00 за очко энергии, поскольку можно использовать дешевые энергокамни. Для более энергоемких предметов требуются использовать более дорогие энергокамни.

Энергия	*Стоимость*
105	$180
110	$205
120	$235
130	$435
140	$505
150	$685
160	$915
170	$1,055
180	$1,385
190	$1,790
200	$2,065
220	$2,615
230	$3,275
240	$3,650
250	$4,510
260	$5,520
270	$6,090

Любой предмет требующий более 270 энергии создается «медленным и точным» методом. Это будет стоить $25 за очко энергии, плюс стоимость требуемых компонентов.

Для межтабличных значений используйте среднее между двумя стоимостями.

Если кроме заклинателя и помощников присутствует при создании (на расстоянии 10 ярдов или просто видит заклинателя) заклинатель получает еще –1. Так что использование охраны от возможных проблем увеличивает шанс нарваться на проблемы.

Проваленный бросок означает, что чары изменились каким-то образом или превратились в какое-то другое заклинание – на усмотрение Мастера. Заклинатель не знает о том что заклинание работает неверно, пока не использует «анализ магии» (Analyze Magic) или не попытается использовать предмет!

Медленное и Точное зачарование

Этот метод используется когда при «быстром и грязном» методе не получается достаточно энергии, или когда маг хочет быть уверен в *правильности* результата. Процесс требует один маг-день за каждое очко энергии. Т.е. предмет стоимость 100 энергии может быть создан одним магом за 100 дней, двумя за 50 дней, тремя за 34 дня и т.д. Требуется полный восьми часовой день работы. Как и для других типов церемониальной магии все маги должны присутствовать каждый день. Зрители не дают никакой помощи.

Пример: Четыре мага создают посох метания каменей (стр. 156). Это требует 400 энергии. Сотворение займет 400/4 т.е. 100 дней.

Каждый маг в круге должен присутствовать каждый день. Если одни день пропущен или прерван, два дня требуется на его восстановление. Потеря одного из магов прекращает проект! Бросок проверки умения делается в последний день. Тратить энергию не требуется; энергия вкладывается постепенно в течении всего времени.

Проваленный бросок означает что чары не работают. Время, энергия и материалы потеряны в пустую. (Исключение: если предмет уже содержал какие-то чары – они не затронуты, однако *новые* не наложены). Примите к сведению, что это церемониальная магия, и бросок 16 – автоматический провал.

В рамках этого метода можно использовать правило обмена энергии на уровень умения (стр. 151), что позволяет магам затрачивая *много* времени создавать предметы высокой Силы.

Использование магических предметов

Магические предметы действуют согласно правилам заклинаний которые они содержат – смотри список заклинаний. Большинство предметов *дают владельцу возможность сотворять заклинание содержащееся на предмете.* Некоторые позволяют сотворять заклинание только на себя; другие дают возможность творить на любой объект. Если заклинание можно накладывать на объект, это указано в конце описания действия заклинания. По умолчанию используйте следующие правила:

Время на сотворение тоже что и для заклинания; высокая Сила предмета не уменьшает время.

Ритуал не требуется если это отдельно не указано. В общем пользователь просто желает и вещь работает.

Стоимость энергии та же что и при обычном сотворении заклинания; стоимость *не* меняется при высоких уровнях Силы (однако вещь может быть «энергонезависимой» что уменьшает стоимость энергии, см. стр. 160).

Успешность определяется как обычно, вместо базового уровня умения используется Сила предмета, после чего накладываются все модификаторы. Сила в областях низкого уровня маны –5.

Предмет может быть использован неограниченное количество раз – магия не уменьшается при использовании.

Все остальные эффекты те же что и при обычном использовании соответствующего заклинания.

Одновременно только одно существо может управлять магическим предметом. Если двое касаются магического предмета (к примеру борются за управление магическим посохом), только первый коснувшийся может использовать его. Однако если один из касающихся не может использовать предмет (допустим из-за того что он только для магов) его касание не считается.

Защита и Сила: Если заклинание при обычном сотворении защищаемое, от него можно защищаться и тогда когда оно сотворено с помощью магического предмета. Бросок сравнения: Сила предмете (стр. 152) против защиты объекта. Так что чем Сильнее предмет тем сложнее от него защищаться. И в зоне низкого уровня маны защищаться от магических предметов легче, поскольку их сила уменьшается на 5.

Всегда «включенные» предметы

Некоторые магические предметы описываются как всегда «включенные». Такой предмет работает когда одет на себя или взят в руку. Такие предметы не дают владельцу возможности творить заклинания: они автоматически сотворяют заклинания *на носителя* не требуя энергии. Если от заклинания обычно есть защита, одевающий его может сделать бросок защиты.

Взятие вещи в руки для изучения не означает что она «одета». Однако сжатие в руке или примеривание – является. Как правило, полезные вещи должны быть одеты или их необходимо касаться для того чтобы они заработали, однако опасные предметы могут работать даже лежа у вас в кармане.

Если стрела или дротик зачарованы опасной магией – их можно носить без каких либо проблем. Они действуют только на того, в кого воткнуться. Тот в кого воткнута такая гадость «носит» ее пока не будет выполнен удачный бросок Медицины (Physician) или Первой Помощи (First Aid) (необходима минута времен) или вырваны силой (наносит те же повреждения что и при попадании)!

Новый владелец магического предмета автоматически не узнает его возможностей. Некоторые эффекты (допустим увеличение ST или DX) будут очевидны сразу. Другие (допустим дыхание водой) не будут заметны пока не произойдет соответствующее событие. В таком случаи, Мастер не должен избегать случайного использования предмет проявляющего истинную природу вещи.

Стоимость Энергокамней

Энергокамни (см. стр. 161) это отдельный разговор, поскольку они создаются большим числом небольших сотворений заклинаний, стоимость каждого 20 энергии. Размер камня в каратах обуславливает максимальную силу камня – камень в 20 карат можно зачаровать в камень силы ST 20, но не больше.

Мы делаем следующие предположения:

Стоимость каждого сотворения заклинания «энергокамень» (Powerstone): $20. Стоимость камня зависит от необходимой силы. Обозначая Силу за P: $10*P²+$40*P. Ежедневная зарплата среднего мага чародея: $25. Предполагаемая скорость возврата денег вложенных в энергокамень 0.1% в день (36% в год).

Средняя стоимость энергокамней, особенно крупных камней, увеличивается в зависимости от суммарного шанса на критический провал (уничтожающий камень) при сотворении. Для камня силы ST 60 вероятность то что по мере его «роста» произойдет критический провал – 2 из 3! Так что предположительная стоимость камня с ST 60 увеличивается еще в трое, помимо самой стоимости камня и сотворения, чтобы покрыть затраты на неудачные камни.

Обычно спрос идет на хорошие энергокамни без изъянов (см. стр. 161), так что продавцы обычно еще вздувают продажную цену. Типичные цены показаны в таблице:

Размер	*Создания*	*Продажи*
1	80	150
2	175	300
3	300	500
4	450	900
5	620	1,200
6	850	1,600
7	1,050	2,000
8	1,350	2,500
9	1,650	3,100
10	2,000	4,000
12	2,750	5,500
15	4,250	8,200
20	7,700	15,000
25	12,500	24,000
30	19,000	40,000
35	28,000	58,000
40	39,000	80,000
45	54,000	110,000
50	72,000	150,000
60	120,000	250,000
70	195,000	500,000
80	305,000	850,000
90	460,000	1,200,000
100	680,000	2,000,000

Создание магических предметов в течении игры

Игроки конечно же захотят иметь магические предметы которых нет в магазинах. Один из способов заиметь таковые – сделать силами группового мага. «Быстрый и грязный» метод будет легко использовать для создания слабых предметов. Но для крутых шмоток понадобиться «медленный и точный» метод. А такой метод займет всех участвующих магов на восемь часов в день. Однако это не выводит персонажей из игры. Он может делать все что угодно в оставшиеся время… или враги могут отвлечь его от работы.

Следующие правила применяются к магу участвующему в «медленном и точном» методе зачарования:

(1) Если он оторван от работы, он будет уставшим в какой-то степени. Кидайте 1d для определения количества потерянной ST.

(2) Оторванный от работы маг должен продолжать концентрироваться на чарах. Так что все остальные заклинания будут идти с –3. Или он может прекратить концентрировать, но в этом случаи он теряет день работы.

(3) 50% времени потраченного на создание магического предмета считается изучением заклинания «чары» (Enchantment), и 50% как изучение накладываемого на предмет заклинания.

(4) Беспокойство волшебника который в данный момент *не* занят работой по зачарованию предмета никак не отражается на качестве зачарования. Однако только что окончивший работу маг может быть уставшим (решает Мастер).

(5) В один момент один маг может работать только над одним предметом. Он не может работать над двумя заклинаниями одновременно даже на одной вещи.

Мастер не должен запрещать генерировать персонажа который будет заниматься только созданием магических предметов. Если хотят – пусть играют.

Контроль над чарами

Мастер может пожелать ограничить количество магических предметов в своей игре. Ограничения могут привести игроков к решению, что неплохо бы сделать их самим. Если Мастер считает что создать какую-то вещь слишком просто, вот несколько способов усложнить им жизнь:

Редкие материалы: На создание могут требоваться редкие компоненты в дополнение к энергии и времени. Поиск необходимых материалов может, сам по себе, стать приключением.

Побочные эффекты: После создания предмета игроки могут обнаружить что при попытках использовать ее происходят странные вещи. Мастер может решить что дополнительные неизвестные ритуалы необходимы для безопасного создания вещи.

Дополнительные затраты: Мастер может ввести дополнительные, легкодоступные, но очень дорогие материалы (драгоценные камни или металлы).

Для всех всегда «включенных» предметов по умолчанию используйте следующие правила: Время на сотворение не используется. Предмет не позволяет носителю творить заклинания; оно накладывает заклинание на него. «Враждебные» предметы могут начинать действовать в течении пяти минут, так что сразу не понятна ее опасность. Полезные предметы действуют мгновенно.

Стоимость энергии равна нулю.

Объект имеет право на бросок сопротивления, если заклинание враждебно и обычно позволяет сопротивление.

Предмет может быть использован сколь угодно долго; эффект длиться столько, сколько надета вещь.

Все остальные эффекты в соответствии с заклинанием.

МАГИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Вообще существует множество духов и магических существ; исчерпывающая информация дана в *GURPS Fantasy Bestiary* и *GURPS Magic*. Два основных типа существ мы приводим ниже:

Демоны

Демоны это злые магические создания, призываемые из других миров с помощью заклинаний. Они часто появляются в результате обратного срабатывания заклинания. Призванный таким образом демон нападает на заклинателя и всех остальных находящихся в поле зрения, пока его не убьют. Однако демон не может нанести вред истинно «доброму» или невинному существу (на усмотрение Мастера), однако может уничтожать его имущество.

Мастер задает характеристики демона по своему желанию. Простая формула для демона который атакует только когтями такова: ST=3d; DX=3d; IQ=2d; HT=4d; Move=2d. Некоторые демоны могут владеть заклинаниями или оружием!

Элементалы

Духи стихий или «элементалы» являются олицетворением одной из следующих стихий: Земли, Воздуха, Воды или Огня. Заклинания вызова, создания и контроля элементалей описаны на стр. 156.

DX и IQ элементала не может превышать 12, ST и HT не ограничены.

Элементал Земли получает +2 на все броски сопротивления контролю, и –1 реакции на большинство людей (+1 к фермерам и т.п.) Move 3; DR2. Поражаем любым оружием и любыми заклинаниями, но получает только половину повреждений от боевых заклинаний школы Огня и Воды и не получает повреждений от заклинаний школы Воздуха (кроме заклинания «Молния» Lighting). Дерется кулаками нанося (thrust/crush) повреждения зависящие от его ST.

Элементал Воздуха получает +1 на все броски сопротивления контролю. Move 12. Не них не действует материальное оружие. Сами атакуют заклинанием «формования воздуха» (Shape Air стр. 157) отталкивая и создавая неудобства.

Элементал Огня или «саламандр» реагирует с –2 на людей и с +2 на любые предложения что ни будь «поджечь». Move 6; DR не имеет. Атакует руками; нанося (thrust-2) огненных повреждений зависящих от его ST. Клетка в которой он стоит считается «клеткой в огне». Получают двойные повреждения от боевых заклинаний школы Воды; Восстанавливают 1 очко ST от 1d «огненного шара» и т.д.

Элементал Воды реагируют с –4 на предложения развести огонь. Move: 4, в воде 10. DR не имеют. Атакуют как человек, голыми руками. Имунны к заклинаниям школы Воды; получают двойные повреждения от боевых заклинаний школы Огня. Могут слиться с любым большим объемом воды, становясь невидимыми и восстанавливая по 1 HT в минуту. Замораживание не убивает его, но делает неподвижным.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Ниже приведены 97 заклинаний. Естественно это далеко не все возможные заклинания; действительно много заклинаний вы найдете в *GURPS Magic* и *GURPS Grimoire.* Мы выбрали заклинания подходящие для начинающих миров. Описание каждого заклинания включает в себя:

Название заклинания и *класс(ы)* к которому оно относиться. Пометка (VH) означат Очень Сложное заклинание, остальные являются Сложными.

Описание заклинания и правила. Если необходима какие-то предметы, считается (если не сказано обратного) что в процессе сотворения заклинания предмет расходуется.

Продолжительность: время в течении которого длиться эффект заклинания. Если заклинание поддерживаемо – после поддержания оно действует еще столько же времени. Эффект некоторых заклинаний мгновенен, тогда продолжительность не указывается.

Стоимость: энергия (ST или HT) затрачиваемая при сотворении заклинания. Для «площадных» (см. стр. 150) заклинаний дается *базовая стоимость*, т.е. стоимость за площадь радиусом в 1 клетку. Некоторые заклинания имеют стоимость поддержания. Однако мгновенные заклинания не могут быть поддержаны.

Время на сотворение: Если время не указано – необходима *одна секунда* концентрации и заклинание начинает действовать в начале следующего хода заклинателя.

Необходимо: требования для изучения заклинания. Это может мыть Magery (преимущество «магические способности») и/или другие заклинания, которые должны быть изучены на уровне 12 и выше.

Предмет: Тип вещи которую можно зачаровать этим заклинанием и специальные правила (если таковые имеются). Тут же указывается энергия и расходные материалы необходимая для ее создания. См. на стр. 152 правила создания магических предметов и на стр. 160 про использование заклинаний. Если поле «предмет» отсутствует нельзя магический предмет с данным заклинанием, или по крайней мере Игрокам это не известно.

Школа Животных

В этой школе приведены заклинания связанные с контролем и общением с животным. Ни одно из приведенных ниже заклинаний не дает объекту каких либо специальных способностей; подконтрольные животные не будут делать того, что не способны в обычном состоянии, однако животное будет стараться выполнить команду заклинателя используя все свои способности. Также, заклинания позволяющие разговаривать в животными дает заклинателю лишь ту информацию которую может знать животное.

Данные заклинания не будут работать на существ и представителей расс, нормальное среднее IQ которых 8 и больше. Все магические предметы содержащие заклинания школы животных должны быть украшены символом соответствующего животного или нести его зуб.

Любимец животных (Beast-Soother) Regular

Позволяет успокоить одно животное. Отношение (reaction roll) животного к заклинателю улучшается на удвоенное значение энергии потраченной на заклинание.

Продолжительность: постоянно, пока что-то не встревожит животное.

Стоимость: от 1 до 3

Необходимо: Persuasion или преимущество Animal Empathy.

Предмет: посох, палочка или украшение. 600 энергии.

Вызов зверя (Beast Summoning) Regular

Позволяет заклинателю вызвать одно существо заданного типа (ниже 8 IQ). Расстояние не имеет значение. Если заклинание успешно сотворено, заклинатель будет знать местонахождение ближайшего существа заданного типа, и время, которое потребуется зверю чтобы добраться до заклинателя. Существо будет максимально быстро двигаться к заклинателю, пока заклинание не закончиться, или пока нон не увидит заклинателя. Оно будет оставаться рядом, не нападая, пока не кончиться заклинание. Вызванный зверь будет реагировать на заклинателя (только на него) с +1. Примечание: если существо атаковано заклинателем или кем-то вблизи него - заклинание разрушено.

Продолжительность: 1 минута

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержку. Чтобы вызвать много животных - удвойте стоимость. Все существа заданного типа находящиеся в данной местности (около 10 миль радиусом, больше при хороших бросках) будут созваны. Однако, чтобы добираться до заклинателя, им может потребоваться достаточно много времени, и если заклинание окончено до того как они прибудут - звери отправятся по своим делам.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если вызывает конкретных животных, 800 если вызывает любых по желанию.

Контроль рептилий (Reptile Control) Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателю контролировать действия одной крупной (любого размера) рептилии, или группы небольших рептилий общим весом не более 100 фунтов (50 кг). Требует концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если подчиняет конкретный вид, 800 если подчиняет любых по желанию.

Контроль птиц (Bird Control) Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателю контролировать действия одной крупной (любого размера) птицы, или стаи небольших птиц общим весом не более 100 фунтов (50 кг). Требует концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если подчиняет конкретный вид, 800 если подчиняет любых по желанию.

Контроль млекопитающих (Mammal Control) Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателю контролировать действия одного крупного (любого размера) млекопитающего, или группы общим весом не более 100 фунтов (50 кг). Требует концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение; 3 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother или Charm

Предмет: посох, палочка или украшение. 600 энергии если подчиняет конкретный вид, 1200 если подчиняет любых по желанию.

Школа передачи информации (communication)

Восприятие жизни (Sense Life) Information; Area

Сообщает заклинателю, есть ли жизнь на в данном месте, и (при хорошем броске) обще представление какого типа эта жизнь. Заклинатель также может точно установить какого рода жизнь он ищет; растения, эльфов, девочек в красных шапочках, или конкретную личность с которой он знаком.

Базовая стоимость: 1/2 (минимум 1).

Предмет: Посох, палочка или украшение. 80 энергии.

Восприятие неприятелей (Sense Foes) Information; Area

Сообщает заклинателю чувствуются враждебные намерения и какова степень враждебности. Может быть сотворено на персону или на область. При сотворении на область будет сообщать лишь присутствие враждебности, но не сообщать кто или что враждебно.

Базовая стоимость: 1 (минимум 2).

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Восприятие эмоций (Sense Emote) Regular

Дает заклинателю знать о том, какие эмоции испытывает объект в данный момент. Сработает на любое живое существо, но не особо эффективно против слабо интеллектуальных. Сообщает также насколько лоялен объект к заклинателю (Читай о лояльности на стр. 195)

Стоимость: 2.

Необходимо: Sense Foes.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Правдоруб (Truthsayer) Information; Защита по IQ

Сообщает, врет субъект или нет. Может быть сотворено в двух вариантах: (a) в каких местах объект лгал за последние пять минут. (b) когда объект последний раз говорил лож. Если заклинатель не касается объекта, считать расстояние как для заклинаний типа regular.

Стоимость: 2.

Необходимо: Sense Emotion.

Предмет: Корона, шлем или другой головной убор. 500 энергии.

Чтение мыслей (Mind-Reading) Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателю читать мысли объекта. Срабатывает на любое живое существо, но особо эффективно на интеллектуальных созданий. Вскрывает только поверхностные мысли (о чем объект думе в данный момент). Объект не знает, что его мысли читают, да исключением критически проваленного броска. Модификаторы: -2 если заклинатель не знает родного языка объекта; -2 если объект другой расы; -4 или больше, если объект совершенно чужероден для заклинателя.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Thrusayer.

Предмет: Корона, шлем или другой головной убор. Используемо только магами. 1000 энергии.

Убеждение (Persuasion) Regular; Защита по IQ

Используется для изменения броска реакции. Заклинание делает объект (интеллектуальное создание IQ 8 и выше) более снисходительным.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: В двое больше бонуса к броску реакции.

Необходимо: Sense Emotion.

Предмет: Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Должен быть украшен гранатом или аметистом на сумму минимум $200. Используемо только магами. 1000 энергии.

Школы Стихий

Ниже приведены четырех стихий: Земли, Воздуха, Огня и Воды.

Школа Земли (Earth)

Поиск земли (Seek Earth) *Information*

Это базовое заклинание школы Земли. Сообщает заклинателю направление и приблизительное расстояние до ближайшего искомого количества земли, метала или камня. Используйте модификаторы дальних дистанций (стр. 151). Любые известные заклинателю источники материала могут быть исключены из области поиска перед сотворением заклинания.

Стоимость: 3.

Время на сотворение: 10 секунд.

Предмет: Раздвоенная палка с унцией земли/камня/метала на конце. Каждая палка будет искать только заданный (встроенный в рагулину) тип материала. 50 энергии и деньги на приобретение унции соответствующего материала.

Формование земли (Shape Earth) *Regular*

Позволяет заклинателю перемещать землю и придавать ей форму. Если форма стабильна (т.е. холм), она останется в таком состоянии после формирования. Не стабильная форма (т.е. колонна или стена) будет держаться только в течении действия заклинания (благо концентрация не требуется) а потом развалиться.

Земля перемещаемая с помощью этого заклинания двигается со скоростью 2 клетки в ход. С такой скоростью она не способна причинить вред, корме как засыпать неподвижного человека. Если земля двигается в клетку с человеком или из нее (образуя яму), человек может двигаться как обычно в свой ход чтобы избежать проблем.

Кто либо похороненный под землей с помощью этого заклинания может пытаться процарапаться наружу. Каждый ход позволен бросок ST-4, мастер может усложнить бросок если насыпано больше чем одна клетка земли. Похороненный может задерживать дыхание в течении HTx10 секунд а потом начинает терять по единице усталости в ход (стр. 91).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за клетку, 1 за клетку на поддержание.

Необходимо: Seek Earth

Предмет: Посох, полочка, украшение или копательный инструмент. 200 энергии.

Превращение земли в камень (Earth to Stone) *Regular*

Превращает предмет сделанный из земли или глины в твердый камень (не драгоценный)

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3 за предмет весом до 20 lbs; 5 за больший предмет размером до “клетки”, плюс 5 за каждую следующую клетку.

Необходимо: Magery, Shape Earth.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Превращение камня в землю (Stone to Earth) *Regular*

Превращает любой камень (включая драгоценные) в землю. Должно быть сотворено на цельный кусок, а не на часть.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: Вдвое больше чем Earth to Stone

Необходимо: Earth to Stone или любые 4 заклинания школы Земли.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии.

Создать землю (Create Earth) *Regular*

Позволяет заклинателю создать хорошую, твердую землю там, где ее ранее не было. Земля должна быть создана соприкасаясь с уже существующей землей, а не где-то в воздухе или плавающей в воде.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 4 за клетку земли созданной из ничего (или заполняющей яму) или 2 за клетку связывания грязи в хорошую почву.

Необходимо: Earth to Stone.

Предмет: Посох или палочка. 500 энергии.

Каменный снаряд (Stone Missile) *Missile*

Позволяет заклинателю создать шар из камня и огня в руке. При попадании, наносит дробящие (crushing) повреждения и исчезает. SS 13, Acc +2, 1/2D 40, Max 80.

Стоимость: от 1 до 3. 1d+1 повреждений за каждую единицу энергии.

Время на сотворение: 1 за каждую единицу энергии.

Необходимо: Create Earth.

Предмет: Посох или палочка – снаряды появляются на конце. Используемо только магами. 400 энергии.

Превращение земли в воздух (Earth to Air) *Regular*

Это заклинание превращающее землю или камень в воздух может очень пригодиться тому кто замурован под землей. Это заклинание принадлежит также школе Воздуха.

Продолжительность: Навсегда

Стоимость: 1 на превращение куба-фута земли/камня в воздух (достаточно для дыхания одного человека в течении минуты). Или 8 за «клетку».

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Create Air, Shape Earth.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. Необходимо коснутся трансформируемого камня/земли. 750 энергии, $1000 ювелирных изделий.

Чрезземное зрение (Earth Vision) *Regular*

Заклинание позволяет объекту видеть сквозь землю – позволяет находить пещеры, полезные ископаемые, спрятанные сокровища, закопанные трупы и т.д. Земля и необработанный камень (до 50 ярдов глубиной) становятся прозрачными для взгляда объекта. Метал, обработанный камень, кирпичи и т.п. не становиться прозрачными. Так что это заклинание не позволяет подглядывать сквозь замковые стены.

Продолжительность: 30 секунд.

Стоимость: 2 за 10 ярдов глубины на сотворение и тоже и самое на поддержание.

Необходимо: Shape Earth

Предмет: Любой. 400 энергии.

Нижеследующие описания Духа Земли сохраняются и для соответствующих заклинаний школ Воздуха, Огня и воды. Описания природы и возможностей Духов Стихий (Элнменталов) четырех типов см на стр. 154.

Summon (Earth) Elemental *Special*
Вызов элементала (Земли)

Это заклинание отдельно для каждой стихийной школы. Позволяет заклинателю вызвать ближайшего элемтала – если таковой вообще имеется. Воздушные и водные элементалы способны перемещаться на несколько миль в рамках своей стихии, чтобы придти на зов заклинателя, однако земляной элементал пройдет максимум милю, а огненный не более сотни ярдов от огня. В общем, Мастер должен считать что при обычных условиях элемнтал доступен, пока ему логически просо неоткуда взяться. Мастер определяет характеристики элементала кидая 2d на каждую, если по его замыслам не требуется каких-либо специальных характеристик. При критическом успехе приходят 1d+1 элементалов и ST и HT кидаются по 3d.

Пришедший элементал не находиться под контролем заклинателя, но должен оставаться с заклинателем в течении часа, или пока не разрешат уйти, или пока не уничтожит заклинателя. Примите к сведению, что если злементалу разрешили уйти, он далеко не обязан это делать, и если он агрессивен или просто любопытен – может и остаться…

Заклинатель может задавать вопросы, простить о услуге и т.д. Сразу же делается бросок реакции эленментала на заклинателя. Огненные элементалы всегда реагируют с –2. При хорошей реакции элементал будет сотрудничать в течении часа а потом исчезнет. (При вызове элементала неплохо бы помнить о том, что они могут пойти на сделку, конечно если ты достаточно мудр, чтобы знать что заинтересует элементала)

Если заклинание используется кидается 1d, на 1-3 приходит новый элементал, на 4 и 5 приходит тот же что и в прошлый раз, на 6 никто не приходит. Если тот же элементал вызван в течении недели, его реакция с –4.

Продолжительность: 1 час, не может быть поддержана.

Стоимость: 4

Время на сотворение: 30 секунд. Мастер кидает 2d чтобы определить через сколько минут появиться элементал.

Необходимо: Magery, минимум 8 заклинаний соответствующей школы, или 4 заклинания соответствующей школы и заклинание вызова элементала другой стихи.

Предмет: Посох, палочка или украшение украшенное изображениями соответствующей стихии – для каждой стихи – свой предмет. 800 энергии, $1300 золотом или платиной.

Control (Earth) Elemental — *Regular; Защита по ST или IQ (что больше)*
Управление элементалом (Земли)

Дает заклинателю управлять действиями элементаля. Для непосредственного управления элементаль должен находиться в поле зрения заклинателя. Если скомандовать элемнталю проваливать – но выполнит команду. Если элементаля посылают сделать что-либо самостоятельно необходим успешный бросок IQ (модификаторы мастера) элементаля для корректного выполнения задания!

Продолжительность: 1 минута.

1/8 суммы характеристик элементала (округленно вверх) на сотворение и половина этого (округленно вверх) в минуту на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Summon Elemental соответствующей школы

Предмет: Посох, палочка или украшение украшенное изображениями соответствующей стихии – для каждой стихи – свой предмет. Не позволяет сотворять это заклинание, но дает +2 при сотворении им данного заклинания, не кумулятивно. 1000 энергии, $1300 золотом или платиной.

Create (Earth) Elemental — *Special*
Создание элементала (Земли)

Позволяет заклинателю создать дух соответствующей стихии. IQ и DX не могут превышать 12; ST и HT не ограничены. Минимальных ограничений нет, однако очень глупые элементалы не будут понимать сложных команд и т.д. Вновь созданный элементал будет послушно служить создателю в течении часа. По истечению часа кидается быстрое сравнение уровня умения заклинателя с этим заклинанием и суммы IQ и ST элементала. Если заклинатель выиграл – элементал будет служить еще час после чего потребуется еще один бросок и т.д. Если элементал выиграл сравнение он убедит или (при очень плохой реакции) будет атаковать.

Стоимость: 1/4 суммы характеристик элементала. Стоимость удваивается при создании в неуместном месте (допустим создание водного элемнтала в рядом с вулканом).

Время на сотворение: Количество секунд равное сумме характеристик элементала.

Необходимо: Magery 2, Control Elemental соответствующей стихии.

Школа Воздуха (Air)

Ниже приведены заклинания работающие со стихией воздуха. Везде где употребляется «клетка» воздуха – это объем воздуха с основанием 1 клетка и высотой 6 футов, нормально атмосферного давления.

Очистка воздуха (Purify Air) — *Area*

Это базовое заклинание школы Воздуха. Оно убирает все примеси за воздуха в указанной клетк(ах). Это заклинание часто используется для нейтрализации отравляющих газов и ядовитых испарений. Обратите внимание, что комнату полную дыма можно спокойно очистить по частям, а действительно ядовитые испарения должны быть удалены за раз, или часть из них может распространится по уже отчищенным клеткам. Это заклинание может также превратить старый спертый воздух в свежий – пригодный для дыхания. Одной клетки не обновляемого воздуха хватает на 45 минут спокойного дыхания одного человека.

Продолжительность: Мгновенно, перманентно.

Стоимость: 1. Поддержание невозможно, необходимо сотворять заново.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 50 энергии.

Создать воздух (Create Air) — *Area*

Это заклинание создает воздух из «неоткуда». Сотворение его там где уже есть воздух приводит к появлению слабого ветра секунд на пять. Сотворенное в вакууме мгновенно даст воздух для дыхания. Сотворенный в земле, камне или металле воздух заполнит все пустоты но не будет разрушать конструкцию. Сотворенный под водой воздух приводит к появлению пузырей…

Продолжительность: 5 сек. Созданный воздух перманентен.

Стоимость: 1 (за 1 клетку воздуха норм. атм. давления).

Необходимо: Purify Air.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Формование Воздуха (Shape Air) — *Regular*

Позволяет заклинателю создать движения воздуха в небольшом объеме. Втер начинает дуть из выбранной клетки, потоком шириной в 1 клетку, на расстояние в пять раз большее энергии вложенной в заклинание, после чего исчезает. Ветер может вызвать «отбрасывание» (см. стр. 106) попавших в струю. За каждые 2 пункта энергии вложенной в заклинание кидай 1d каждый раунд за каждую затронутую персону. 8 полных очков сдвигают на 1 клетку назад.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 10. 1 даст мягкий бриз, 4 ветер, 6 штормовой ветер, 8 и более неистовый порыв. Стоимость поддержания та же что и на сотворение.

Необходимо: Create Air.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Прогноз погоды (Predict Weather) — *Information*

Позволяет заклинателю точно предсказать метеосводку указанной местности в указанное время. Не ведет к магическому вмешательству и не учитывает в расчете действия других заклинателей!

Стоимость: 2 энергии за каждый отстоящий от текущего день до момента предсказания. Стоимость удваивается если предсказание не относиться к текущему месту (скажем, находиться за линией горизонта). Учетверяется если предсказывается погода на другом континенте. С помощью этого заклинания невозможно предсказание погоды на других планетах или измерениях (планах).

Время на сотворение: 5 секунд за день предсказания.

Необходимо: Минимум 4 заклинания школы Воздуха.

Хождение по воздуху (Walk on Air) — *Regular*

Воздух под ногами объекта становиться твердым так что он может ходить (или бегать) через расщелины, подниматься или спускаться по воображаемым «лестницам». Если объект теряет равновесие (падает) по какой то причине (допустим от раны) – заклинание прекращает свое действие. Если заклинание будет пересотварено немедленно – объект будет падать всего секунду (около 5 ярдов) а потом «приземлиться» на воздух (получив при этом 1d повреждений) – если он, конечно не упадет на землю раньше. Но вот если вы поскользнулись идя по воздуху на высоте 3 метров от лавы… очень жаль!

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Shape Air.

Предмет: Посох, палочка, украшение или обувь. Работает только на носителя. 500 энергии, $1000.

Breathe Water (Дышать водой) — *Regular*

Позволяет объекту дышать в воде как будто это обычный воздух. При этом объект не теряет способности дышать обычным воздухом.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4; 2 на поддержание.

Необходимо: Create Air, Destroy Water (стр. 159)

Предмет: Одежда или украшение. 400 энергии.

Clouds (Облака) — *Area*

Создает или развеивает обычные природные тучи и облака.

Продолжительность: 10 минут после прекращения поддержания заклинания облака вернуться к исходному состоянию (развеяться / вернуться)

Стоимость: 1/20, тоже и самое на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Минимум 4 заклинания школы стихии Воды и 4 стихии Воздуха.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Дождь (Rain) — *Area*

Создает (или останавливает) 1 дюйм (~2.5 см.) нормальных атмосферных осадков.

Продолжительность: 1 час

Стоимость: 1/10. та же стоимость поддержания. Вызова дождя в пустыне (или другой не дождливой территории на усмотрение Мастера) удваивает стоимость. Стоимость предотвращения дождя удваивается в естественно дождливой или болотистой местности.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Clouds.

Предмет: Посох или палочка. 600 энергии. Используемо только магами. Не используемая должна храниться в воде; теряет силу если остается сухой дольше чем час.

Превращение земли в воздух (Earth to Air) — *Regular*

Описано в школе стихии земли стр. 156.

Молния (Lightning) — *Missile*

Позволяет заклинателю пустить вспышку молнии с кончика своего пальца. Очень неплохое стрелковое заклинание, не такое разрушительное как огненный шар (Fireball), но более меткое и дальнобойное. SS 13, Acc +3, 1/2D 50, Max 100. При использовании в высоко технологичных мирах имеет тенденцию попадать в электроприборы. «Молния» не может быть пущена через металлическую сетку, между прутьями решетки, изнутри машины и т.д. – она перескочит на метал и заземлится. Металлическая броня не защищает от «молнии» - трактуйте металлическую броню при попадании этим заклинанием как PD 0, DP 1.

«Молния» может вызывать непредсказуемые эффекты. Мастер может, к примеру, позволить заклинателю выстрелить в металлический пол между людьми. Это, конечно же, не нанесет страшные повреждений всем стоящим на полу, но может неплохо потрясти, сбить концентрацию и принести небольшие (может быть 1 очко?) повреждения. Мастер может поощрять творческое использование заклинания, пока оно не приносит неприятностей…

Стоимость: от 1 до 3. 1d-1 повреждений за каждую вложенную единицу энергии.

Время на сотворение: от 1 до 3 секунд (палец заклинателя будет искриться все сильнее с набором заклинанием силы).

Необходимо: Минимум 6 других заклинаний школы Воздуха

Предмет: Посох или палочка – молния вылетает с конца. 800 энергии, $1200 на украшение платиной. Используемо только магами.

Вызов элементала воздуха (Summon Air Elemental), контроль элементала воздуха (Control Air Elemental) и создание элементала воздуха (Create Air Elemental) - см. стр. 156-157.

Школа Огня (Fire)

Ниже приведены заклинания контроля и использования стихии Огня. Везде где упоминается “клетка” в огне, считается, что клетка полностью заполнена огнем (см. “Пламя” на стр. 129). Если важна высота языков пламени - считайте, ее равной 6 футам (~1.8 м).

Горящая одежда: Одежду на теле не так-то просто поджечь. Общее правило - 4 пункта повреждений огнем за раз, или заклинание “воспламенение” (Ignite Fire) третьего уровня силы подожгут часть одежды жертвы. Это очень отвлекает (-2 к DX) и причиняет 1d-4 повреждений в ход. Огонь можно сбить руками (занимает 1 ход при удачно выброшенном DX).

10 очков повреждения огнем за раз поджигают всю одежду жертвы, буквально превращая человека в живой факел, жертва получает 1d-1 повреждений в ход. Может быть сбито только если жертва будет кататься по земле в течении 3 секунд, или прыгнет в воду. Жертва не может делать ничего, пока огонь не будет потушен (если, конечно, она на защищена соответствующим заклинанием). Если деревянный щит получает 10 или больше очков повреждений в ход - носитель оного получает -2 к DX и 1d-5 повреждений в ход, пока не избавиться от него.

Эти правила представлены для обычной одежды. Броня нормально защищает против огненных атак, и одежду под броней практически невозможно поджечь. Одежда одетая поверх брони может загореться, но броня будет защищать от огненного эффекта. стр. 129-130. С другой стороны бальное платье или оборки на одежде загораются очень легко.

Магические предметы: Все магические предметы содержащие заклинания школы Огня должны быть украшены рубином; размер рубина зависит от заклинания. Если предмет содержит несколько заклинаний школы огня - он должен быть украшен одним рубином, но большего размера.

Воспламенение (Ignite Fire) — *Regular*

Это базовое заклинание школы Огня. Он создает на объекте разогретую точку и используется для поджигания легко воспламеняемых объектах. Лучше всего работает с бумагой или одежной, и не будет действовать на предметы которые не загорятся под действием обычного огня. В частности это заклинание не подожжет живое существо! Нормально разожженный огонь горит и после окончания действия заклинания.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: Зависит от температуры, стоимость на поддержания та же что и на сотворение.

1 - за эффект равный поднесению к объекту спички: подожжет свечу, курительную трубку или гнилушку за 1 секунду.

2 - за эффект равный поднесению к объекту факела: подожжет бумагу или тонкую одежду за секунду, обычная одежда загорится через 4 секунды.

3 - за эффект равный поднесению к объекту паяльной лампы: подожжет сухую растопочную древесину за секунду, кожу за пару секунд, крупное дерево за шесть секунд.

4 - за эффект равный поджогу на объекте магния или фосфора: подожжет уголь за секунду, крупное дерево за две.

Предмет: Посох палочка или украшение. 100 энергии, должна быть украшена небольшим рубином стоимостью от $50.

Создать огонь (Create Fire) — *Area*

Тоже и самое что “воспламенение” (Ignite Fire), только позволяет создать огонь без топлива. Создает клетку или больше занятую огнем (или падающую сферу огня). Это настоящий огонь, который в конечном итоге поджигает любой легко воспламеняемый объект. Не может быть сотворен внутри камня врага и т.п.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, половина на поддержание. Поддержания не требуется если есть топливо и оно загорелось.

Необходимо: Ignite Fire.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 100 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от $200.

Формование огня (Shape Fire) — *Area*

Позволяет заклинателю контролировать форму любого пламени. Естественное пламя не сможет перемещаться туда где нет топлива, однако пламя созданное с помощью заклинания «создания огня» (Create Fire) не требует топлива и может переноситься с места на место. Пламя сохраняет свою интенсивность. Каждое изменение формы требует секундной концентрации со стороны заклинателя, а перемещение пламени требует постоянной концентрации в течении всего движения, однако формованной однажды пламя будет сохранять форму до окончания действия заклинания не требуя концентрации. Максимальная скорость перемещения - 5 ярдов в ход, перемещение происходит в момент хода заклинателя. Если пламя из одной клетки сформовано стелящимся через две клетки - оно будет наносить лишь половину повреждений в каждой из этих клеток, растянутое на 3 клетки - лишь треть, и т.д.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2, половина стоимости на поддержание.

Необходимо: Ignite Fire.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от $300.

Погасить огонь (Extinguish Fire) — *Regular*

Гасит горящую клетку или, при необходимости, небольшую горящую площадь. Большие площади покрываются за счет стоимости. Гасит обычный и магический огонь, но не расплавленную сталь, лаву и т.п.

Продолжительность: Пламя гаснет как только заклинание сотворено.

Стоимость: 3 за клетку.

Необходимо: Ignite Fire

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от $300 и черным ониксом стоимостью от $100.

Нагревание (Heat) — *Regular*

Это заклинание увеличивает температуру объекта вплоть до температуры достигаемой промышленной ковкой. Это заклинание само по себе не создает горения, однако многие материалы будут загораться при достаточном нагреве. Очень полезно при приготовлении пищи. (Мастера, используйте это для игровых эффектов - не опошляйте заклинание боевым применением).

Любой заклинатель собирающийся всесторонне использовать данное заклинание должен вооружиться списком точек плавления различных веществ. Примите к сведению, что это заклинание таит массу опасностей для заклинателя: заключенный, находясь в тюрьме может расплавить прутья решетки, однако излучаемый от них жар скорее всего спалит его заживо.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за объект размером с кулак, 2 за объект объемом до кубофута, 3 за объект размером с клетку, и еще по 3 за каждую дополнительную клетку. Поддержание стоит столько же сколько сотворение.

Время на сотворение: 1 минута. Каждая минута поднимает температуру объекта на 20 градусов. Время может быть сокращено а двое, при удвоении стоимости, и так далее, но нельзя тратить меньще энергии в минуту при более медленном нагреве.

Необходимо: Create Fire, Shape Fire.
Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от $300.

Охлаждение (Cold) — *Regular*

Противоположность предыдущему заклинанию. Уменьшает температуру любого объекта вплоть до абсолютного нуля (если поддерживать заклинание достаточно долго).

Продолжительность, стоимость и время на сотворение: Те же то и для "нагревания" (Heat). Каждая минута понижает температуру на 20 градусов.

Необходимо: Heat.
Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от $300 и сапфир стоимостью от $300.

Сопротивление огню (Resist Fire) — *Regular*

Объект (существо или предмет) и все что он имеет с собой получает иммунитет огню и жаре (но не электричеству).

Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 2 за человека или за площадь в 1 клетку далее как площадное заклинание. 1 за минуту поддержания. Стоимость удваивается, если объект должен выдерживать температуру доменной печи или жерла вулкана. Стоимость утраивается, объект если должен выдерживать жару звезды или ядерного взрыва. Против боевых заклинаний школы огня достаточно первого уровня.

Необходимо: Extinguish Fire, Cold.
Предмет: Посох, палочка или украшение. Действует только на носителя. 800 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от $500 и черным ониксом стоимостью от $200.

Fireball — *Missile*
Огненный шар

Позволяет заклинателю швырнуть шар огня из руки. При попадании во что либо он исчезает в клубах пламени, которое может поджечь воспламеняемые объекты. SS 13, Acc +1, 1/2D 25, Max 50.

Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1d повреждений за каждое вложенное очко энергии.
Время на сотворение: от 1 до 3 соответственно.
Необходимо: Magery, Create Fire, Shape Fire.
Предмет: Посох или палочка - шар вылетает с конца. 800 энергии, должен быть украшен рубином стоимостью от $400. Используемо только магами.

Вызов элементала огня (Summon Fire Elemental), контроль элементала огня (Control Fire Elemental) и создание элементала огня (Create Fire Elemental) - см. стр. 156-157.

Школа Воды (Water)

Ниже приведены заклинания контроля и использования стихии Воды. Обратите внимание, что хотя человеческое тело содержит большое количество жидкости, эти заклинания не будут действовать на води внутри тела живого существа, если в заклинании не сказано обратного. Одна клетка воды считается глубиной 1 фут (~30 см.), что около 60 галлонов (~230 литров) объемом и может затушить 1 клетку огня.

Найти воду (Seek Water) — *Information*

Это заклинание является базовым для школы Воды. Позволяет заклинателю определить направление, расстояние до и общий тип ближайшего существенного источника воды. Используйте модификаторы за дальние дистанции (стр. 151). Любые известные заклинателю источники воды могут быть исключены из сферы поиска заклинателем перед сотворением заклинания. Для сотворения необходима раздвоенная палка, а без нее -3 к уровню умения.

Стоимость: 2
Предмет: Раздвоенная палка рогатина (может быть также вырезана из кости). 40 энергии, $300 материалов.

Очистка воды (Purify Water) — *Special*

Позволяет заклинателю убрать все загрязнения из воды проливая ее через обруч или кольцо (или через сомкнутые в кольцо пальцы заклинателя). Только один бросок проверки умения необходим пока поток льется.

Продолжительность: Очищенная вода остается таковой пока вновь не будет загажена.
Стоимость: 1 за галлон (~4 литра).
Время на сотворение: Обычно 5-10 секунд на галлон, или найдите большее кольцо и большую емкость.
Необходимо: Seek Water
Предмет: Обруч из кости или слонового бивня. 50 энергии.

Создать воду (Create Water) — *Regular*

Позволяет заклинателю создавать воду из ничего. Может появится лишь в следующих формах: Может появится внутри емкости или шара жидкости в воздухе (который немедленно начнет падать). Или может появиться в виде густого тумана капель, в этой форме один галлон воды будет тушить клетку огня. Водя не может быть создана внутри противника и т.д.

Продолжительность: Созданная вода останется навсегда.
Стоимость: 2 за галлон.
Необходимо: Purify Water.
Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Уничтожить воду (Destroy Water) — *Area*

Вода (в любой форме) исчезает под действием данного заклинания, оставляя на вместо себя лишь вакуум и/или все нечистоты которые содержала. Удобно при сушке вещей и спасение утопающих. Если вокруг еще осталась вода, она конечно же немедленно хлынет заполнять пустоту. Не может быть использована для обезвоживания тела противника.

Продолжительность: Навсегда.
Стоимость: 3 если вода глубока, 2 если глубина клетки не больше ярда.
Необходимо: Create Water.
Предмет: Посох палочка или украшение. 300 энергии.

Формование воды (Shape Water) — *Regular*

Позволяет заклинателю придавать воде (или льду или пару) любую форму, и даже перемещать. Заданную форму вода будет держать в течении действия заклинания не требую от заклинателя концентрироваться снова. Вода перемещаемая с помощью данного заклинания движется со скоростью 3 клетки в ход.

Часто используемая форма - стена воды, чтобы останавливать огненные атаки. 20 галлонов (~75 л.) создадут стену высотой 6 футов (1.8 м.) пересекающую 1 клетку. Такая стена остановит "огненные шары" (Fireball) и обычное пламя; причиняет 2d повреждений проходящему сквозь нее. 20 галлонов воды это около 2.5 кубофутов объемом и 160 фунтов (~70 кг.) весом.

Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за 20 галлонов. 1 на поддержание (всей форм).
Время на сотворение: 2 секунды.
Необходимо: Create Water
Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии.

Дышать водой (Breath Water) — *Regular*

Описано в школе стихии Воздуха см. стр. 157.

Хождение по воде (Walk on Water) — *Regular*

Позволяет объекту ходить по воде как будто это земля. Если вода течет мастер может установить DX штрафы на любые действия находящегося на поверхности. Если на воде волны или она быстро течет - бросок по DX (возможно с большими штрафами) необходим каждый ход чтобы остаться на ногах. Критический провал броска для заклинателя прервет действие заклинателя.

Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.
Время на сотворение: 4 секунды.
Необходимо: Shape Water.
Предмет: Посох, палочка, украшение или одежда. Работает только на носителя. 500 энергии.

Туман (Fog) — *Area*

Создает область плотного тумана. Даже через одну клетку заполненную туманом нельзя ничего рассмотреть. Пламенное (Flame Weapon) оружие и снаряды (Flame Missile) теряю свою дополнительную силу в этом тумане. Прохождение через каждую клетку тумана наносит 1 очко повреждений огненным элементалам и вычитает по 1 очку наносимых при попадании повреждений с огненных шаров (Fire Ball). Однако туман не тушит огонь.

Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 2; половина на поддержание.
Необходимо: Shape Water
Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Ледяная сфера (Ice Sphere) — *Missile*

Позволяет заклинателю швырнуть ледяной шар из руки. При попадании - наносит дробящие (crushing) повреждения и разлетается в капли водяных брызг. Шарик мощностью в 1 энергию способен также, при точном попадании, затушить 1 "клетку" огня. SS 13, Acc +2, 1/2D 40, Max 80.

Стоимость: от 1 до 3. 1d повреждений за каждую вложенную единицу энергии. По огненным созданиям наносит удвоенные повреждения.

Время на сотворение: от 1 до 3 секунд соответственно.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Посох или палочка - шар вылетает с конца. 400 энергии. На конец должен быть установлен сапфир стоимостью от $500. Используемо только магами.

Дождь (Rain) — *Area*

Описано в школе стихии Воздуха. Стр. 157.

Вызов элементала воды (Summon Water Elemental), контроль элементала воды (Control Water Elemental) и создание элементала воды (Create Water Elemental) - см. стр. 156-157.

Школа чародейства (Enchantment)

Ниже приведены заклинания наложения и снятия постоянных магических эффектов на предметы. Все они могут быть сотворены с помощью ритуальной магии (см. стр. 151).

Зачаровать (Enchant) (VH) — *Enchantment*

Это базовое заклинание школы чародейства. Чтобы накладывать какие-либо заклинания на предмет - заклинатель должен знать это заклинание. Это заклинание также является необходимым для всех остальных заклинаний школы чародейства, кроме заклинания "свитка" (Scroll).

При зачаровании предмета, уровень броска на проверку умения определяется наименьшим из его уровня умения в накладываемом заклинании и уровня заклинания "зачаровать". Если ему помогают ассистенты - их уровень умения должен быть более 15 в обоих заклинаниях, но бросок определяться умениями заклинателя.

Продолжительность: Все магические предметы остаются таковыми до тех пор, пока не будут уничтожены или пока их не расколдуют (см. ниже).

Стоимость и время на сотворение: См. стр. 152-153.

Необходимо: Magery 2, и как минимум по 1 заклинанию из 10 различных школ магии.

Свиток (Scroll) — *Enchantment*

Дает заклинателю возможность писать магические свитки содержащие в себе любы заклинания из других школ магии. Громко прочитанные магом, понимающий язык на котором написан свиток вызовет едино разовое сотворение заклинания. После этого свиток теряет силу, а текст исчезает. Чтение свитка занимает в двое больше времени чем обычное сотворение такого же заклинания; маг читающий свиток платит стоимость заклинания как обычно. Если от свитка не защищаются, броска проверки умения не требуется при прочтении свитка, если необходима защита - кидается бросок по уровню заклинания заклинателя писавшего свиток.

Чтобы понять что в нем содержится, свиток можно читать про себя. Это не вызывает сотворение заклинания, но маг, знающий язык написанного, узнает для чего это заклинание.

Заклинание может быть на любом материале, но обычно это пергамент. Любое повреждение бумаги не уменьшает силу свитка, пока текст на нем разборчив.

Время на сотворение: Количество дней необходимое для написания свитка равно количеству энергии уходящему на обычное сотворение данного заклинания (базовая стоимость для площадных (area) заклинаний), не учитывая никаких бонусов за высокие уровни умения. Умножьте стоимость на $25 чтобы получить рыночную стоимость такого свитка. Пример: Энергетическая стоимость "истинного зрения" (Real Vision) обычно 3. Написания свита "истинного зрения" займет 3 полных дня а стоимость на продажу будет $75. В конце написания свитка матер кидает бросок по меньшему из уровня умения "свиток" и уровня умения накладываемого заклинания. Успешный бросок означает что свиток будет работать нормально. Проваленный - свиток не рабочий. Критический провал означает что свиток сотворит неправильное заклинание!

Продолжительность: Столько сколько будет длиться обычное заклинание. Если заклинание может быть поддержано, маг прочитавший свиток может его поддерживать.

Необходимо: Magery, грамотность (Literacy). Нельзя писать свитки с заклинаниями, которые тобой не изучены.

Снять чары (Remove Enchantment) — *Enchantment*

Снимает одно зачарованное заклинание с предмета, не затрагивая остальные. Исключение: проваленная попытка снять "ограничивающую" (limiting) чару уберет остальное чары с предмета.

Модификаторы: -3 если заклинатель не знает заклинания которое пытается снять. -3 если он точно не знает какими заклинаниями зачарован предмет. -3 за каждую дополнительную чару уже имеющиеся на предмете. Модификаторы кумулятивны.

Продолжительность: Чары снимаются навсегда.

Стоимость: 100 или 1/10 стоимости наложения снимаемой чары, что больше.

Время на сотворение: зависит от энергии, как при зачаровании (см. стр. 140)

Необходимо: Enchant

Энергия (Power) — *Enchantment*

Делает предмет полностью или частично энергонезависимым (self-powered). Другими словами, уменьшает количество энергии необходимое для использования предмета. Энергия берется непосредственно из окружающей маны. Энергонезависимые предметы ценятся очень высоко, поскольку не изматыват пользователя. Носитель предмета имеющего 1 пункт "энергонезависимости", тратит на сотворение и поддержания заклинания с этого предмета на 1 очко энергии меньше чем должно. Пример: кольцо полета (Flight) имеет 1 пункт "энергонезависимости". Обычная стоимость - 5 на сотворение и 3 в минуту на поддержание. Но теперь стоимость сотворения 4, поддержания 2.

Все это подразумевает область нормального уровня маны (normal mana). В области низкой маны (low-mana) производится лишь половина энергии (округленно в низ). В области большого или очень большого содержания маны (high-manna и very-high-manna) производиться удвоенное количество энергии. Накапливать или давать энергии сверх нужного эта чара не может.

Если "энергообеспечение" дает достаточно энергии чтобы стоимость поддержания стала 0 - предмет, после оплаты стоимости сотворения, может считаться всегда "включенным", но носитель все еще должен оставаться в сознании и прочее чтобы поддерживать заклинание. Но если "энергообеспечения" хватает чтобы стоимость сотворения стала 0 - предмет по всем параметрам становиться всегда "включеным" и не требует концентрации на поддержание! Владелец все еще может "включать" и "выключать" его когда хочет.

Стоимость для создания: 500 за первый и 500 за второй уровень энергообеспечения, 1000 за третий, далее цена удваивается за каждый уровень. Может быть пересотворено на более высоком уровне как и Точность (Accuracy) (см. ниже).

Необходимо: Enchant, Recover Strength.

Зачарование оружия

Если не сказано отдельно - объектом всех ниже перечисленных заклинаний должно быть оружие, и тот кто последним брал его в руки называется "владельцем". Все заклинания накладываются навсегда и не требуют вложения энергии со стороны владельца оружия.

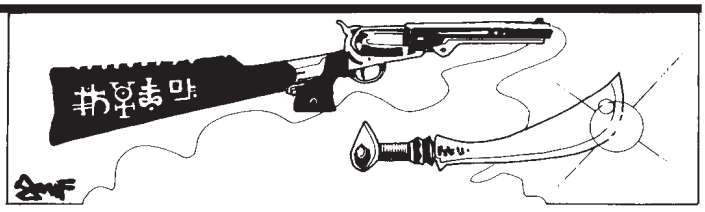
Точность (Accuracy) — *Enchantment*

Делает выбранное оружие более точным увеличивая умение использующего. Точность добавляет от +1 до +3 к уровню умения.

Стоимость: 250 за +1, 1000 за +2, 5000 за +3. Стоимость делиться на 10 если объект - снаряд (т.е. стрела +3 будет стоить 5000 энергии).

Если оружие уже зачаровано этим заклинанием, заклинатель может пересотворить заклинание на более высоком уровне (дела оружие более точным). Стоимостью сотворения будет являться разницей между стоимостями "старой" и "новой" чары.

Необходимо: Enchant и 5 заклинаний школы стихии Воздуха.



Сила (Puissance) — *Enchantment*

Зачарованное оружие при попадании наносит больше повреждений чем обычно. Это заклинание увеличивает базовые повреждения; т.е. зачарованное оружие будет лучше пробивать броню.

Стоимость: Зависит от бонуса. +1: 250, +2: 1000, +3: 5000. Стоимость удваивается если объект - стрелковое (missile) оружие. Стоимость делиться на 10 если объект - снаряд (стрела и т.п.). Примите к сведению, что это заклинание может быть пересотворено с большим бонусом, также как и Точность (см. выше).

Необходимо: Enchant и минимум 5 заклинаний школы Земли.

Зачарование брони

Эти заклинания накладываются только на одежду, броню и щиты. Эти веще всегда “включены” и улучшают защиту носителя. Недостаток в том, что если вещь повреждена достаточно сильно - чары исчезают. Следите за тем сколько раз вещь была пробита вражескими ударами. После того как она будет пробита (DRx5) раз (используется ее естественный DR) чары спадают. Если одежда не имеет DR (допустим рубаха зачарована быть броней) - она теряет чары после пяти пробоев.

Обычная починка вещи восстанавливает саму вещь, но не снимает количество “пробоев”. Однако заклинание “починки” (Repair) аннулирует число пробоев.

Если используются продвинутые правила для брони - броня может быть зачарована и куплена по частям. Стоимость энергии для частей - 40% полной стоимости для торса (30% если закрывает только спереди!); 10% за пару наручей, поножей, кистей, и ступней; 20% за голову.

Укрепление (Fortify) *Enchantment*

Добавляет DR предмету. DR может быть увеличено до +5. Если вы собираете броню по частям - каждая защищает сама по себе и несколько зачарованных предметов могут быть одеты. Если вы используете общие правила брони - используйте заклинание на грудину брони и добавляете DR независимо от того куда попал удар.

Стоимость: 50 за DR +1, 200 за DR +2, 800 за DR +3, 3000 за DR +4, 8000 за DR +5. Это заклинание может быть пересотворено для усиления так же как “точность” (Accuracy см. стр. 160).

Необходимо: Enchant.

Предмет: Одежда или броня (но не щит).

Отражение (Deflect) *Enchantment*

Добавляет PD предмету на который сотворено. PD может быть увеличено до +5. Если вы собираете броню по частям - каждя защищает сама по себе и несколько зачарованных предметов могут быть одеты. Если вы используете общие правила брони - используйте заклинание на грудину брони и добавляете PD независимо от того куда попал удар.

Стоимость: 100 за PD +1, 500 за PD +2, 2000 за PD +3, 8000 за PD +4, 20000 за PD +5. Это заклинание может быть пересотворено для усиления так же как “точность” (Accuracy см. стр. 160).

Необходимо: Enchant.

Предмет: Одежда, броня или щит.

Облегчение (Lighten) *Enchantment*

Делает броню или щит легче и более удобной при ношении. Объект становиться легче только для носителя и только когда надет. “Облегченная” броня в рюкзаке будет весить столько же сколько и обычная.

Стоимость: 100 за уменьшение веса на 25%; 500 за уменьшение веса вдвое.

Необходимо: Enchant.

Колдовской инструментарий

Предметы зачарованные данными заклинаниями используемы только магами. Все заклинания считаются «всегда включенными».

Посох (Staff) *Enchantment*

Все чего касается этот посох расценивается как будто его коснулся владелец посоха. (Маг также может вставить энергокамень (powerstone) в этот посох и пользоваться им как обычно). См. стр. 149.

Обратите внимание, что хотя большинство магических предметов выполняются в виде палочки или посоха - они далеко не обязательно содержат это заклинание. “Посох” используется только тогда когда магу необходим предмет увеличивающий досягаемость его прикосновения. Указывание посохом также сокращает дистанцию на 1 клетку.

Стоимость: 30.

Необходимо: Enchant.

Предмет: Любой стержневидный кусок органического материала (дерева, кости, клака и т.д.) длиной до 6 футов (~1.8 м.). Может быть украшен любыми другими материалами, допустим камнями и драг. металлами. Короткий посох часто называют “жезлом”, а очень короткий - “палочкой”.

Энергокамень (Powerstone) *Enchantment*

Энергокамень используется для накопления маны. Маг касающийся энергокамя может взять часть или всю накопленную им энергию, используя ее вместо энергии своего тело при сотворении заклинаний.

У каждого энергокаменя есть характеристика – «сила». Сила энергокамя это максимальное значение энергии которое он может содержать. Поскольку маг может использовать лишь один энергокамень в ход - большие энергокамни более полезны чем много мальеньких. Большой энергокамень может помочь в сотворении больших заклинаний; много маленьких можно использовать для помощи в поддержании заклинаний - по очереди, но они не могут быть использованы несколько за раз.

Энергокамень после использования заряжается сам по себе, поглощая ману из окружающего мира. Скорость зарядки зависит от уровня маны:

Нет маны (no mana): Не заряжается.

Низкий уровень маны (low mana): 1 пункт в неделю.

Обычный уровень маны (normal mana): 1 пункт в день.

Высокий уровень маны (height mana): 1 пункт в 12 часов.

Очень высокий уровень маны (very height mana): 1 пункт в 6 часов.

Энергокамень не заряжается если на расстоянии до 6 футов (~1.8 м.) он него находиться более сильный энергокамень. Камни равного размера делят доступную ману и заряжаются медленней. Это неприятное обстоятельство означает, что владелец нескольких энергокамней должен держать часть отдельно от своих вещей во время зарядки!

Правила создания энергокамней: Необходимо ювелирное изделие (см. ниже). Первое сотворение чары на него превращает камень в незаряженный энергокамень силой 1. Каждое новое сотворение чары на него увеличивает силу камня на 1. Так что 15 успешных сотворений чары “энергокамень” создадут энергокамень силой 15. Но, примите к сведению, что такое количество сотворение дает суммарный шанс критического провал 1 из 4. Критический провал уничтожает камень. Для 60 сотворений заклинания шанс 2 из 3!

Каждый обычный провал при сотворение “энергокамня” накладывает какое-либо магическое отклонение на камень. Так что можно месяцы зачаровывать энергокамень 20 силы но он будет пахнуть тухлой рыбой, и сможет быть использован только по средам… Так что крупные камни без серьезных “отклонений” стоят гораздо больше чем другие такой же силы. Отклонения и причуды камней устанавливает Мастер, тем самым балансируя игру. Большинство из них будут накладывать определенные ограничения на зарядку камня (допустим только в погруженным в кровь летучей мыши), или на его использование (допустим только для школы Огня; только зеленоглазой девой; только если голова не покрыта и т.п.). Некоторые будут действовать на пользователя камня (допустим делает его немым на час после использования).

Заклинатель знает о провале заклинания, но не о том, какие причуды получил энергокамень. Заклинание “анализ магии” (Analyze Magic) может определить какие причуды есть на энергокамне. Два провала подрят означают что “растить” камень дальше невозможно.

Энергокамень должен быть сделан из ювелирного камня (обычно опала). Его максимальная сила равна его весу в каратах (1 карат - 0.2 грамма). Так что мощные энергокамни заметны, если носятся на виду. Драг камни выше 10 карат - редкость; выше 20 большая редкость. И поскольку исходный материал для сильного энергокамя дороже - это задирает их стоимость еще выше (см. стр. 153).

После создания энергокамень не заряжен (однако если он уже содержит энергию, зачарование его с целью увеличение его силы не изменит энергозапас). Энергия с камня не может быть использована для зачарования его самого!

Стоимость: 20.

Необходимо: Enchant.

“Встроенные” (Dedicated) энергокамни

Если энергокамень установлен на предмет перед зачарованием этого предмета - он становится частью магического предмета. Если предмет снабжен энергокамнем - его энергия может быть использована для сотворения заклинаний, но только с этого предмета.

Если встроенный энергокамень вынуть из предмета - предмет сломан и теряет все чары, однако энергокамень остается и может быть использован как обычный энергокамень. Конечно если камень “хитро” встроен в предмет - допустим инкрустирует кольцо - для его вытаскивания необходим бросок по соответствующему умению - в данном случаи по ювелирному делу (Jeweler) чтобы вытащить его не сломав.

Плюс “встроенных” энергокамней в том, что за счет специального канала он дает вдвое больше энергии. То есть 1 очко энергии с камня даст два очка энергии (а заряжаться он после этого будет всего день в облости нормальной маны).

“Выделенные” (Exclusive) энергокамни

Предмет может также быть снабжен энергокамнем, так что предмет может использовать энергию только то энергокамя(ей). Все тоже самое что и для “встроенных” энергокамней, только энергии он дает в трое больше - т.е. 1 очко энергии с “выделенного” энергокамня даст три очка энергии, однако предмет становиться бесполезен пока камень(ни) разряжен(ы).

Школа целительства (Healing)

Это заклинания белейшей из магий. Однако некоторые заклинания школы целительства предшествуют темным заклинаниям школы некромантии… Некоторые целителе отказываются от изучения «оживления» (Resurrection, заклинание описано в книге GURPS Magic) из-за того, что для изучения этого заклинания требуются знания грязной школы Некромантии.

Тот кто пытается лечить себя сам, получает штраф к умению равный количеству полученных повреждений. К примеру волшебник получил 4 пункта повреждений, он получает –4 на любую попытку лечить себя.

Критический провал любого целительного заклинания всегда несет какие-то плохие последствия для пациента – ухудшение раны или нанесение новой и т.п.

Передача силы (Lend Strength) — *Regular*

Восстанавливает потерянные пункты усталости объекта. Не требует энергии от заклинателя. Не может увеличивать ST выше исходного уровня.

Стоимость: Любое количество энергии потраченное заклинателем идет на восстановление ST объекта. Пример: заклинатель тратит 5 энергии – объект получает 5 потерянных пунктов усталости. Стоимость заклинания не уменьшается за счет высокого уровня умения.

Необходимо: Magery или преимущество Эмпатия (Empathy)

Предмет: Посох, палочка или украшение. 100 энергии.

Передача здоровья (Lead Health) — *Regular*

Тоже что и предыдущее заклинания, только вместо усталости восстанавливает HT объекта. Однако это «временное» лечение, HT переданное с помощью данного заклинания длится всего час, после чего исчезает. HT не может быть поднято выше исходного уровня.

Это заклинание не может быть поддержано; необходимо сотворять заново. Так что это только временная мера. Как и при передаче силы, стоимость заклинания не уменьшается за счет высокого уровня умения.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 1 за очко передаваемого HT.

Необходимо: Lend Strength

Предмет: Посох, палочка или украшение. 250 энергии.

Восстановление силы (Recover Strength) — *Special*

Действует на саго заклинателя; не может восстанавливать ST другим. Позволяет заклинателю отдыхать и избавляться от усталости быстрее чем обычно. Обычный человек восстанавливает очки усталости со скоростью 1 за 10 минут отдыха. Маг знающий это заклинание на уровне 15 восстанавливает очки усталости в двое быстрей – 1 за 5 минут. Маг знающий это заклинание на уровне 20 восстанавливает по очку усталости каждые 2 минуты. Дальнейшие улучшения невозможны.

Никакие броски кубиков и ритуалы не требуются – просто маг отдыхает быстрее собирая ману из окружающего пространства. В течении отдыха маг может поддерживать действие заклинания, но только не тех что требуют для этого концентрироваться.

Это заклинание не работает в областях с низким уровнем маны (low-mana) или отсутствием маны (no-mana).

Стоимость: нет.

Необходимо: Magery, Lend Strength

Предмет: Украшение. Позволяет носителю отдыхать так, как будто он знает заклинание на том же уровне что мощность (Power) предмета. Всегда «Включен». Очень редкий предмет! 1000 энергии должен быть сделан из сплава золота и платины (минимальная стоимость за меленькое колечко $500)

Пробуждение (Awaken) — *Area*

Будит объект(ы) и приводит их настороженное состояние; мгновенно отменяет эффекты оглушения (stun) и заклинания временного прекращения жизненных функций (Suspended Animation). Если объект очень сильно устал (ST меньше 3). Заклинание удержит его в настороженности только час, и это будет стоить ему 1 усталости. Не работает на тех, у кого ST 0 или меньше. Объект должен сделать бросок по HT чтобы проснуться, но с бонусом равным числу на которое успешнее бросок сотворения заклинания. Объект просыпается с –3 если он был без сознания из-за ран; -6 если находился под действием транквилизаторов.

Стоимость: 1

Необходимо: Lead Health

Предмет: Посох или палочка. Необходимо коснуться объекта. 300 энергии.

Легкое лечение (Minor Healing) — *Regular*

Восстанавливает объекту до 3 HT. Не уничтожает болезни, но вылечит вред уже причиненный болезнью.

Это заклинание опасно при использовании больше чем раз в день на один объект. При второй попытке бросок с –3, третей с –6 и т.д.

Если ваше врачебное (Physician) умение на уровне 15 и выше, «критический провал» при использовании этого заклинания является лишь обычным провалом – если это не вторая и более попытка за день на один объект.

Стоимость: от 1 до 3; тоже количество HT восстанавливается у объекта.

Необходимо: Lend Health

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Необходимо коснуться «пациента». Используемо только магами или теми у кого врачебное (Physician) умение на уровне 15+. 600 энергии.

Серьезное лечение (Major Healing) (VH) — *Regular*

Восстанавливает объекту до 8 HT. Не уничтожает болезни, но вылечит вред уже причиненный болезнью.

Это заклинание опасно при использовании больше чем раз в день на один объект. При второй попытке бросок с –3, третей с –6 и т.д.

Если ваше врачебное (Physician) умение на уровне 15 и выше, «критический провал» при использовании этого заклинания является лишь обычным провалом – если это не вторая и более попытка за день на один объект. Однако можно использовать отдельно легкое лечение (Minor Healing) и серозное лечение (Major Healing) в один день на одного пациента без штрафов.

Стоимость: от 1 до 4; объект восстанавливает вдвое большее количество HT.

Необходимо: Magery, Minor Healing.

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Необходимо коснуться «пациента». Используемо только магами или теми у кого врачебное (Physician) умение на уровне 20+. 1500 энергии.

Школа знаний (Knowledge)

Приведенные ниже заклинания дают информацию. Если не сказано обратного - продолжительность “мгновенно”, это значит, что заклинатель получает знания одной вспышкой, а не долгими картинками.

Обнаружение магии (Detect Magic) — *Regular*

Дает заклинателю возможность определить магический объект или нет. При успешном сотворении - следующее сотвоерние даст информацию о том, постоянна это магия или временна. Критический успех на любой при этих бросков даст полную идентификацию заклинания, как при “анализе магии” (Analyze Magic).

Стоимость: 2.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Magery

Предмет: (a) Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. 100 энергии. (b) Кольцо или ожерелье (ошейник); всегда “включено”. Вибрирует, предупреждая носителя о том, что на расстоянии 5 ярдов от него есть магический предмет. Заклинание “ограничение” (Limit) часто используется для того чтобы заставить объект определять только конкретные типы магии. 300 энергии.

Аура (Aura) — *Information*

Показывает заклинателю светящийся ореол (ауру) вокруг объекта. Это аура дает заклинателю общую информацию о личности объекта. Чем лучше бросок, тем глубже знания. В частности аура показывает является ли объект магом (и насколько сильным); есть ли на объекте контроль (control) или овладивание (possession) любого рода и испытывает ли объект какие-то сильные эмоции. У каждого живого существа есть аура; у предметов ее нет. Зомби определяются по слабой ауре смерти. Вампиры сохраняют ту ауру, которая была при жизни.

"Иллюзии" и созданные существа не имеют ауры, так что успешное сотворение на них этого заклинания даст понять что это не реальное существо. Критический успех даст информацию о скрытых магических особенностях, таких как, оборотничество, вампиризм, неестественное долголетие и т.п.

Стоимость: 3 (за объект любого размера).

Необходимо: Detect Magic.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. 100 энергии.

Поиск (Seeker) — *Information*

Настраивает заклинателя на искомую персону или искусственный объект. Полезно при поиске пропавших вещей. Успешный бросок дает заклинателю видение приблизительного местонахождения, или ведет его к цели если она находиться в приделах мили. Модификаторы: Стандартные модификаторы дальних дистанций (стр. 151). Что либо связанное с искомым объектом (допустим часть одежды искомого человека) должно иметься при сотворении заклинания; если такового не имеется -5 к умению. +1 если заклинатель держал в руках или каким либо другим образом знаком с объектом.

Стоимость: 3. Одна попытка в неделю.

Необходимо: Magery, IQ 12+ и как минимум два "поисковых" заклинания (т.е. Seek Earth, Seek Water).

Предмет: Раздвоенная палка (дерево, кость, клык) или стрелка компаса (вырезанная из слоновой кости) которая всегда будет показывать на один конкретный объект, выбранный при создании. Что-то относящееся к объекту должно быть использовано при создании предмета и встроено в него. 500 энергии.

Слежка (Trace) — *Regular*

Может быть сотворено на любую личность, животное или предмет. Пока заклинание поддерживается - заклинатель, концентрируясь в течении секунды узнает где находиться объект. Объект должен находиться рядом с заклинателем в момент сотворения заклинания, или сначала должен быть успешно применен поиск (Seeker). Если объект вне досягаемости заклинателя используйте модификаторы дальних дистанций.

Продолжительность: 1 час. Одна попытка в день.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Seeker.

Опознание заклинания (Identify Spell) — *Information*

Позволяет заклинателю узнать какое заклинание или заклинания были сотворены только что (в течении последних пяти минут), или сотворяются в данный момент, объектом или на объект. Не определяет заклинания на зачарованных предметах. Одно сотворение заклинания опознает все заклинания сотворенные объектом, или на объект. Однако, если заклинания совершенно неизвестны заклинателю – не просто не выучены им, а такие, о которых он даже не слышал – мастер должен давать только общее, смутное описание – типа «какая-то физическая защита». Общее правило – заклинатель обычно слышал о всех заклинаниях из этого списка, кроме тех, которые Мастер определил заранее как «секретные». Однако заклинатель не знает о заклинаниях созданных Мастером или игроками.

Стоимость: 2.

Необходимо: Detect Magic.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 1100 энергии.

Анализ Магии (Analyze Magic) — *Information; Зашита заклинаниями скрывающими магию*

Дает заклинателю знать, какие заклинания есть на объекте. Если на объекте более одного заклинания, «анализ магии» определит самое малоэнергетическое, и сообщит заклинателю о том, что на объекте есть еще заклинания. Его можно сотворить заново, для анализа следующего заклинания и т.д.

Как и при опознании заклинания (предыдущее заклинание), оно дает ограниченную информацию о заклинаниях совершенно неизвестных заклинателю.

Стоимость: 8.

Время на сотворение: 1 час.

Необходимо: Identify Spell.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 1200 энергии.

Школа света и тьмы (Light and Darkness)

Свет (Light) — *Regular*

Производит слабый свет, как от пламени свечи. Он остается на месте пока заклинатель не сконцентрируется на его перемещении. Перемещается со скоростью 5.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 на сотворение 1 на поддержание.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 100 энергии.

Постоянный свет (Continual Light) — *Regular*

Сотворяется на небольшой объект (максимум размером с кулак или 1 фунт) или небольшую часть большого объекта, вызывая белое свечение этого объекта.

Продолжительность: Переменная – кидай 2d на количество дней.

Стоимость: 2 за тусклое свечение, 4 за свет костра, 6 за свет такой яркости, что с близкого расстояния больно смотреть.

Необходимо: Light.

Предмет: Любой предмет можно сделать светящимся вечно за стоимость в 100 раз большую чем вышеуказанная (т.е. 200 за тусклое свечение и т.д.).

Вспышка (Flash) — *Regular*

Создает яркую вспышку света. Она полностью ослепит того кто ее видит, и уменьшит DX остальных на 3. Действует на всех, кто повернут лицом к источнику света с открытыми глазами (если не использованы миниатюры – на усмотрение мастера). Заклинатель сам по себе не будет затронут, если он закроет глаза в момент сотворения заклинания. Все остальные создания в находящиеся области действия должны сделать бросок по HT для избежания худшего эффекта.

Расстояние	*Бросок HT выполнен*	*Бросок HT провален*
ближе 10 клеток	1 минута с –3 DX	3х сек. ослепление 1 минута с –3 к DX
от 11 до 25 клеток	10 секунд с –3 к DX	1 минута с –3 к DX
более 26 клеток	никакого эффекта	3 сек. с –3 к DX

Стоимость: 4.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Continual Light.

Тьма (Darkness) — *Area*

Покрывает одну или более клеток кромешной тьмой. Находящийся в «темной» клетке может видеть наружу нормально, но не видит ничего в своей собственной и соседних «темных» клетках. Находящиеся снаружи не видят ничего кроме тьмы в «темных» клетках. Так что атаки из темных клеток не имею штрафов, а атаки в темноту: идут с –4 если защищающийся находиться в одиночной «темной» клетке, с –6 если вокруг есть еще «темные» клетки. Заклинание «зрение во тьме» (Dark Vision описанное в GURPS Magic) позволяет видеть через «тьму», «инфрозрение» (Infravision) – нет.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Continual Light

Предмет: Пол, земля или ковер могут быть зачарованны таким образом, что площадь над ними (около 6 футов ~ 1.8 метра) остается постоянно во тьме. 120 энергии за клетку.

Размытее (Blur) — *Regular*

Объект становиться сложнее увидеть и, следовательно, усложняет попадание физическими атаками и заклинаниями. Каждое очко затраченной энергии (вплоть до 5) вычитается из эффективного уровня умений атакующего объект.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 5 на сотворение и поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Darkness.

Предмет: Посох, палочка или украшение; работает только на носителя. 100 энергии за каждое вычитаемое очко.

Школа созидания и разрушение (Making and Breaking)

Слабое место (Find Weakness) ***Information***

Позволяет заклинателю почувствовать самую хрупкую точку на объекте. Может быть сотворено на часть крупного объекта; не обязательно сотворять его на всю городскую стену, можно проверять по одному метру стены за раз. Конечно же, большинство объектов вообще не имеют особо уязвимых мест.

Стоимость: 1 за клетку (мин. 1). Цена удваивается если объект живой.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: По одному заклинанию каждой из четырех школ стихий.

Предмет: Украшение. Работает только для носителя. 100 энергии.

Ослабление (Weaken) ***Regular***

Наносит 1d повреждений слабейшей части объекта (работает только на неодушевленные предметы). О прочности различных материалов см. стр. 125. Заклинатель не может использовать это заклинание на один предмет чаще, чем раз в час. DR не защищает объект.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 2

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Find Weakness.

Предмет: Посох, палочка или перчатки. Работает только для носителя. Используется при ударе по объекту. 200 энергии.

Разрушение (Shatter)(VH) ***Regular***

Похоже на «ослабление» (Weaken), но быстрее – сотворяется за ход, а повторять можно немедленно. Наносит до 3d повреждений. Но если заклинание не нанесло достаточно для уничтожения объекта повреждений – оно не оставляет никого ущерба. Объектом может быть только неодушевленный предмет.

Стоимость: от 1 до 3. 1d повреждений за каждую единицу энергии, вложенную в заклинание.

Необходимо: Magery, Weaken.

Предмет: Посох, палочка или перчатки. Работает только для носителя. Используется при ударе по объекту. 500 энергии.

Восстановление (Restore) ***Regular***

Сломаный объект временно начинает выглядит как новый. Другие органы чувств и «маг-зрение» (Mage Sight) этим заклинанием не проведешь.

Продолжительность: 10 минут

Стоимость: 2 за клетку размера объекта; половина на поддержание; Очень маленькие объекты все равно стоят 2 энергии.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Либо Weaken либо Simple Illusion.

Собрать (Rejoin) ***Regular***

Временно чинит сломаные неодушевленные предметы. Если некоторые маленькие части утеряны – штраф к уровню заклинания –3, но если все же сотворено успешно – объект соберется без не хватающих частей.

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 1 за каждые 10 фунтов веса объекта (минимальная стоимость 2); половина (округленно вверх) на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды за каждые 10 фунтов веса объекта.

Необходимо: Weaken и Restore.

Починка (Repair) ***Regular***

Восстанавливает сломаный, неодушевленный объект. Если какие-то мелкие части утеряны: -5 к уровню заклинания, и подходящий материал для создания этой части заново (к примеру, для починки золотой филигранной работы необходим кусок золота). Если заклинание сотворено успешно, утерянные части будут заменены новыми. Сломаный магический предмет не восстановит чары после «починки» (зато можно восстанавливать запас прочности магических вещей).

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3 за каждые 10 фунтов веса объекта (мин. стоимость 6).

Время на сотворение: 1 секунда за каждый фунт веса (мин. 10 секунд)

Необходимо: Magery 2, Rejoin.

Школа контроля сознания (Mind Control)

Страх (Fear) ***Area; Защита по IQ***

Объект(ы) испытывает страх. Проваливший бросок защиты должен перекинуть бросок реакции (reaction check) с –3 или +3; Мастер решает даст ли страх «лучшую» или «худшую» реакцию. Враг может сдаться, или выполнить неистовую атаку; торговец может действовать запугано или потребовать чтобы вы убирались прочь. Так что результат достаточно хаотичный! Объект защитившийся от заклинания разозлиться.

Игровой персонаж под действием данного заклинания, вместо броска реакции, должен сделать бросок страха (Fright Check) с –3.

Продолжительность: 10 минут если не остановлено раньше с по помощью «храбрости» (Bravery).

Стоимость: 1. Не поддерживается.

Необходимо: Sense Emotion.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда «включен»; вызывает страх у носителя. 200 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. 300 энергии.

Храбрость (Bravery) ***Area; Защита по IQ-1***

Делает объект(ы) бесстрашным. Любой находящийся по действием данного заклинания, при заявлении осторожного действия, должен выбросить бросок по IQ чтобы избежать храбрых поступков.

Продолжительность: 1 час если не остановлено раньше с помощью «страха» (Fear).

Стоимость: 2. Нельзя поддерживать.

Необходимо: Fear.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда «включен»; поддерживает эффект заклинания «храбрость» на носителе. 500 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 500 энергии.

Глупость (Foolishness) ***Regular; Защита по IQ***

Временно понижает IQ объекта. Вместе с этим понижаются все умения и заклинания базирующиеся на IQ. Мастер может также требовать бросок по IQ при попытке вспомнить сложные события происходившие в момент действия данного заклинания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за каждое очко понижения IQ (максимум 5); половина этого (округлено вверх) на поддержание.

Необходимо: IQ 12+

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда «включен»; понижает IQ носителя. 200 энергии за каждое очко понижения. (b) Посох или палочка. Используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 800 энергии.

Оцепенение (Daze) ***Regular; Защита по HT***

Объект выглядит и действует как обычно, но не замечает того что происходит вокруг, или не может вспомнить этого в последствии. Охранник по действием данного заклинания будет спокойно стоять пока вор проходит мимо него! Любая физическая атаки или успешная защита от заклинания сбрасывают с жертвы оцепление и возвращают ее в состояние полного внимания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Foolishness.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда включен; действует на носителя аналогично заклинанию. 400 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 1000 энергии.

Массовое оцепенение (Mass Daze) ***Area; Защита по HT***

Тоже что и выше, но действует на большие площади.

Стоимость: 2 на сотворение; 1 поддержание. мин. радиус 2 клетки.

Время на сотворение: 1 секунда за каждое очко вложенной энергии.

Необходимо: Daze, IQ 13+.

Сон (Sleep) ***Regular; Защита по HT***

Объект засыпает. Если он стоял – падает на землю; падение не пробуждает его. Он может быть разбужен ударом, громким звуком и т.п. но будет ментально оглушен (см. стр. 127). Заклинание «побуждение» (Awaken) разбудит его немедленно.

Стоимость: 4.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Daze.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда включен; погружает носителя в сон, до того момента пока предмет не будет снят. При создании предмета заклинатель определяет – будет эффект сна постепенным, или немедленным. 600 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 1200 энергии.

Груповой сон (Mass Sleep) ***Area; Защита по HT***

Тоже что и выше, но действует на площадь.

Стоимость: 3. Минимальный радиус 2 клетки (6 энергии).

Время на сотворение: 1 секунда за каждое очко энергии вложенной в заклинание.

Необходимо: Sleep, IQ 13+.

20 Псионика

Псионика, или “пси” способности - это ментальные силы. Пси-способностям можно научится, как и любым другим умениям, за исключением того, что для каждого умения требуются психическая *сила (power)* - это врожденное преимущество - которая является необходимой предпосылкой. Если у вас нет этой силы, вы никогда не сможете научиться пси-умениям. Если у вас есть пси-сила, вы можете научиться нескольким или всем пси-умениям в рамках этой силы. Вы также сможете использовать некоторые умения *по умолчанию* - не тратя очков на их “изучение”. Абсолютная память (Eidetic Memory) *не дает* бонусов для изучения пси-умений. Персонаж, начинающий игру с пси-силой, может увеличить ее позже по той же цене за уровень, тратя заработанные очки персонажа. Но приобрести полностью новую силу нельзя: вы должны начать игру как минимум с первым уровнем этой силы, если вы хотите владеть ей. (Мастер может делать исключения, если хочет - см. *Скрытые Силы*, стр. 166)

Сила и Умение

Каждая ваша пси-способность определяется двумя факторами: *силой* и *умением*. Сила - это мощь вашей псионики. Она контролирует диапазон, причиняемые повреждения, массу, на которую оказывается воздействие и т.д.

Сила приобретается по уровням. Ваша Сила одинакова для всех умений в ее рамках. Если ваша Телепатическая Сила равна 10, все ваши Телепатические умения имеют силу 10. Телепатия (ТП), Психокинез (ПК) и Телепортация стоят 5 очков за уровень: Экстрасенсорное Восприятие, Исцеление и Антипси стоят 3 очка за уровень.

Умения приобретаются, как и обычные навыки; пси-умения относятся к разряду Ментальных/Сложных. Умение определяет, насколько хорошо вы контролируете свои способности. Бросок кубика необходим только тогда, когда успех действия находится под вопросом. Например, проверка умения не требуется, чтобы толкнуть что-то при помощи ТК, ведь вы же не делаете проверку DX, чтобы поднять книгу. Проверка требуется, чтобы переместить какой-либо предмет на определенное место, особенно если вы хотите переместить его быстро.

Пример: Персонаж приобретает Телепатическую Силу на уровне 10 (50 очков); его Сила равна 10 для всех телепатических умений. Он приобретает Передачу мыслей на уровне 9 и Чтение мыслей на уровне 18: это Умения, основанные на IQ. Его сила 10 даст ему возможность использовать эти умения на большом расстоянии. Он может читать сложные мысли в стрессовых ситуациях, но отправка собственных мыслей может быть затруднительна.

Пример: Телекинетическая Сила 18 и умение 5 позволят поднять тяжелый предмет усилием мысли, но будут плохо его контролировать. Это позволит перенести слона через улицу, но попытка взгромоздить его на припаркованную машину окажется затруднительной.

С другой стороны, ТК Сила 5 и умение 18 позволит вам положить гривенник в прорезь для монет, не прерывая беседы, но не позволит поднять чемодан.

Сила в одном умении

Если у вас есть только одно умение из силы, и вы не можете изучить другие, эта сила будет стоить гораздо меньше. Звездочка (*) рядом с названием умения показывает цену за одно очко Силы, если это умение единственное, которое псионик может изучить. Если звездочка отсутствует, то это умение не может быть “единственным”.

Примечания для мастера

Эта глава целиком, как и глава о магии, *опциональна*. Мастер не обязан разрешать пси силы. Добавление этих сил в кампанию может быть очень интересным. Однако это может создать новые проблемы, над которми мастер должен подумать прежде, чем игроки огорошат его!

Первое, что следует сделать - это определиться с разрешенными в компании силами. В кампании по суперам, к примеру, ПК на уровнях, способных потрясти мир, может быть в самый раз. В “психологической” кампании подобный герой будет не к месту. Мастер должен в подробностях решить, какая максимальная сила будет разрешена PC в начале. Она может быть очень низкой... вы можете провести замечательную кампанию с ограничение Силы в 5 или около того. Шпикам придется подбираться очень близко к своим жертвам, а психокинетики станут использовать свои умения для взлома замков, а не для бросания машин.

Обязательные для всех псиоников Ограничения (см. стр. 175-176) могут также помочь удержать их от превращения в супергероев. Для этого подойдут Нетренированность, Непостоянство и Проверка на активацию.

Или мастер может просто ограничить число очков, которое разрешается вложить в пси-силы.

Вторая проблема связана с уровнем силы; чем он выше, тем хуже. Некоторые пси силы, особенно Телепатия, могут свести на нет большую часть интриги. Когда экстрасенс способен указать на преступника при первой встрече (или дотронуться до орудия убийства и назвать убийцу), тайна долго не продержится. Одно из напрашивающихся решений состоит в том, чтобы уменьшить уровень силы. Другое - удостоверится, что все преступники и многие важные не-преступники сами обладают психической силой или, по крайней мере, имеют хороший ментальный щит. Наиболее интересное решение - изобрести ситуацию, когда PC ограничены в использовании своих сил; возможно, псионика вне закона в вашем игровом мире, или телепатия считается вторжением в частную жизнь и нарушением гражданских прав! Экстрасенсы все еще могут использовать свои способности, но они должны не оставлять свидетельств, что они ее применяли!

Применение Пси-способностей

Усталость

Чаще всего использование псионики не требует затрат энергии, как например, для обычной прогулки или разговора не требуется существенного усилия. Другие применения вызывают более сильное напряжение. Когда использование псионики требует энергии, она всегда берется как усталость -1 очко за попытку, если не сказано обратного.

Псионик не может тратить очки НТ в качестве энергии для использования пси; это одно из различий между магией и псиоником.

Псионика требует затрат силы при следующих обстоятельствах:

(a) Для "сверх усилия" при использовании псионики - попытке совершить что-либо, выходящее за рамки вашей силы. См. ниже.

(b) Для каждой повторной попытки применения умения, когда первая попытка провалилась. См. ниже.

(c) Для любого применения, требующего Состязания Умений, если только вы не выигрывается состязание на 5 и более. В этом случае усилие было настолько простым, что не требует затрат энергии.требующегоопределениюпоумениялюбогоДля

(e) Для любой критической неудачи.

Концентрация и необходимое время

Применение пси-способностей требует маневра Концентрации. Если не сказано обратного, каждое использование "активного" пси-умения требует одного хода концентрации, то есть вы стоите в течение секунды, ничего не делая. В начале следующего хода делайте проверку умения, чтобы узнать, добились ли вы успеха.

Если эффект, которого вы пробовали достичь, мгновенен (например, поджечь чьи-то волосы) он имеет место, как только вы сделали проверку, и вы можете сделать какое-либо другое действие в этот ход (или начать концентрироваться снова).

Если что-то - особенно ранение - потревожит вас в то время, как вы концентрируетесь, требуется Проверка воли, чтобы не потерять концентрацию. Используйте те же самые правила, которые касаются магии (стр. 148).

Для эффекта, который длится дольше (например, чтение чьих-то мыслей), дальнейшее время нужно потратить на концентрацию после того, как вы вошли в контакт. Если вы хотите делать что-то в то время как продолжаете использовать псионику, то можете попробовать - но каждую минуту требуется проверка умения с пенальти.

Некоторые примеры:

Поддерживать легкую беседу: -2

Поддерживать интеллектуальную беседу: -4

Делать повторяющуюся ручную работу: -2

Сражаться на расстоянии (например, выстрелить из пистолета): -6

Повторные попытки

Когда псионик пытается использовать свою силу и терпит неудачу (проваливает проверку), он может подождать пять минут и попробовать снова без пенальти. Если он повторяет попытку раньше, это рассматривается как повторное усилие, и стоит одно очко усталости. Кроме того, в эту секунду усилие производится с -1 к умению. Если эта попытка провалится, он может потратить еще 1 очко усталость и попробовать снова с пенальти -2, и т.д. до тех пор, пока его усталость не достигнет 0 и он не упадет без сознания, или эффективное умение снизится до 2 и успех не станет невозможен.

Как только псионик начинает тратить усталость при повторных попытках исполнить действие, каждая попытка этого действия рассматривается как повторное усилие, пока он не отдохнет достаточно долго, чтобы восстановить всю потерянную усталость, по одному очку за 10 минут отдыха.

Использование псионики рассматривается как повторная попытка, только если псионик пробует приминить тот же самый навык на тот же (или идентичный) предмет. Два человека не идентичны. Две пули (которые пытаются поднять при помощи ТК) считаются одинаковыми.

Если *расстояние* - единственная вещь, которая меняется, это все еще повторная попытка, хотя новое расстояние может модифицировать бросок для некоторых сил. Если есть сомнения, решение остается за мастером.

Использование по умолчанию

Большая часть пси-умений не может быть использована без тренировки, даже если вы обладаете высокой силой. Есть несколько исключений, которые применяются *по умолчанию*, обычно на уровне IQ-4. Это отмечено в описаниях умений.

Скрытые силы

Пси-силы, как и большинство других преимуществ, являются врожденными. Как правило, если вы начали игру не как псионик, вы не можете получить пси-силы позже.

Поэтому, если вы хотите получить персонажа с большим разнообразием пси-способностей, вы должны подумать над тем, чтобы стартовать с двумя или более силами, но приобретением только одной из них на серьезном уровне. Остальные силы, приобретенные на уровне 1, являются "скрытыми". Персонаж обладает малой Силой и не располагает Умением; он не сможет использовать их эффективно. Но позже в ходе игры он сможет тренировать свои скрытые силы и развивать другие виды навыков.

Добавление новых сил

Однако мастер может позволить PC получить силы, без которых они начинали игру, когда заплачены соответствующие очки.

Вот несколько хороших оправданий получения пси-сил.

Серьезные удары по голове.

Встречи с мощными псиониками (людьми или монстрами).

Удары молнии, облучение, странные болезни.

Таинственные артефакты.

Преднамеренные эксперименты по созданию пси-сил. Однако должна быть причина, по которой успех эксперимента оказался частичным, непонятным, случайным или неповторимым, иначе бы все были псиониками!

Критический успех и неудача при использовании псионики

Критический успех при проверке пси-умения не имеет автоматических специальных эффектов за исключением того, что не тратится усталость, даже если при обычных условиях она бы потратилась. Конечно, особенно когда используется Экстрасенсорика, мастер может предоставить какую-нибудь дополнительную информацию или иные бонусы.

При критической неудаче бросьте 1 кубик и потеряйте столько усталости, сколько на нем выпало в дополнение к любой усталости, которая требовалась для этого усилия. К тому же, после критической неудачи псионик не может повторять попытки этого действия, пока не восстановит все потерянные очки усталости. Некоторые умения могут иметь другой эффект при критической неудаче.

Сверх усилие

Псионик может совершить "дополнительное усилие", пытаясь повысить свою эффективную Силу. За каждые 3 очка Усталости, вложенные в попытку, повысьте свою эффективную Силу на 1, но уменьшите уровень Умения на 2. Если использование псионики продолжается более чем минуту, каждая дополнительная минута стоит еще 3 очка Усталости.

Телепатия (Telepathy)

Телепатия - сила ментальной связи и контроля. Для этих умений целью является человек которого вы пытаетесь обнаружить, контролировать или с которым пытаетесь связаться.

На телепатию не влияют физические преграды. Ваша Телепатическая сила контролирует расстояние, на котором вы можете использовать телепатический умения следующим образом:

таблица диапозона телепатии

Сила	*Диапозон*	*Сила*	*Диапозон*
1	Только касание, и необходимое время увеличивается в 10 раз		
2	Только касание	12	400 ярдов
3	1 ярд	13	1/2 мили
4	2 ярда	14	1 миля
5	4 ярда	15	2 мили
6	8 ярдов	16	4 мили
7	15 ярдов	17	8 миль
8	30 ярдов	18	15 миль
9	60 ярдов	19	30 миль
10	100 ярдов	20	60 миль
11	200 ярда	21	125 миль

Дальнейшее увеличение силы удваивает диапазон. Эти расстояния даны для контакта с одиночной целью. Для способностей, использующих псионику глобально (например, Крик, направленный ко всем окружающим) уменьшите диапазон в 100 раз!

Любая *проверка умения* любой из этих способностей будет иметь следующие модификаторы:

Объект защищен Ментальным Щитом: минус Телепатическая сила щита.

Пользователь притрагивается к объекту: +1. Исключение: если ваша Сила равна 1 или 2, вам *приходится* прикасаться к объекту и не получаете бонуса на умение.

Пользователь слегка знает объект (на усмотрение мастера): +1

Пользователь хорошо знает объект (на усмотрение мастера): +2

Почувствовать псионику (Psi Sense) *1

Это способность обнаруживать применение пси-способностей. Обладатель силы (иногда называемый снифером) делает проверку пассивного Умения, чтобы обнаружить интенсивное использование пси в пределах диапазона действия силы. Он также может использовать умение активно при помощи концентрации.

Снифер получает следующие бонусы и пенальти:

Снифер концентрируется исключительно на обнаружении: +5

Объект проверяет Телепатические способности: +2

Успех при проверке умения определяет объем информации, которую получает снифер, как показано ниже:

Проваленная проверка: Псионика не обнаружена.

Успешная проверка: Снифер узнает, что в пределах диапазона использовалась псионика.

Успех на 1: Снифер знает приблизительное направление.

Успех на 3: Снифер также знает приблизительное расстояние.

Успех на 5: Снифер также знает, какая сила была использована.

Успех на 7: Снифер также знает, какое умение было использовано.

Успех на 9: Снифер также знает, для чего или на что используется навык.

Успех на 11: Снифер также получает изображение личности пользователя или узнает его, если знал того раньше.

Это умение обнаруживает только пользователя псионики. Снифер, чьи способности действуют лишь на коротком расстоянии, находящийся в одной комнате с человеком, не будет знать, что кто-то читает мысли этого человека, если шпионящий телепат также не находится в пределах диапазона. Это чувство использует полный диапазон, а не разделенный на 100.

Почувствовать эмоции (Emotion Sense) *1

Это способность говорит не о том, что кто-либо думает, а о том, что он чувствует. Когда объект находится в пределах диапазона вашей силы и вы слышите, что он говорит, вы можете сказать врет ли он - не в чем на самом деле состоит правда, а то, насколько он честен. Это “пассивная” проверка, проводимая автоматически.

Вы также можете почувствовать чью-либо личность; чем лучше проверка умения, тем детальнее то, что вы чувствуете. Это также “пассивный” процесс; мастер бросает за вас и предоставляет информацию.

Активные и пассивные умения

“Активные” пси-умения - это те, которые используются преднамеренно. Передача мыслей и Пирокинез являются примерами активных умений. Активное умение всегда требует проверки. Проверка Ясновидения делается мастером, так что игрок не будет знать, насколько хорошо работает его умение. Остальные проверки умений делаются самим игроком.

“Пассивные” умения - это те, которые работают автоматически, когда к этому призывают обстоятельства. Некоторые пассивные умения (например, низкоуровневое предсказание, называемое Предчувствием опасности) все еще требуют проверки - но бросок делается мастером. Другие (например, Ментальный щит) постоянно работают и не требуют проверки. К примеру, значение Ментального щита всегда вычитается из умения телепатической атаки против вас, даже если вы не знаете, что атакованы. Сверх усилие не может быть вложено в пассивные умения, т.к. они по определению работают автоматически.

Одновременные действия

Псионик может начать применение только одного умения одновременно. Но он может делать несколько вещей единовременно, если они начаты по очереди. За каждое одновременное действие он получает -1 к умению. Пример: Псионик, обладающий несколькими силами, использует Телекинез, чтобы манипулировать тремя шариками у себя за спиной. Это требует проверки умения с -3, чтобы начать действие, и новой проверки каждую минуту, чтобы продолжить его. Если он теперь попытается использовать Чтение мыслей, чтобы узнать мысли кого-то из зрителей, его проверка чтения мыслей и проверка Телекинеза буду проводиться с -4.

Наконец, вы можете также ощущать другие эмоции. Если кто-то, например, грустит, но притворяется, что счастлив, успешная проверка умения покажет вам это. Это не пассивный процесс, он требует активной попытки.

Использование по умолчанию: При силе 3 или больше, пассивный вариант этого умения можно использовать без тренировки. Вы можете чувствовать ложь, но не другие эмоции, бросая против вашего IQ. Вы можете сделать только одну "личностную" проверку для каждого человека, которого встречаете (если вы не виделись более месяца, то можете сделать еще одну проверку). Это работает как преимущество Эмпатия (Empathy) (стр. 20), потому что это та же самая вещь! Если у вас есть Эмпатия - то вы псионик. 15 очков, потраченные на Эмпатию делают вас Телепатом с Силой 3, но без тренировки, по умолчанию броски производятся против вашего IQ.

*Передача мыслей (Telesend) *3*

Это умение передавать мысли. Пользователь посылает свои мысли объекту со скоростью разговора, хотя также можно послать и простые изображения (представляя их) со скоростью, с какой они были бы нарисованы на бумаге.

Требуется успешная проверка умения. Если проверка провалена, псионик может потратить очко усталости и попробовать снова (см. Повторные попытки).

Если псионик не имеет общего с объектом языка, проверка проводится с -4. Если проверка провалена на 4 или меньше, объект чувствует ментальный контакт, но ничего не понимает!

Крик (The Shout): Передачу мыслей можно также использовать для телепатического Крика, который может ошеломить тех, кто его получает. Если псионик делает Крик, проверка умения не требуется. Он повлияет на любого в пределах диапазона (диапазон может быть меньше, если псионик Кричит тише). Любой в диапазоне Крика должен сделать проверку HT.

Проваленная проверка означает, что он ментально Ошеломлен (см. Полное удивление (Total Surprise) стр. 122). (Таким образом, высокий показатель HT помогает избежать Оглушения, а высокий IQ помогает быстро прийти в себя.)

Крик также может быть нацелен на определенную зону (которую псионик видит собственными или чужими глазами), или на одиночного человека (которого псионик видит собственными глазами, или глазами кого-то, с кем он вступил в контакт посредством Чтения мыслей).

*Чтение мыслей (Telereceive) *3*

Это умение получать мысли - часто называемое "чтением мыслей" или "подглядыванием". Получение мыслей идет со скоростью речи, если это не общение между двумя опытными телепатами (см. поля на стр. 169). Чтобы принимать мысли от желающего этого объекта в пределах диапазона, требуется проверка умения. Помните о бонусах за знакомство с объектом!

Чтобы читать мысли не желающего этого объекта, требуется 2 проверки. Первая проверяет ваши способности. Проведите состязание умений: ваше Чтение мыслей против умения Ментальный щит объекта (см. ниже) или IQ, если он не имеет Ментального щита. Если вы выиграли состязание, ваша попытка чтения мыслей не замечена. Если вы провалили попытку, объект замечает вас (поймет ли он, что произошло, зависит от его опыта в отношении телепатии!)

Вторая проверка - это фактическая попытка проникнуть в мысли человека. Проверьте ваше Чтение мыслей, уменьшенное силой щита объекта, чтобы узнать, вступили ли вы в контакт с его разумом. Также вычтите показатель Сильной Воли объекта из своего умения (или добавьте показатель его Слабой Воли).

Словарь

Экстрасенсорика (ESP) - Экстрасенсорное восприятие. Сила видеть, слышать или знать вещи, которые невозможно обнаружить благодаря обычным пяти чувствам.

Блинкер (Blinker) - Человек со способностью телепортации.

Эспер (Esper) - Человек, владеющий экстрасенсорикой.

Шпик (Peeper) - Любой телепат, но особенно кто-то умеющий Читать мысли.

ПК (PK) - Психокинез. Умение силой мысли влиять на материю.

Пров (Precog) - Человек с силой предсказания, провидец.

Пси (Psi) - Краткая форма слова "псионика" - общий термин для необычных ментальных сил. Любой человек, обладающий пси-силой, называется псиоником.

Скример (Screamer) - Человек с антипси-силой.

Снифер (Sniffer) - Кто-либо с умением Почувствовать псионику.

Объект - Человек или предмет на которого направлено пси-умение.

Телепорт (Teleport) - Человек с силой телепортации, или акт телепортации.

ТП (TP) - Телепатия. Сила читать, менять, контролировать или защищать от вмешательства мысли.

Пользователь - Человек, применяющий пси-умение.

Жертва - Объект враждебного использования псионики.

Таким образом, вторгшийся может “отскочить” от мощного щита, оставшись незамеченным, или миновать хороший щит, но при этом быть замеченным.

Если объект говорит или даже напевает, вы получаете +2 при проверке умения.

Новая проверка требуется каждую минуту, пока вы остаетесь в сознании объекта, но это уже не стоит усталости. Если проверка провалена, контакт прерван.

Если вы вошли в сознание объекта, уровень мыслей, которые вы узнаете, зависит от того, насколько эффективно прошла проверка:

0-2: Только поверхностные мысли. Если объект говорит или напевает, вы слышите то, что он говорит.

3-4: Все поверхностные мысли плюс случайные умственные ассоциации и фоновые мысли. Вы также можете выбрать одно из чувств объекта (зрение, слух, телепатия и т.д.) чтобы “проникнуть” туда и использовать его.

5-6: То же, что и выше, но со всеми существенными умственными ассоциациями и фоновыми мыслями (но все еще только если объект думает об этом!). Вы можете также войти во все чувства объекта.

7-8: Подсознательные мысли объекта также доступны.

9-10: Воспоминания объекта за последний день также доступны.

11-12: Воспоминания объекта за последнюю неделю также доступны.

13+: Все воспоминания объекта доступны, хоте необходима отдельная проверка, чтобы получить воспоминания более чем годовой давности. Провал означает, что воспоминания не могут быть получены; попробуйте снова на другой день.

Ментальный Удар (Mental Blow)

Требование: Передача мыслей (Telesend) 12+

Это прямая ментальная атака. Она всегда стоит пользователю одного очка усталости. Если она успешна, то Оглушает объект (как при Крике), а также причиняет ущерб усталости. Как только ST жертвы достигает нуля, и она падает без сознания, никакое дальнейшее повреждение не может быть причинено. Исключение: при критическом успехе Ментальный Удар вместо этого причиняет жертве физический ущерб! Критическая неудача имеет неприятные последствия, причиняя физический вред атакующему в дополнение к нормальной усталости от критической неудачи.

Ущерб базируется на Силе атакующего. Бросьте один кубик за каждые полные 10 очков силы, и добавьте один, если остаток 5 или более - таким образом, Сила 16 причиняет 1d+1 ущерба. Жертва, если еще находится в сознании, делает автоматическую проверку против его собственного Чтения мыслей, Ментального щита или умения Почувствовать псионику. Успешная проверка дает информацию об атакующем, как при приминении умения Почувствовать псионику. Игнорируйте критические неудачи.

Ментальный Щит (Mental Shield) **2*

Это способность поставить ментальный “щит”, который предупреждает о телепатической атаке, а также помогает защититься от нее. При пси-вторжении проводится состязание умений, как это описано в разделе Чтение мыслей.

Вы можете включать и выключать щит по желанию. Это может быть сделано в любое время, *даже во время сражения, когда не ваша очередь действовать.* Если вы засыпаете или оказываетесь без сознания, ваш щит остается таким, каким был установлен. Если необходимо поднять или убрать щит, когда вы спите или без сознания, вы делаете единственную проверку умения Ментальный Щит (с -2, если вы не просто спите, а скорее без сознания). Если проверка провалена, щит остается таким, каким он и был до вашего пробуждения.

Сила щита: Ваша телепатическая сила является и силой щита. Вычитайте это число из любого пси-умения, на которое влияет щит (см. ниже). *Пример:* Телепат с умением 18 пытается прочесть ваши мысли. Ваша телепатическая сила равна 5. Проверки телепатии делаются против эффективного уровня 13.

Повторные атаки: Если телепатическая атака наталкивается на Ментальный щит и терпит неудачу, каждая повторная попытка проводится с пенальти -2 (а не с обычным -1) к умению и стоит 1 очко усталости.

Эффекты умения: Умение псионика Ментальный щит определяет тип защиты, которую он дает

Двустороннее общение

Двусторонний контакт между телепатами может быть начат с помощью Передачи мыслей. Как только другой телепат узнал о вас, он делает свою собственную проверку Передачи мыслей с +4, потому что контакт уже установлен. Ежеминутно во время разговора каждый из телепатов должен делать дополнительную проверку умения, но все проверки для поддержания двустороннего контакта делаются с +4.

Для настоящего двустороннего общения каждый из телепатов должен находиться в пределах диапазона Передачи мыслей от собеседника. Но очень сильный телепат может поддерживать двусторонний разговор с кем-то абсолютно не знакомым с псионикой, говоря с помощью Передачи мыслей и принимая ответы с помощью Чтения мыслей.

Если “разговаривают” два телепата, и у каждого из них умения Передача и Чтение мыслей находятся на уровне 10 или выше, они могут решить войти в “полный контакт”. Каждый из них знает все, о чем думает и что чувствует собеседник, а общение идет в 10 раз быстрее скорости речи!

Трехстороннее взаимодействие

Если два телепата вторгаются в сознание одного и того же человека, они заметят присутствие друг друга, если один из них не прячется преднамеренно. В этом случае проводится Состязание умений (мастер может сделать проверку за одного из персонажей либо за двоих, чтобы соблюсти тайну). Если один из персонажей ищет вторгшегося в чужые мысли псионика, он получает +2 к умению при попытках заметить его.

Если оба персонажа пытаются прятаться, и ни один из них не знает о другом, мастер должен провести два Состязания - первое - сможет ли персонаж А обнаружить персонажа Б, а вторая - сможет ли Б обнаружить А.

Даже если двое телепатов находятся “внутри” одного и того же сознания, они не могут непосредственно связаться через сознание третьего человека. Они могут использовать его в качестве “ретранслятора” только если этот человек тоже телепат, который будет слушать мысли одного и повторять их, передавая другому.

8 или меньше: Мешает всем проявляениям Телепатии, как дружественной, так и враждебной, направленной на пользователя или используемой им. Другими словами, когда пользователь поднимает щит, тот мешает и самому пользователю применять свои телепатические способности!

9 - 11: Мешат всем проявлениям Телепатии, как дружественной, так и враждебной, направленной на пользователя - но не мешает пользователю применять собственную Телепатию.

12 - 14: Мешат всем проявлениям Телепатии, направленной на пользователя, если только он сознательно не обозначил это проявление как “дружественное”. В таком случае оно получает лишь половину обычного штрафа (округлять вверх).

15 - 17: Щит автоматически различает дружественные и враждебные контакты. Дружественный контакт обнаруживается, но может беспрепятственно действовать сквозь щит. Пользователь в любой момент может определять, считать ли “нейтральный” контакт дружественным или враждебным.

18 - 20: То же, что и выше, но если “дружественный” контакт становится враждебным, атакующий должен сделать новую проверку умения против щита.

Более 20: То же, что и выше, но любой, вступающий в пси-контакт со щитом, должен выиграть Состязание умений (Чтение мыслей против Щита), даже чтобы просто понять, что пользователь - псионик. В противном случае он просто будет видеть поверхностные мыли, не относящиеся к псионике. Это называется “сокрытие”. (Успешная проверка Управления сознанием или Стирания памяти помогут преодолеть маскировку - возможно, к удивлению вторгшегося псионика!)

“Убирайся из моего сознания!”

Может так случиться, что враждебный псионик преодолеет ваш щит с помощью Чтения мыслей, и затем вы узнаете о его присутствии - к примеру, если он провалит проверку Управления сознанием или Стирания памяти. Или же он мог проникнуть в ваши мысли в то время, когда щит был убран. В любом случае, вы можете попытаться выкинуть его из своего сознания. Проведите состязание: ваша Телепатическая сила + умение Ментальный щит против его Телепатической силы + умение Чтение мыслей. Если вы победили, то вам удается вытеснить вторгшегося телепата из своего сознания, и он получит пенальти -2 (за повторную попытку), если попробует вернуться.

Но если вы потерпели неудачу, то противостоящий вам псионик остается в вашем сознании столько, сколько захочет. И вы должны сделать проверку IQ+4, чтобы взять под контроль собственные мысли и немедленно не подумать о том, о чем вы боитесь, он пытается узнать - ведь это может выдать ваши секреты даже неопытному телепату.

Сон (Sleep) Требования: Передача мыслей (Telesend) 12+

После установления обычного контакта с помощью Чтения мыслей пользователь проводит Состязание умений: его Сон против Воли объекта. Если пользователь выигрывает, объект погружается в нормальный сон, длящийся 1d часов, если его не разбудят раньше. В случае неудачи объект проводит проверку IQ, чтобы понять, что он был атакован. (Исключение: Любой Телепат проводит проверку против своего самого высокого Телепатического умения. В мире, где ни магия, ни псионика не известны широко, большинство жертв не будет знать о возможности атаки Сном и просто подумает, что это недомогание.)

Псионика и магия

Магия и псионика - это две разные вещи. Множества одинаковых эффектов можно достичь с помощью обеих этих дисциплин. Например, и огненный маг, и пирокинетик могут поджечь вашу одежду.

Но их методы различаются. Заклинания противодействия магии совершенно не повлияют на пси-атаку. Аналогично, заклинание чтения мыслей, сотворенное волшебником, не станет более (или менее) эффективным, если используется против телепата.

Однако полностью физические эффекты этих дисциплин могут взаимодействовать или даже устранять эффект друг от друга. Если пирокинетик создает огнь, то это совершенно обычное пламя, и магия воды может погасить его как и любой обычный огонь.

В тех редких случаях, когда магия и псионика сталкиваются физически, проведите Состязание умений между магическим умением и пси-умением.

Так что же лучше?

Ни магия, ни псионика не лучше одно другого, ведь, повторимся, эти дисциплины весьма различны.

Магия более разнообразна. Существует куда больше заклинаний, чем пси-умений.

Кроме того, средний маг знает гораздо больше заклинаний, чем средний псионик - умений.

Однако магия (если не принимать во внимание очень умелых магов) требует много энергии.

Многие пси-силы вовсе не требуют напряжения - они просты, словно мысль.

Магия может вызвать непредсказуемые результаты или повлечь неприятные последствия. Псионика не всегда работает, но она не вызовет взрыв у вас прямо перед лицом и не призовет неожиданно демона.

И маги, и псионики могут быть смертельно опасны. Но и они не защищены от пули...

Стирание памяти (Mindwipe)

Требования: Передача мыслей (Telesend) и Чтение мыслей (Telereceive) 12+

Это способность изменять или стирать чужие воспомининя. Чтобы использовать это умение, сначала вы должны установить контакт с жертвой, используя Чтение мыслей и прорваться через ее щиты, если таковые имеются.

Затем сделайте проверку умения Стирание памяти (одну за час, если процесс затягивается). Проваленная проверка Стирания памяти приведет к тому, что жертва поймет, что в ее сознания вмешиваются. Если вы делаете несколько проверок и одна из них проваливается, жертва лишится памяти, но воспоминания вернутся через 3d дней.

Время, требуемое для изменения (или восстановления) памяти или для обнаружения следов ее изменения различается в зависимости от сложности изменения. Чем тоньше это изменение, тем труднее его произвести, исправить или найти:

Уничтожить все воспоминания жертвы (превратить его в лепечущего идиота): 2 часа

Навсегда удалить воспоминания жертвы: 1 час

Удалить большой объем воспоминаний (например, за несколько недель): 3 часа

Заменить большой объем воспоминаний ложной памятью: 5 часов

Уничтожить одно воспоминание: 1 час (10 минут для воспоминания не далее прошлого дня)

Изменить одно воспоминание: 2 часа (20 минут для воспоминания не далее прошлого дня)

Принудить к чему-либо (отдельный приказ, который жертва должна будет выполнить в назначенное время): 4 часа

Обнаружение Стирания памяти

Полное стирание памяти всегда очевидно. Вы можете обнаружить менее серьезные вмешательства, когда установили ментальный контакт с жертвой. Сделайте проверку Стирания памяти или Чтения мыслей-5, если у вас нет Стирания памяти. Вы получаете лишь одну такую “пассивную” проверку - в первый раз, когда устанавливаете контакт с человеком, в чью память кто-то вмешивался. Вы получаете пенальти -2, чтобы заметить принуждение и -4, чтобы заметить изменение в отельном воспоминании. Кроме того, вы получаете пенальти -1 за каждую неделю, прошедшую со времени вмешательства, вплоть до 6 недель.

Если вы намеренно ищете ментальное вмешательство, провалив пассивную проверку на его обнаружение, то должны установить ментальный контакт с помощью Чтения мыслей, а затем сделать ту же проверку, что описана выше. Это требует часа, и любая новая проверка в тот же день является “повторным усилием”.

Восстановление стертой памяти

Любую память, за исключением преднамеренно уничтоженной навсегда, можно восстановить. Это требует столько недель, сколько часов заняло ее стирание. Псионик, пытающий восстановить воспоминания, должен ежедневно делать проверку своего Стирания памяти: проваленная проверка означает, что этот день не принимается в расчет, а критическая неудача означает, что все нужно начинать заново. Критический успех засчитывается как целая успешная неделя. Псионик всегда получает бонус +4, если исправляет свою же работу.

Управление сознанием (Telecontrol)

Требования: Передача мыслей (Telesend) и Чтение мыслей (Telereceive) 15+

Это способность фактически брать под контроль сознание жертвы и управлять ей на расстоянии, словно марионеткой. Это требует огромной концентрации: псионик, использующий Управление сознанием получает дополнительное пенальти -4 к умению, если делает что-либо еще. Можно управлять более чем одной жертвой с -4 к проверкам Управления сознанием, а марионетки при этом не смогут членораздельно говорить и будут действовать с -4 к DX.

Чтобы использовать это умение, вы сначала должны войти с человеком в контакт, используя Чтение мыслей и преодолеть его щиты, если таковые имеются. Затем проведите проверку Управления сознанием. Успешная проверка ставит жертву под ваш контроль: вы можете использовать его физические и умственные умения, но не имеете доступа к его воспоминаниям. Проваленная проверка предупреждает жертву о вашей попытке: она чувствует, что вы вторглись в ее сознание.

Однажды начатое Управление сознанием может продолжаться столько, сколько вы концентрируетесь. Когда оно заканчивается, жертва не будет помнить ничего. После того как вы однажды управляли жертвой, вы получаете +2 при любой следующей попытке управлять ей же.

Использование псионики с другими умениями

Существует множество способов, как творчески использовать пси-умения. В целом мастер должен позволить успешной проверке псионики давать бонус при проверке соответствующего умения. Что считать “соответствующим” определяется творческим подходом игроков, хотя, как всегда, последнее слова остается за мастером.

Вообще проверку псионики нужно делать сначала. Если она успешна, реальная задача становится легче. Неудача никак не влияет на сложность задания, но критическая неудача дает пенальти, равное бонусу, который можно было бы получить. Вот некоторые примеры:

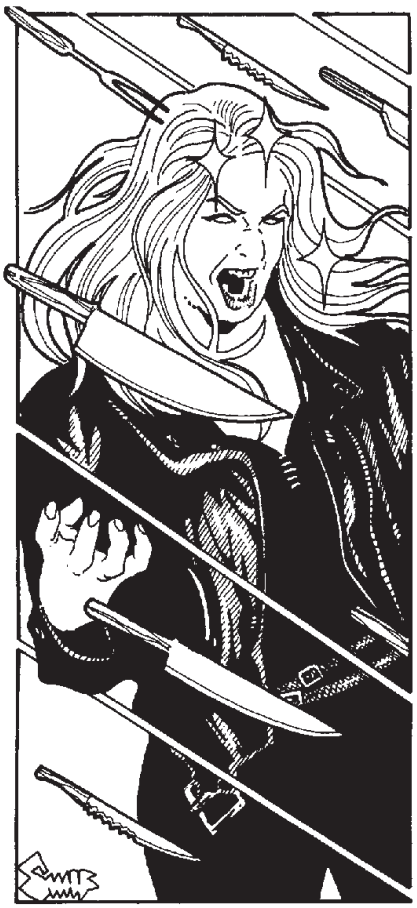
Успешная проверка Телекинеза дает +4 к Открыванию простых или кодовых замков.

Успешная проверка Ясновиденья также дает бонус +4 - потому что позволяет увидеть механизм. Если взломщик выполнил обе проверки, он получает оба бонуса. Вор-псионик может быть очень опасен...

Чтение мыслей противника даст +2 или больше при проверке Стратегии - чем хитрее план противника, тем значительнее бонус.

Левитация даст +2 к любой проверке Акробатики (если вы желаете скрыть свои способности) или +6 (если вас не волнует, что кто-то узнает, что вы псионик).

И так далее...



Психокинез (Psychokinesis)

Эта сила позволяет двигать предметы на расстоянии, делать их более холодными или горячими и т.д. Психокинетик должен отчетливо представлять объект воздействия. Обычно это означает, что он должен его видеть или прикасаться к нему. Знакомыми объектами (человек, хорошо известный псионику, или предмет, который он неоднократно держал в руках) можно управлять, даже если их не видно: -1 к умению за 1 ярд расстояния и еще -1 при каждом удвоении расстояния. Любая проверка умения проводится с бонусом +1, если психокинетик прикасается к объекту.

Телекинез (Telekinesis) **4*

Это способность двигать объекты ментальным усилием. Ваша Психокинетическая сила определяет массу, которую вы можете двигать силой мысли как это описано ниже:

таблица телекинеза

Сила	*Масса*	*Сила*	*Масса*
1	1/4 унции	12	30 фунтов
2	1/2 унции	13	60 фунтов
3	1 унция	14	125 фунтов
4	2 унции	15	250 фунтов
5	4 унции	16	500 фунтов
6	8 унциий	17	750 фунтов
7	1 фунт	18	1,000 фунтов
8	2 фунта	19	1,250 фунтов
9	4 фунта	20	1,500 фунтов
10	8 фунтов	21	1,750 фунтов
11	15 фунтов	22	2,000 фунтов (1 тонна)

Дальнейшее увеличение силы добавляет еще 250 фунтов за уровень.

Состязание в телекинезе

Если двое псиоников пытаются сдвинуть один и тот же объект, то проводится Состязание умений. Псионик, выигравший состязание, берет объект под контроль на одну секунду, но и другой продолжает “удерживать” его. Однако если один из псиоников выигрывает состязание на 5 или больше, он разрушил чужой ментальный захват и полностью контролирует объект до тех пор, пока не выпустит его по собственной воле.

Естественно, каждый из псиоников должен обладать достаточной энергией, чтобы сдвинуть объект. Псионик, обладающий большей Силой также получает +1 к эффективному умению за каждые два очка, на которые его Сила превосходит Силу оппонента. В подобном состязании грубая сила менее важна, чем умение ей управлять.

Сложные трюки

Если телекинез используется для чего-то более сложного, чем просто для перемещения предмета по прямой, требуется проверка умения, чтобы попасть в цель. Проваленная проверка означает, что объект не попал в цель (или что-то еще не получилось - тут мастер может проявить творческий подход). Мастер назначает пенальти к умению, руководствуясь этими принципами:

Четкая цель, медленное движение (положить монетку в прорезь): -2

Четкая цель, быстрое движение (бросить мяч в кольцо): -4

Четкая цель, движение со скоростью пули: -6

Точное направление (заставить стрелу лететь точно за предыдущей): -3 плюс указанные выше пенальти за цель.

Сложное движение (написать свое имя мелом): -2 или больше.

Предмет двигается в то время, как вы пытаетесь взять его под контроль: -1 за каждый ярд в секунду вплоть до максимума -10 (метательное оружие и стрелы попадают в эту категорию). Вы не можете поймать пулю, потому что не можете увидеть, как она летит.

Вы можете попытаться отклонить летящее в вас оружие, если видите, как оно приближается. Проверка при попытке отклонить что-либо на 4 легче, чем при попытке взять это под контроль (и на 6 легче, если это длинный объект вроде копья или стрелы). Так, проверка при попытке отклонить быстро летящую стрелу делается с -4. Успешная проверка собьет ее с курса - и она автоматически пролетит мимо цели.

Телекинетическая атака

Телекинез можно использовать, чтобы атаковать тело жертвы - сжать кровеносные сосуды и т.д. Наносимые повреждения берутся как Рубящее повреждение (таблица на стр. 74, в качестве ST подставляется Психокинетическая сила псионика). Так, например, психокинетик с силой 6 будет наносить 1d-4 повреждения в секунду, а с силой 10 уже 1d в секунду. Чтобы начать такого рода атаку псионик должен видеть жертву (или прикасаться к ней) и четко представлять то, что внутри тела. Для этого требуется успешная проверка IQ или Хирургии+3, если псионик обладает этим умением. Это требует секунды концентрации (и можно произвести только одну попытку).

Если проверка прошла успешно, псионик может начать телекинетическую атаку. Требуется проверка умения со следующими модификаторами:

-1 за каждый ярд расстояния.

-3, чтобы причинить не настоящее ранение, а ущерб в виде Усталости.

Если эта проверка успешна, жертва ежесекундно получает повреждения, описанные выше. Не требуется новой проверки умения, если только жертва не скрывается с глаз атакующего. В этом случае необходима новая проверка (на новом расстоянии), чтобы удержать контакт.

Левитация (Levitation) *3

Это умение позволяет псионику поднимать только самого себя (и то, что он несет). Это псионический вариант полета. Поднимаемый вес и скорость полета определяются как для Телекинеза (см. выше), но псионик может управлять только своим телом и тем, что он держит (не более его собственного веса).

Только для этого умения эффективная Сила возрастает на 10. Это означает, что левитатор, имеющий небольшую силу 5 (4 для ребенка) сможет "летать" со скоростью один ярд в секунду. А левитатор, обладающий большой Силой может летать быстро. Максимальная скорость, на практике достижимая без специальной защиты, составляет около 100 миль в час.

Псионик, знающий Телекинез, но не Левитацию все равно может поднять себя, если располагает достаточной силой. Используйте для этого таблицу Телекинеза, приведенную выше.

Пирокинез (Pyrokinesis) *3

Это способность повышать температуру объекта. Псионик должен видеть цель (телепат может смотреть чужими глазами, используя это умение с -3 к Силе). Единожды зажженный с помощью пирокинеза огонь горит так же, как и обычный. Псионик не может использовать эту способность, чтобы погасить его (но см. Криокинез ниже).

Всегда, когда эта способность активируется в первый раз, требуется проверка умения. Неудача на 1-5 означает, что задеты и находящиеся рядом объекты. Худшая неудача означает, что задета не цель, а только другие предметы. Критическая неудача повлияет на все, что находится в поле зрения; детали на усмотрение мастера. Если псионик промахнулся, он может продолжить воздействие (не обращая внимания на свою оплошность) или попробовать снова (заплатив Усталостью за повторную попытку).

Каждый уровень Силы позволяет пирокинетику поднять температуру десяти кубических дюймов вещества (~160 см3) (не обязательно кубической формы) на 50 градусов по Фаренгейту (~30° C). Большие предметы нагреваются медленнее, но меньшие не нагреваются быстрее. Сохранение концентрации продолжит повышать температуру на 50° в секунду за каждый уровень силы. Так, имея Силу 10, вы сможете за секунду нагреть предмет объемом в 10 кубических дюймов на 500° F! То есть, за одну секунду вы можете поджечь книгу!

Предмет нагревается как единое целое; вы не можете, например, сосредоточиться на пальце жертвы и сжечь его, не трогая остальное тело. Волосы и одежду можно поджечь отдельно. Мастер должен использовать здравый смысл, не забывая и о драматизме ситуации, чтобы определить, что считать "единым целым".

Пирокинетическая энергия находится внутри объекта; очень малая ее часть выходит наружу, пока псионик концентрируется. Таким образом, достаточно сильный пирокинетик может превратить жертву в кучку пепла, почти не опалив ее одежду. Или же более слабый псионик может нагревать вашу одежду, и вы ничего не почувствуете, пока ее не охватит пламя, но тогда уже огонь нанесет вам повреждения!

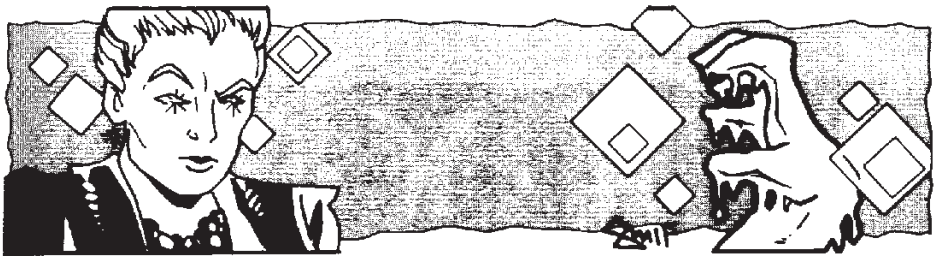
Некоторые важные значения температуры: Комнатная температура 75-80° F (22-26° C). Человек теряет сознание: 120° F (~50° C). Точка кипения: 212° F (100° C). Температура горения бумаги: 451° F (~230° C). Температура горения дерева: 550° F (~288° C). Жарится мясо: 550° F (~288° C). Температура плавления свинца: 621° F (327°C). Температура плавления меди: 1,980° F (1,084°C). Температура плавления железа: 2,786° F (1,539°C).

Для живого существа считайте каждый фунт веса за 20 кубических дюймов (это позволяет отразить сопротивление живой плоти; бифштекс изжарился бы быстрее). Таким образом, человек, весящий 150 фунтов будет считаться за 3,000 кубических дюймов. Сила 20 позволяет повышать температуру 10 кубических дюймов на 1,000° F в секунду. Так что с ее помощью температуру человека можно поднять на 1/300 от этого числа, на 3.3° F в секунду.

Криокинез (Cryokinesis) *2

Работает так же, как и пирокинез, но с точностью до наоборот - охлаждая объект на 50° F за 10 кубических дюймов в секунду. Менее эффектно, но иногда полезно. Вода образуется при 32° F (0° C). Абсолютный ноль равен -460° F (-273° C).

Сильно охлажденный металл, стекло и т.д. становятся более хрупкими: это остается на суд мастера, но в целом нужно уменьшать вдвое НТ любого металлического изделия температурой ниже -50° F (~ -45° C).



Бросание с помощью телекинеза

В целом для того, чтобы двигать предметы достаточно быстро для причинения вреда, нужна Психокинетическая сила 15 или выше. Брошенный с меньшей силой объект все еще может отвлечь внимание, даже если они не тяжелый и движется недостаточно быстро, чтобы нанести повреждения.

Вес, указанный в таблице по Телекинезу, предполагает, что предмет движется со скоростью один ярд в секунду. Если требуется едва видимое перемещение (предмет совсем чуть-чуть сдвигается и останавливается), к эффективной Силе добавляется 1, т.е. вес, который можно переместить, удваивается.

Для перемещения с большей скоростью посмотрите, какова масса объекта. Возьмите разницу между действительной Силой психокинетика и минимально необходимой для перемещения данного предмета Силой (из таблицы на стр. 172).

Теперь найдите эту "избыточную силу" в таблице внизу, чтобы определить с какой скоростью может двигаться предмет. За каждые 2 очка разности скорость удваивается. Если избыточная сила - нечетное число, то умножайте скорость на 1,4.

Избыточная сила	Скорость
-1	0 (можно немного сдвинуть)
0	Скорость 1 (1 ярд в секунду)
1	Скорость 1,4 (5 футов в секунду)
2	Скорость 2 (2 ярда в секунду)
3	Скорость 3 (3 ярда в секунду)
4	Скорость 4 (4 ярда в секунду)
5	Скорость 6 (6 ярдов в секунду)
6	Скорость 8 (8 ярдов в секунду)
7	Скорость 12 (24 мили в час)
8	Скорость 15 (30 миль в час)
10	Скорость 30 (60 миль в час; бросок камня)
12	Скорость 60 (120 миль в час; скорость стрелы)
14	Скорость 120 (240 миль в час)
16	Скорость 250 (500 миль в час)
18	Скорость 500 (1,5 скорости звука)

Если что-то бросают со скоростью 30, считайте, что этот предмет брошен человекам с ST 12; см. таблицу *Метания* на стр. 90.

С Силой 16 или выше вы можете бросать маленькие камни и т.д., как если бы они были пулями; считайте повреждения и расстояние как для огнестрельного оружия (см. стр. 208), как указано ниже:

Сила 16: пистолет .22 калибра (Ruger STD)

Сила 17: пистолет .32 калибра (Walther PPK)

Сила 18: пистолет .38 калибра (FN HP35)

Сила 19: магнум .357 калибра (Colt Python)

Сила 20: магнум .44 калибра (S&W M29)

За каждый уровень силы свыше 20 добавьте 25 ярдов в расстоянию половинного повреждения, 50 ярдов - к максимальному расстоянию и 1 к повреждениям. Обратите внимание, что у вас нет оружия, так что вы не получаете бонус за Аккуратность, и любая атака является Выстрелом навскидку, если вы не потратили время на прицеливание.

Побочные эффекты

Пси-умения могут вызывать побочные эффекты, уникальные для данного персонажа. То есть, ваша Передача мыслей (к примеру) имеет особый побочный эффект, происходящий каждый раз, когда вы ее используете. Побочные эффекты опциональны, их определяют на стадии создания персонажа. Они делятся на две основные категории:

Особые эффекты

Особый эффект - это побочное явление, которое по существу неважно, хотя иногда может причинить пользователю неудобства. Например, если использование вами умения Телекинез производит негромкий жужжащий звук, тогда окружающие могут что-то заметить (а те, кто вас знает, поймут, что вы используете ТК). Особый эффект даст вам 1очко, если это небольшой недостаток, и 2 очка, если мастер считает, что он причинит вам немного больше неудобств. Вы можете получить до -5 очков за особые эффекты всех ваших пси-умений.

Отрицательные эффекты

Отрицательные эффекты - это побочные явления, вызывающие у пользователя или у окружающих серьезные затруднения. Например, если при Передаче вами мыслей все в радиусе 20 футов испытывают несильную головную боль, то это проблема!

Отрицательные стороны стоят столько же, сколько и недостатки - но только если они действительно причиняют персонажу неудобство. -15 очков - максимум, позволенные за все вредные особые эффекты. Например, эффект, описанный выше, стоил бы -5 очков в основном из-за того, что не дает псионику применять свою способность на близком расстоянии, ведь иначе его заметят.

Действительно неприятный особый эффект даст своему обладателю пенальти к реакции. Это дополнительные -5 очков за -1 к реакции, если он действует постоянно (так бывает редко), -5 очков за каждые -2 к реакции, если заметен лишь время от времени, и -5 очков за -3 к реакции, если бывает заметен относительно редко.

Очки персонажа

Предполагается, что очки, полученные за особые эффекты, не входят в общий лимит нормальных недостатков. Таким образом, персонаж-псионик может получить дополнительные -20 очков за недостатки: -5 за побочные и -15 за отрицательные эффекты.

Запрещенные побочные эффекты

Персонажам запрещено брать побочные эффекты, которые можно использовать как управляемое оружие или как преимущество. Если игрок с умом применяет казалось бы бесполезный побочный эффект так, что он крайне редко становится полезен, то здесь все нормально

Психокинетический щит (PK Shield) *2

Чтобы использовать это умение, психокинетик также должен иметь хотя бы первый уровень Экстрасенсорики, чтобы чувствовать воздух, прилегающий к его телу. Психокинетический щит позволяет псионику “удерживать” этот воздух и пользоваться им как щитом. Это дает +1 к PD, а также DR, равный половине его психокинетической силы, но лишь против твердых объектов (эта защита не действует против лучевого, звукового и т.д. оружия).

Каждую секунду требуется новая проверка, чтобы удержать щит, хотя критическая неудача, произошедшая после первой проверки, считается обычной неудачей. Активировать это умение стоит 1 очко Усталости плюс еще 1 за каждую полную минуту его использования.

Экстрасенсорика (ESP)

Сила “экстрасенсорного восприятия” охватывает умения, связанные с “шестым чувством” - позволяющим видеть вещи, скрытые от других людей. При использовании экстрасенсорного умения проверка, производимая мастером, всегда обязательна. Чем лучше пройдена проверка, тем более точной и полезной будет информация, которую вам сообщит мастер. При проваленной проверке он скажет: “Вы ничего не узнали”. Но если проверка Психометрии или Предсказания провалена более чем на 5, то он солжет. Повторная попытка стоит по два очка Усталости и дает пенальти -2 за каждую новую попытку.

Ясновидение (Clairvoyance) *2

Это способность видеть сквозь стены и другие твердые предметы. Диапазон резко ограничен Силой, но не тем, что стоит у вас на пути. Вы не сможете случайно увидеть “сквозь” то, что хотите обнаружить. Каждый раз, когда псионик смотрит на другую вещь или в другом направлении, требуется новая проверка.

Диапазон Ясновидения равен вашей Силе в квадрате и выражается в дюймах. Так, даже Сила 1 позволит вам узнать, что внутри конверта, который вы держите в руке. Сила 20 позволит вам видеть на 400 дюймов - то есть ровно на 11 ярдов.

Яснослышание (Clairaudience) *2

То же, что и выше, но позволяет пользователю слышать, о чем говорят за стенами и т.д., и сколь угодно долго слушать интересующую его беседу.

Психометрия (Psychometry) *1

Эта способность позволяет псионику узнать что-то об истории определенного места или неодушевленного предмета: общее впечатление, для чего использовался, кто им пользовался и т.д. Срок, на который можно заглянуть в прошлое равен Силе в квадрате, выраженной в годах.

Обычно для этого требуется намеренное усилие. Но очень мощные “флюиды” можно заметить и пассивно; мастер делает секретную проверку. Психометрия не обнаружит магию. Но (например) святой предмет будет испускать “хорошие флюиды”, потому что он принадлежал святому человеку, а алтарь зла будет источать мрак из-за совершенных на нем жертвоприношений. Психометрия также обнаружит неестественную атмосферу, исходящую от артефакта из другого измерения.

Предвидение (Precognition) *2

Это способность видеть будущее. Это самое опасное и непонятное из всех пси-умений. Предсказание может быть видением, звуком или просто вдруг возникшим из ниоткуда знанием. И помните, что будущее не определено наверняка; даже если мастер все решил, то он может передумать...

Активная попытка Предвидения требует 10 минут и стоит 2 очка Усталости. Она делается с -10(!!) к умению.

Пассивная проверка Предвидения делается, когда этого захочет мастер. Предвидение обычно связано с человеком или предметом. Например, если вы встречаете человека, с которым в будущем произойдет что-то очень важное, мастер может позволить проверку (которую делает он), чтобы определить возможность этого события. Или же некое место может вызвать видение того, что здесь произойдет.

Диапазон Предвидения зависит от Силы. Физическое расстояние определяется так же, как и для Телепатии (стр. 167). Время равняется Силе в квадрате, выраженной в днях. Но если речь идет о будущем какого-то человека, то, что он позднее может покинуть пределы контролируемого вами физического расстояния, никак не повлияет на умение.

Использование по умолчанию: Без тренировки это умение дает вам проверку против IQ каждый раз, когда вы находитесь в непосредственной опасности; успех означает, что вы узнаете об опасности, а очень хороший результат поможет узнать некоторые ее детали. Это работает так же, как и Предчувствие опасности (стр. 20) - потому что это и есть то же самое. Если у вас есть Предчувствие опасности, то вы уже псионик: Эспер с Силой 5, но без тренировки.

Специальные ограничения: Если ваше Предвидение ограничено одним определенным видом событий, уровни в этом умении стоят всего половину нормальной цены. Некоторые примеры разрешенных ограничений: Только события, затрагивающие вас; Только несчастные случаи (пожары, взрывы и т.д.); Только события, приводящие к смерти.

Телепортация (Teleportation)

Это способность перемещать вещи из одной точки в другую, минуя расстояние между ними. Телепортируемый объект просто переносится из одного места в другое, не тратя на это времени.

Автотелепортация (Autoteleport)

Это основное умение Телепортации - способность перемещать себя (плюс до 5 фунтов одежды и предметов с собой) из одной точки в другую, минуя разделяющее их пространство. Вы не можете отправиться в то место, где вы никогда не были или которое не видите в момент телепортации туда. Вы можете попытаться телепортироваться в место, которое видели по телевизору (с -5) или чьими-то глазами (с -3).

Чтобы переносить большую массу можете изучить умение Экзотелепортации (ниже). Расстояние зависит от Силы и определяется так же, как и для Телепатии. Точность определяется умением. В случае ошибки вы попадете куда-то в другое место, обычно рядом с запланированным, и лишаетесь 2 очков Усталости. Критическая неудача забросит вас в какое-нибудь малоприятное место и парализует вашу способности телепортироваться, делая невозможной ее применение на 1d часов.

Специальные ограничения: (1) Некоторые телепорты не могут брать с собой ничего и каждый раз оказываются голыми. Если вы берете это ограничение, цена Силы уменьшается вдвое. Вы не можете выучить Экзотелепортацию. (2) Телепортированные вами предметы сохраняют свою ориентацию в пространстве и вектор скорости, который имели до этого. Если вы падаете и переносите себя близко к земле, то серьезно ударитесь! Это ограничение также уменьшает стоимость Силы вдвое.

Экзотелепортация (Exoteleport)

Это способность перемещать предметы из одной точки в другую. Сила определяет дистанцию, как это описано выше, а также массу: она равна 10% от указанных в таблице по Телекинезу (стр. 172). Модификаторы к умению: +3, если вы держите предмет при Автотелепортации (проверки делаются отдельно без дополнительных пенальти для вас и вашего груза): +1, если вы прикасаетесь к предмету, когда отправляете его: -3, если вы не можете ни увидеть предмет, ни дотронуться до него.

Вы можете попытаться притянуть предмет к себе, а не отослать его. Это дает дополнительное пенальти -5 к умению или -8, если вы не видите предмета. Вы должны быть очень хорошо с ним знакомы, а также точно знать где он. При неудачной проверке вы потеряете эту вещь навсегда, впечатаете ее в стену и т.д. Критическая неудача заставит ее появиться прямо над головой или же внутри телепорта.

Исцеление (Healing)

Способность исцелять физические повреждения кажется сочетанием некоторых частей психокинеза и телепатии, но в действительности это отдельная сила. Известно только одно умение, которое также называется Исцелением.

Ограничения

Одно умение (One Skill): цена различна

Вы можете изучить только одно умение, связанное с данной силой. См. стр. 165.

Нетренированность (Untrainable): -40%

Вы не можете научиться контролировать свою способность. Вы изучаете все умения, на которые виляет эта сила так, как если бы ваш IQ был 8 (или с -1 к IQ, если он и так равен 8 или ниже). Вы не можете поднять ни одно из умений выше 10 уровня.

Только в критических ситуациях (Emergencies Only): -20%/-30%

Ваша способность включается, когда вы боитесь или взволнованы, и не может быть использована в "обычных" обстоятельствах. Мастер - главный судья в вопросе об эмоциональном состоянии вашего персонажа. Мастер может решить, что множество идущих одна за другой неудач вызывают у вас ярость, и тогда способности начинают работать, но мастер волен решать, так это или нет.

Менее серьезная форма этого ограничения - Полная сила только в критических ситуациях (-20%). В нормальных обстоятельствах вы можете действовать с половиной своей Силы, округленной вниз, но полная Сила просыпается лишь в стрессовых ситуациях.

Неконтролируемость (Uncontrollable): -30%

Это ограничение доступно только для таких сил, как Антипси, Психокинез и Телепортация. Ваша сила имеет тенденцию проявлять себя - даже против вашей воли - когда вы испытываете чувство злости или чрезмерно возбуждены. Это может быть особенно интересно, если ваше умение носит разрушительный характер и вы обладаете большой силой.

Когда вы находитесь в состоянии стресса (это определяет мастер, но ситуация, связанная с фобией - всегда стрессовая), то должны сделать Проверку воли, чтобы проконтролировать свою силу. Если вы провалили проверку, то мастер начинает управлять вашей способностью, отыгрывая ее, как совершенно отдельную злую или озорную сущность. Обычно требуется только одна проверка за стрессовую ситуации, но результат 14+ всегда означает провал.

При описании действий вышедшего из под контроля умения мастер может основываться на "подсознательных желаниях" персонажа, отраженных в его Характерных чертах и ментальных недостатках. Ваша сила сначала ударит по явным врагам и никогда не обратится против вас, но никто иной не застрахован от ее действий. После каждого неконтролируемого проявления (или до атаки, если она направлена против вашего иждивенца или кого-то, кого вы любите), вы делаете новую Проверку воли, чтобы взять свои способности под контроль. Это продолжается до тех пор, пока вы не обуздаете свою силу или пока не уничтожите все кругом!

Продолжение на след. стр.

Ограничения (Продолжение)

Непостоянство (Fickle): цена различна

Ваша способность имеет неприятную тенденцию внезапно прекращать работать. Непостоянная сила всегда работает правильно, если вы не использовали ее в предыдущие 24 часа. После этого применения и после каждого следующего использования вы должны сделать проверку на Непостоянство: необходимо выбросить значение Непостоянства или меньше, чтобы сила продолжила работать. Неудавшаяся проверка означает, что сила будет недоступна еще 5d ходов. По прошествии этого времени при следующем использовании сила будет работать нормально - вы должны сделать новую проверку после этого применения!

Если значение Непостоянства равно 5, то цена ограничения -70%; если 8, то -30%; если 11, то -20%; если 14, то -10%.

Доступность (Accessibility)

Этот всеохватывающий термин используется для описания всех ограничений, которые не имеют специального названия. Ограничения по Доступности делятся на две категории: используется только на определенные вещи или используется только в определенных обстоятельствах.

Примеры:

Невозможно использовать в состоянии стресса: -60%

Используется только против псиоников (или не-псиоников): -50%

Используется только на лиц противоположного пола (или своего пола): -20%

Используется только в состоянии гипнотического транса (или под действием наркотика, подавляющего деятельность): -30%

Используется только одной стороной при раздвоении личности: -40%

Если способность просто ослабляется (сила уменьшается наполовину), а не становится бесполезной, уменьшите ограничение в два раза.

Ненадежность (Unreliable): цена различна

Иногда ваша Сила работает, а иногда нет! Она просто то появляется, то исчезает; и вы не можете понять почему. Это совершенно отдельная проверка, никак не зависящая от проверки умения. У вас может быть умение 15, но все еще будут проблемы с тем, чтобы заставить его работать!

Каждый раз, когда вы используете Силу, вы должны выбросить значение активации или меньше (см. ниже) на 3d. Если проверка прошла успешно, то в этот конкретный раз Сила сработает. Когда вы прекращаете использовать Силу, требуется новая проверка на активацию, чтобы вновь применить ее.

Если вы провалили проверку на активацию, то можете попытаться снова в последующие ходы без пенальти. Каждая последующая попытка стоит 1 очка усталости. Если ваша ST падает ниже 3, то вы должны отдохнуть, пока силы не восстановятся, прежде чем снова пытаться использовать свою способность.

Неудавшаяся попытка активации Силы может быть замечена кем-то, кто обладает умением Почувствовать псионику, так же, как и нормальное использование пси-умения.

Если значение Активации равно 5 то цена ограничения -70%; если 8, то -30%; если 11, то -20%; если 14, то -10%.

Пользователь должен войти в физический контакт с объектом. Успешная проверка позволяет ему максимально восстановить количество потерянных хитов, равное его Силе. Неудача стоит 1d очков усталости; критическая неудача помимо этого причиняет объекту повреждение в 1d хитов! Успешное исцеление стоит 1 очко усталости за каждые 2 восстановленных хита. Цена за исцеление болезни всегда составляет не менее 6 очков усталости.

Проверка Исцеления делается с -2, если жертва без сознания, и с -2 или больше при попытке излечить болезнь. Оно не может восстановить потерянную конечность, и получает пенальти -6 при попытке срастить сломанную, но целую конечность (каждый Целитель получает лишь одну попытку на каждую конкретную конечность). Оно не может воскресить мертвого.

Специальные ограничения:

(1) В дополнение к потере Усталости псионик получает физический ущерб, равный половине излеченных хитов (округлять вверх). 1/2 цены за Силу.

(2) Псионик может использовать свои способности лишь на других. 1/2 цены за Силу.

(3) Псионик может использовать свои способности лишь на себя. 2/3 цены за Силу.

Антипси (Antipsi)

Это пси-сила, *мешающая* использованию псионики. *Специальные ограничения:* 1/2 цены за Силу, если она влияет только на одну из Пси-сил.

Сопротивляемость псионике (Psionic Resistance) *см. стр. 22*

Сопротивляемость псионике считается преимуществом, а не пси-умением. См. полное описание на стр. 22.

Пси-устойчивость (Psi Static) **2*

Людей, обладающих этой способностью иногда называют “скримерами”. Немногие скримеры полностью контролируют свое умение, большинство используют его без тренировки... поэтому немногие из псиоников желают иметь дело со скримерами.

Скример может активировать свою способность “глобально”, чтобы помешать любому использованию псионики в пределах диапазона его Силы (диапазон при глобальном использовании определяется как и для Телепатии - стр. 167). Для этого не требуется проверки умения. Когда используется Пси-устойчивость, то любое использование псионики, обычно требующее проверки умения, потребует Быстрого состязания умений - умение скримера Пси-устойчивость против умения, которое пытается применить псионик. Это также стоит другому пользователю (но не скримеру) 1 очка Усталости за попытку в дополнение к любой другой цене. Если скример выигрывает проверку, то псионик терпит неудачу. Если другой псионик выигрывает состязание, то он может попытаться использовать псионику обычным образом.

Сделав успешную проверку Пси-устойчивости, псионик также может *специально* помешать использованию псионики кем-то, кого он видит (своими или чужими глазами). Проверка делается с +2, если скример прикасается к жертве. *Использование по умолчанию:* Без тренировки это умение можно использовать на уровне IQ-4.

Ограничения

Для любой пси-силы вы можете взять *ограничение*, которое сделает ее более дешевой и менее надежной. Ограничение снижает цену силы. Оно влияет на все умения, относящиеся к этой силе. Цена за изучение отдельных умений не меняется.

Вы можете брать более одного ограничения к одной способности. Однако общее значение модификатора не может превышать -75%

Значение модификатора применяется к общей цене вашей Силы, а *затем* округляется вверх. *Пример:* Вы берете модификатор значением 1/2. Вы покупаете Телепатическую силу (5 очков за уровень). Первый уровень стоит 3 очка (половина 5, округленная вверх). Второй уровень стоит еще 2 очка, что в общей сложности дает 5 очков (ровно половина от 10). Третий уровень будет стоить вам еще 3 очка, четвертый - еще 2 и так далее.

21 Ведение игры

Мастер - это судья в ролевой игре. Но это было бы слишком просто. Он загадочный писатель... рассказчик... судья... крупье в казино... и (в глазах персонажей) небольшое божество. Мастер -главный авторитет. Правила - это основные принципы... мнение разработчика о том, как это *должно* быть. Но Мастер (пока он справедлив и последователен) может изменять *любое* число, *любые* цены, *любые* правила. Его слово - закон! И многие вещи оставлены на усмотрение мастера. Реализм ролевой игры проистекает из ее законченности. Мастер добавляет мелкие детали, которые оживляют игровой мир. С хорошим мастером даже при *плохих* правилах от игры можно получить много удовольствия. С *хорошими* правилами удовольствие возрастет до небес. Мы скромно полагаем, что ***GURPS*** - действительно хороший набор правил, но без мастера они ничто. Читайте...

Начало игровой сессии

Есть несколько вещей, которые мастер должен сделать до начала игры, чтобы упростить жизнь себе и игрокам:

Представить персонажей. Если вы продолжаете кампанию, вы можете пропустить этот этап! Но если вы только начинаете, каждый игрок должен иметь возможность описать самого или саму себя. Если в группе есть художник, он может помочь нарисовать персонажа таким, каким он описан.

Проверить умения и т.д. улучшенные со времени прошлой сессии. В продолжающейся кампании игроки зарабатывают очки персонажа, которые они могут потратить для улучшения своих способностей. В некоторых кампаниях персонажи могут работать, учиться и т.д. *между* игровыми сессиями, использую еженедельную Карточку Использования Времени (в разделе Готовых Персонажей). Поэтому некоторые персонажи могут иметь навыки и способности лучшие, чем были на последней игровой сессии. Это время, когда они могут сказать об этом мастеру.

Заполнить контрольный лист мастера. В то время, как игроки узнают друг друга (или персонажей друг друга), мастер должен проверить карточки персонажей, убедиться, что все сбалансировано и скопировать необходимую информацию в *Контрольный Лист Мастера*. Это лист, где указаны ST, DX, IQ и HT наряду с другой основной информацией о персонажах игроков. Когда мастеру нужно определить, например, кто что-то увидел, кто понял что-то, что видели все, на кого повлияло заклинание или кого невзлюбил злой гном, то пригодится этот лист. Образец такого листа есть в книге *Готовых Персонажей*.

Кратко проинформировать игроков. Скажите им, что происходит и дайте им некоторую идею о чем будет приключение. Есть множество способов сделать это. Вы всегда можете просто сказать им. Но гораздо более интересно начать игру, а затем "установить декорации". Позвольте персонажам сразу же найти карту или старую книгу... встретить кого-то, кто сообщит интересные слухи... оказать кому-то, нуждающемуся в помощи, дружескую поддержку... явиться свидетелями ошибки, которую надо исправить... или что-то в этом духе.

Пусть начнется игра!

Карты

Большинство заранее созданных сценариев будут включать карты. Мастер может подготовить собственные карты (в различных масштабах) заранее, чтобы помочь себе в отслеживании событий. Он также может давать карты игрокам в качестве подсказки. Да и сами игроки могут захотеть составить карту своего перемещения, будь это джунгли, подземелье или центр Нью-Йорка, чтобы убедиться, что они смогут найти дорогу назад...

Карты в ***GURPS*** используют шестиугольники или "гексы" (см. стр. 178) чтобы регулировать перемещение и бой. Каждый хекс смежен с шестью другими хексами.

Серьезная Подготовка

Есть несколько вещей, которые мастер должен подготовить до того, как игроки появятся на сцене:

Подготовить приключение. Если вы играете по заранее написанному модулю, то все, что вам нужно - это прочитать его и, если нужно, составить некоторые карточки персонажей. Но если вы создаете свое собственное приключение, вы можете потратить недели работы - понадобится трудолюбие - прежде чем оно будет готово для игры. В любом случае удостоверьтесь, что вы знакомы с приключением, прежде чем игроки поймут обратное!

Кратко проинформируйте игроков о приключении. Если ваши игроки уже знакомы с системой, вы должны заранее (прежде, чем они придут на игру) сообщить им, какие персонажи подойдут - сколько денег, оборудования и т.д. будет им позволено, и, возможно, намек о том, какие навыки им пригодятся. Если все создали своих персонажей заранее, вы будете способны отреагировать на их действия, когда придут игроки.

Подготовьте место для игры. Вам понадобятся карандаши, бумага и кубики; карты и миниатюры, если вы ими пользуются (а также стол, где вы будете играть) и что-нибудь перекусить!

Стиль кампании

Прежде чем вы поведете первый раз новую группу игроков, вы также должны обсудить *стиль* кампании, которую собираетесь вести. Существует много различных типов кампаний: Кампания "по книге" против той, где мастер по-своему трактует правила. Кампания, в которой смерть обыденна и постоянна против той, где PC умирают редко или могут быть легко оживлены. Кампания с загадками и тайнами против приключенческой и боевой кампании. Юмористическая кампания, где все играют для смеха, против кампании с серьезным отношением к "реалистичным" ситуациям и "драматическому" отыгрышу. "Реалистическая" кампания против "кинематографической" (см. стр. 183).

Все это одинаково возможные подходы к отыгрышу. Но если игроки и мастер имеют разные мнения по этому поводу, все могут быть разочарованы. Приключение должно быть историей, которая развивается по ходу игры, а не борьбой между игроками и мастером. Чтобы этого достичь, необходимо взаимопонимание. Несколько минут доигрового обсуждения могут увеличить удовольствие для всех.

Карты, составленные игроками

Всякий раз, когда игроки приходят в место, для которого у них нет карты - будь то подземелье, научно-исследовательский комплекс или джунгли - они захотят составить для себя карту. (А они захотят, если окажутся сообразительными!)

Однако составление карт - непростая вещь. Если только партия не носит с собой рулетку и не проводит кучу времени, используя ее, вы не должны говорить "Вы спускаетесь 12 ярдов по лестнице и поворачиваете на север. Туннель семи футов в ширину и девяти футов в высоту. Он идет на север 120 ярдов, а затем поворачивает на северо-восток. Еще в 20 ярдах он входит в комнату 10 на 6 ярдов". Такую информацию могла бы получить инспекция, а не группа, проходящая по туннелю! Вместо этого мастер может давать информация вроде вот этой: "Вы спускаетесь по лестнице - они идет вниз на расстояние несколько большее, чем обычный лестничный пролет. От ее основания вправо отходит туннель. Он достаточно широк для того, чтобы двое могли пройти по нему рядом и высок настолько, что вы едва можете дотянуться мечами до потолка. Он идет достаточно прямо..."

"На какое расстояние?" спрашивает игрок.

"Кто-нибудь измеряет его шагами? Около 128 шагов. Затем он немного сворачивает направо..."

"Насколько?"

"У вас с собой есть угломер? Измерительные приборы? У кого-нибудь есть чувство направления? Нет? Ладно. Стоя спиной к старому туннелю, как если бы он был обращен на шесть часов, новый туннель поворачивает между часом и двумя часами. Поняли? Теперь он продолжается еще 19 или 20 шагов а затем входит в большую комнату. Дверь находится в середине длинной стены. Комната напоминает прямоугольник. Оттуда, где вы стоите, она кажется 10 ярдов в длину и 6 или 7 в ширину".

Заметно отличается, не правда ли? Так и намного реалистичней. Игроки получают информацию, которой они располагают благодаря своим чувствам. В примере, приведенном выше, мастер немного исказил расстояние, учитывая, что обычный шаг несколько меньше ярда.

Если вы примените этот способ, игроки могут придумать очень оригинальные пути для измерения времени и расстояния. Так позвольте им это!

Обратите внимание, что составить карту сложно и в обычных обстоятельствах, а уж если партия спешит, это становится почти невозможно! Представим, что партия убегает от преследователей через описанную выше местность. Мастер сказал бы так:

"Хорошо. Вы бежите? Прекратите рисовать карту. Вот как вы идете. Вниз по лестнице! Сворачиваете направо! Бежите несколько секунд! Туннель изгибается вправо! Вы пробегаете еще немного и оказываетесь в комнате!"

И так далее. Когда партия прекращает бежать, персонажи могут сесть и постараться вспомнить, как они шли. (Фотографическая память, конечно, здесь окажет большую услугу!)

Карты для путешествий

Эти карты могут быть нарисованы в любом удобном масштабе. Например, это могут быть континенты, дорожные карты, карты городов и т.д. Эти карты используются только для получения информации; они не являются "игровой ареной". В современном приключении игроки будут иметь доступ к картам для путешествий. В далеком будущем или далеком прошлом карта путешествия может быть мастерской тайной. (Нахождение карты может быть важной задачей приключения.)

Карты местности

Эти карты обычно рисуются в масштабе 1" = 18' или 6 гексов на дюйм. Каждый гекс все еще равен одному ярду в длину - он просто изображается в меньшем масштабе. Простой лист с небольшой гексагональной разметкой представлен в разделе Готовых Персонажей. Этот масштаб может быть использован мастером для изображения карты здания, подземелья, арены и т.д. Используйте разные листы для каждого этажа или уровня, указывая шахты и лестницы. Отмечайте каждую комнату (или иной интересный объект) буквой или числом в соответствии с пояснениями к карте.

Эта карта должна держаться в тайне от игроков, хотя они наверняка попробуют сделать собственную карту. Мастер может поместить маркер на карту местности, чтобы обозначить, где находится партия в данный момент.

Карты комнат

Эти карты могут быть нарисованы в любом удобном масштабе. Например, неплохо подходит 1" = 6', т.е. масштаб в половину меньше боевых карт. Они обычно используются мастером, когда ему нужно набросать некоторые детали комнаты, но он не хочет рисовать боевую карту для комнаты. Пояснения к карте будут содержать описания для каждой комнаты, которые включают:

(а) Ее размер (хотя это может быть понятно по карте).

(б) Общее описание комнаты.

(в) Описание людей и существ в этой комнате. Оно может быть очень простым: "Два обычных волка". Или более комплексным: "Эта комната пуста за исключением времени между полуночью и 9 утра, когда там находятся два охранника. Существует 50% вероятность, что каждый из них спит. Они обычные охранники, описанные в Карточке Персонажа в этом приключении, но один из них также располагает золотым кольцом стоимостью в $200. Они сдадутся, если противник превосходит их численностью более чем в два раза, но не будут сотрудничать даже под угрозой смерти".

(г) Если это необходимо, то специальные заметки о комнате и описание чего-то, что может быть найдено в комнате при тщательном исследовании.

(д) Если необходимо, то карту в более крупном масштабе, чтобы обозначить точное положение мебели, персонажей и т.д.

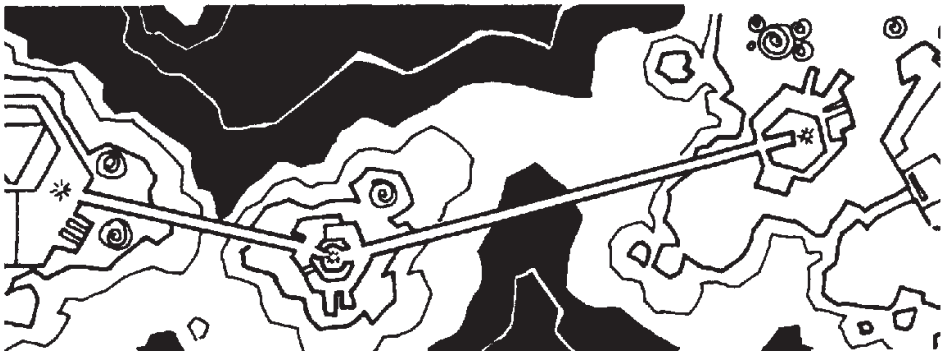
Боевые карты

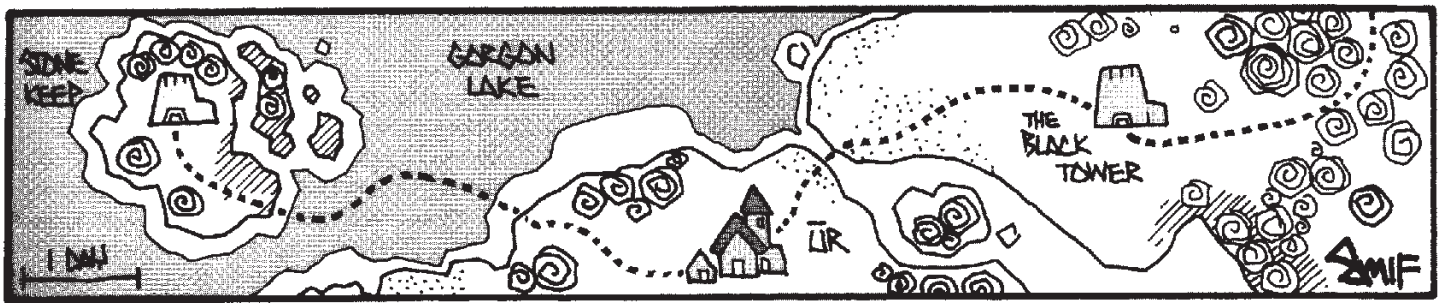
Боевые карты не требуются при использовании Базовой Боевой Системы (хотя они могут быть удобны, чтобы помочь игрокам представить свои действия). Они должны использоваться при Продвинутой Боевой Системе.

Боевые карты рисуются в масштабе 1" = 3'. Таким образом, один гекс составляет 3 фута или 1 ярд в длину. Когда персонажи входят в комнату, туннель или другое место, где может произойти сражение, достаньте карту, чтобы игроки разместили на ней свои фигурки, чтобы точно показать, где они находятся. Если происходит бой, сражение будет разыгрываться на боевой карте.

Любой гекс, представленный на карте частично, приравнивается к полному гексу. Это позволяет реалистично представить как шестиугольную комнату, так и пещеру с кривыми стенами.

Игроки и мастер могут сделать фотокопии незаполненной гексагональной разметки (раздел Готовых Персонажей), чтобы сделать собственные боевые карты. Можно соединить несколько листков вместе, чтобы сделать большую по размеру карту.





Ведение игры

Задача мастера в течение игры проста. Все, что он должен делать - это слушать игроков, описывать то, что они делают, а затем, используя правила игры, говорить им, что получилось, так что игроки могут описать, что они делают дальше... и т.д. Хорошо, возможно это не так уж просто!

Заметки, расположенные ниже, помогут вам как мастеру определить "что случилось потом" в зависимости от ситуации. Но самая важная вещь - это не правила в целом, а принципы хорошего ведения игры.

Руководствуйтесь здравым смыслом. Когда любое из правил дает глупый результат, руководствуйтесь не им, а здравым смыслом. Независимо от того, сколько времени мы провели за тестированием, не бывает совершенных правил - включая эти. Не позволяйте игрокам стать "знатоками правил". Последнее слово за вами. См. заметку на полях.

Будьте справедливы. Давайте всем игрокам одинаковые шансы и старайтесь вовлекать всех в действие. И, если вы меняете правило или делаете специальное исключение, применяйте его ко всем одинаково.

Держите действие в движении. Ролевая игра похожа на историю. И как мастер вы ее автор. Ваши главные герои имеют свободу воли, и часто история поворачивается так, как этого хотят они! Но когда происходит задержка, то ваша задача - расшевелить их. На ходу придумайте встречу... дайте ключ к разгадке... сделайте что-нибудь, чтобы вернуть их на правильную дорогу, или чтобы помочь игрокам с идеями!

Не поддавайтесь формулам любого рода. Это определенно включает различные игровые формулы! Используйте их, когда вам это нужно - но не позволяйте им стать определяющим фактором. И не позволяйте приверженности формулам портить игру. Если Даю действительно нужно поднять этот камень, чтобы удержать действие в движении - позвольте ему его поднять.

Вы не должны убивать. Не слишком много, во всяком случае. В некоторых ролевых играх жизнь стоит дешево. Мастеру кажется, что он плохо поработал, если не вырезал половину партии за первый час игры. Но это не слишком весело, если вы только что создали своего персонажа! GURPS позволяет полностью и очень детально создать персонажа. Позорно превращать столь детально проработанных персонажей в пушечное мясо. Помните, что в хороших приключенческих историях герои не умирают без причины. Этот вопрос детально разобран ниже - см. Как оставить персонажей в живых (с. 181).

Если вам и вашим игроками действительно нравятся игры в стиле "иди-и-руби", то все в порядке. Однако вы можете захотеть создать ваших персонажей случайным образом и не тратить время на их детальную разработку. Так вы сможете сразу окунуться в мир насилия и крови.

Игра за NPC

NPC или неигровые персонажи - это персонажи, отыгрываемые мастером. Мастер управляет множеством персонажей в течение приключения: от встреченных по дороге путешественников до могущественных покровителей и злодеев.

Как мастер вы можете создавать NPC любым способом, который вам нравится. Важных NPC обычно нужно создавать как игровых персонажей, а "пушечное мясо" и других не слишком важных персонажей можно создавать случайным образом, или просто по обстоятельствам, наделяя их логичными в данной ситуации способностями, не беспокоясь об очках. См. стр. 84.

Когда вы создали NPC - важного или незначительного - *отыграйте его роль!* Поскольку ваши NPC взаимодействуют с персонажами, они будут пытаться зарабатывать деньги, выглядеть важными и замечательными, защищать свою шкуру и стремиться к различным целям - точно так же, как кто-либо другой! Чем более умело вы отыгрываете, тем лучшим мастером вы становитесь, и тем большим будет удовольствие, которое вы (и ваши игроки) получаете от игры.

Некоторые ваши NPC автоматически будут друзьями персонажей, а некоторые "естественными врагами". Эта реакция будет задана, когда вы работаете над сценарием. Но многие NPC не реагируют на персонажей "автоматически". Вместо этого используйте *Таблицу Реакции* (стр. 204), чтобы увидеть, как они отреагируют.

Составление карты путешествия

Если игроки путешествуют по неизведанной территории, они без сомнения захотят иметь крупномасштабную карту. Мастер может делать ее автоматически, если они путешествуют по рекам, каньонам, озерам. Но если они путешествуют по пустыне, где нет дорог или пытаются нанести на карту определенную узкую бухту большой реки, требуется проверка IQ, чтобы должным образом составить карту. Чувство направления дало бы в таком случае ощутимый бонус; навигация или соответствующий навык выживания может заменить IQ, если у кого-то в группе есть эти умения.

Из этого также может получиться хорошее приключение; партия послана, чтобы исследовать и составить карту пустыни, неисследованной планеты, загадочного подземелья, кишащих жизнью джунглей, мертвого города.

Решение вопросов по правилам

По любому вопросу о правилах слово мастера - закон. Мастер решает, какие необязательные правила будут использоваться и улаживает любые определенные вопросы, которые возникают. Хороший мастер будет всегда обсуждать важные вопросы с игроками перед тем, как принять решение - но хороший игрок соглашается с решением мастера, когда оно принято. Мастер должен полностью знать правила. Когда правила не охватывают какую-то ситуацию - или когда необходимо решение относительно "реального мира" - можно использовать несколько методов:

Проверка успеха. Производится проверка (стр. 86) силы, ловкости, умения и т.д. для персонажа. Используйте проверку на успех, когда возникает вопрос о том, способен ли кто-то сделать определенную вещь.

Случайный бросок. Для ответов на вопросы вроде "Есть ли в машине ключи?" или "Есть ли у кого-нибудь из солдат лошадь той же масти, что и у меня?" обычно лучше всего подходит случайный бросок. Мастер решает, каковы шансы, и бросает кубики. Для некоторых вещей шансы 50 на 50; другие вещи будут очень маловероятны. Мастер определяет шанс и оставляет решение на волю судьбы.

Произвольное решение. Вам не нужно бросать кубики вовсе, если есть только один "правильный" ответ на этом участке приключения - тогда он и применяется. "К счастью для вас, граната отскочила в лестничный пролет. Никто не задет, но охрана поднята по тревоге!"

Игра за противников

Когда мастер играет за NPC, который является врагом персонажей, он должен постараться ограничить свои знания теми вещами, которые этот NPC знал бы в действительности. Мастер знает все о сильных и слабых сторонах партии - но враг этого не знает! Один хороший способ решить эту проблему состоит в том, чтобы другой человек отыгрывал врагов персонажей.

Мастер должен сообщить Противнику сколько возможно о персонажах, которых он будет отыгрывать. Но Противник не должен знать больше, чем знал бы в "реальной" ситуации. В частности он должен знать очень мало о PC и их способностях - особенно в начале приключения! Для полного реализма вы можете даже назначить двух человек для игры за Противников - одного за врагов, знакомых с партией, а другого за тупое пушечное мясо.

Противник - это что-то вроде "ассистента мастера". Его работа - отыгрывать врагов так хорошо, как это возможно. Они *не* должен играть их как бессмысленные машины для убийства (если они действительно не такие). Если это соответствует роли врага, то он нападет. Но он также может бросать в них камнями из засады, выкрикивать оскорбление или даже немедленно убегать!

При любых расхождениях мастера и Противника, слово мастера - закон. Но хороший мастер даст Противнику свободы сколько возможно, и при разногласиях будет удаляться для обсуждения в другую комнату, чтобы не отвлекать игроков. Играть за Противника - хороший способ получить опыт, если вы хотите когда-нибудь стать мастером.

Броски на реакцию

Когда игроки встречают NPC, чья реакция не предопределена, мастер делает "бросок на реакцию", используя 3 кубика. Чем больше выпавшее значение, тем лучше реакция. Затем мастер отыгрывает NPC согласно Таблице Реакции (стр. 204). Бросок нужно проводить в тайне от игроков. Они не знают, например, дает ли им дружественный на вид фермер совет или посылает в западню.

Многие факторы могут влиять на Бросок реакции. Бонус к реакции - это фактор, который сделает NPC более приветливыми, а пенальти - это что-то, что настроит NPC против персонажей. Некоторые обычные модификаторы к реакции: Внешность и поведение персонажей игроков - особенно того, кто разговаривает! Хороший внешний вид улучшит бросок. Так же повлияет и Харизма. В большинстве ситуаций так же повлияет и очевидный высокий социальный статус.

Соответствующее ситуации умение - например, Знание Уличных Законов (Streetwise) в преступном мире, Бюрократия в отношениях с официальными лицами. Если умение персонажей находится на уровне "эксперта" - 20 и больше - это поможет гораздо лучше. Эксперт в дипломатии, например, получает +2 при любом броске на реакцию.

Расовые и национальные предубеждения между NPC и персонажами партии. Обычно это дает минусы. Эльфы не любят дварфов; французов не заботят немцы и т.д. Обычные модификаторы будут описаны в книгах по соответствующим игровым мирам. При необычных ситуациях (что немцы думают об эльфах?) мастер должен действовать на свое усмотрение.

Соответствующее поведение игроков! Еще одна возможная награда за хороший отыгрыш. Хороший подход даст модификатор +1 или даже больше! Полностью несоответствующий подход к NPC даст штраф -1 или -2 к броску на реакцию. Не говорите игрокам "Вы получаете пенальти!" - просто отыграйте оскорбленного персонажа и позвольте им понять это.

Не забудьте: Случайные броски на реакцию хороши тем, что делают игру более непредсказуемой и более интересной для мастера. Однако случайный бросок кубика не должен противоречить логике и здравому смыслу.

Предопределенная реакция

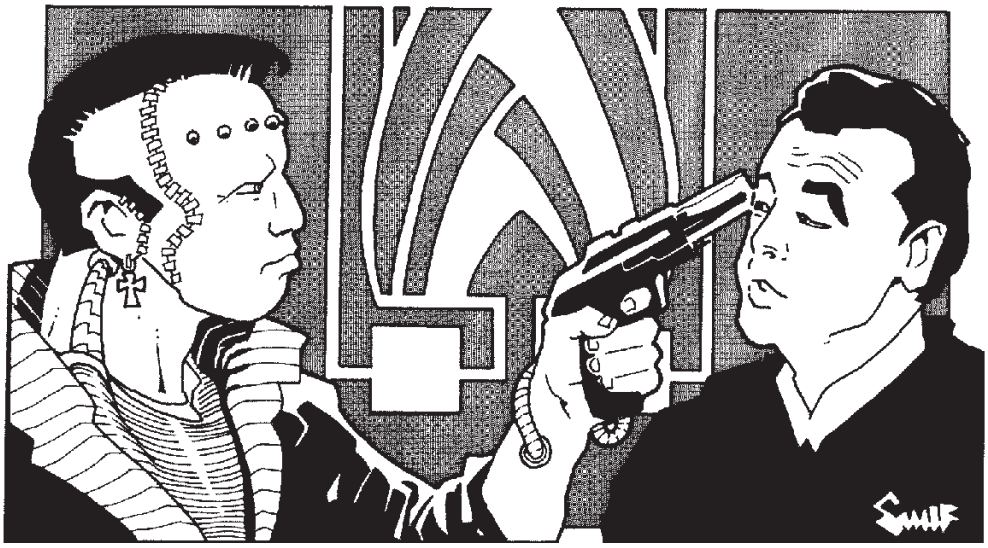
Некоторые NPC будут иметь заранее определенные модификаторы к реакции (главным образом плохие). Например, уличная банда может иметь -5 к реакции на любого. Горец может быть отшельником с реакцией -3 на любого извне, и его реакция в любом случае не будет лучше "нейтральной". В таком случае любая реакция лучше нейтральной просто считается нейтральной; бросать снова не нужно.

Повторный бросок на реакцию

Если игроки недовольны ответной реакцией - если только по результатам первого броска не начался бой - они могут изменить свой подход и попробовать снова. Вот некоторые способы изменения подхода: (1) предложить взятку; (2) предложить более выгодную сделку; (3) обратиться другому человеку; (4) предоставить новую информацию; (5) использовать специальное умение (см. ниже). Если NPC чувствует, что персонажи становятся ему неприятными, вычтите 2 из второго броска, 4 из третьего и так далее! Этих пенальти можно избежать разумной паузой между запросами. "Разумность" полностью на усмотрение мастера!

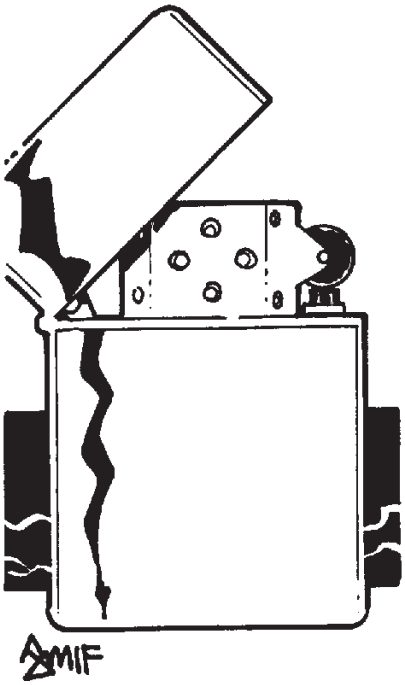
Специальные умения

Некоторые умения можно использовать вместо обычного броска на реакцию в соответствующей ситуации. Эти умения - Заговаривание Зубов, Хорошие Манеры, Сексапильность и Знание Улиц. Если у вас есть одно из этих умений, вы можете использовать его в зависимости от обычной реакции. Мастер все еще использует соответствующие модификаторы, как если бы вы делали бросок на реакцию, но он используются как модификаторы к умению, которое вы используете. Подробности смотрите в описаниях этих четырех умений.



Знания

Одной из проблем ролевых игр является ограничение знаний персонажа вещами, которые он “должен” знать. И часть работы мастера заключается в том, чтобы не дать *игрокам* использовать информацию, которой не могут обладать *персонажи*.



Знания игровых персонажей

Анахронические технологии. Игроки не могут использовать высокотехнологичные знания, которыми не обладают *персонажи*. Если средневековый персонаж хочет изобрести огнестрельное оружие, или создать композитный лук, или использовать заплесневелый хлеб для получения пенициллина, то вы не должны ему это позволить. Конечно, путешественники во времени могут приносить свои знания в прошлое.

Точно также современным персонажам нельзя позволять свободно использовать древние технологии. В качестве примера и здесь подойдет порох... сколько людей двадцатого столетия *точно* знают, что нужно для изготовления пороха, как это смешать, размолоть, просеять, чтобы при этом не взлететь на воздух? Но современные персонажи могут *попытаться* “вспомнить” древние технологии, делая соответствующую (и трудную) проверку в Истории или в определенной специальности.

Знание истории. Если ваша игра проходит в “реальном” прошлом земли, игроки будут располагать знаниями о том, что же вышло “в действительности”. Не позволяйте им использовать это - если, конечно, они не путешественники во времени, прибывшие из будущего. И помните то, что в игре история может измениться, так что некоторые вещи, которые знают игроки, *могут не соответствовать действительности.*

Грамотность. Это важно и крайне весело. Если кто-то из ваших персонажей безграмотен, *не позволяйте ему ничего читать!* Удивительно, сколько людей берут недостаток Неграмотность и предполагают, что все еще могут читать карты, уличные знаки и вывески!

NPC и персонажи противника

Аналогично, мастер (или Противник) не должен использовать знания, которыми его персонажи по логике не могут обладать. Главная причина наличия Противника... - это то, что полное знание мастером игроков не будет работать против последних. Все вышесказанное относится и к персонажам мастера. Вещи, которые стоит отметить особо:

Цели партии. Мастер знает реальные цели игроков: Противник *может* знать. Но когда они играют “неосведомленных” персонажей, они должны отыграть эту неосведомленность. Это может означать, что NPC будет враждебен, когда он “должен” быть дружественным или наоборот. Это также означает, что, когда партия пробирается в замок, охрана *не может* целиком бросится на защиту сокровищницы. Охранники не знают, куда направляют PC!

Способности партии. Все NPC - особенно персонажи Противника - должны реагировать согласно *кажущейся* силе партии. Простой пример: Если игроки исследует подземелье, населенное бродячими бандами орков, каждая новая банда *вряд ли* знает, что у мага есть жезл файерболов - пока кто-то из орков не спасется, чтобы рассказать об этом другим.

Слабости партии. Если (к примеру) два члена партии до смерти боятся змей, враги не должны знать об этом, если только нет способа, которым они могли это выяснить. Мастер в первую очередь не должен сообщать подобные вещи Противнику. Пусть он выяснит это сам! Но даже после того, как он выяснит это, он не должен использовать подобные факты, если только не играет персонажа, который *должен* это знать.

Как оставить персонажей в живых

Это основное противоречие ролевых игр. Все игроки ищут приключений, а приключения опасны. С другой стороны, никто не хочет погибнуть! Мастер должен соблюдать золотую середину между “несерьезными” приключениями, где никто не подвергается настоящей опасности, и тотальной резней.

Правила ***GURPS*** разработаны для поддержки двух главных вещей: хорошего *отыгрыша* и *реализма*. В данном случае “реализм” означает, что в серьезном бою кто-то наверняка будет

Если сомневаешься, брось кубики и кричи!

Часто, несмотря на самые аккуратные приготовления мастера, случается что-то неожиданное. Это может быть *все что угодно*. Независимо от того, сколько вы спланировали наперед и насколько хорошо оттестировано приключение, ваши игроки придумают что-то, чего вы не ожидали.

Все в порядке. Если бы они *не придумывали* что-то неожиданное, ваши мастерские обязанности были бы намного скучнее.

Однако вам все еще нужно справиться с возникшей проблемой. Скажем, ваши игроки только что обнаружили святыню Богини-Матери. Внезапно они понимают, что за ними следили! Дюжина огромных обезьяноподобных существ входит в дверь и угрожающе приближается. Других выходов нет.

Есть несколько вещей, которые могут сделать игроки и к которым вы готовы. Если они захотят драться, вы знаете боевые параметры обезьян. Если они попытаются подружиться, вы уже решили, что их отведут в обезьянью пещеру и откормят на обед. Если они попробуют бежать или используют магию, чтобы создать завал, вы знаете, что позади алтаря есть секретная дверь - если они успеют ее найти. Если они попробуют воззвать к Богине-Матери, вы решили, что это не сработает - они не знают заклинаний или ритуалов.

Но один молодой персонаж *паникует* при виде обезьян. Подбежав к гигантской статуе Богини-Матери, он обнимает ее колени и кричит, взывая о помощи. Он не просит... он просто *умоляет*, как испуганный ребенок. И вы не были *готовы* к чему-то вроде этого!

Конечно, вы можете просто сказать: “Ничего не случилось. Это не сработало” всякий раз когда игроки пробуют что-то необычное. Но это неинтересно.

Или вы можете всегда сказать “Я не был к этому готов. Сделай что-нибудь другое”. Но это также неинтересно.

Хороший мастер старается соответсвовать творческому подходу игроков. В действительно драматической ситуации, вроде той, что описанна выше, просто плывите по течению! Есть неплохой шанс, что Богиня-Мать сжалится над этим бедным искренним дураком. Возможно она вышвырнет обезьян в дверь. Возможно она просто подберет этого персонажа и будет держать его в безопасности, оставив остальных драться с обезьянами. Кто знает? Вы мастер. В необычной ситуации *все* правильно, если это справедливо и делает историю лучше.

Независимо от того, что вы делаете, хорошая идея - *не* говорить игрокам, где вы сымпровизировали. Пусть они думают, что вы все спланировали наперед. Если после игры вы захотите признаться, что просто придумывали на ходу, то сделайте это. Но во время игры не прерывайте ее ход. Бросьте кубики, крикните “Вы сделали это!” (или “Вам это не удалось!”), и продолжайте играть.

убит или сильно ранен. И, так как в реальной жизни никто *не хочет* быть убитым, "хороший отыгрыш" означает, что большинство людей постарается не драться до тех пор, пока не будет иного выхода! Это верно как для ваших NPC,так и для игровых персонажей.

В конечном итоге, хороший отыгрыш (и хорошее приключение) - это *самая* важная вещь. Когда возникает конфликт между хорошим отыгрышем и реализмом, побеждать должен отыгрыш. Как мастер вы должны не давать такому конфликту возникнуть. Но, если это случается, решайте вопрос так, как необходимо для получения наибольшего *удовольствия.*

В частности, постарайтесь не убивать слишком многих PC! В "иди-и-руби" игре, где персонажи - это не больше, чем набор чисел, смерть не проблема. В действительно ролевой игре, с полностью проработанными персонажами (на чье создание потрачено много времени), потеря одного из персонажей может *повредить*. Это не значит, что игровые персонажи не могут умереть. Могут. Но в хороших играх они не умирают слишком часто.

Помните, что ролевые игры - это *развлечение*. Они изображают не каждодневную жизнь, а героическую реальность. Ролевые игры - это история, которую мастер и игроки пишут вместе. И в хороших историях герои (по крайней мере, большинство из них) выживают и празднуют победу. Это более важно, чем "логичность". По логике, Люк Скайуокер был бы убит... Фродо и Сэм умерли бы от голода в Мордоре... Тарзана бы лев сожрал прежде, чем ему бы исполнилось шесть лет. Классик бросает вызов логике, и вы *все равно* верите этому - потому что хотите верить. В хорошей игре точно так же.

Есть несколько способов, с помощью которых вы можете уберечь от гибели ваших "главных героев". Некоторые из них абсолютно несовместимы друг с другом. Как мастер, вы главный. Используйте любые способы на ваш вкус.

Умная проработка сценария. Не заполняйте вечер ловушками, врагами и монстрами, чтобы уничтожить персонажей. Это неплохо для десятилетнего возраста... может быть. Создавайте такой сценарий, чтобы заставить игроков *думать* и *отыгрывать*, и дайте им справедливый шанс. Можете - они ведь герои - дать им более чем справедливый шанс.

Реалистичное поведение NPC. Если ваши неигровые персонажи реалистичны, большинство из них не будет излишне рисковать своей жизнью. Не каждая встреча будет враждебной; не каждая враждебная встреча сопряжена с насилием; даже не в каждой жестокой стычке будет применено оружие. Конечно, некоторые игровые миры более жестоки, чем другие. Но, когда "жизнь стоит дешево", игра обычно становится весьма убогой. Даже в жестоком игровом мире враждебно настроенные персонажи часто будут иметь причину взять игроков в плен, а не просто убивать их: рабство; допрос; выкуп; заключение; жертвоприношение или все что вам нужно. Захват и побег часто встречаются в выдуманных приключениях, а именно таким и является игра! И, если игровые персонажи побеждают в бою, ваши NPC попытаются спасти свои шкуры. В реальной жизни большинство охранников, животных или бандитов будут спасаться бегством - независимо от своего долга или жадности - если ситуация в бою повернулась против них. Отыгрывайте их в таком ключе.

Реалистичные способности NPC. В большинстве миров игроки начинают со 100-очковыми персонажами. Но они необычные люди. *Средний человек* - это примерно 25-очковый персонаж! Большинство людей в вашем игровом мире не идет ни в какой сравнение, ни физически, ни интеллектуально, с персонажами. Будут исключения... интересные, опасные исключения. Но "человек с улицы" будет иметь более слабые атрибуты и меньшие способности, чем игроки. Главным образом, игроки должны сталкиваться с более слабыми противниками. Это не просто удерживает игровой баланс, это сохраняет "реализм" художественного приключения. Это не означает, что "средний" человек не может быть опасен. 20-очковый персонаж может быть опасным бойцом, если он берет пару недостатков и специализируется в ST, DX и боевых умениях. Он будет более чем достойным соперником для 100-очкового персонажа, который не является бойцом. Но 100-очковый боец порубит его в капусту.

Бог из машины. Это невероятное внешнее вмешательство, которое спасает положение. Кавалерия спускается с холма... космический корабль направляется к вам... губернатор дарует прощение. Когда игроки старались, но все пошло неправильно, устройте несмотря ни на что чудесное спасение. Если вы не уступаете Эдгару Берроузу, вам это подойдет. Само собой, что, получив помощь бога из машины, персонажи не должны получать богатства или премиальных очков за эту ситуацию, так как они спаслись не сами.

Как иметь дело с игроками

Споры

Как мастер вы всегда должны прислушиваться к разумным предложениям игроков, и, если вы сделали ошибку в каком-либо правиле, вы должны поправиться. Но *вы* главный авторитет и суд в последней инстанции. Если вы принимаете, как вам кажется, справедливое решение, и кто-то желает поспорить... пусть поиграет с кем-нибудь еще. Игры доставляют удовольствие. Споры - нет.

"Я передумал!"

Некоторые игроки, если вы им позволите, будут "отменять" действия, когда увидят, что они приводят к плохим последствиям. Не позволяйте им делать этого, если в *реальности* они не смогли бы изменить свое решение вовремя, чтобы избежать неприятностей. *Пример:* Если Джордж говорит: "Я бросаю нитроглицерин", а вы кидаете кубики и сообщаете ему: "Он взорвался. Получи 3 кубика повреждений", то Джородж не может передумать. Но если Джордж говорит: "Я поджигаю здание", - а затем передумывает, то позвольте ему это сделать. "Хорошо. Ты зажег спичку и поджег какую-то газету, но затем передумал. Ты затаптываешь газету." Здания не горят так быстро, так что у Джорджа было время пересмотреть свое решение. (Если у Джорджа есть огнемет, то, конечно, все изменится!)

Вообще, если игрок заявляет какое-то бесповоротное действие... то он действительно это совершил, и тут уж ничего не поделаешь.

Следуя за лидером

Если игроки выбрали лидера, лидер должен говорить с партией, сообщая мастеру, что они делают - исключение составляют критические моменты. Тогда каждый решает сам за себя. Лидер может отдавать приказы, но он *не может* заставить выполнять их, если его *персонаж* не может сделать этого в игровом мире. Если лидер обращается к вам за помощью, скажите ему: "Ты лидер. Ты и поддерживай дисциплину".

Разговоры за столом

Если ваши игроки слишком шумят, скажите им: "Если вы говорите что-то, то же самое говорит ваш персонаж". Это значит, что *персонажи* не могут сохранять тишину, если *игроки* не сидят тихо, и *персонажи* не могут принять быстрое решение, если *игроки* не решат быстро. Введение этого правила может сохранить мастеру рассудок.

Жульничество! Когда все остальное не удается, бросьте кубики так, чтобы этого не видели игроки, а затем солгите о своем броске. “Сработало! Наконец вы открыли дверь. Вы мчитесь вперед и захлопываете ее за собой. Орки вынуждены прекратить преследование”. Когда “честный” бросок приведет к окончанию игры посредством кровавой резни, мастеру простительно жульничество в пользу игроков.

И последнее: *Придет* время, когда игроки сами *спровоцируют* свою смерь - собственной небрежностью, беспросветной глупостью или даже (смеем надеяться) хорошим отыгрышем доведут себя до ужасной развязки. Вы не можете спасать их *каждый* раз... к тому же это неинтересно! Если они действительно нарываются на неприятности, *пусть они их получат*. Так уж вышло.

Игровое время

Игровое время - это время, проходящее в игровом мире. Мастер судит, сколько времени прошло.

Время в течение приключения

Бой отыгрывается в “медленном” времени. Один ход в бою равен одной секунде. Каждый боевой ход может занять минуту или около того, особенно если игроки неопытны или сражение большое. Но бой обычно - это ситуация, где решается вопрос о жизни и смерти, и вы должны дать игрокам время подумать.

Разговоры, попытки взломать замки, освободиться из ловушек и продобные этим ситуации отыгрывается в “реальном” времени. Если игроки потратили 10 минут на обсуждение того, как лучше подступиться к NPC-торговцу... то и *персонажи* провели десять минут, разговаривая за пределами магазина.

Скучное путешествие и т.д. отыгрывается в “быстром” времени. Когда партия, к примеру, идет по следу, мастер может просто пропустить время между встречами: “Вы идете еще два часа, а затем видите двух молодых женщин с длинными посохами, которые направляются к вам...” Скажите игрокам, когда они встретят кого-либо, когда они прибудут в город, или когда наступит ночь. Просто сожмите оставшуюся часть времени. В некоторых обстоятельствах - например, при длинном океанском или космическом путешествии - мастер может сжать *месяцы* небогатого событиями времени в одну фразу “Ничего не происходит до самого июля, если только вы сами чего-то не предпринимаете.” Это время хорошо подходит для того, чтобы персонажи придумали какую-нибудь интересную выходку или для того, чтобы заполнить Листы Использования Времени для обучения и самосовершенствования.

Между приключениями

Если вы ведете продолжительную кампанию (см. стр. 199), вам также понадобится отслеживать время *между* приключениями, так что персонажи могут учиться, путешествовать и стареть. Это может быть всегда одинаковое количество времени, или мастер и игроки могут просто договорится о том, сколько времени “по логике” прошло между окончанием одного приключения и началом следующего. Часто неплохой идеей бывает позволить пройти месяцу или двум, чтобы было время на лечение, заработок денег на “обычной” работе и изучение новых умений - см. *Листы Использования Времени*, стр. 184.

Или вы можете каждый раз приравнивать X дней реального времени к одному дню игрового времени. Таким образом, если X равно 7, один день равен неделе. Если со времени прошлого приключения прошло семь дней, то в игровом мире автоматически прошло семь недель.

Конечно, никакого времени не проходит между *игровыми сессиями*, если вы не можете завершить приключение за одну сессию. Если, когда игра завершилась, команда только что разозлила тиранозавра, этот тироназавр за неделю, прошедшую в реальном мире, не приблизится к персонажам.

Окончание игровой сессии

В конце каждой игровой сессии мастер должен сделать следующее:

Обсудить приключение с игроками. Что шло хорошо, что плохо и почему? Если сессия была частью продолжительной кампании, мастер должен быть осторожен, чтобы не выдать свои секреты.

Киношная кампания

Главным образом эти правила делают упор на реализм. Персонажи могут получить раны, заболеть или даже умереть. Так уж получается. Мастер может изменить реализму в критической ситуации (то есть, “всякий раз, когда реализм разрушит игру”). Но, по большей части, реалистичность правит бал.

Хотя (по словам мудреца): Что есть реальность? Многие люди предпочитают игру в “кинореальности”, где герои сражаются с множеством врагов и остаются невредимыми. Не пробуйте это дома...

В киношной кампании PC должны стартовать на 200 очков, а не на 100. Чтобы поддержать связь с действительностью, PC не должны тратить более 150 очков на базовые атрибуты; остальное должно уйти на умения и преимущества. Стойкость к повреждениям, Удача и Боевые рефлексы особенно подходящие киношные преимущества!

Для мастеров, предпочитающих такую реальность, здесь предлагаются два “официальных” дополнительных правила. Удостоверьтесь, что вы сообщили игрокам заранее, что выбрали Киношную Реальность!

Поверхностные раны

В любой небоевой момент любой PC может восстановить HT полностью, потратив очки персонажа (PC должны располагать некоторым количеством неистраченных очков на этот случай.) “Чтоб я сдох! Это всего лишь царапины!”

Несмотря ни на что

“Десять наших против сотни их, а? Что ж, один британский солдат стоит двадцати таких бродяг... так что преимущество - два против одного в нашу пользу. Это неспортивно!”

В киношной кампании персонажи получают в два раза больше “обычного” числа попыток парировать и блокировать каждый ход; так, например, меч может парировать два раза в ход, а фехтавальное оружие - четыре раза. Разрешена только одна попытка отразить *одну атаку*, если не выбран маневр тотальной защиты. Те виды оружия, которые требуют подготовки после парирования, могут парировать только один раз! Это правило обычно будет работать в пользу игровых персонажей, так как их будет атаковать множество неумелых противников, которые в реальности взяли бы их числом.

Листы использования времени

Игроки должны применять Листы Использования Времени (раздел Готовых Персонажей) для того, чтобы спланировать то, как их персонажи потратят время между игровыми сессиями.

Количество времени, покрываемое каждым листом, устанавливается мастером. Обычно подходит некоторое число недель. В конце каждой игровой сессии мастер должен сказать игрокам, сколько игрового времени пройдет до следующей сессии. Когда они появятся для нового приключения, то могут принести записи о том, как они потратили прошедшее время.

Когда приключение "останавливается в середине" - то есть когда одна игровая сессия заканчивается ночью в таверне, а другая начинается следующим утром - естественно, что не нужно никаких листов использования времени. Используйте их, когда происходит пауза в приключении (например, игроки должны ждать две недели до прихода нужного им корабля). И используйте их между приключениями, чтобы дать персонам возможность отдохнуть, заработать денег и улучшить свои навыки.

Мастеру: Если вам кажется, что это отдает бухгалтерией, не используйте эти правила! Не стесняйтесь думать о замене или о полной отмене этих правил, если это не добавляет удовольствия вашим игрокам.

Есть три главных причины отслеживать время вне игры:

Проверки на успех

Персонажи могут выполнять важные задачи между игровыми сессиями. Они могут быть утомительны для отыгрыша, но жизненно необходимы - вот почему вы можете провести их "в межвременье" и покрыть их несколькими бросками кубиков. Например, в приключении, где идет охота за сокровищами, партийному ученому может понадобиться несколько недель в библиотеке, делая проверки на Исследования, чтобы найти нужную карту. Тем временем вор ходит по тавернам, делая проверку на Знание улиц, чтобы собрать необходимые слухи. Мастер проверяет их листы, видит, сколько времени они потратили на это, и делает бросок (один или больше раз), чтобы узнать, что же они обнаружили.

Изучение умений

Персонажи могут захотеть потратить время на изучение своих старых - или новых - умений, чтобы улучшить их значение или научиться новым умениям. (Если некоторые персонажи - учащиеся, то это неизбежно!) Мастер должен отслеживать общее количество времени, потраченное на обучение. Когда его становится достаточно, чтобы увеличить значение умения, навык персонажа улучшается мгновенно. Для подробностей см. стр. 82.

Работа

Время, проведенное за работай, также следует регистрировать. Она считается изучением используемого умения (но только с 1/4 скорости - то есть восьмичасовой рабочий день равен двум часам учебы). Кроме того, она позволяет зарабатывать на жизнь или даже немного сверх того. (В большинстве обществ, любой, кто не имеет полноценной работы, скоро столкнется с финансовыми трудностями!) Также работа может быть хорошей завязкой для приключения в руках творческого мастера. См. стр. 192.

Раздайте очки персонажа за хорошую игру - см. ниже.

Сохраните игровой материал. Записи об NPC, Контрольный Лист Мастера и т.д. могут пригодиться позже - убедитесь, что вы проследили за ними! NPC, к примеру, часто могут возвращаться в дальнейших приключениях.

Спланируйте следующую сессию с игроками. Это особенно важно в продолжительной кампании. Решите, где на следующей неделе состоится игра, сколько пройдет игрового времени и другие вещи, которые игрокам нужно будет знать до начала следующей сессии.

Раздача очков персонажей

По окончании каждой игровой сессии, мастер выдает премию в виде очков персонажа за хорошую игру. "Хорошая игра" - это все, что помогает персонажам в выполнении задачи, или показывает хороший отыгрыш, желательно и то и другое. Отыгрыш более важен, чем успешное выполнение задания! Если игрок сделал что-то не соответствующее образу его персонажа (например, если полный трус совершил храбрый поступок), то он не получает очков, даже если это спасло положение остальной группы!

Премиальными очками нужно награждать каждого персонажа в отдельности (можно даже секретно). Игроки должны записать свои очки на листах персонажей, если собираются играть ими снова; мастер также может захотеть вести записи о выданных премиальных очках.

Премиальные очки используются игроками для развития и улучшения своих персонажей - см. Развитие Персонажа, стр. 81.

Некоторые основные принципы награждения премиальными очками за игровую сессию:

За хороший отыгрыш в рамках оригинальной концепции персонажа: от 1 до 3 очков за игровую сессию.

За отличный отыгрыш, даже если он подверг опасности выполнение задания: 4 или 5 очков за сессию.

За плохой отыгрыш, игнорирующий или не соответствующий заявленной личности или целям персонажа: от -1 до -5 очков.

За успешное завершение задания или продвижение к цели в продолжительном приключении: от 2 до 4 очков.

За частичную неудачу или существенные задержки в продолжительном приключении: -1 или -2 очка.

За катастрофический провал миссии: -4 или -5 очков. За умное действие или решение отдельной проблемы, не выходя из образа: 1 очко персонажу за действие.

Предполагается, что ни один PC никогда не получит больше 5 очков за одну игровую сессию. Обычно потолком являются 2 или 3 очка. Персонаж не получает никаких очков за сессию, в которой его NPC-иждивенец был убит, серьезно ранен, или похищен и не возвращен. Общее число очков за приключение может быть равно нулю, но не может быть отрицательным. Худшее, чего вы можете добиться к концу приключения, это 0 очков. Персонаж может закончить игровую сессию с отрицательным счетом, если игровая сессия - это часть продолжительного приключения. Отрицательные очки не вычитаются из очков персонажа, которые он уже заработал, но будут вычитаться из очков, которые он мог бы заработать за оставшееся приключение.

Как избежать раскачки персонажа

Как мастер вы должны попробовать сбалансировать число очков, которые вы выдаете, так, чтобы персонажи развивались достаточно быстро для поддержания интереса к игре, но не слишком быстро, чтобы опередить своих врагов и разрушить баланс вашей кампании. Так, если начальные персонажи теперь стали 400-очковыми полубогами, новые игроки и их персонажи могут чувствовать себя бесполезными, если их не ввести в игру специальным образом.

Частично это зависит от фона; супергерои должны развиваться быстро (как, впрочем, и их враги), в то время как обычные полицейские или солдаты улучшают свои навыки или продвигаются по службе более медленно. В конце концов, это дело мастера - определить, что правильно для его кампании и его игроков.

22 Игровые миры

Эта глава описывает некоторые наиболее важные вещи, которые мастер должен знать о том игровом мире, где будет проходить его кампания. (Чтобы получить больше информации о создании своих игровых миров, загляните в следующую главу!) Не случайно и то, что игровым персонажам также нужно все это знать, чтобы успешно путешествовать в поисках приключений. Удачи...

Технические уровни

Тех. уровень (tech level) - это общее описание высочайших достижений технологии (или определенной области науки). Если солдат из Второй мировой войны (TL6) попадет во времена короля Артура (TL3)... то дело примет интересный оборот. Конечно же, не обязательно отправляться в путешествие во времени - даже сегодня вы можете попасть на три или четыре технических уровня назад, если направиться в нужную часть света.

Также вполне возможно, что в какой-то стране или в каком-то мире тех. уровни в разных областях знаний серьезно различаются. Например, оружие и медицина могут быть высоко развиты, а транспорт и средства связи при этом отстают примерно на уровень.

Тех. уровни начинаются с 0. Достижения высоких технических уровней с большой долей вероятности покажутся магией существу, принадлежащему к достаточно низкому уровню!

Помните, что партия всегда привлекает к себе внимание, если демонстрирует достижения более высокого тех. уровня, чем тот, с которым знакомы местные жители. Их внимание может быть простым любопытством - или же страхом, поклонением и даже ненавистью. Чем серьезнее разрыв между местным тех. уровнем и уровнем партии, тем большее это будет вызывать волнение.

Конечно, местные жители могут быть знакомы с технологиями, которыми они сами не обладают. В высокогорном селении, где царит Железный век (TL2), могут быть достаточно знакомы со стальным оружием TL3, которое используют путешественники, и наиболее богатые жители селения даже будут владеть таковым, хотя местные кузнецы не могут скопировать или починить его. Такой уровень будет выражен числом в скобках - селение относится к TL2 (3).

Технические уровни и умения

Многие умение различаются на разных тех. уровнях. Они отмечены в списке умений как /TL. Когда вы берете это умение, замените TL значением технического уровня, для которого вы изучаете данный навык. Например, средневековый инженер будет обладать умением Инженерия/TL3.

Если вы не планируете перемещать своего персонажа за пределы одного игрового мира, и он не будет сталкиваться ни с чем, относящимся к другим тех. уровням, то все это не имеет для вас значения. Например, в обычной кампании по средневековью не понадобятся технические уровни, разве что (в самом начале) для определения доступного снаряжения;

Тех. уровни умений и вовсе не пригодятся! Но кампания с путешествиями во времени или научно-фантастическая кампания потребуют использовать тех. уровни умений. Каждый раз, когда персонажи перемещаются из одного “мира” в другой, они попадают в иной тех. уровень, и их возможности относительно окружающего мира изменятся.

Вы всегда действуете наиболее эффективно, имея дело с оборудованием и устройствами своего собственного тех. уровня. Более высокие уровни означают незнакомые разработки; более низкие заставят вас работать с “устаревшим” оборудованием. Чем больше разрыв между этим и вашим “изначальным” уровнем, тем выше пенальти к применяемому вами умению. Модификаторы таковы:

Тех. уровень на 4 (или больше) превосходит ваш: Невозможно
Тех. уровень на 3 превосходит ваш: -15
Тех. уровень на 2 превосходит ваш: -10
Тех. уровень на 1 превосходит ваш: -5
Ваш тех. уровень: Нет пенальти
Тех. уровень на 1 уступает вашему: -1
Тех. уровень на 2 уступает вашему: -3
Тех. уровень на 3 уступает вашему: -5
Тех. уровень на 4 уступает вашему: -7 и т.д.

Помните, что это пенальти применяется только тогда, когда вы пытаетесь работать с незнакомой техникой. Ваша рация TL7 будет работать так же хорошо и в 1800 году (TL5), ведь делалась она сегодня. Но если она выйдет из стоя, то специалисты из этого времени получат пенальти -10 при ее починке (и возможно навсегда сломают ее, если будут действовать неаккуратно). А вы получите пенальти -3, если

Технические уровни - общее историческое сравнение

0: Каменный век: огонь, рычаг, язык.
1: Бронзовый век (Афины): колесо, письменность, сельское хозяйство.
2: Железный век (Рим): каменный свод.
3: Средние века (до-1450): стальное оружие, ноль.
4: Ренессанс/Колониальное время (1450-1700): порох, печатный пресс.
5: Промышленный переворот (1701-1900): массовое производство, паровой двигатель, телеграф.
6: Первая - вторая мировые войны (1901-1950): машины, самолеты, радио.
7: Современность (1951-2000): ядерная энергия, компьютеры, лазеры, ракеты.
8: Освоение космоса (2001-2050?): субсветовые космические корабли, термоядерная энергия, имплантанты.
9: Звездный век: сверхсветовые корабли, разумные компьютеры, искусственное продление жизни.
10: Антиматерия: энергия на антиматерии, искусственная гравитация, медленное СС радио.
11: Силовой: силовые экраны, силовые лучи, быстрое СС радио.
12: Гравитационный: антигравитация, компенсаторы гравитации, персональные силовые экраны.
13: Строительство миров: полное изменение планет.
14: Дисоньян: создание миров, кольцевые миры и т.д.
15: ПМ: Передача Материи, космическая энергия.
16: Все что хотите.

Транспорт

0: Пешком; каноэ; сани
1: Верховая езда; телеги; плоты и небольшие галеры
2: Седло; океанские галеры
3: Седло и стремена; парусные суда
4: Полнонаборные суда; воздушные шары
5: Пароходы; железные дороги; дирижабли
6: Автомобили; самолеты; океанские лайнеры; подводные лодки
7: Реактивные самолеты; космические челноки; монорельс на магнитной подвеске; суда на воздушной подушке
8: Космические корабли; орбитальные крепости; авиа перелеты с выходом за пределы атмосферы
9-11: Межзвездные путешествия со сверхсветовой скоростью; космические яхты
12: Антигравитационный транспорт и персональные летательные пояса
15: Передача материи
16+: ЧПОК. И вы на месте

Оружие и броня

0: Кулаки и каменное оружие
1: Копья и стрелы с металлическим наконечником; бронзовые мечи; кожаная броня
2: Железные мечи; щиты; чешуйчатая броня
3: Стальное оружие; копья; цепы; арбалеты; пластинчатые доспехи и кольчуги; замки
4: Черный порох; пушки; боевые парусники
5: Броненосцы; динамит; магазинные винтовки
6: Линкоры; танки; пулеметы; военная авиация; бомбы; бронежилеты
7: Ядерные ракеты; атомные подводные лодки; реактивные истребители; кевлар
8: Кибернетические танки; орбитальные лазеры; биологическое оружие; Персональный боевой костюм и боевой скафандр; отражающая броня; игольчатое гаусс-оружие
9: Межзвездные корабли; "умные" бомбы; лучевые бластеры; парализаторы
10: Нервно-паралитические пистолеты; сверхтяжелая боевая броня; разрушающие лучи
11: Силовые экраны; персональные силовые щиты; силовые лучи; ракеты с использованием антиматерии
12: Гравитационные танки; персональные силовые экраны
13: Планетарные ракеты
14+: ЧПОК. И вы мертвы

Энергия

0: Рабы
1: Лошади и мулы; водяные колеса
2: Ветряные мельницы
3: Лошади, запряженные в хомут
4: (Не произошло существенных усовершенствований)
5: Паровые двигатели; постоянный ток
6: Гидроэлектростанции; переменный ток
7: Расщепление атома и термоядерный синтез; солнечная энергия
8: Выработка электричества с помощью термоядерной энергии; орбитальные солнечные батареи
9: Холодный ядерный синтез
10-12: Антиматерия
13: "Карманная" антиматерия
14: Полный ядерный распад
15: Космическая энергия

Медицина

0: Нет
1: Уход за больными; травы
2: Кровопускание; химические средства
3: Ампутация и грубое протезирование
4: Эксперименты, приводящие к смерти пациентов
5: Теория микроорганизмов; обезболивающие; вакцинация
6: Сложные хирургические операции; антибиотики
7: Пересадка органов
8: Клонирование; простые имплантанты; бионика; пластичная кожа
9: Продление жизни; множественный иммунитет; копирование мозга; сложные имплантанты; временное прекращение жизненных функций; автомедик
10: Генерекиллин; торпин
11: Искусственная плоть
12: Полный иммунитет; регенерация
16+: ЧПОК. И вы здоровы

попытаетесь починить рацию, используя технологии 1800-х годов и т.д. (Здесь очень пригодится некоторый творческий подход со стороны мастера. В нашем случае, если вы обнаружите в чем проблема, то потребуются недели или месяцы, чтобы придумать замену нужной детали, потому что вы не можете просто пойти в магазин радиотоваров и купить ее!)

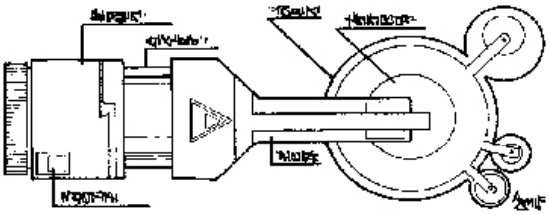
Создание локальной технологии

Может создаться такая ситуация, когда вам нужно повысить локальный технический уровень. Группа потерпевших крушение может обладать знаниями о высоких технологиях, но при этом не располагать оборудованием, чтобы воплотить их в жизнь. В этом случае им нужно "сделать инструменты, чтобы делать инструменты", которые позволят использовать их технологические знания. В особо запущенных случаях вашим персонажам придется обратиться к примитивной добыче руды, чтобы выплавить металл, нужный, чтобы создать инструменты, которые позволят сделать нужные приспособления! Или отдельный путешественник может захотеть передать высокотехнологичные знания людям, которых он посещает. (Мы полагаем, что он будет сотрудничать с местными лидерами, иначе у него нет шансов.)

Все подобные ситуации в значительной степени остаются на откуп мастеру. Но это возможно сделать. Некоторые замечательные приключенческие истории вращаются вокруг одного из описанных примеров: *"Swiss Family Robinson"*, *"Lord Kalvan of Otherwhen"* серия *"Мир реки"*, *"Янки из Коннектикута при дворе короля Артура"* и многие другие.

Основные моменты: "Наука" - одна из категорий знания, описанная на полях стр. 185-186. Нужно два года работы, чтобы развить каждую науку до следующего уровня, при том, что (a) у вас достаточно рабочих рук; (b) у вас достаточно сырья; (c) вы полностью знакомы с более низкими техническим уровнем (все необходимые умения на уровне 12 или выше), и (d) вы знаете, к чему стремитесь и полностью знакомы с более высоким техническим уровнем (все необходимые умения на уровне 12 или выше).

ЭТО ВАЖНО: Данное правило *не* относится к изобретениям. Оно используется лишь тогда, когда персонаж из более высокого TL заново изобретает или привносит технологию в низкотехнологичное общество, или в другой подобной ситуации.



Новые изобретения

Хотя они и редки в реальном мире, в художественных произведениях часто встречаются изобретатели, которые, засев за чашкой кофе, изобретают удивительные, способные потрясти мир приспособления, чтобы решить свои насущные проблемы. Данные правила предназначены, чтобы отразить в игре такую невероятную изобретательность. Особенно полезны они в игре по современности или по научной фантастике, но мастер имеет право полностью отказаться от них, если захочет! В этих правилах многое остается на усмотрение мастера...

Чтобы изобрести новое приспособление, игрок должен ясно представлять то, что он хочет изобрести и как это будет работать. Это нужно описать мастеру. Очень четкое описания или остроумный подход к решению задачи должны давать бонус к проверке. Неясная идея даст пенальти. Новое приспособление чаще всего должно быть того же технического уровня, что и умение изобретателя.

Изобретение нового устройства требует наличия соответствующей инженерной специальности (Engineering). Также может потребоваться умение из другой области; например, чтобы изобрести новый телескоп или улучшить существующий нужна проверка Астрономии, дабы ухватить суть проблемы. Какие еще требуются умения, решает мастер.

Для того, чтобы разработать изобретение, необходимо сделать две успешные проверки. Обе делаются против Инженерии или против умения, относящегося к "проблемной области", если его уровень ниже уровня Инженерии. Кубики бросает мастер, так что инженер никогда не знает на правильном ли он пути!

Первый бросок - это "концептуальная" проверка. Сделайте ее против Умения-15. Не требуется никакого оборудования, за исключением быть может листа ватмана, чтобы было на чем чертить, и нескольких галлонов кофе. Изобретателю разрешается делать одну проверку в день. Успешная "концептуальная" проверка дает теорию, которую можно проверять в лабораториях - для этого переходите к следующему абзацу. Критическая неудача даст "ошибочную теорию", которая хороша на первый взгляд, но на деле не будет работать - см. следующую страницу.

Второй бросок отражает работу в лаборатории - это проверка для создания "рабочей модели". Требуется соответствующая аппаратура, какая - полностью на

усмотрение мастера, но необходимо

наиболее современное лабораторное и компьютерное оборудование данного технического уровня! Если оно менее новое, то проверка на создание “рабочей модели” делается с пенальти (опять же на усмотрение мастера).

Второй бросок также делается против Умения-15. Разрешается делать одну проверку в неделю. Если лаборатория на самом деле не громадна, то проверку можете делать только один изобретатель (наверное тот, у кого самое высокое умение). Добавьте 1 к эффективному умению за каждого “ассистента” с уровнем 20 или выше в Инженерии или в другом умении, нужном для изобретения - максимум до четырех ассистентов.

Успешная проверка даст доказательство теории и работающую модель. У таких вещей, как двигатель для межзвездных перелетов, рабочая модель не может быть достаточно большой, чтобы принести серьезную пользу; это целиком решает мастер! Критическая неудача приведет к взрыву или иному несчастному случаю, который причинит как минимум 2 кубика повреждений изобретателю и каждому из ассистентов - даже больше, если они работали с чем-то крайне опасным!

Если изобретатель пытался воплотить в жизнь ошибочную теорию, то критический успех при лабораторных исследованиях позволит изобретателю узнать, что его теория неверна. В ином случае не имеет значения, сколько он будет работать, но успеха все равно не добьется - так что мастер должен держать результаты бросков в секрете.

Более детальные правила для кампании, где изобретательство является важной частью действия, вы можете найти в книге **GURPS Supers** на стр. 66-72.

Путешествия

Путешествия чуть ли не по определению необходимы для приключений. Мало что происходит с нами дома. Мастер волен заменять путешествия небольшими описаниями, чтобы просто довести партию к месту действия. Но куда интереснее сделать путешествия со всеми их опасностями частью игры. Чем дальше вы отправляетесь и чем больше ваш игровой мир (независимо от технического уровня), тем вероятнее, что путешествие само по себе станет приключением.

Партии, путешествующей по незнакомой территории, нужно взять с собой провизию, воду и (если необходимо) снаряжение для обустройства лагеря. Мастер должен убедиться, что партию, которая прихватила с собой в неосвоенные места только оружие, доспехи и собственную жадность, ожидают неприятности. См. Голод и жажда, стр. 128.

Расстояние, преодолеваемое за день пешком или верхом, непосредственно зависит от вашей нагрузки (см. стр. 76). При идеальных условиях для перехода партия в хорошей форме может рассчитывать пройти за день следующее расстояние:

Без нагрузки.....50 миль
Легкая нагрузка.....40 миль
Средняя нагрузка.....30 миль
Тяжелая нагрузка.....20 миль
Сверхтяжелая нагрузка .....10 миль

Скорость партии равна скорости самого медленного человека в ней. Независимо от проходимого расстояния вы потратите на переход одинаковое время. Но чем больше ваш груз и чем хуже условия путешествия, тем медленнее вы будете идти и тем чаще будете останавливаться на отдых. См. Усталость, стр. 134.

Партия, путешествующая с помощью механического транспорта, будет передвигаться с наибольшей скоростью транспортного средства, зависящей от ландшафта. Помните, что вождение или пилотирование более 8 часов в сутки или более 4 часов за один раз могут быть опасно тяжелы или монотонны, так что потребуется проверка Умения для данного транспорта, чтобы избежать несчастного случая.

Ландшафт и путешествия

Ландшафт и погода могут повлиять на путешествие как хорошо, так и плохо. Последнее слово о том, какой эффект оказывают внешние условия на скорость и сложность передвижения, остается за мастером. Вот некоторые моменты:

Бездорожье

Приключенцам зачастую приходится путешествовать по такому ландшафту, который соизволила соорудить природа. Он может сильнейшим образом меняться в короткий промежуток времени. К примеру, путешественник на западе Северной Америки может потратить большую часть дня на преодоление нескольких миль по горам, покрытым густым лесом. Затем горы исчезают, и по открывшейся равнине он может пройти за то же время расстояние в пять раз большее пройденного утром.

Повышение умения для других технических уровней

Эта правило нужно только для персонажей, путешествующих между различными техническими уровнями. Для каждого технического уровня считайте навык отдельным умением, значение которого по умолчанию от “изначального” умения определяется так, как написано на стр. 185. Например, уровень по умолчанию Инженерии/TL5 от Инженерии/TL7 равен -3.

Однако, считая Инженерию/TL5 *отдельным умением* вы можете учиться ее, чтобы лучше работать на этом техническом уровне. Это делается так, как описано в разделе Умения по умолчанию, стр. 44.

Пример: Ваш IQ 12, и вы владеете умением Инженерия/TL7 на уровне 17. Ваш уровень по умолчанию в Инженерии/TL5 равен 14 (17 минус 3). Если вы хотите обучиться Инженерии/TL5, вашим начальным уровнем будет 14. Для вас это уровень (IQ+2). Так что следующий уровень в умении для вас (IQ+3), что для Ментального/Сложного умения стоит еще 2 очка. То есть за 2 очка вы можете поднять свое умение Инженерия/TL5 до уровня 15. Это никак не повлияет на ваше умение Инженерия/TL7.

Таким образом, высокое значение умения для другого технического уровня поможет вам учиться. (Если ваше умение не достаточно высоко, чтобы позволить вам начать изучение с удобного уровня по умолчанию, игнорируйте описанную выше систему и учите умение обычным образом.) Это позволит вам создать персонажа, который одинаково хорошо разбирается в своем времени с транзисторами, электролампами, детекторными приемниками и силовыми установками 25-го века. Это просто потребует немного времени...

Погода

Погоду в игре определяет мастер. Погода должна хотя бы согласовываться с местным климатом. Может произойти и неожиданность; в июле в Майами бывает снег, но очень уж редко! Персонаж, обладающий Знанием местности (Area Knowledge) должен иметь хотя бы некоторый шанс предсказать погоду.

Дождь

Дождь всегда оказывает негативное влияние на передвижение. Чаще всего дождь - проклятие приключенцев, но иногда он может задержать преследователей или нападающих. Обычно дождь вдвое уменьшает скорость передвижения по любому ландшафту за исключение средних и хороших дорог. Но даже тогда дождь может уменьшить скорость машин где-то на 10%, если водить благоразумен. Водители, мчащиеся на полной скорости, получают пенальти -2 (или больше) к любой проверки Вождения в случае чрезвычайной ситуации. Это же верно и для полетов.

Очень слабый дождь увеличивает скорость парусников (влажные паруса лучше удерживают ветер), но более серьезный дождь несколько замедлит передвижение по морю.

Дождь также может испортить запасы продовольствия, намочить порох, тетиву (сделав ее бесполезной, пока она вновь не будет просушена) и уничтожить карты и бумаги. Большинство животных по дождем становятся раздражительными (-2 к контролю).

Продолжение на след. стр.

Погода (продолжение)

Ветер

Ветер вроде бури или урагана может сделать невозможным передвижение даже по земле. На море единственно правильным решением является немедленно отойти на открытое пространство, спустить паруса, бросить морской якорь и надеяться, что корабль не перевернется до окончания шторма. В воздухе поднимитесь насколько возможно высоко и молитесь, чтобы топливо не закончилось раньше чем ураган.

Даже неразрушительный ветер может сделать трудным движение транспорта, который использует его силу. По морю можно плыть, если есть хоть какой-то ветер. Судно может закончить плаванье, двигаясь вокруг порта назначения, ожидая попутного ветра, чтобы войти туда.

До некоторой степени ветер предсказуем. В Индийском океане летом муссон дует от Африки в сторону Индии, а зимой - от Индии в сторону Африки. На севере Атлантики ветер в основном дует в сторону Европы; на юге Атлантики - в основном в сторону Америки (пока вы не достигните сорока градусов южной широты, где ветер станет дуть в обратном направлении). Если брать меньший масштаб, то утренний ветер обычно дует в сторону берега, а вечерний - в сторону моря. Температура земли и воды меняется с разной скоростью, и от этого изменяется ветер.

Жара

Слишком высокая температура может быть губительна (см. стр. 130). Но жаркая погода хотя и заставляет путешественников страдать, практически не меняет ландшафт и даже делает его более удобным для путешествия.

Холод

Нахождение на холоде может само по себе может привести к гибели (см. стр. 130). Кроме того, холод влияет на передвижение. Колесному транспорту мешает снег и лед. Сани могут двигаться по снегу быстрее, чем колеса по твердой почве. Замерзшие реки непригодны для лодок, но становятся настоящим шоссе для саней и коньков.

Лед способен выдержать следующую нагрузку:

Меньше 1 дюйма: маленькие животные, возможно дети, иногда эльфы.

1-3 дюйма: Дети, быстро движущиеся конькобежцы, олени, волки.

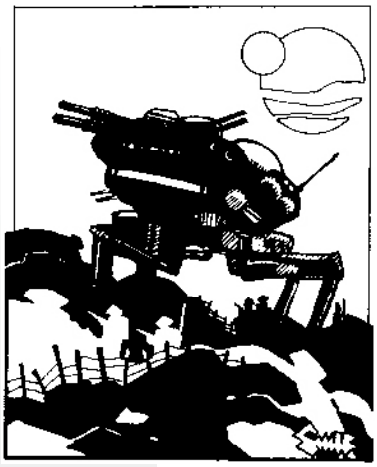
3-4 дюйма: Пехота по-одному, взрослые исследователи, легко нагруженная собачья упряжка.

4-6 дюймов: Кавалерия, легкая артиллерия в конной упряжке, снегоходы, мотоциклы, вьючные мулы, тяжело нагруженная собачья упряжка.

6-8 дюймов: Средняя артиллерия в конной упряжке, груженый фургон, стадо коров, стегозавр, джип.

8-12 дюймов: Тяжелая артиллерия в конной упряжке, грузовики, легкие вертолеты, народные пляски зулусов.

Больше 12 дюймов: Танки, ведущая огонь артиллерия, тираннозавр, С-130, временные поселения (пока не сойдет лед).



Ландшафт изменяется из-за погоды. Глубокий снег превращает равнину в очень неудобный ландшафт. Это же похолодание превращает реку из препятствия в прочную дорогу.

Очень неудобный ландшафт: Джунгли, дремучий лес, болото, горы, вязкий песок или глубокий снег. Расстояние, проходимое в день составляет всего 20% от нормы (10 миль в день для ненагруженного человека). Подобный ландшафт обычно непроходим для колесного и гужевого транспорта.

Неудобный ландшафт: Крутые холмы, лес, местность, изрезанная частыми оврагами, высохшими руслами рек или потоками с высокими берегами. Расстояние составляет половину от обычно проходимого пешком или верхом. Колесный транспорт или повозки проходят лишь 25% нормального расстояния.

Обычный ландшафт: Пологие холмы, негустой лес или крепкий лед. Передвижение нормальное.

Удобный ландшафт: Гладкая пустыня или равнина. Расстояние, проходимое за день, увеличивается на 25%. Колесный транспорт перемещается как по нормальной дороге (см. ниже).

Дороги

В цивилизованной стране нормальные путешественники обычно будут придерживаться дорог; и правда, если кто-то избегает дорог, то это свидетельство о его плохих намереньях.

Очень плохая дорога: Немногим больше, чем просто указание на то, как обогнуть наиболее серьезные препятствия. Никак не защищена от плохой погоды и не расчищена полностью. Реки приходится пересекать по необозначенным бродам или вплавь. Расстояние, проходимое в день, такое же, как и для окружающего ландшафта, если только он не очень неудобный. Тогда за день можно пройти 1/3 нормального расстояние, и обычно по таким дорогам могут двигаться повозки и колесный транспорт. Погода влияет на перемещение так же, как и при передвижении по окружающему ландшафту.

Плохая дорога: Расчищенная, но не асфальтированная дорога, ничто не защищает ее от воды. В местах пересечения рек переброшены мосты, ходят паромы или (в худшем случае) обозначены броды. Все перемещения осуществляются с нормальной скоростью, зависящей от погоды. Погода влияет на перемещение по дороге так же, как и на перемещение по окружающему ландшафту, за исключением грязи. Так как движение по ней сильно портят дорогу, грязь превращает ее в Очень неудобный ландшафт, заставляя колесный транспорт сойти с дороги или остановиться.

Нормальная дорога: Расчищенное шоссе. За день можно пройти обычное расстояние, и на перемещение не влияет дождь (исключение составляют машины - см. поля на стр. 187). В местах пересечения рек работают всепогодные мосты или паромы. Перевозимый вес для гужевого транспорта уменьшается вдвое. Колесные машины могут двигаться со скоростью до 50 миль в час безо всяких трудностей, не нанося вреда дороге. Гусеничный транспорт повредит дорогу. Самые лучшие дороги при техническом уровне ниже шестого относятся по большей части к нормальным. Примером могут служить римские дороги и английские дороги XIX века, рассчитанные на повозки.

Хорошая дорога: Дорога с постоянно твердым покрытием, эффективно защищенная от воды, движущийся с любой скоростью колесный или гусеничный транспорт не наносит ей повреждений. Только самая ужасная погода (например, наводнение, ветер, способный перевернуть машину, гололед или снежная буря) действительно может повлиять на условия передвижения, хотя дождь (см. поля на стр. 187) заставит благоразумных водителей снизить скорость. Автобаны и хайвэи TL6 и 7 относятся к хорошим дорогам.

Законы и обычаи

У каждого игрового мира должны быть свои законы и обычаи. Более того, в самом мире законы и обычаи будут сильнейшим образом различаться в зависимости от места. В некоторых мирах можно основательно их изучить (здесь поможет Знание законов (Law)). В других вам придется изучать их с большим трудом. (Знание законов поможет и здесь, если вы проведете специальное исследование; Знание улиц (Streetwise) поможет сделать то же самое “неформально”.)

Как правило, *использование силы* или *угроза ее использования* будет считаться нарушением закона везде, где бы вы ни были. Чем сильнее местное правительство, тем правильнее будет это утверждение; правительство обычно считает применение силы своим правом и своей монополией. Самооборона обычно является исключением - но не всегда!

Помните, что публичное ношение оружия, которое не является элементом традиционного костюма, - это “угроза применения силы”, которая вызовет к вам плохое отношение, даже если это не запрещено законом. Если вы идете по деревенской улице в тяжелых доспехах, с топорами и алебардами наготове, то местные жители будут относится к вам *очень* подозрительно.

Нарушение закона обычно приводит к некому судебному разбирательству и, возможно, наказанию. Нарушение чьих-то *прав* приведет к "гражданскому" суду и штрафу - или к простой драке безо всяких формальностей. Нарушение обычая просто даст вам пенальти к реакции - оно может быть большим - каждый раз, когда вы будете вступать во взаимоотношения с местными жителями. Оскорбленные местные могут даже не сказать вам, что вы делаете не так!

Исполнение законов и тюремное заключение

Если вы нарушили закон, то долгом неких местных властей будет что-то с вами за это сделать. Это может быть что угодно, начиная от вежливой просьбы впредь следить за своими действиями до ареста и тюремного заключения в ожидании суда. В некоторых местах полиция берет на себя роль суда, присяжных и палача, она наделена полномочиями на месте принимать решения и приводить их в исполнение.

Так же и тюрьмы могут варьироваться от "почетного заключения" до подземелья и кандалов. Во многих игровых мирах существует множество различных тюрем, куда сажают в зависимости от совершенного преступления, обвинителя, общественного положения заключенного и вовремя розданных взяток.

Суд

Суд может проходить справедливо и по закону - или он может быть показательным, где исход заранее предрешен. Он может строго следовать формальностям или быть шумным и неформальным.

Простой механизм отыгрывания суда: Мастер отыгрывает судью и присяжных. В процессе по криминальному делу он производит бросок на реакцию, который определяет модификаторы, а также решает, судя по реакции на персонажа, признают его виновным или нет. Если бросок на реакцию дал плохой результат и персонаж признан виновным, серьезность наказания определяется тем, насколько низкий выпал результат.

В тяжбе двух сторон судья делает бросок на реакцию для каждой стороны. Сторона, получившая лучшую реакцию, выигрывает. Чем больше разница в результатах, тем больше денег (или иного возмещения) получает победитель.

Суд Божий

Это испытание, в котором выбор делает судьба. *Пример:* Всякого, кто обвиняется в колдовстве, бросают в воду. Тот, кто всплывает - колдун, и его сжигают на костре. Если этот человек тонет, то он невиновен (*был невиновен - прим. переводчика*). Чтобы провести суд Божий, мастер должен определить, какую проверку умения нужно сделать, чтобы остаться в живых. (В описанной выше ситуации было бы трудно выжить!) Еще несколько примеров: пройти по узкой перекладине над ущельем (проверка против DX-4 за каждые 10 футов); держать раскаленный кусок железа (проверка против ST-3 и Воли-3); выбраться из лабиринта (проверка против IQ).

Суд поединком

Поединок - это тоже суд Божий, где, как считается, провидение докажет вину или невиновность. Но, как правило, поединок обеспечивает преступнику еще и наказание. Виновный погибает.

Суд поединком может быть честным (равные противники); предрешенным (неравные противники) или совершенно несправедливым (обвиняемого бросают в яму к чудовищу).

Экономика

Экономическая ситуация в разных игровых мирах различается. Но деньги, в той или иной форме, - важная часть практически любой кампании.

Деньги - это все, что можно обменять на то, что вам нужно. Они меняются от одного мира к другому. В высокотехнологичных мирах все что угодно можно сделать посредством кредитной карточки. В низкотехнологичных мирах золото и серебро правят бал.

Все цены в ***GURPS*** (в любом игровом мире) обозначаются значком доллара - $ - просто чтобы было легче авторам и наборщикам. Мастера могут читать это как кредиты, медные фартинги, марсианские фампры или как угодно, если это им нужно для приключения. В низкотехнологичном мире кольца и прочие драгоценности - это тоже деньги. Конечно, на них не написана цена, но они невелики и удобны, их легко продать за деньги или обменять непосредственно на нужные товары. Вообще, многие культуры существуют исключительно благодаря бартеру - это может стать хорошим испытанием изобретательности игроков.

Этикет путешественника

Мудрый путешественник избегает привлекать к себе слишком большое внимание. Путешественники всегда будут на виду, если используют более развитую технику, чем та, что знакома местным жителям (см. Технические уровни, стр. 185). Они также привлекут ненужное внимание, если нарушат местные законы или обычаи - см. ниже. В целом, любое заметное поведение или нарушение спокойствия повлечет интересные последствия.

Путешественники также должны помнить, что всегда мудрым решением будет вежливо вести себя с местными начальниками, и случайно встреченные незнакомцы могут оказаться более серьезными, чем кажутся на первый взгляд...

Наказание за уголовные преступления

Серьезность наказания зависит от совершенного преступления, жертвы, обвиняемого и от результата броска на реакцию со стороны судьи.

Наказание может быть отличной завязкой для приключения. Несколько основных типов наказания:

Нанесение физического ущерба - например, избиение, телесное наказание, избиение камнями.

Членовредительство, временное или перманентное.

Клеймение (дает пенальти к реакции, когда другие видят клеймо).

Тюремный срок, иногда совмещенный с тяжелыми работами.

Штраф и/или возмещение убытков.

Отдача в рабство или государству, или жертве преступления.

Публичное унижение - например, пригвождение к позорному столбу (дает пенальти к реакции от любого местного жителя, бывшего свидетелем наказания).

Изгнание, временное или постоянное.

Поражение в правах (например, лишение гражданства, лишение права носить оружие, понижение формального социального статуса).

Наложение особого задания, возможно, с помощью магического принуждения.

Наложение некоего заклинания, причиняющего неудобство.

Бой на арене (чем тяжелее наказание, тем сильнее противник).

Пытка (не очень пригождается в игре).

Наложение псионических или магических уз или гейса, делающих невозможным повторное нарушение.

Казнь (опять же, не очень пригождается в игре, применяется разве что как угроза, заставляющая партию немедленно действовать для спасения заключенного).

Если персонаж действительно заслужил наказание, мастер не должен чувствовать себя обязанным вытаскивать его из сложившейся ситуации - даже если тот серьезно влип.

Золото и серебро

В фентезийных играх (и во многих фентезийных романах) обычно считается, что золото и серебро тяжелы и неудобны, чтобы носить их с собой для покупок. Если вы мастер, то все это правда только если вы захотите, чтобы так оно и было.

Если следовать истории, золото и серебро стоили очень дорого - а многие товары были дешевы. Чтобы реалистично отобразить экономику средневековой Англии (XIV век), считайте $ за "фартинг", медную монету размером с двадцатипятицентовик. Серебряный пенни стоит $4 и меньше десятицентовика; 250 таких монет ($1,000) весят один фунт. Если серебро меняется на золото в пропорции 20 к 1 (разумное соотношение применительно к большей части человеческой истории), тогда фунт золота стоит $20,000! Так что человек смог бы унести выкуп за голову короля в своем заплечном мешке.

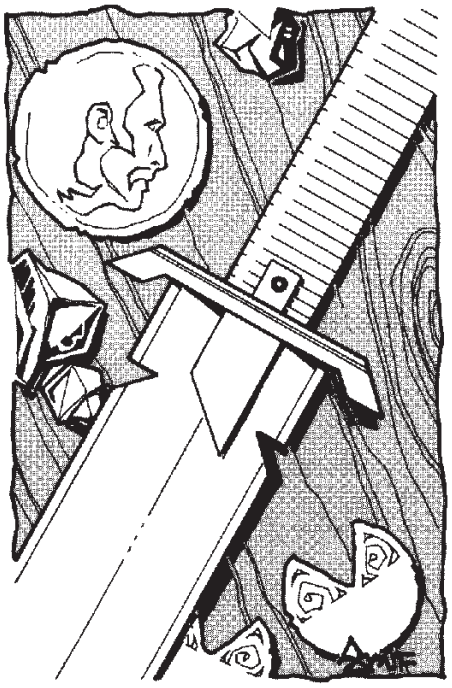
С другой стороны, мастер, который желает, чтобы богатство было не так удобно таскать, может решить, что $ - это серебряная монета весом в одну унцию, вроде серебряного доллара. Золотой, весящий одну унцию, будет стоить $20 (интересно, что такая монета существовала в США - золотая монета весом в одну унцию была в обращении в 1800-е годы). Если считать так, то 12 монет (если использовать тройскую систему весов) весили бы фунт; фунт золота стоил бы всего $240. В таком мире драгоценные камни были бы единственным способом унести большое богатство в маленьком свертке, и действительно могли бы существовать караваны, груженые золотом!

Как контролировать богатство

Мастер должен быть аккуратен, чтобы не позволить игрокам слишком сильно разбогатеть за короткое время. Чем постоянно менять цены на товары первой необходимости, лучше устроить внезапную катастрофу, которая разорит персонажей - или подстегнет их к покупке вещей (кораблей, титулов, мостов и т.д.), которые стоят *очень много* денег. Или поступите так, или устройте приключения, где никакое количество денег не заменит мозги.

В высокотехнологичном мире нет пределов преимуществам, которые можно купить за деньги. В низкотехнологичном окружении, когда вы купили хорошие доспехи, великолепное оружие и пару отличных коней, то больше уже ничего не сможете сделать для того, чтобы стать еще сильнее. Разве что нанять армию...

Кроме того, соблюдайте реализм в отношении добычи. Доспехи, боевой транспорт и другие подобные вещи военного назначения обычно бывают повреждены после боя - персонажам повезет, если они смогут получить 1/3 от их "розничной цены", когда притащат все это в город. (Мастер, *очень* любящий реализм, возьмет деньги еще и за починку транспорта/оружия/корабля/доспехов *самих* персонажей.)



Сбережения и имущество

Деньги, которые персонаж держит при себе, записываются на Листе персонажа вместе с другим его имуществом. Если в игре часто происходят различные сделки, то деньги можно записать на отельном листе бумаги, чтобы не протереть дырку в Листе персонажа!

Деньги "в банке" - то есть деньги, которые персонаж не носит с собой - нужно записать отдельно. Также необходимо записать, где находятся эти "сбережения". Мастер может устроить наводнение, ограбление банка, повышение налогов и другие развлечения, чтобы лишить персонажей их сбережений - или хотя бы заставить их попотеть, чтобы вернуть свое. То же самое касается и другого имущества, которое персонажи не носят с собой.

Покупка и продажа

Игроки могут торговать друг с другом по любым ценам, о которых договорятся. При сделках с кем-либо еще мастер (или Противник) должен отыграть торговца, который предлагает нужные товары или услуги. В обычной ситуации не требуется броска на реакцию. Но если ситуация в чем-то необычна или игроки - новые люди в городе, расхаживают по округе в доспехах и странно себя ведут, то сделайте бросок на реакцию, чтобы понять, захочет ли торговец иметь с ними дело!

В целом мастер должен устанавливать разумные цены, следуя законам спроса и предложения. Верблюды будут в цене рядом с пустыней, но не будут стоить ни гроша в джунглях. После крупного сражения использованные доспехи могут продаваться по цене металлолома. И так далее. Торговое дело (Merchant, стр. 64) поможет персонажам заключать выгодные сделки.

Снаряжение и запасы

Каждая книга, описывающая определенный игровой мир, будет содержать список снаряжения и запасов с "нормальными" их ценами. Копии этого списка можно раздать игрокам, когда они готовятся к приключению. Списки снаряжения для фентезийных/средневековых кампаний, а также для современных (они годятся и для футуристических) кампаний, содержатся в этой книге.

Игроки захотят купить предметы, не указанные в списке. Мастер должен позволить любую разумную покупку - то есть ту, которую он считает "разумной" - определив ее цену, согласуясь с вещами из списка. Каталог товаров, которые можно заказать по почте, - нужная штука.

Сокровища и их использование

Многие приключения заключаются в откровенных поисках сокровищ. А многие нет. В любом случае, принято позволить игрокам найти что-то ценное, если они успешно закончили приключение. По крайней мере, это позволит им запастись всем нужным для следующего приключения...

В классических фентезийных приключениях персонажи, одержавшие победу, возвращаются домой с сундуками, полными золота и драгоценностей. Очень удобно! Если вы создаете более реалистичное приключение, то изобретите более интересные формы сокровищ.

Предположим, партия нанялась охранять караван. Персонажи отбили нападение разбойников и, проследив путь до их убежища, выбили бандитов оттуда и забрали их добычу. Теперь, поскольку доступно много вьючных животных, доставить товары в город будет просто. Найдите торговца (если нужно, используйте Знание улиц). Попытайтесь продать все как можно выгоднее. Мастер делает за торговца бросок на реакцию. Если он заинтересовался товарами, то предлагает сделку, которую игроки могут одобрить или отклонить. Раз плюнуть.

Но не обязательно, чтобы все было так просто. Распознать сокровища и перевести их в деньги может стать главной проблемой! Некоторые возможности:

(a) Сокровища нетранспортабельны. Как вы отвезете их к себе домой?

(b) Нельзя понять что это сокровища без проверки умения. Или же для неопытного глаза это выглядит как сокровища, а на деле все это хлам.

(c) Эти сокровища ценны лишь для немногих коллекционеров или специалистов; их доставка покупателю может быть приключением сама по себе

d) Сами сокровища запрещены законом или порицаются обществом, так что их нужно прятать.

(e) Сокровища скоропортящиеся или опасные, так что требуют особого обращения.

(f) Кто-то еще охотится за сокровищами.

(g) Сокровища представляют собой не товары, а информацию - ключ к реальному богатству.

Несмотря на самое подробное планирование, игроки иногда будут находить добычу, которой вы не ожидали. Например, работорговцы посадили их в железные клетки - и когда они сбежали, то захватили клетки с собой и продали их на вторсырье. Вот тогда вам придется импровизировать. Если вы точно не знаете, сколько стоят эти товары, просто делайте так, чтобы история была интереснее. Если вы хотите, чтобы партия получила деньги, то в ближайшей деревне очень нужен металлолом. Если нет - то никому это не интересно. Раз плюнуть.

Социальный уровень и расходы на жизнь

Все персонажи считаются представителями "среднего класса", если обратное не определено особенностями игрового мира или преимуществами и недостатками, которые меняют социальный уровень. В большинстве игровых миров социальный уровень напрямую связан с богатством. Хотя в некоторых культурах можно быть бедным аристократом или богатым мужланом. Таким образом, Богатство и Статус являются отдельными, хотя и связанными между собой преимуществами; см. стр. 16.

Любой, находящийся выше уровня "раба", будет нести расходы, связанные со своим общественным положением. Расходы на жизнь вычитаются из зарплаты персонажа, чтобы определить, сколько у него остается денег. Персонаж обязан тратить деньги, связанные со своим положением. Отказ делать это должен привести к соответствующему наказанию со стороны мастера. Вы всегда можете потратить больше чем требуется; иногда (на усмотрение мастера) это может улучшить реакцию по отношению к вам или даже помочь подняться на следующую ступень общества.

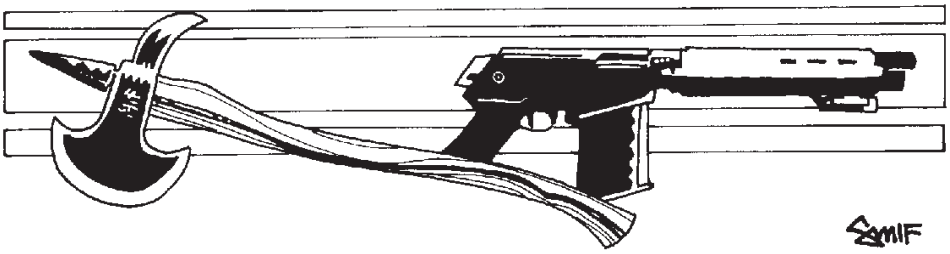
Социальные уровни будут указаны в каждой книге, описывающей игровой мир. Общая таблица социального положения для фентезийной/средневековой или современной западной культуры дана внизу. Обратите внимание, что разделение по статусу в современном обществе гораздо более расплывчато...

статус и расходы на жизнь

Уровень	*Пример из фентези/средневековья; расходы на жизнь в месяц*	*Пример для современного США; расходы на жизнь в месяц*
8	Божественный властитель: $50,000+	Нет эквивалента
7	Король, римский папа: $20,000+	Президент: $20,000+
6	Принц, герцог, архиепископ: $10,000	Губернатор, сенатор: $10,000
5	Барон, граф, епископ: $5,000	Глава корпорации: $8,000
4	Крупный феодал: $2,500	Видный деятель: $6,000
3	Мелкий феодал: $1,500	Мэр крупного города: $4,000
2	Рыцарь, мэр, богатый купец: $800	Мэр: $2,400
1	Помещик, офицер, торговец: $400	Доктор наук, член гор. совета: $1,200
0	Вольный человек: $200	Обычный гражданин: $600
-1	Крепостной или слуга: $100	Бедняк: $300
-2	Отверженный, преступник: $50	Уличный попрошайка
-3	Уличный попрошайка:$50	Нет эквивалента
-4	Невольник, раб: $50	Нет эквивалента

Если в кампании вы не используете работы, то можете (a) вычитать расходы на жизнь из дохода, получаемого персонажем от приключений, или (b) вовсе игнорировать это правило!

В целом, высокий социальный уровень требует больших расходов, но дает бонусы к реакции и другие выгоды. В зависимости от игрового мира и мастера ваше социальное положение может дать различные выгоды.



Перенос денег в другие миры

Когда персонажи перемещаются из одного мира в другой (см. стр. 200), то они, конечно же, захотят взять с собой некоторое количество наличных. Но то, что является "официальным платежным средством" в одном мире, может ничего не стоить в другом. Здесь мастер должен придерживаться двух принципов:

Первое: Деньги в новом мире не являются "платежным средством". Это товар. Если вы привезете средневековые золотые монеты в XX век, то их можно продать как нумизматическую редкость - или как золото, где-то по $400 за тройскую унцию. Если вы возьмете американские ассигнации в X век, то они ничего не будут стоить. Так что, чем брать деньги, лучше прихватите с собой пластиковые шлемы или может кассетный магнитофон ("Что я могу предложить за этот удивительный оркестр в ящике?")

Второе: Тот, кто возит товары между разными мирами, скоро может стать очень богатым. Если мастер позволяет путешествия между мирами, то ему решать, как сохранить баланс, ограничивая количество и/или тип товаров, которые можно переносить из одного мира в другой. Предлагаемое ограничение: взять можно только то, что путешественник способен унести на себе - и путешествия *не должны* быть частыми.

Производство собственных товаров

Персонажи, обладающие соответствующими умениями, наверняка захотят сэкономить деньги, делая снаряжение собственноручно. Это позволительно, пока мастер согласен мириться с этим.

Вообще это лучше работает в низкотехнологичных мирах. Любой индеец-охотник должен уметь своими руками сделать лук; средневековый кузнец или кожевенник *сможет* сделать себе доспехи. Но оружейник из TL6 хотя и сможет сделать себе ружье, но работать ему придется долго - а оружейнику из TL8 легче будет купить пистолет сорок пятого калибра, чем пойти в мастерскую и сделать его. Доступность продукции массового производства вносит существенные коррективы.

Что необходимо обдумать:

(a) Какие нужны материалы и во сколько они обойдутся?

(b) Сколько потребуется времени, чтобы выполнить работу?

(c) Есть ли вероятность, что работа окажется бесполезной по своем завершении? *Пример:* выковать высококачественное лезвие для меча трудно, и это потребует нескольких проверок Кузнечного дела (Blacksmith).

Перечисление всевозможных изделий, материалов, умений и времени, которое необходимо для производства, заняло бы несколько книг - так что это *придется* решать мастеру.

Работа

Рабочие места, доступные в каждом игровом мире, и соответствующая им зарплата будут указаны в Таблице работ в книге, описывающей игровой мир. Это важно и когда персонажи хотят кого-либо нанять (см. стр. 194), и когда он сами хотят устроиться на работу. Крайне простая Таблица работ приведена в качестве примера на стр. 194. Для некоторых работ требуется владеть каким-то умением или иметь некий опыт. Уровни по умолчанию здесь не годятся; вы должны вложить в умение хотя бы пол-очка.

Поиск работы

Если работа требует нанимателя, то персонаж раз в неделю может бросать кубики, чтобы узнать, нашел ли он работу. Базовая проверка делается против IQ. Модификаторы следующие:

Размер города. Чем больше население города, тем выше ваши шансы найти ту самую работу, которую вы ищите:

Менее 99	-5	10,000-49,999	+1
100-999	-4	50,000-99,999	+2
1,000-4,999	-2	100,000 и больше	+3
5,000-9,999	0		

Востребованность. Более высокооплачиваемую работу сложнее найти. Если работа (см. стр. 194) относится к “более низкому классу”, то вы получаете +1 при ее поисках. Если к “среднему классу”, то модификаторов нет. -1 за каждый “класс” сверх среднего.

Объявление. Вы можете дать объявление о том, что вы ищете работу. +1 за потраченные на объявления $30, +2 за $300, +3 за $3,000 и так далее. В низкотехнологичном мире такая “реклама” означает развешенные объявления, использование зазывал и т.д.

Высокая квалификация. Если ваши умения, нужные для этой работы, выше необходимого минимума, то вы быстрее найдете работу. Если ваше умение на 1 выше требуемого, добавьте 1 к шансу найти работу. Если на 2 или 3, то добавьте 2. Мастер может увеличить результат броска, если считает, что высокие уровни умений по логике помогут персонажу устроиться на работу (или произвести впечатление на возможного нанимателя).

Несколько рабочих мест: Если вашей квалификации хватает для работы более чем на одной работе, то вы можете искать сразу два рабочих места, с -1 к каждой проверке; три сразу с -2 к каждой проверке и т.д. Если только не позволят время и мастер, вы не можете одновременно *работать* в двух местах - найдите одну работу и вкалывайте там.

Доход от работы

Персонаж зарабатывает деньги за каждую неделю, проведенную за работой. Время в приключениях обычно не считается “рабочим”. Мастер может сделать исключения для отпуска, работы в течение приключения и для всего, для чего захочет.

Разница между зарплатой и расходами на жизнь для социального уровня персонажа составляет его сбережения, которые можно потратить на что он захочет. В фентези приключенец потратит эти деньги на покупку снаряжения, обучение и т.д. В других игровых мирах могут быть иные способы распорядиться доходами.

Новые работы

Иногда игроки будут придумывать новые виды работ, подходящие для талантов, которыми обладают их персонажи. В целом мастер должен позволять любую работу, которая кажется разумной и реалистичной.

Необходимые умения и месячный доход для современного мира определяется согласно здравому смыслу, а для вымышленных миров - решением мастера. Для исторической кампании может понадобиться провести исследование... мастер должен предложить игрокам добыть и предоставить ему надежную информацию о тех работах, которыми они хотят заняться! Независимо от того, к какому периоду относится кампания, месячный доход нужно увязать с существующими работами, чтобы избежать дисбаланса.

Проверки на успех и результаты критических неудач всегда устанавливает мастер по аналогии с профессиями, уже указанными в Таблице работ для этой кампании.

Помните, что когда в экономике не происходит каких-то потрясений и на нее специально не оказывается внешнего воздействия, то работа никогда не будет высокооплачиваемой, если она не *тяжелая* (трудная проверка на успех), *опасная* (серьезные последствия неудачной проверки), *требует серьезной подготовки* (высокие требования) или *при-вилегированная* (высокие требования, предъявляемые к Богатству или Статусу). Если кто-то хочет быть богатой кинозвездой, то ему придется потратить очки персонажа на соответствующие уровни Статуса и Богатства, а также на необходимые умения!

доход от работы

Богатство персонажа	***Уровень работы***				
	Бедный	*Небогатый*	*Средний*	*Обеспеченный*	*Богатый*
Бедный	1	2/5	1/5	1/10	-
Небогатый	1	1	1/2	1/4	1/10
Средний	1	1	1	1/2	1/5
Обеспеченный	1	1	1	1	2/5
Богатый	1	1	1	2	1
Очень богатый	1	1	1	4	2
Жутко богатый	1	1	1	10	10

Персонаж зарабатывает обычные для этой работы деньги, если его *уровень богатства* равен уровню работы. Например, Обеспеченный человек на работе для обеспеченных зарабатывает столько, сколько указано в списке.

Но небогатый персонаж на той же работе для обеспеченных зарабатывает лишь ? от этой зарплаты, в то время как Богатый человек будет зарабатывать там же в два раза больше, чем указано в списке. Используйте таблицу наверху, чтобы определить, на какое число каждому из персонажей следует умножать доход, указанный в списке. Обратите внимание, что работа низкого уровня никогда не приносит больших доходов - вы не можете быть богатым батраком. А работы высокого уровня недоступны бедным - ни один руководитель высокого ранга не получает обычную среднюю зарплату.

Повышение умения за работой

Если мастер применяет Карточки использования времени, чтобы отслеживать, чем занимаются персонажи между приключениями, то каждые восемь часов работы считаются за два часа тренировки в используемом умении. Полные правила см. на стр. 82.

Проверка на успех в работе

В конце каждого месяца, когда персонаж работал, обратитесь к колонке Проверка на успех в Таблице работ и сделайте проверку умения, атрибута или другого указанного там числа. PR означает требования; сделайте проверку против требования, указного для данной работы. Если этих требований два или больше, то сделайте проверку лучшего из них, если не оговорено обратное. Не принимайте в расчет преимущества (например, Статус, Харизму), если они не упомянуты особо. Единственное что помогает при некоторых работах - это Реакция: общая сумма всех положительных и отрицательных модификаторов на реакцию.

Так, слуга всегда должен выбросить на кубиках свой IQ или меньше, торговец делает проверку против Торгового дела-2, а рыцарь - против лучшего из своих умений Стратегия, Хорошие манеры или самого высокого умения во владении оружием.

Большинство рабочих мест связаны с постоянным бизнесом или нанимателем. Если вы не выбросили ни критического успеха, ни критической неудачи, то просто получаете свой месячный доход и продолжаете работать. При критическом успехе вы получаете постоянную 10% прибавку к жалованию (но не более одной прибавки раз в полгода). Результат критической неудачи может быть различен; см. по таблице.

Некоторые занятия по определению - это свободные работы, не связанные с наймом (или, по крайней мере, бывают таковыми). В таблице они обозначены звездочкой. При такой работе вы получаете указанный доход, только когда при проверке выпало ровно необходимое число. При другой успешной проверке увеличьте доход на 10% за каждое очко успеха. Если проверка провалена, то доход снижается на 10% за каждое очко неудачи. Критический успех утраивает доход за этот месяц. Если происходит критическая неудача, то вы ничего не зарабатываете и вдобавок получаете другие проблемы, указанные в таблице.

Если для персонажа приключения являются частью работы (например, как для служащего нам примером Дая), то его успех должен зависеть по большей части от хода игры, а не от проверок на успех.

Критическая неудача на работе

Последняя колонка в таблице описывает последствия Критической неудачи. “LJ” означает потерю работы - вас уволил, понизили или вы потеряли клиента. “d” означает, сколько кубиков повреждений вы получили - с вами произошел несчастный случай, бой и т.д. “i” означает потерю в ежемесячных доходах (“2i” означает, что вы теряете зарплату за 2 месяца) - вас оштрафовали, обязали оплатить ущерб, пришлось покупать новое оборудование и т.д. Если указаны два результата через слеш “/”, то второй результат применяется только при выпадении 18 на кубиках.

Обратите внимание, что результатом критической неудачи на опасной работе может стать серьезное ранение. Мастер может решить отыграть этот эпизод, чтобы дать персонажу шанс выкрутиться.

Пример Таблицы работ (Фентези/Средневековье)

Таблица, приведенная на следующей странице - это крайне упрощенное руководство, которое подойдет для кампании без серьезной экономической составляющей. Мастер, которому нужно большее количество подробностей (или таблица для других условий), может посмотреть в соответствующей книге с описанием мира для GURPS или составить свою таблицу: см. поля на стр. 192.

Рабство

В некоторых определенных мастером местах рабство будет законным. Персонажи могут покупать рабов, чтобы использовать их труд или чтобы выгодно вложить деньги. С другой стороны, персонажи сами могут попасть в рабство! Везде, где рабство законно, рабы будут занимать серьезное место на рынке труда. Так что существует 50% вероятность того, что любой найденный наемник будет рабом. Рабов иногда можно взять в аренду, но чаще всего их покупают.

Цена раба обычно равна сумме, которую он мог бы заработать за пять лет, если бы был свободным и получал нормальный для самого высокого из его умений заработок. Мастер может изменить эту цену по целому ряду причин, как то: дополнительные умения, положительное/отрицательное отношение к рабству, внешность, здоровье и т.д. Рабовладельцы редко предлагают дешевый товар!

Лояльность рабов

Определите лояльность рабов как указано на стр. 195. Однако рабы менее предсказуемы, чем обычные наемники. После того, как определена начальная лояльность раба, бросьте два кубика, чтобы определить по этой таблице модификатор лояльности раба.

2-7 - Нет модификатора

8 - Он был продан в рабство за преступление и возмущен этим. Уменьшите лояльность на 1.

9 - То же, что и выше, но уменьшите лояльность на 2.

10 - Его предыдущий хозяин был очень жесток. Если первую неделю обращаться с ним по-доброму, то его лояльность возрастет на 2; в противном случае не произойдет никаких перемен.

11 - Он питает жуткую ненависть к рабству. Если с ним обращаться хорошо, то он будет симпатизировать своим хозяевам как людям, но все равно сбежит при первой возможности. Если с ним обращаться плохо (или как с “обычным” рабом), то его лояльность снизится до 6.

12 - У него “рабский менталитет”, и он считает себя полной собственностью владельца. Его лояльность автоматически равняется 20. Вам не нужно делать проверок на лояльность; он не станет колебаться, даже если вы прикажете ему пойти на смерть.

Делайте проверки на лояльность для рабов так же, как и для любых других наемников. Добавьте к лояльности +1 или +2, если они в такой ситуации, где некуда бежать!

Проблемы с законом

Когда персонажи, владеющие рабами, приходят туда, где рабство запрещено законом, то им придется или избавиться от рабов, или скрыть тот факт, что они рабы. В нерабовладельческих регионах отношение к рабству будет различным. Могут быть следующие варианты: можно владеть рабами, но запрещается торговать ими; неместным, проходящим через данную территорию, разрешено владеть рабами, но то же самое запрещено, если они поселяются здесь постоянно; рабство полностью под запретом.

Творческий мастер может придумать другие законы и обычаи, касающиеся рабства. Например, в данном регионе представители одной расы могут быть рабами, а других - нет. Могут существовать способы, с помощью которых раб способен получить свободу. Рабам даже может быть разрешено иметь собственность и *выкупаться* на свободу.

таблица работы

Работа (требования), месячный доход	*Проверка на успех*	*Критическая неудача*
Работы для бедных		
Слуга (ни одного атрибута меньше 7), $120	IQ	LJ/LJ, бичевание, 2d
Вор* (минимум 4 воровских умения уровня 13+, или 2 уровня 16+), $150	DX	3d/3d, пойман и предстал перед судом
Работы для небогатых		
Боец* : низко квалифицированный охранник, бандит, воин (ST 13 и любое Боевое умение 14+), $300	Лучшее PR-2	2d/4d и попал в тюрьму
Жонглер* (бродячий артист) (Бард или Музыкальное умение 14+), $25 x умение, плюс $5 x умение за каждое доп. музыкальное умение	PR-2	1d, забросали помидорами/2d, камнями!
Привратник (ST 12+), $300	ST	1d, LJ/2d, LJ
Батрак* (Агрономия 12+, ST 10+), $300	12	-1i/-2i, LJ
Работы для небогатых		
Ремесленник (любое ремесло 14+), $80 x умение	Лучшее PR-2	LJ/-2i, LJ
Свободный фермер* (Агрономия 12+, ST 10+, земля), $800	12	-1i/-3i, 2d
Стражник или солдат (Боевые умения в сумме не менее 40), $700	Лучшее оружейное умение	2d/4d, C (перелом)
Владелец магазина* (Торговое дело 14+, $1,000 вложенных в товары), $80 x умение	PR-1	-1i/банкрот
Работы для обеспеченных		
Ремесленный мастер* (ремесло 20+), $170 x умение	PR-4	LJ/LJ, -2i
Крупный торговец* (Торговое дело 16+, $10,000 вложенных в дело), $175 x умение	PR	-2i/-6i
Офицер или рыцарь (Оружейные умения в сумме не менее 60;	Лучшее PR	-2i, -3d/-3i, -5d, LJ, потеря снаряжения
Работы для богатых		
Судебный чиновник/дипломат (Дипломатия 12+, Политика 12+, Хорошие манеры 14+), $100 x PR и выше	PR-1	-1i/-2i, изгнан из суда
Церковный сановник (Администрирование 12+, Теология 15+; другое, в зависимости от религии), $5,000 и выше	Лучшее PR	-1i/-2i, LJ, объявлен еретиком

* свободная работа

Наемники

"Наемник" - это неигровой персонаж, которого нанимают на работу приключенцы. Наемников отыгрывает мастер; хотя игроки могут отдавать им любые приказы, мастер решает, как те будут им следовать.

Наемник - это хорошее средство добавить партии сил или специальных способностей, не привнося в игру больше игровых персонажей. В партии может быть любое число наемников. Число важных наемников, наделенных индивидуальностью, лучше поддерживать в районе двух-трех одновременно. Мастер может управлять любым количеством простых меченосцев - но интересно добавить и значимого наемника, чья личность и характеристики не менее проработаны, чем у игровых персонажей.

У мастера находится лист с записями наемника; игрокам его видеть не нужно. Для не особо важных наемников достаточно иметь карточку или запись; важным персонажам потребуется полный лист с характеристиками.

Мастер может как захочет определять атрибуты, внешность, умения и другие качества персонажа. Для этого неплохо подходит система Случайного создания персонажа.

Поиск наемника

Игроки не могут взять наемника просто из воздуха. Когда они желают нанять кого-либо, то, как и в реальной жизни, им придется искать подходящего человека. Они не всегда найдут того кого хотят. Конечно, мастер может ввести в игру наемника как часть заранее спланированного приключения. Он может сделать это как прямо (в баре к партии подходит персонаж и просит взять его на работу), так и скрыто (игроки заявляют, что ищут наемника, мастер делает вид, что проводит проверку, и выдает им заранее созданного персонаж). Чтобы найти наемника желаемого типа, персонажи делают проверку IQ (партии позволяется только одна проверка для одного наемника).

В маленьком городке проваленная проверка означает, что такого наемника просто нет; в крупном городе мастер может позволить новую попытку через неделю или даже через день. Мастер также вправе предопределять результат проверки. Если ему кажется, что такой наемник точно должен быть (или его быть не должно), то таким образом это можно отразить.

Модификаторы к вашему IQ во время поисков наемника:

Размер города: Чем больше население города, тем выше ваши шансы найти тот тип наемника, который вы ищите:

Менее 99	-3	10,000-49,999	+1
100-999	-2	50,000-99,999	+2
1,000-4,999	-1	100,000 и больше	+3
5,000-9,999	0		

Востребованность: Плата, которую наемник может потребовать, зависит от его способностей. Если лучшая работа, которая для него подходит (см. стр. 94) - это работа “для бедных”, то вы получаете +2 при поисках такого наемника. Если “для небогатых”, то +1. Если “средняя” работа, то модификатора нет. -2, если работа “для обеспеченных”, и -4, если “для богатых”.

Объявление. +1 за $30, потраченных на объявления, +2 за $300, +3 за $3,000 и так далее. В низкотехнологичном мире такая “реклама” означает развешенные объявления, использование зазывал и т.д.

Оплата. +1, если плата на 20% больше требуемой персонажем. +2, если на 50% больше. +3, если в два раза больше, чем он мог бы получать.

Риск: -2 к попытке отыскать наемника, не являющегося бойцом, для работы, где очевидно есть риск сражения. На наемников-бойцов это никак не влияет. Мастер решает, кого из потенциальных наемников считать “бойцом”.

Помните, что найти высококвалифицированного наемника в маленькой деревне зачастую невозможно, и даже в большом городе на это может потребоваться время.

Если поиски завершились успешно, мастер описывает возможного наемника игрокам и может даже взять на себя его роль во время “собеседования”. Тогда игроки должны решить, действительно ли они хотят нанять его. Если они решат не делать этого, то придется вновь начинать поиски.

Лояльность наемника

Так как наемник - это неигровой персонаж, которым управляет мастер, то он может не всегда действовать в интересах своих нанимателей. Мастер руководствуется “значением лояльности” наемника. Если оно не задано по какой-либо причине специально, то определите его с помощью проверки на реакцию (см. стр. 180) во время первой встречи с наемником. Так, мастер может использовать его во время первой встречи или разговора, чтобы определить, солжет ли наемник о себе. Обратите внимание, что очень лояльный возможный наемник может преувеличить свои способности из желания присоединиться к партии!

Религия и политика

Эти аспекты так сильно различается в разных игровых мирах, что им нельзя дать “общее” описание. Достаточно сказать, что эти две силы очень влиятельны; они обычно взаимосвязаны; они представляют собой отличные “зацепки для приключений”; но это очень опасные зацепки - “крючки”, с которых опрометчивый приключенец может и не слезть.

Проверки лояльности

Проверку лояльности всегда *делает мастер*, чаще всего секретно, чтобы определить, как поведет себя наемник в данной ситуации. Это делается после того, как была определена первоначальная лояльность наемника. Делайте проверку лояльности, когда наемнику грозит смерть или ему кажется, что было бы умным, выгодным и простым делом обмануть его. Наемник со значением Лояльности 20+ автоматически проходит все проверки.

Мастер бросает 3 кубика; если выпавшее значение меньше или равно лояльности наемника, то он проходит проверку и демонстрирует преданность. Если мастер выбрасывает значение *больше* лояльности наемника, то он проваливает проверку и действует в своих собственных интересах.

Проваленная проверка *не всегда* означает полное предательство - здесь все зависит от ситуации. Это просто значит, что он подвел своих нанимателей. Он может раскаяться и принести извинения; в зависимости от того, как захочет мастер (и на сколько хватит его актерских способностей). Если наемника с лояльностью 16+ простили - наказав при этом или нет не имеет значения - то его изначальная лояльность повышается на 1.

Проверка лояльности может быть изменена особыми обстоятельствами. Крупная взятка от противника, например, даст большей части наемников минусы проверке на лояльность.

Мастер всегда решает когда необходима проверка. Это зависит от наемника. Для ветерана “смертельная опасность” - это не страшнее, чем любое из предыдущих сражений. Он не испугается при виде орка - или даже банды орков. Но проверка лояльности может понадобиться, если ему прикажут сражаться с драконом!

Изменения лояльности

Лояльность может измениться (временно или навсегда) благодаря различным факторам:

Более высокая оплата. Добавьте 1 к лояльности наемника за каждые дополнительные 10% сверх обычного заработка, будь то деньги или часть добычи. Лояльность сохраняется в течение месяца после того, как он последний раз получил дополнительную оплату. (Это также влияет и на рабов, если им позволено иметь собственность.)

Серьезная опасность. Каждый раз, когда наемник, не являющийся бойцом, попадает в боевую обстановку, сделайте проверку его лояльности. Проваленная проверка означает, что его лояльность на неделю уменьшается на 1. Повторение таких ситуаций может сделать эффект постоянным.

Спасение. Если игровые персонажи ставят под угрозу свои жизни (или успех своей миссии) ради спасения наемника, сделайте за него бросок на реакцию с +3 или больше, в зависимости от того, как его спасли. Удачный бросок означает, что наемник очень благодарен, и его лояльность становится равна результату данного броска или остается такой же, какой была изначально, в зависимости от того что выше.

Способности нанимателей: Лояльность “постоянного” наемника может измениться на 1 в конце приключения, в зависимости от того, как себя проявила партия. Проваленное задание может заставить лояльность уменьшиться! Большой успех может вызвать повышение лояльности.

Срок службы. После каждого года службы делайте проверку лояльности. Пройденная проверка означает, что лояльность наемника увеличилась на 1. Таким образом, преданные наемники становятся лучше, а плохие могут не сильно измениться.

23 Написание собственного приключения

Рано или поздно у каждого мастера появляется желание написать собственное приключение – или хотя бы изменить уже существующее под нужды своей группы. Отлично! Авторские приключения могут варьироваться от простых «донжонов» до тщательно проработанных миров, создававшихся годами.

Откуда вы черпаете идеи?

Вы можете почерпнуть идеи из коммерческих дополнений... из игровых журналов... из турниров на игровых конах... у других мастеров... и у самих игроков. Независимо от источника вам захочется придумать достаточно новых элементов окружения и хитростей для поддержания интереса у игроков (и у вас).

Некоторые мастера постоянно выслушивают мнение игроков о том, в каком приключении они хотели бы принять участие. Если игроки хотят участвовать в охоте за сокровищами, то мастер придумает сценарий, в котором нужно отыскать богатства. Другие мастера отводят себе роль слепого провиденья, и персонажи никогда не знают, что ждет их в будущем. Это полностью дело вкуса.

Создание приключения

Когда вы создаете приключение, то лишь обрисовываете контуры истории. Настоящая история начнется, когда на сцене появятся игровые персонажи. Чтобы установить декорации, вам нужно придумать завязку, подготовить карты, описания персонажей и т.д. Приключение обычно состоит из множества «встреч».

Как мастер вы можете купить приключение в специальном магазине – или создать свое собственное. Этот раздел предназначен для мастеров, которые хотят писать собственные приключения или переделывать уже имеющиеся.

Уровень сложности

Первым делом необходимо решить насколько «сложным» будет ваше приключение. Планируете ли вы создать приключение для начинающих персонажей – или для полудюжины тертых персонажей где-то с 150-200 очками каждый? Вы также должны решить, нужно ли включить это приключение в кампанию (если оно подходит), или же это просто отдельное приключение.

Награда должна соответствовать риску. В фентезийной кампании не позволяйте персонажам изничтожить двух хоббитов и дряхлого гоблина, а затем вернуться в город с сундуком золота! (Или же, если так случилось, пусть их радостно встретит королевский сборщик податей!) Настоящая награда за игру выражается в премиальных очках персонажа (стр. 184). Они выдаются за хороший отыгрыш, и их число не зависит от богатств, которые вы притащили домой. Но и материальные ценности пригождаются. Спросите любого воина, не имеющего возможности купить доспехи! Не делайте так, чтобы богатство (силу, славу) было легко заполучить, иначе это разрушит баланс кампании.

Конечно, в отдельном приключении не нужно беспокоиться, что дальше станет с балансом. В одном из лучших приключений, описанных в журнале «Fantasy Gamer», перед игроками вставала сложная проблема: пропало солнце! Если они не справятся с заданием, то мир погибнет! С другой стороны, если они решат эту проблему, то один из них станет новым Богом Солнца. В продолжительной кампании любой из этих результатов вызвал бы затруднения. А в одиночном приключении все было отлично!

Окружение

Это условия, в которых происходит ваша история. В каком игровом мире она проходит и где именно? Какие события привели к ней? Кто важные неигровые персонажи, и каковы их мотивы? Короче говоря, что делается за сценой и что происходит «в целом»? Если данное приключение является частью кампании,

Донжоны

Слово «донжон» обычно используется для обозначения простого приключения в жанре фентези. В типичном донжоне игроки бродят по комнатам, убивая монстров и собирая сокровища. Обычно в наполнении комнат нет ни последовательности, ни здравого смысла – в детских фентезийных играх каждая встреча и вовсе может определяться случайным броском кубиков!

Но условия донжона хорошо подходят начинающим приключенцам, потому что позволяют быстро изучить основную механику игры. Да и подземный лабиринт – это не обязательно «детские глупости» - он может быть частью весьма реалистичного фона.

“Донжоном” может быть здание, корабль, космическая станция и т.д. Если игроки оказываются в замкнутом пространстве с несущественной целью или вообще безо всякой цели кроме того, чтобы собрать все что плохо лежит и выбраться, не лишившись при этом жизни, то «донжон».

Нарисовать карту донжона легко, потому что его пространство ограничено. Когда игроки уходят в сторону, то просто упираются в глухую стену и им приходится повернуть обратно. Типичный донжон – это набор комнат, соединенных коридорами, шахтами или туннелями.

Обитатели донжона и завязка приключения

Мастер должен заселить донжон (или здание, или что там у него) соответствующими людьми, животными или монстрами. Если вы создаете донжон, предназначенный для простого «рубилова», то вам не нужно задаваться вопросами, что все они здесь делают, чем питаются, почему нападают на партию и так далее – просто заполните комнаты и начинайте.

Точно так же и «сюжет» иди-и-руби приключения может быть очень простым. «Джо-варвар со своими друзьями Эдом-варваром и Мардж-варваршей спустились в пещеру. Они встретили кучу монстров, убили их всех и забрали их сокровища. Дракон съел Эда. Джо и Мардж сбежали. Конец».

Если вы хотите сыграть во что-то более «взрослое» и создать ситуацию, в которой действительно есть смысл, то вы доросли до создания приключения. Поздравляем. Читайте дальше...

то весомая часть окружения уже создана. В одиночном приключении окружение может быть отрывочным. Но если вы начинаете кампанию, то серьезно продумайте окружение.

Сюжет

«Сюжет» - это план того, что предположительно случится во время приключения. В простом приключении мастер ведет персонажей от одной «встречи», или сцены, к другой. Каждая встреча случается, когда персонажи доходят до нужного места; после того, как она закончилась, может начаться новая встреча.

В более сложном приключении мастером планируются некоторые события, которые случатся в определенное время, независимо от действий игровых персонажей. Если это, к примеру, убийство, которое необходимо раскрыть, то некоторые подсказки исчезнут, если их не обнаружили вовремя – а другие не появятся, если персонажи станут действовать «чересчур быстро». Убийства даже могут продолжиться во время расследования (это верный способ вычеркнуть кого-либо из списка подозреваемых). Точно так же важные неигровые персонажи могут появляться и действовать, мало считаясь с желаниями игроков. Нет пределов тому, что может случиться «вне сцены» - может разразиться война, на Аляске могут найти золота, в Англии могут высадиться марсиане. Все это бросает новые вызовы персонажам...

Такого рода сюжет сложнее написать, и по ходу игры он предъявляет к мастеру более серьезные требования. Но он дает игрокам ощущение постоянного движения, которого недостает в простом прямолинейном приключении.

Введение

Цель введения – это втянуть игровых персонажей в ход вашего сюжета, чтобы могла начаться игра. Если игроки не знакомы с вашим игровым миром, вы должны о нем немного рассказать. Если они знают игровой мир (или вы играете длительную кампанию), то можете просто описать в нескольких словах ситуацию и начать действие. Вы не должны полностью описывать окружение. В хорошо продуманном приключении одной из задач персонажей будет узнать, «что же на самом деле происходит». Не раскрывайте все свои секреты с самого начала!

Наиболее затасканным введением (но все равно одним из лучших) является Старик в Таверне: «Вы недавно в городе и ищете приключений. Вы сидите в местной таверне, когда к вам подходит какой-то старик...» Старик может попросить помощи, велеть персонажам покинуть город, продать им карту, предложить показать им путь к славе и богатствам... это не важно. В любом случае, он станет «связующим звеном», с помощью которого мастер слегка опишет игрокам обстановку и подтолкнет их в нужном направлении. Вот еще несколько неплохих персонажей для введения в приключение:

Офицер инструктирует отряд военных, супергероев, спецагентов или шпионов и отдает приказ (отправляться на задание/доставить сообщение/украсть тайну).

Раненый незнакомец, нетвердо стоящий на ногах, перед смертью на последнем издыхании произносит несколько загадочных слов.

Странная новость (здесь «связующим звеном» может быть человек, с которым персонажи свяжутся, чтобы расспросить о ней, – репортер, ученый и т.д.). Или мастер может позволить самой партии стать свидетелями странного происшествия...

Сказитель, глашатай или местный пьяница сообщает интересные слухи.

Богатый человек желает нанять партию для выполнения опасного задания.

Бывший приключенец рассказывает о сокровищах, до которых он не смог добраться.

Ангел или божество является верующим (или достаточно верующим) с повелением – возможно, во сне.

Приспешник злодея угрожает, требует выкуп или похваляется.

Друг одного из персонажей – или абсолютный незнакомец, спасенный он неминуемой опасности, – нуждается в помощи.

Душеприказчик оглашает завещание, по которому партия должна выполнить задание, дабы получить наследство.

«Связующий» персонаж в конце вводной встречи может обеспечить партию картами, паролями и всем необходимым для начала приключения.

Ловушки

По традиции в фентезийных приключениях встречается множество различных ловушек. Начинающие мастера в этом плане могут переусердствовать, расположив за каждой дверью по самострелу, а в каждом коридоре по яме. Если это не угробит всю партию, то чрезвычайно замедлит игру, потому как персонажи будут проверять все подряд на предмет отсутствия ловушек – а затем вновь перепроверять, чтобы удостовериться в этом. Но несколько удачно расположенных ловушек могут сделать приключение интереснее.

Это верно и для нефентезийных приключений! В бандитском логове или в особняке миллионера могут обнаружиться неприятные сюрпризы для незваных гостей. Примитивные народы, встреченные исследователями в Африке, Южной Америке или на планете Зогбаум, также могут иметь сложные и опасные средства защиты.

Некоторые часто встречающиеся типы ловушек – это отравленные иглы, спрятанные самострелы, огромные арбалеты (или пушки, или ракеты земля-воздух), ямы (с кольями, змеями или и с тем, и с другим), падающие грузы, катящиеся валуны, сдвигающиеся стены (или опускающийся потолок), взрывчатка, цепные звери, скользкие наклонные плоскости, ядовитые газы, распылители кислоты и многое другое. Вспомните последнюю сотню приключенческих произведений, которые вы прочитали!

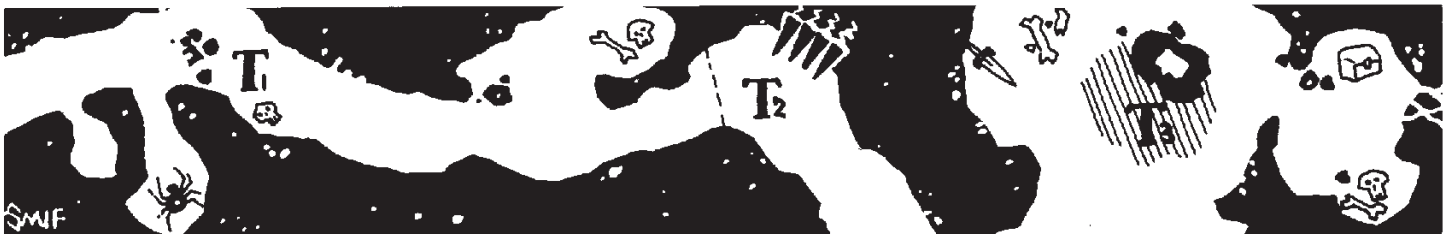
Не все ловушки смертельны. Они могут быть созданы, чтобы калечить, захватывать, раздражать, приводить в замешательство или просто пугать своих жертв. Сигнализация – это ни что иное как ловушка, просто производящая шум!

Ловушки, как и комнаты, необходимо обозначить на карте – или же ловушка может быть частью описания комнаты. Описание каждой ловушки должно включать следующие данные:

(a) насколько тяжело ее заметить, и с помощью какого умения это можно сделать
(b) насколько тяжело обезвредить ловушку (и/или активировать ее, не подвергаясь опасности)
(c) что может активировать ловушку
(d) что случится, если ловушка сработает!

Некоторые мастера получают удовольствие от создания дьявольских ловушек, которые помогают проверить сообразительность игроков. Такие «ловушки-головоломки» нельзя вывести из строя простой проверкой Обнаружения ловушке, и из них невозможно выбраться с помощью простой проверки умения. Игрокам придется подумать, как выпутаться. Крайне простым испытанием может быть ловушка со сдвигающимися стенами, которая превратит даже самого сильного персонажа в лепешку... если только он не откроет люк в полу. Люк слишком мал, чтобы туда протиснуться – но крышка сделана из такого прочного металла, что, если поставить ее в нужном месте, она сможет заблокировать стены!

Возможны и куда более сложные ловушки. Получайте удовольствие. Ловушки-«головоломки» могут добавить приключению остроты, в то время как простые смертельные ловушки наскучивают.



Карты

Как написано в разделе Ведение игры на стр. 177, вам понадобится некоторое количество карт – по одной для каждого места, «важного», по вашему мнению, для приключения. Нужно заранее приготовить боевые карты для каждого места, где вероятно сражение.

Опытный мастер может сэкономить кучу времени, «перерабатывая» карты. Один дом во многом похож на другой. Одна таверна сильно напоминает другую. И так далее. Конечно, если всегда использовать одни и те же карты, то игроки будут подтрунивать над вами из-за этого... «Ага, вот мы и снова в Обыкновенной Таверне!»

Имеющиеся в продаже боевые карты (от SJ Games или от любой другой компании) также могут сэкономить ваше время. Зачастую интересная карта содержит соответствующую встречу, которая поможет вам создать собственное приключение!

Персонажи (NPC и Противники)

Неигровые персонажи – то есть персонажи, отыгрываемые мастером и Противником – жизненно необходимы для приключения. Зачастую все приключение вертится вокруг двух-трех интересных NPC и происходящего с персонажами, которые с ними связаны.

Наиболее важных неигровых персонажей надо создать сначала, прежде чем придумывать встречи и другие детали приключения. Их возможности, личностные качества, мотивы и окружение зададут направление всему приключению и дадут вам идеи для создания встреч и менее важных NPC. Этих важных неигровых персонажей нужно разрабатывать согласно правилам по Созданию Персонажа. Вы можете сделать их на 100 очков или даже больше. Для каждого важного NPC заполните Лист персонажа, а также напишите краткое описание – это поспособствует хорошему отыгрышу.

Менее важных неигровых персонажей – статистов, пушечное мясо, участников маловажных встреч и т.п. – можно создать после того, как спланированы встречи. Для них вам не понадобятся полные данные или Листы персонажа – просто запишите их важные показатели. Некоторые незначительные персонажи могут и вовсе не потребовать предварительного планирования – если вам вдруг понадобится узнать (например) значение Умения одного из них, то вы можете просто бросить три кубика и использовать результат.

Вы также можете разработать несколько «обобщенных» персонажей для дальнейшего использования в придуманных на ходу или случайных встречах. К примеру, для приключения, происходящем в фентезийном городе, вы можете приготовить несколько городских стражников, пару торговцев, пару воров, возможно странствующего менестреля или бредущего непонятно куда пьяницу. Так что, если кто-то из них вам понадобится, он будет под рукой. Если они вам не понадобятся, то оставьте их на будущее. (Стражников, как и таверны, можно использовать снова и снова). Можете сохранить заранее созданных персонажей из этой и из других книг по GURPS; они очень хорошо подойдут в качестве NPC быстрого приготовления.

Встречи

“Встреча” – это когда партия наталкивается на неигровых персонажей, животных, ловушку или что-либо еще, что мастер внес в свое приключение. Встречи бывают трех видов: спланированные, придуманные на ходу и случайные. В идеале, когда вы ведете игру, ваши игроки не должны знать, какая из встреч к какому типу относится!

Спланированные встречи заранее разработаны мастером. Он заранее решил, что, когда персонажи придут в это место, они встретят этих людей (или животных, или что-то еще). Все важные встречи в вашем приключении должны быть спланированы.

Конечно, немногие встречи пройдут точно как и планировалось. Мастер постоянно должен быть готов подстроиться под действия игроков. Предположим, вы спланировали встречу с вышибалой из бара «Синий боров» - но персонажи не подходят туда даже близко. Конечно, вы можете намекнуть, чтобы они шли туда, - но может оказаться легче слегка изменить положение вещей и сделать так, чтобы владелец гостиницы, где они снимают номер, исполнил его роль. Чем более гибко вы действуете, тем легче избежать впечатления, что вы управляете игроками. А впечатление куда важнее чем то, что происходит в действительности!

Черты хорошего приключения

Хорошее приключение (это те требования, которые мы предъявляем к своим изданиям) должно включать:

Множество возможностей для использования игровыми персонажами своих не боевых умений – иногда требующих сложных проверок и проверок необычных умений (что заставляет персонажей делать их против уровня по умолчанию).

Состязания в умениях между игровым и неигровым персонажем, а возможно и просто между игровыми персонажами.

Ситуации, в которых игрокам придется задуматься над тем, что делать... головоломки, ситуации, связанные с моральным выбором, или и то и другое.

Ситуации, в которых использование социальных умений, таких как Заговаривание зубов (Fast-Talk) или Дипломатия (Diplomacy), позволит избежать боя.

Ситуации, в которых использование социальных умений не позволит избежать боя!

Интересные описания людей, мест и вещей, которые дают игрокам ощущение, что они действительно находятся там, где и их герои.

Четкое введение; сюжетная линия, которая удерживает в напряжении и сохраняет интригу; четкое окончание.

Возможность для отыгрыша и развития персонажа. Она должны быть, даже если приключение – это самое беззаботное рубилово, которое только можно себе представить! Бойцы – тоже интересные люди - ну, или они должны быть таковыми.

Награда для персонажей, успешно закончивших приключение, и некие выводы для персонажей, не справившихся с ним!

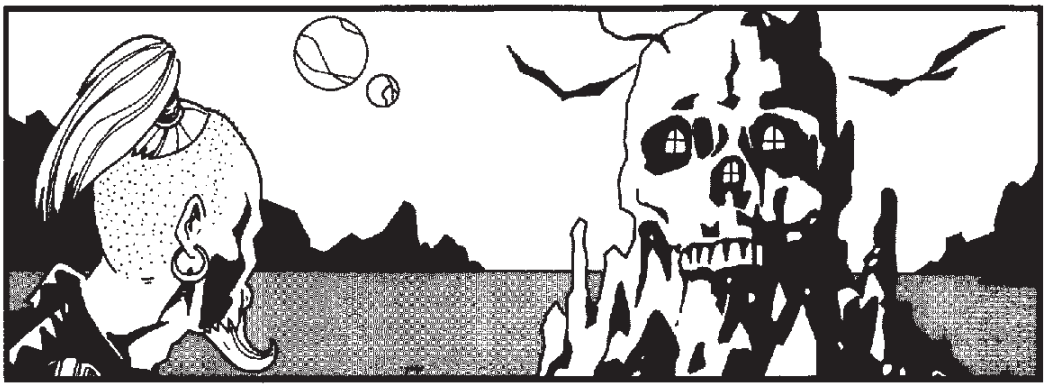
Пример таблицы встреч

Таблицу встреч можно использовать, чтобы сделать приключение более интересным. Ее ценность отчасти состоит в том, что даже мастер не знает, что выпадет на кубиках. Вот пример:

Простые встречи для дороги в низкотехнологичном мире: бросьте один кубик

1: Несколько крестьян (бросьте 2 кубика, чтобы определить их число)
2: Благочестивый паломник
3: Не столь благочестивый нищий
4: Торговец с лошадьми, повозкой и 1-3 охранниками
5: Одинокий всадник
6: Никто вам не встретился

Придуманные на ходу встречи создаются мастером, чтобы удерживать приключение в запланированных рамках. Самая простая «сымпровизированная встреча» - это старичок (во многом похожий на того, которого вы встретили в таверне), появляющийся у вас на пути и говорящий: «Поворачивайте назад! Вы идете совсем не туда!»



Встречи, придуманные на ходу, могут предоставить дополнительные подсказки, навести на «правильный путь» и т.д. Можно импровизировать и когда персонажи решают сделать что-то необычное. Скажем, игровые персонажи охотятся за сокровищами, которые 50 лет назад закопал старый скупердяй. До того, как скряга умер, он обеспечивал деньгами университет (единственный щедрый поступок за всю его жизнь). Теперь, после его смерти, университет не имеет никакого отношения к сокровищам, так что никаких встреч в университете не запланировано. Но персонажи решают идти туда в поисках подсказок. Как мастер вы можете оставить это без внимания: «Ладно, вы пришли в университет, где потратили целый день. Там с вами были вежливы, но никто ничего не знал». Но куда интересней – если вы способны сделать это – на ходу придумать и отыграть встречу, взяв на себя роль старого немощного декана, слегка туговатого на ухо... «Сэр, мы ищем, где зарыты богатства». «Закрыта рогатка? Извините, молодой человек, но я уже давно не в том возрасте». Если игроки вежливы и настойчивы, а вы настроены щедро, то можете наградить их небольшим количеством информации после подобных встреч.

Случайные встречи происходят согласно таблице случайностей. Когда персонажи идут по дороге, мастер может один раз за час игрового времени бросать кубик, чтобы по таблице на полях (стр. 198) определить, кого они встретили. Конечно же, это чрезвычайно простая таблица. Некоторые «приключения» по большей части и состоят из таблиц случайных встреч с множеством пунктов, что позволяет играть часами, не следуя никакому изначальному плану! Они прекрасно подходят для того, чтобы быстро сыграть, но их нельзя ставить на одну доску с «настоящим» приключением.

Однако если вы не позволите случайным встречам стать основой приключения, они могут обеспечить разнообразие и освободят вас от необходимости подготавливать каждую конкретную встречу. Некоторые мастера любят создать персонажа уже на месте с помощью кубиков. Но не позволяйте игрокам узнать, что это совершенно случайная встреча, которую вы выкинули на кубиках. Если они поймут, что эта встреча не «часть сюжета», то будут относиться к ней по-другому.

Финал

Это кульминация приключения. В большинстве приключений будет лишь один финал (если только партия не погибла на пути к нему). В качестве мастера вы должны вести партию настолько искусно, насколько сможете, к «большому финалу» и к развязке приключения.

Действия, совершенные игроками ранее, влияют на детали финала, но не на его основу. Если игроки принимают «неверные» решения, то это затягивает финал, и им будет трудно разобраться со сложившейся ситуацией – но в конечном счете они должны прийти к развязке. Исключением может быть случай, когда они совершили столь ужасную ошибку, что все точно погибнут в финале – в данном случае добрый мастер намекнет, что им не справиться, позволит сдаться и вернуться домой.

В более утонченном приключении будет несколько возможных развязок, которые зависят от решений, принятых игроками в ходе приключения. Такого рода приключения с «разветвленным сюжетом» сложнее придумывать, но иногда легче вести – нужно меньше импровизировать.

Ведение длинной компании

Сложнее (и интереснее) полномасштабного приключения может быть серия приключений, в которых принимают участие одни и те же персонажи. Это называется кампанией. Если отдельное приключение можно сравнить с романом, то кампания – это уже эпическая серия, из тех, что продолжают публиковаться и после выхода семи книг!

В большой кампании могут принимать участие дюжины игроков (не все разом!), несколько взаимодействующих мастеров, площади целых планет наносятся на карты, существуют сотни важных NPC, от королей и церковных иерархов до воров и нищих.

Общие кампании и переход из одной кампании в другую

Двое или более мастеров могут позволить игрокам переходить между своими кампаниями. В целом это просто означает, что в определенное время в определенном месте один мастер сменит другого. Старый мастер может полностью самоустраниться, а может создать собственного персонажа и остаться в качестве игрока.

Чем более схожи кампании этих мастеров, тем сильнее они могут быть связаны. Если две кампании проходят в одном игровом мире, мастера одинаково трактуют правила и ведут игру в одном стиле, то границей, разделяющей сферы их влияния, может стать простая река или черта города. Это тоже можно считать «общей» кампанией.

Хорошей системой сотрудничества для мастеров является использование (к примеру) городов. «Главный мастер» отвечает за проработку и управление игровым миром в целом. Некоторое количество игроков, принимающих участие в кампании, также выполняет определенные мастерские обязанности. Каждый такой игрок создает и контролирует один город. Всеми приключениями в этом городе управляет данный игрок. Само собой, что персонаж этого игрока не должен принимать активного участия в происходящих там действиях даже в качестве неигрового персонажа. Ведь даже самый лучший мастер может привязаться к игровому персонажу, которого развивал на протяжении месяцев! Приключения за пределами городов, принадлежащих игрокам, ведет главный мастер. Таким образом, некоторые игроки могут развлечься, время от времени ведя приключение, но не выполняя сопутствующей работы по созданию мира, если они сами того не хотят.

Та же самая система будет работать и в космической кампании, разве что каждый игрок будет контролировать целую солнечную систему...

Чтобы такого рода кампания могла идти, мастера должны постоянно советоваться. Небольшие «культурные» различия между городами или планетами приемлемы – на самом деле от этого только интереснее. Но мастера должны договориться об общем характере и целях кампании, если игрокам позволено свободно переходить от одного мастера к другому. Если двое или более мастеров захотят «объединить» игроков и персонажей, не устраняя серьезных различий между мирами, понадобятся различные методы.

Создание мира

Игровой мир – это все те условия, в которых проходит игра. Он включает все, что написано на стр. 198 относительно приключений и даже больше. Создание особенного правдоподобного и интересного мира – это действительно сложно. «Создание мира» может произойти в начале кампании, но чаще это то, что получается в результате длительной и удачной кампании. Полная разработка мира – это сложное дело, отнимающее много времени. Многие из самых лучших игровых миров начинались с чьих-то фантазий и затем долгое время развивались. Текумел, плод воображения профессора доктора Баркера (Empire of the Petal Throne), - отличный тому пример.

«Создание» игрового мира, соответствующего истории, потребует многих часов изысканий. Миры, основанные на художественных произведениях (романах или телесериалах, например), также потребуют исследования чтобы проверить соответствие деталей источнику и логично достроить те моменты, о которых в первоначальном источнике не дано информации.

Вот некоторые вещи, которые вы должны определить при создании игрового мира:

Культура и обычаи
Условия приключений
Умения, работы и профессии
Монстры и животные
Транспорт
Медицина
Техника и связь
Оружие и бой
Особые преимущества и недостатки
Карты
Политика и религия

Например, посмотрите на любой из игровых миров, уже выпущенных компанией SJ Games. Они перечислены и описаны на стр. 7.

Мы профессионалы [Не пробуйте повторить это дома]

Ох, да нет конечно. Попробуйте, если хотите. Мы даже можем вам за это заплатить! Мы давно поняли, что те, кому нравятся наши игры, часто бывают весьма творческими людьми, способными создавать хорошие новые материалы.

Компания SJ Games заинтересована в притоке новых создателей приключений и игровых миров. Предварительный опыт работы не обязателен. Пришлите нам образец своей работы: он скажет сам за себя.

Но сначала ознакомьтесь с основными требованиями к нашим авторам. Пришлите конверт с марками и своим адресом (наш адрес находится на стр. 7), и мы вышлем вам полную информацию о наших правилах и требованиях. Или вы можете найти их на нашей странице по адресу http://www.io.com/sjgames/.

Или, если вы ищете более легкого пути, то попытайтесь отослать статью в журнале Pyramid. Просто пошлите ее по адресу, указанному на стр. 7. Журнал Pyramid принимает материалы для любой игровой системы, а не только для GURPS!

Предупреждаем: мы взыскательны. Так что будьте готовы – если высылаете нам рукопись, то будет придираться. Удачи.

НЕ ПАНИКУЙТЕ. Вам не придется делать все это сразу. Большинство кампаний просто «разрастается» со временем. Одно приключение сменяется другим, и прежде чем вы поймете, что кампания идет, может пройти целый год. Большую часть остроты кампании придадут сами игроки. Покровители, иждивенцы и враги персонажей станут постоянными NPC... старые противники вновь появятся тогда, когда этого меньше всего хочется... карты будут становиться все детальнее каждый раз, когда вы играете. Игроки приходят и уходят, но кампания продолжается. Нельзя научится водить компанию по книге с правилами. Опыт – вот лучший учитель.

Кампания состоит из идущих друг за другом приключений. Каждое приключение может включать множество сессий. Мастер определяет, что произошло в игровом мире между игровыми сессиями – а в особенности между приключениями. Важные NPC будут заняты своими делами. Войны, погода, политика и торговля могут создавать «фон» кампании, давая начало новым приключениям. Ваши игроки давать неплохие советы... и они будут очень довольны, если их приключения как-либо влияют на «мир в целом», будь то предотвращение ужасной войны или помощь королеве в излечении бородавки.

Путешествия между Игровыми Мирами

Одной из главных целей, которые ставились при разработке GURPS, является позволить игрокам свободно перемещаться между различными игровыми мирами, не изучая каждый раз абсолютно новый набор правил. Игрок может принимать участие в нескольких разных кампаниях, каждая из которых проходит в другом месте и времени, и в каждой играть различных персонажей. Каждый персонаж остается в собственном мире. Но персонажи также могут перемещаться из одного игрового мира в другой. Это можно сделать двумя способами:

(1) Игрок может развивать персонажа в одном игровом мире, а затем перенести его в другой. Примером мог бы стать средневековый волшебник, заброшенный заклинанием на сотни лет вперед и принимающий участие в приключении по второй мировой войне.

(2) Целая кампания может перенестись из одного игрового мира в другой. Например, представьте, что партия – это команда межзвездного торгового корабля. Он терпит крушение на примитивной планете. Прежде чем персонажи смогут добраться до космопорта на другой стороне планеты, то действительно окажутся в XII веке!

Различия в мирах

Как правило, чем существеннее различие между двумя мирами, чем сложнее будет персонажам намеренно перейти из одного из них в другой. Серьезно различаются следующие миры:

Мир с высоким уровнем маны (магический мир) и мир с низким уровнем маны (технологический мир).

Очень низкотехнологичный мир и высокотехнологичный мир, независимо от наличия магии.

Мир, населенный по большей части или исключительно людьми, и мир с множеством рас.

Разрушенный войной, охваченный эпидемией мир и тихий, спокойный мир.

Фентезийный мир и строго историчный, «реальный» мир.

Конечно, любые или даже все эти различия могут существовать на одной планете! Но они не окажутся по соседству друг с другом. Так же и мастер должен сделать путешествие между несовместимыми мирами сложным. Это позволяет достичь эффекта, который чрезвычайно редок в играх; увеличение одновременно и реализма, и интереса к игре. Игроки ценят тот факт, что все «перемены в положении вещей» происходят не без предупреждения.

Возможно, препятствиями на пути из одного мира в другой станут обычные природные преграды: высокие горные хребты, широкие океаны, громадные пустыни и бесплодные земли, топкие джунгли и т.д. Возможны и волшебные преграды, если дело касается противоборствующих стран. Мастера также могут расположить различные игровые миры действительно в разных мирах. В низкотехнологичном мире трудно совершить межпланетное путешествие, хотя сильная магия может практически все. Конечно, столь сильную магию лучше не доверять игровым персонажам...

СХЕМЫ И ТАБЛИЦЫ

Атака оружием дальнего боя

При использовании оружия дальнего боя вычислите свое модифицированное умение следующим образом:

(1) Возьмите свое базовое умение в данном виде оружия. Добавьте бонус за аккуратность (accuracy) оружия, если потратили хотя бы 1 ход на прицеливание. Модификатор за Acc не может быть больше вашего базового умения.

(2) Добавьте модификатор за размер цели.

(3) Добавьте модификатор за расстояние и скорость.

(4) Добавьте модификаторы за условия стрельбы (выстрел навскидку или с прицеливанием, опора, темнота и так далее) включая специальные условия, определяемы мастером.

В результате получится модифицированное умение. Результат на кубиках меньше или равный этому числу приводит к попаданию.

Размер цели

Тем больше цель, тем легче по ней попасть. Используйте ее длину (или ширину, если ширина составляет менее 1/2 от длины). Округлите вверх до ближайшего размера и посмотрите модификатор во втором столбике таблицы. Объекты, превышающие по размеру человека, дают бонус к попаданию; меньшие объекты - пенальти.

Скорость и расстояние цели

Скорость цели и расстояние до нее дают единый модификатор. Сумма расстояния (в ярдах) и скорости (в ярдах в секунду) дает число из таблицы. Это значит, что если цель движется очень быстро, дистанция до нее становится менее важной... или если она очень далеко, ее скорость становится менее значимой. Округлите вверх до ближайшего числа скорости/расстояния. Если движется стрелок, используйте (явную) относительную скорость.

Модификаторы при атаке оружием дельнего боя

Время прицеливания
- Выстрел навскидку (Snap Shot) ..... -4
- *если модифицированное умение SS оружия*
- Один ход на прицеливание ..... 0 + модификатор за Acc
- Два хода на прицеливание ..... +1
- Три хода на прицеливание ..... +2
- Четыре или больше ходов на прицеливание ..... +3

Оперев для арбалета, винтовки, пистолета и т.д..... +1, если было прицеливание

Цель выше ..... +1 ярд к расстоянию за ярд высоты

Большое расстояние ..... Пенальти удваиваются, если стрелок близорукий

Стрельба по возможности (Opportunity fire)
(включая пенальти за выстрел навскидку)
- Рассмотреть цель перед выстрелом ..... -2
- Просматривался одна клетка ..... -2
- Просматривалось две клетки ..... -4
- Просматривалось три или четыре клетки ..... -5
- Просматривались все клетки на линии ..... -5
- Просматривалось пять или шесть клеток ..... -6
- Просматривалось от семи до десяти клеток ..... -7
- Просматривалось более десяти клеток ..... -8

Высунуться и атаковать (pop-up) ..... -2 и -4 за выстрел навскидку; итого -6

Проверка на попадание по **неправильной** цели ..... обычная проверка; макс. 9

Стрельба вслепую ..... -10 или проверка против 9, что хуже

Незнакомое оружие известного типа ..... -2
- Незнакомый тип оружия ..... -4
- Незнакомая система прицеливания на транспортном средстве ..... -2

Оружие в плохом состоянии ..... -4 или больше

Стрельба по оружию: Большинство видов оружия ..... -4
- Алебарда, копье, винтовка, двуручный меч ..... -3
- Нож, пистолет и т.д. ..... -5

Положение цели
- Лежит за минимальным укрытием, пригнув голову ..... -7
- Любое положение, видна только голова ..... -5
- Видны голова и плечи ..... -4
- За кем-либо еще ..... -4 за любую мешающую фигуру
- Лежит или ползет без прикрытия ..... -4
- Тело видно наполовину ..... -3
- За легким укрытием ..... -2
- Присев/сидя/пригнувшись без прикрытия ..... -2

Скорость в ярдах в секунду - это ваше перемещение; также это половина скорости в милях в час. Так, 60 миль в час - это то же самое, что и 30 ярдов в секунду. Для очень больших или удаленных целей в таблице содержится вспомогательный столбик, где указаны мили и мили в секунду. Если вы используете мили для измерения расстояния, всегда используйте мили в секунду для указания скорости.

Пример: Цель в 50 ярдах, движущаяся со скоростью 30 ярдов в секунду (60 миль в час), обладает значением скорости/расстояния в 80 ярдов: модификатор -10. Цель в 5 ярдах, движущаяся со скоростью 1.000 ярдов в секунду, обладает значением скорости/расстояния 1.005 ярдов: модификатор -17.

Модификатороы за размер скорость и расстояние

Скорость/ Расстояние	*Размер*	*Линейное измерение (размер или скорость/расстояние)*		
15	-15	1/10”		
14	-14	1/5”		
13	-13	1/3”		
12	-12	1/2”		
11	-11	2/3”		
10	-10	1”		
9	-9	1,5”		
8	-8	2”		
7	-7	3”		
6	-6	6”		
5	-5	12”		
4	-4	1,5 фута	Скорость/расстояние в милях	
3	-3	2 фута		
2	-2	1 ярд		2 мили/час
1	-1	1,5 ярда		3 мили/час
0	0	2 ярда		4,5 мили/час
-1	1	3 ярда		7 миль/час
-2	2	4,5 ярда		10 миль/час
-3	3	7 ярдов		15 миль/час
-4	4	10 ярдов		20 миль/час
-5	5	15 ярдов		30 миль/час
-6	6	20 ярдов		45 миль/час
-7	7	30 ярдов		70 миль/час
-8	8	45 ярдов		100 миль/час
-9	9	70 ярдов		150 миль/час
-10	10	100 ярдов		200 миль/час
-11	11	150 ярдов		300 миль/час
-12	12	200 ярдов		450 миль/час
-13	13	300 ярдов		700 миль/час
-14	14	450 ярдов	1/4 мили/сек.	1,000 миль/час
-15	15	700 ярдов	2/5 мили/сек.	1,500 миль/час
-16	16	1,000 ярдов	2/3 мили/сек.	2,000 миль/час
-17	17	1,500 ярдов	1 миля/сек.	3,000 миль/час
-18	18	2,000 ярдов	1,5 мили/сек.	4,500 миль/час
-19	19	3,000 ярдов	2 мили/сек.	7,000 миль/час
-20	20	4,500 ярдов	3 мили/сек.	10,000 миль/час
-21	21	7,000 ярдов	4,5 мили/сек.	15,000 миль/час
-22	22	10,000 ярдов	7 миль/сек.	20,000 миль/час
-23	23	10 миль	10 миль/сек.	30,000 миль/час
-24	24	15 миль	15 миль/сек.	45,000 миль/час
-25	25	20 миль	20 миль/сек.	70,000 миль/час
-31	31	200 миль	200 миль/сек.	
-37	37	2,000 миль	2,000 миль/сек.	
-43	43	20,000 миль	20,000 миль/сек.	
-49	49	200,000 миль	200,000 миль/сек.	

Пример: Ваша цель - автомобиль. Он 5 ярдов в длину (+3 к попаданию). Расстояние до него составляет 40 футов, а движется он со скоростью 30 миль в час. 30 миль в час - это 15 ярдов в секунду. 40 + 15 = 55; согласно таблице вверху 55 округляется до 70, что дает модификатор за скорость/расстояние -9. Общий модификатор составляет -6 до принятия в расчет конкретного вида оружия.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Все двойные или тройные повреждения основываются на обычном броске кубиков.

3 - Если удар прошел в торс, он наносит нормальные повреждения и противник падает без сознания. Каждые 30 минут делайте проверку HT, чтобы определить, очнулся ли он. В ином случае наносятся тройные повреждения.
4 - Удар обходит всякую броню и наносит обычные повреждения.
5 - Удар наносит тройные повреждения.
6 - Удар наносит двойные повреждения.
7 - Только обычные повреждения - и противник оглушен до тех пор, пока не сделает проверку HT. 8 - Если удар приходится на руку, ногу, кисть или ступню, то наносит обычные повреждения и эта часть тела сломана, независимо от количества полученных повреждений. Однако это просто "выбитый сустав", и все вернется на место через шесть ходов. (Конечно, если нанесено достаточно повреждений, чтобы сломать конечность, то она не восстанавливается!) В другом случае удар наносит обычные повреждения.
9, 10, 11 - Только обычные повреждения.
12 - То же, что и под #8 выше.
13 - Удар обходит всякую броню и наносит обычные повреждения.
14 - Если удар приходится на руку, ногу, кисть или ступню, то наносит обычные повреждения и эта часть тела сломана, независимо от количества полученных повреждений. В другом случае, удвойте обычные повреждения.
15 - Оружие противника падает, и он получает обычные повреждения.
16 - Удар наносит в двойные повреждения.
17 - Удар наносит тройные повреждения.
18 - Если удар прошел в торс, он наносит нормальные повреждения и противник падает без сознания. Каждые 30 минут делайте проверку HT, чтобы определить, очнулся ли он. В другом случае наносятся тройные повреждения.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПРОМАХОВ

3, 4 - Ваше оружие ломается и становится бесполезным. Исключение: Некоторые виды оружия устойчивы к поломке. Это палицы, цепы, булавы, металлические прутья и другие твердые виды "тупого" оружия, магическое оружие и оружие отличного качества. Если у вас подобное оружие, бросьте еще раз; Только если второй раз выпал результат "поломка оружия", то оно действительно ломается. Если вы выбросили другое число, то роняете оружие. См. Сломанное оружие, стр. 113.
5 - Вы ухитрились попасть по своей руке или ноге (50% шанс для каждого случая). Исключение: Если это была проникающая атака или атака с расстояния, бросьте еще раз. Пырнуть себя трудно, но возможно. Если второй раз выпал результат "попадание по себе", считайте что он и случился - наносится половина или полные повреждения, в зависимости от обстоятельств.
6 - То же, что выше, но лишь половина повреждений.
7 - Вы теряете равновесие. Вы не можете сделать ничего до следующего хода. Все виды активной защиты получают -2 до следующего хода.
8 - Рука соскальзывает с оружия. Потратьте дополнительный ход, чтобы приготовить его перед следующим использованием.
9, 10, 11 - Вы роняете оружие. Исключение: Дешевое оружие ломается. Информацию об упавшем/сломанном оружии см. на стр. 113.
12 - Рука соскальзывает с оружия. Потратьте дополнительный ход, чтобы приготовить его перед следующим использованием.
13 - Вы теряете равновесие. Вы не можете сделать ничего до следующего хода. Все виды активной защиты получают -2 до следующего хода.
14 - Ваше оружие вылетает из руки на 1d ярдов - с 50% вероятностью прямо вперед или прямо назад. Любой, кто находится в месте падения, должен сделать успешную проверку DX или получить половину повреждений от падающего оружия! Исключение: Если это проникающая атака, вы просто роняете оружие, как описано под #9 выше. Стрелковое оружие не вылетает из руки - оно просто падает.
15 - Вы растянули плечо! Рука, которой вы держали оружие, "сломана" до конца встречи. Вы не обязательно роняете оружие, но не можете использовать его ни для защиты, ни для нападения в течение 30 минут.
16 - Вы падаете! (При использовании оружия дальнего боя см. #7.)
17, 18 - Ваше оружие ломается. См. #3 выше.

При рукопашном бое: Любые результаты, приводящие к тому, что оружие ломается или падает, не работают. Вместо этого кисть или ступня, которой вы наносили удар, получает 1d-3 повреждений.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ И НЕУДАЧА

Бросок **3** или **4** - это всегда критический успех.
Бросок **5** - это критический успех, если эффективное умение равно 15+.
Бросок **6** - это критический успех, если эффективное умение равно 16+.
Бросок **18** - это всегда критическая неудача.
Бросок **17** - это обычная неудача, если эффективное умение равняется 16 или выше, и критическая неудача, если эффективное умение меньше 16.

Любой результат, на 10 или больше превосходящий значение эффективного умения, это критическая неудача. Это 16 при умении 6, 15 при умении 5 и т.д.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ В ГОЛОВУ

Используйте если критическое попадание произошло при ударе в голову.

3 - Противник мгновенно погибает!
4, 5 - Противник падает без сознания. Каждые 30 минут делается проверка HT, чтобы прийти в себя. 6 - Вы попали противнику по обоим глазам, и он ослеплен. Используйте правила для "переломов", чтобы определить, можно ли их вылечить (отдельная проверка для каждого глаза). Противник оглушен и сражается с -10 к DX оставшуюся часть боя.
7 - Противник ослеплен на один глаз. Используйте правила для "переломов", чтобы определить, можно ли его вылечить. Противник оглушен; он сражается с -2 к DX оставшуюся часть боя.
8 - Противник выведен из равновесия; он может нормально защищаться в следующий ход, но ничего другого делать не может. Удар также наносит нормальные повреждения в голову.
9, 10, 11 - Только обычные повреждения в голову.
12 - Если удар был тупым, то он наносит обычные повреждения в голову и противник оглохнет на 24 часа. Если это был режущий или колющий удар, то он наносит лишь 1 очко повреждений, но на лице противника появляется шрам.
13 - Если удар был тупым, то он наносит обычные повреждения в голову и противник может навсегда оглохнуть (используйте правила для "переломов", чтобы определить, восстановится ли слух). Если это был режущий или колющий удар, то он наносит лишь 2 очка повреждений, но лицо противника жутко изуродовано.
14 - Обычные повреждения в голову. Противник дергается и роняет оружие (если у противника было два оружия, случайным броском определите, которое из них).
15-18 - Обычные повреждения в голову, и противник оглушен.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ОГНЕСТРЕЛЬНЫХ ПРОМАХОВ

3,4 - Огнестрельное оружие ломается. Его можно починить (с помощью специальных инструментов) за время от 1 до 6 часов (бросьте 1 кубик) при успешной проверке Оружейного дела (Armoury). Если вы бросали гранату, то она просто не взрывается.
5 - Вы ухитрились выстрелить себе в ногу (50% вероятность в правую или в левую), нанеся обычные повреждения.
6 - То же самое, но вы выстрелили себе в ступню.
7 - Отдача от оружия выводит вас из равновесия. Вы не можете сделать ничего до следующего хода. Все виды активной защиты получают -2 до следующего хода. Если вы применяли гранату или лучевое оружие, этот результат не работает.
8 - Осечка. Выстрела просто не происходит (а патрон потрачен), но оружие не повреждено.
9, 10, 11 - Оружие заело. Требуется успешная проверка умения (Огнестрельное оружие-4 или Оружейное дело), чтобы его разблокировать. Если оружие дешевое, то умение получает дополнительное пенальти -3. Если вы использовали гранату, этот результат не работает, перебросьте кубики.
12 - Осечка, как под #8 выше.
13, 14 - Вы роняете оружие. Дешевое оружие ломается (как починить его, см. #3, 4 выше). В ином случае вы можете поднять его и снова приготовить. Если используется граната, то она падает в смежный гекс - и надейтесь, что время задержки велико...
15 - Из-за отдачи вы падаете. Вы на земле, сидя или лежа (по вашему выбору). Сделайте проверку DX, чтобы не выпустить оружие! Если ваша ST как минимум на 5 больше, чем минимальная ST для данного оружия (или 12 и выше, если у оружия нет минимальной ST), этот результат не работает, используйте вместо него #7 выше. Но если оружие не дает отдачи, то ничего не происходит.
16, 17 - Оружие ломается как описано под #3, 4 выше.
18 - Оружие взрывается. Вы получаете тупое повреждение, равное повреждениям от оружия, а кроме того: если вы Целились до выстрела, то также ослеплены на пять минут. Если оружием была граната, то она срабатывает у вас в руке, причиняя максимальные повреждения кисти плюс обычное повреждение. Если оружием был лазерный бластер или огнемет, вы также охвачены огнем.

МАНЕВРЫ

	Максимальное передвижение	*Поворот (конец движения)*	*Атака*	*Защита*	*замечания*
Прицеливание (Aim)	1/2 передвижения; максимум 2 после первого хода прицеливания	нельзя изменить после первого хода	+1 за ход прицеливания после первого хода	нормальная, но бонусы за прицеливание теряются	максимальный бонус +3; оружие дальнего боя не получает бонус за Acc без прицеливания.
Изменение позиции (Change Position)	0	любой	нет	обычная	*См. Таблицу позиций*
Шаг и готовность (Step and Ready)	1 клетка	любой	нет	обычная	Нельзя парировать неготовым оружием или блокировать неготовым щитом.
Шаг и атака (Step and Attack)	1 клетка	любой	обычная	обычная	
Все на атаку (All-Out Attack)	см. замечания	нельзя менять	2 атаки, или 1 с +4 или финт и атака	только пассивная	Двигаться можно только на половину Передвижения
Шаг и финт (Step and Fient)	1 клетка	любой	быстрое состязание (оружие против щита, оружия или DX)	обычная	Успех приводит к победе: противник получает пенальти к активной защите на следующий ход, равное числу, на которое она удалась. Оба оружия остаются готовы.
Шаг и концентрация (Step and Concentrate)	1 клетка	любой	нет	любая, но чтобы сохр. концентрацию, нужен бросок IQ-3	Используется только для магии или псионики.
Шаг и ожидание (Step and Wait)	1 клетка	любой	обычная, когда враг попадает в зону досягаемости	обычная	Если вы не двигаетесь в свой ход, то можете пройти на 1 гекс вперед и атаковать.
Все на защиту (All-Out Defense)	1 клетка	любой	нет	2 разных защиты на атаку	Не более 2 парирований за оружие и не более 2 блоков.
Передвижение (Move) *вперед (цена 1)* *вбок или назад (цена 2)* *изменить направление (1/за сторону гекса)*	До полного расходования очков Передвижения	До 1/2 Передвижения: любой Более 1/2: поворот на 1 сторону гекса	только удар наугад (wild swing); пенальти (см. стр. 105) за прицеливание и стрельбу	обычная	*Цену см. в Таблице Позиций.*

ЗОНЫ ПОПАДАНИЯ

Случайная зона	*Часть тела*	*Пенальти*	*Последствия серьезного ранения*
4 и меньше	Мозг[4]	-7	См. примечания 1 и 4.
5	Голова[4]	-5	Нет DR; нет специальных последствий удара, но при критическом попадании см. *Таблицу критических попаданий в голову.*
-	Глаза	-9	См. примечание 2.
-	Глаза (сквозь щель в шлеме)	-10	См. выше. Броня не защищает! См. примечание 2.
6	Рука со щитом (дальняя)[3]	-4	Повреждения свыше HT/2 ломают руку. Повреждения сверх этого теряются.
7	Кисть (бросьте кубик - левая или правая)	-4	Повреждения свыше HT/3 ломают кисть. Повреждения сверх этого теряются.
-	Кисть со щитом (левая)	-8	См. выше.
8	Рука с оружием (ближняя)[3]	-2	Так же как и для руки со щитом.
9-11	Туловище (т.е. торс)	0	Нет специальных последствий
12	Дальняя нога[3]	-2	Повреждения свыше HT/2 ломают ногу. Повреждения сверх этого теряются.
13, 14	Ближняя нога[3]	-2	См. выше.
15, 16	Ступня (бросьте - левая или правая)	-4	Повреждения свыше HT/3 ломают ступню. Повреждения сверх этого теряются.
17 и больше	Жизненно важные органы (в груди)[4]	-3	Проникающее оружие, пробив броню, наносит тройные, а не двойные повреждения.
Оружие	(см. модиф. к атаке)	от -3 до -5	Оружие может выпасть или сломаться.

Столбец *Случайная зона* используется, когда нужно случайным образом определить часть тела, куда попал удар (например, при падении камня или попадании стрелы с дальнего расстояния). Бросьте 3 кубика, чтобы определить, куда произошло попадание. Некоторые части тела никогда не поражаются случайным образом.

Столбец *Пенальти* к попаданию показывает число, вычитаемое из умения, когда атака идет по определенной части тела. Обратите внимание, что броня также может давать дополнительную пассивную защиту определенным частям тела!

Столбец *Серьезное ранение* показывает, какой эффект серьезное повреждение произведет на данную часть тела.

1. Если поражен мозг, то череп обеспечивает естественный показатель DR 2. Он добавляется к любой броне, стойкости (toughness) и т.д., которой обладает жертва. Однако при выстреле в глаза никакого DR нет, а выстрел сквозь прорезь в шлеме обходит как DR шлема, так и DR черепа! После того, как из повреждений вычтено 2 очка за DR черепа, любое ранение наносит в 4 раза больше повреждений (независимо от типа оружия). Жертва оглушена при ранении свыше HT/3, нокаутирована при HT/2.

2. Более 2 хитов повреждений приводят к ослеплению на этот глаз. Проникающее оружие или оружие дальнего боя (если снаряд менее 1" в диаметре) автоматически попадает в мозг как описано выше; DR черепа не защищает! Если на жертве надет шлем, то только атаки проникающим оружием или оружием дальнего боя могут поразить глаз, и атака производится с -10.

3. Таблица составлена с учетом различий между руками человека, экипированного щитом. Если щита нет, то не выделяется ближняя рука, левую руку/кисть так же легко поразить, как и правую; сделайте случайный бросок, чтобы определить какая из рук (или ног) задета.

4. Любое попадание в голову или в мозг и любой тупой удар по жизненно важным органам требует от жертвы проверки HT, чтобы избежать нокаута (см. Нокаут, стр. 127). По жизненно важным органам можно бить только колющим оружием или оружием дальнего боя. Если целью был мозг, голова или жизненно важные органы, то провал проверки на 1 приводит к попаданию в торс.

ТАБЛИЦА ПОЗИЦИЙ

Позиция	*Атака*	*Защита или пенальти*	*Передвижение*
Стоя	Нормально	Нормально	Нормально; можно бежать
Пригнувшись	-2	Оружие дальнего боя -2, нормально против остального	+1/2 цена за гекс
Присев на колени	-2	Оружие дальнего боя -2; -2 на активную защиту	+2 цена за гекс
Ползком (2 гекса)	Атаки только вплотную	Оружие дальнего боя -4; -3 на активную защиту	+2 цена за гекс
Сидя	-2	Как для "присев"	Нельзя двигаться!
Нельзя двигаться!	-4 кроме арбалетов и огнестрельного оружия, которое +1	Как для "ползком"	Только 1 гекс/ход

РЕАКЦИЯ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда игроки встречаются с NPC, реакция которого по отношению к ним заранее не определена, мастер с помощью 3 кубиков делает "бросок на реакцию". Чем больше результат, тем лучше реакция. Затем мастер следует указаниям из Таблицы Реакции. Подробнее о бросках на реакцию см. стр. 180.

Многие факторы могут повлиять на бросок на реакцию. Бонус к реакции - это фактор, который делает неигрового персонажа более дружественным, а пенальти к реакции - это что-то, что делает его менее дружелюбным. Некоторые распространенные модификаторы:

Внешность и поведение игровых персонажей - особенно того кто разговаривает! Хороший внешний вид улучшит бросок. Так же повлияет и Харизма. В большинстве ситуаций так же повлияет и явно высокий социальный статус.

Соответствующее ситуации умение - например, Знание Улиц в преступном мире. Если умение персонажей находится на уровне "эксперта" - 20 и больше - это поможет гораздо лучше. Эксперт в дипломатии, например, получает +2 при любом броске на реакцию.

Расовые и национальные предубеждения между NPC и персонажами партии. Обычно это дает минусы, описанные в книгах по соответствующим игровым мирам.

Соответствующее поведение игроков! Хороший подход даст модификатор +1 или даже больше! Полностью несоответствующий подход к NPC даст штраф -1 или -2 к броску на реакцию.

Не забудьте: Броски на реакцию предназначены чтобы оживить ситуацию, А НЕ ЧТОБЫ контролировать ее! Если встреча крайне важна, мастер должен заранее проработать то, как поведут себя NPC. Только в менее важных ситуациях или в случаях, когда игрокам нужно использовать мозги для ведения переговоров, нужно использовать броски на реакцию. Но мастер всегда может скрыть результат броска, так что игроки не будут знать, что точно происходит!

Общая реакция

Сделайте бросок, чтобы определить какого мнения NPC о персонажах. Когда все остальное кажется неподходящим, сделайте бросок на общую реакцию и отыграйте его результат! Мастер может использовать любые модификаторы, которые считает подходящими, особенно модификаторы за внешний вид.

Потенциально боевые ситуации (и Проверки на мораль)

Бросайте кубики в любой ситуации, где бой возможен, но не обязателен. За врага в напряженном бою бросок делать не нужно. Для группы вооруженных незнакомцев на лесной тропинке бросок на реакцию нужен, если только мастер не спланировал их действия заранее.

Когда неигровые персонажи проигрывают в бою, можно сделать "боевой" бросок в сражении в качестве "проверки на мораль". "Хорошая" реакция или выше означает, что враг сбегает или сдается, что больше подходит, а не то, что он внезапно стал другом.

Специальные модификаторы реакции в бою

+1 до +5, если партия кажется заметно сильнее, группы NPC.
-1 до -5, если партия кажется заметно слабее, чем группа NPC.
-2, если у партии нет общего языка с неигровыми персонажами.
-2, если персонажи незвано вторглись на территорию NPC.

Коммерческие сделки

Бросайте кубики, когда игровые персонажи пытаются купить или продать товары, устроиться на работу или нанять кого-либо. Если не происходит попыток торговаться, то бросок не нужен - если только нет вероятности, что торговец вовсе откажется иметь дело с игровыми персонажами.

Как указано ниже, "справедливая цена" означает нормальную цену на указанные товары или услуги для данного места и времени. Игровые персонажи могут попытаться добиться лучшей цены с пенальти -1 за каждые 10% разницы. Точно так же, предлагая больше денег или требуя цену ниже справедливой, они получат бонус +1 за каждые 10% разницы. Если игроки меняют свои предложения, определяйте контрпредложение NPC, основываясь на предложенной, а не на справедливой цене, если это менее выгодно игровым персонажам. Пример: Если они просят 120% от справедливой цены и получают "плохую реакцию", то NPC предложит половину этой цены, или 60%.

Попытки торговаться никогда не снизят цену ниже 50% от "справедливой", если только у NPC нет каких-то тайных мотивов!

Специальные модификаторы для сделок

-1 за каждые 10%, на которые предложенная цена более выгодна игровым персонажам по отношению к *справедливой* цене.

+1 за каждые 10%, на которые предложенная цена более выгодна NPC.

+1, если игровой персонаж владеет Торговым делом на *любом* уровне.

+2, если игровой персонаж владеет Торговым делом на уровне эксперта - 20 или больше.

Просьбы о помощи

Бросайте кубики всякий раз, когда игровые персонажи просят о любого рода помощи. (В определенных случаях сначала придется сделать бросок для "потенциально боевой ситуации".) Примерами могут служить интервью с чиновником; попытка уговорить редактора газеты или капитана полиции выслушать ваш рассказ о заговоре сумасшедшего ученого; или просто крик о помощи обращенный к свидетелям того, как вас грабят.

Модификаторы для просьб о помощи

+1, если просьба очень проста.
-1 до -3 (или больше), если просьба очень сложна и неоправданна.
-1, если просьба будет неудобна NPC или будет стоить ему денег.
-2 или больше, если работа или социальный статус NPC окажется под угрозой.
-1 или больше, если выполнение просьбы угрожает здоровью NPC. Это зависит от степени риска и смелости NPC!

Просьбы об информации

Бросайте кубики, когда персонажи просят у NPC совета или инструкций. "Вы видели этого человека?" и т.д. Обратите внимание: Если NPC профессионально торгует сведеньями, то это коммерческая сделка. Если NPC допрашивают, то персонажи должны использовать умение Допрос.

Помните, что NPC может сообщить не больше, чем знает. Иногда NPC скажет правду в том виде, в каком он ее знает... но будет жутко ошибаться! А некоторые NPC могут притворяться, что знают больше чем в действительности, чтобы заработать денег или произвести впечатление на персонажей.

Если непонятно, знает ли данный NPC (или игровой персонаж) какой-то определенный факт, сделайте проверку его интеллекта или его уровня в соответствующем умении.

Модификаторы для просьб об информации

-1 за сложный вопрос; -2 за очень сложный вопрос.
-3, если NPC считает, что это не их дело!
-3 или больше, если ответ создаст NPC угрозу.
+1 до +3, если предлагается взятка. Чтобы оказать влияние, нужна взятка соответствующего размера, и ее нужно предложить вежливо. Не любой примет наличные. Не предлагайте репортеру газеты счет на $20 - его хватит удар - но угостите его хорошим обедом и он это оценит. Мастер должен поощрять умное использование скрытых взяток.
+2 до +4, если NPC библиотекарь, историк, книжник, учитель и т.д. Подобные люди любят помогать тем, кто ищет знаний.

Лояльность

Когда игровые персонажи кого-либо нанимают, мастер должен определить его лояльность. Это определяет лишь отношение NPC к ним, а не его способности. Если неигровой персонаж важен, то его сценарий (или мастер) предопределит как его умения, так и общее отношение. В ином случае хорошо подойдет случайный бросок.

Когда игровые персонажи нанимаются на службу, мастер также должен определить (случайным образом или как-либо еще), что о них думает наниматель.

Лояльность известна мастеру, но не игрокам (если не сделана успешная проверка на Эмпатию). Мастер должен тайно записать лояльность каждого NPC, чтобы она определяла все дальнейшее поведение неигрового персонажа. Обратите внимание, что лояльность может изменяться. См. стр. 195.

Модификаторы к лояльности

+1 за каждые 10% оплаты сверх обычной ставки.
- 1 за каждые 10%, на которые оплата ниже обычной ставки.
+2 или больше, если игровые персонажи служат тому, во что NPC верит, или лидеру, к которому NPC настроен очень лояльно.
+ и - за соответствующую репутацию персонажей в данном месте (если таковая есть).

ТАБЛИЦА РЕАКЦИЙ

Бросьте 3 кубика и примените модификаторы, указанные на стр. 204.

0 или меньше: Ужасная (Disastrous)

Общая реакция: NPC ненавидят персонажей и будут действовать, чтобы всячески им навредить.

В потенциально боевой ситуации NPC будут яростно атаковать, не прося и не давая пощады.

Коммерческие сделки обречены на неудачу: Торговец откажется иметь с персонажами дело. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации с -2.

Просьбы о помощи полностью отклоняются. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации с -4. Если результат показывает сражение, но бой невозможен, то NPC будет любым способом действовать против игровых персонажей.

Просьбы об информации вызывают гнев. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации с -2.

Лояльность: NPC ненавидит вас, или же ему платят ваши враги, и он использует любой удобный шанс, чтобы предать вас.

1 до 3: Очень плохая (Very Bad)

Общая реакция: NPC не нравятся персонажи и он будет действовать им во вред, если это окажется удобным.

В потенциально боевой ситуации NPC атакуют и сбегут только если поймут, что у них нет шансов. (Уже идущий бой продолжится.) Коммерческие сделки почти невозможны. Торговец просит сумму в три раза больше справедливой цены или предлагает 1/3 справедливой цены. Просьбы о помощи встречают отказ. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации; невозможна реакция лучше нейтральной. В ответ на просьбы об информации NPC умышленно лжет.

4 до 6: Плохая (Bad)

Общая реакция: NPC не заботят персонажи, и он станет действовать против них, если это будет ему выгодно.

В потенциально боевой ситуации NPC атакуют, если персонажи не превосходят их числом. Если это так, то они сбегут, возможно чтобы позже атаковать из засады. (Уже идущий бой продолжится.)

Коммерчески сделки идут плохо. Торговец просит двойную по сравнению со справедливой цену или предлагает половину справедливой цены.

Просьбы о помощи встречают отказ. У NPC свои дела, так что они игнорируют персонажей.

Просьбы об информации встречают отказ. NPC умышленно солгут или потребуют денег за информацию. Если ему заплатить, то NPC даст правдивую, но неполную информацию.

Лояльность: NPC вас не уважает. Он оставит или предаст вас, если будет хотя бы умеренно в этом заинтересован, и он будет плохим работником.

7 до 9: Слабая (Poor)

Общая реакция: NPC не впечатлен. Он может стать враждебным, если это довольно выгодно или неопасно.

В потенциально боевой ситуации NPC будут выкрикивать угрозы или оскорбления. Они будут требовать, чтобы игровые персонажи ушли. Если игровые персонажи не уходят, NPC атакуют, если их не превосходят числом, а если это так, то сбегут. (Если бой уже идет, то он продолжится.)

Коммерческие сделки невыгодны. Торговец запросит 120% от справедливой цены или предложит 75% от нее.

Просьбы о помощи встречают отказ, но взятки, уговоры или угрозы могут сработать. Игровые персонажи могут бросить кубики еще раз с -2.

Просьбы об информации не дают результата. NPC заявит, что не знает или даст неполные сведенья. Взятка может улучшить его память; бросьте еще раз, если предложена взятка.

Лояльность: Вы не произвели впечатления на NPC и/или ему не нравится работа; он думает, что слишком много работает и ему недоплачивают. Возможно, он предаст вас, если ему достаточно предложат и конечно перейдет на “более хорошую” работу, если какая-то работа покажется ему таковой.

10 до 12: Нейтральная (Neutral)

Общая реакция: NPC игнорирует персонажей насколько это возможно. Он совершенно не заинтересован.

В потенциально боевой ситуации NPC собираются идти своей дорогой и позволят игровым персонажам сделать то же. (Если бой уже идет, то NPC попытаются отступить.)

Коммерческие сделки идут обычным образом. Торговец будет покупать и продавать по справедливым ценам.

Просьбы о помощи находят поддержку - если он несложны. Сложные просьбы встречают отказ, но игровые персонажи могут попытаться еще раз с -2.

Просьбы об информации достигнут успеха. NPC предоставит требуемую информацию, если она проста. Если вопрос сложен, то ответ будет поверхностным.

13 до 15: Хорошая (Good)

Общая реакция: NPC симпатизирует персонажам и будет готов помочь в разумных, будничных рамках.

В потенциально боевой ситуации NPC считают персонажей приятными людьми или слишком грозными соперниками. Персонажи могут попросить о помощи или информации: +1 к следующему броску. (Если бой уже идет, NPC сбегут.)

Коммерческие сделки проходят хорошо. Торговец будет покупать и продавать по справедливым ценам и добровольно предоставит нужную информацию или немного поможет, если это возможно.

Просьбы о помощи встречают поддержку, если они разумны. NPC готовы помочь. Даже если просьба глупа и ее придется отвергнуть, они дадут полезный совет.

Просьбы об информации достигнут успеха. На вопрос ответят четко.

Лояльность: NPC нравитесь вы и/или работа. Он будет лоялен, станет хорошо работать и согласится на любой разумный риск, предложенный вами.

16 до 18: Очень хорошая (Very Good)

Общая реакция: NPC высокого мнения о персонажах, он будет достаточно полезен и дружелюбен.

В потенциально боевой ситуации NPC настроены дружелюбно. Игровые персонажи могут попросить их о помощи или об информации (+3 к броску на реакцию). Даже извечные враги найдут оправдание, чтобы позволить игровым персонажам уйти... в этот раз. (Если бой уже начался, NPC сбегут, если возможно, или, в другом случае, сдадутся).

Коммерческие сделки пройдут очень хорошо. Торговец согласится на вашн предложение, если только вы не пытаетесь купить товары за 80% от справедливой цены или продать что-то за 150% от нее. В данном случае он откажется от предложенных расценок. Он также предложит помощь и совет.

Просьбы о помощи найдут поддержку, если только они не совсем уж неразумны. Любую полезную информацию, которой обладают NPC, они сообщат бесплатно.

Просьбы об информации достигнут успеха. NPC ответит подробно и выдаст любую связанную с этим информацию.

Лояльность: NPC будет работать очень упорно и, если нужно, станет рисковать жизнью. В большинстве обстоятельств он ставит ваши интересы выше своих.

19 или больше: Отличная (Excellent)

Общая реакция: NPC жутко восхищен персонажами и все время будет действовать в им во благо, пока позволяют его способности. Торговцы будут предлагать очень хорошие сделки.

В потенциально боевой ситуации NPC очень дружественны. Они даже могут на время присоединиться к партии. Игровые персонажи могут попросить о помощи или об информации: +5 к этому броску на реакцию. (Если бой уже начался, NPC сдадутся.)

Коммерческие сделки будут очень выгодны. Торговец согласится на ваши предложения, если только вы не пытаетесь купить у него товар за 50% от справедливой цены или продать ему что-то за 200% от справедливой цены. В данном случае он предложит указанные цены. Он также предложит помощь и совет.

Просьбы о помощи встретят поддержку. NPC сделают все что в их силах, предлагая дополнительную помощь.

Просьбы об информации достигнут особого успеха. На вопрос будет получен полный ответ. Если NPC не знает всего что нужно, то он приложит усилия, чтобы найти информацию. Он даже может предложить помощь; бросок на просьбу о помощи (с +2), реакция не может быть хуже “слабой”.

Лояльность: NPC молится на вас (или на ваше дело) и будет работать жутко упорно, ставя ваши интересы выше своих, и может даже умереть за вас.

ТАБЛИЦА ДРЕВНЕГО/СРЕДНЕВЕКОВОГО ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие объединено в группы по умениям, необходимым для его использования. Приведены также уровни по умолчанию в этом умении, а также уровни по умолчанию от других умений. Для мечей, кинжалов и т.п. оружия включен вес хороших ножен. Оружие, которое можно использовать двумя способами, занимает две отдельные строчки - по одной на каждый тип атаки. Некоторые виды оружия можно использовать с помощью двух различных техник. Такие виды оружия указаны дважды - под каждым применимым умением.

Оружие	*Тип*	*Поврежд.*	*Досягаемость*	*Цена*	*Вес*	*Мин. ST*	*Особые заметки*
ТОПОР/ПАЛИЦА (Axe-Mace): DX-5 **							
Топорик	реж	руб	1	$40	2 фунта	7	Можно метать. 1 ход на подготовку.
Топор	реж	руб+2	1	$50	4 фунта	12	1 ход на подготовку.
Метательный топор	реж	руб+2	1	$60	4 фунта	12	Можно метать. 1 ход на подготовку.
Маленькая палица	туп	руб+2	1	$35	3 фунта	11	1 ход на подготовку.
Палица	туп	руб+3	1	$50	5 фунтов	12	1 ход на подготовку.
Кирка	проник	руб+1	1	$70	3 фунта	11	1 ход на подгтовку. Может застрять.
ДУБИНКА (Blackjack): DX-4							
Дубинка или сапа	туп	кол	C	$20	1 фунт	7	Нельзя парировать.
ПАЛАШ (Broadsword): DX-5, Короткий меч-2 или Силовой меч-3							
Палаш	реж	руб+1	1	$500	3 фунта	10	У обычного палаша тупой конец.
	туп	кол+1	1				
Колющий	реж	руб+1	1	$600	3 фунта	10	Стоит дороже из-за острия на конце.
	проник	кол+2	1				
Полуторный меч	реж	руб+1	1, 2	$650	5 фунтов	11	1 ход на подготовку после рубящего удара.**
	туп	кол+1	2				У обычного полуторного меча тупой конец.
Колющий	реж	руб+1	1, 2	$750	5 фунтов	11	То же, что и выше, но с острым концом.**
	проник	кол+2	2				
Легкая дубина	туп	руб+1	1	$10	3 фунта	10	
ФЕХТОВАНИЕ (Fencing) Правила по парированию фехтовальным оружием см. на стр. 99							
Шпага	проник	кол+1	1	$400	1 фунт	-	Макс. повреждения 1d+1
Рапира	проник	кол+1	1, 2	$500	1,5 фунта	-	Макс. повреждения 1d+1
Сабля	реж	руб	1	$700	2 фунта	7	
	проник	кол+1				1	Макс. повреждения колющим ударом 1d+2
ЦЕП (Flail): DX-6, Любая попытка парировать цеп делается с -4. Фехтовальное оружие не может его парировать. **							
Кистень	туп	руб+3	1	$80	6 фунтов	12	1 ход на подготовку.
Цеп	туп	руб+4	1, 2*	$100	8 фунтов	13	Двуручный. 1 ход на подготовку.
НОЖ (Knife): DX-4							
Большой нож	реж	руб-2	C, 1	$40	1 фунт	-	Макс. повреждения 1d+2
	проник	кол	C				Можно метать; макс. повреждения 1d+2
Маленький нож	реж	руб-3	C, 1	$30	1/2 фунта	-	Макс. повреждения 1d+1
	проник	кол-1	C				Можно метать; макс. повреждения 1d+1
Кинжал	проник	кол-1	C	$20	1/4 фунта	-	Можно метать; макс. повреждения 1d
ПИКА (Lance): Копье-3 для обладающих Верховой ездой 12+; DX-6 для остальных							
Пика	проник	4		$60	6 фунтов	12	Нельзя парировать. Подготовку см. на стр. 136.
ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ (Polearm): DX-2, все виды древкового оружия требуют обеих рук.							
Бердыш/Глефа	реж	руб+3	2, 3*	$100	8 фунтов	11	2 хода на подготовку
	проник	кол+3	1-3*				1 ход на подготовку после колющего удара
Секира	реж/туп	руб+4	2, 3*	$120	10 фунтов	12	
Алебарда	реж	руб+5	2, 3*	$150	12 фунтов	13	2 хода на подготовку после рубящего удара
	проник	руб+4	2, 3*				2 хода на подготовку после рубящего удара. Может застрять.
	проник	кол+3	1-3*				1 ход на подготовку после колющего удара
КОРОТКИЙ МЕЧ (Shorsword): DX-5, Палаш-2 или Силовой меч-3							
Короткий меч	реж	руб	1	$400	2 фунта	7	Сабли можно использовать с этим умением
	проник	кол	1				
Жезл	туп	руб	1	$20	1 фунт	7	Короткая хорошо сбалансированная дубинка
	туп	кол	1				
КОПЬЕ (Spear): DX-5 или Шест-2							
Дротик	проник	кол+1	1	$30	2 фунта	-	В основном для метания.
Копье	проник	кол+2	1*	$40	4 фунта	9	Используется одной рукой. Можно метать
		кол+3	1, 2*				То же самое копье двумя руками.
ШЕСТ (Staff): DX-5 или Копье-2, Требует обеих рук							
Шест	туп	руб+2	1, 2	$10	4 фунта	6	Парирование с 2/3 от уровня в умении Шест
	туп	кол+2	1, 2				
ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР/ПАЛИЦА (Two-handed Axe/Mace): DX-5, Требует обеих рук.**							
Двуручный топор	реж	руб+3	1, 2*	$100	8 фунтов	13	1 ход на подготовку.
Клевец	проник	руб+3	1, 2*	$100	7 фунтов	13	1 ход на подготовку. Может застрять.
Кувалда	туп	руб+4	1, 2*	$80	12 фунтов	14	1 ход на подготовку.
Коса	реж	руб+2	1	$15	5 фунтов	12	2 руками. 1 ход на подготовку.
	проник	руб	1			6	-2 к попаданию проникающим ударом.

Оружие	*Тип*	*Поврежд.*	*Досягаемость*	*Цена*	*Вес*	*Мин. ST*	*Особые заметки*
ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ (Two-handed Sword): DX-5 или Силовой меч-3. Требует обеих рук.							
Полуторный меч	реж туп	руб+2 кол+2	1, 2 2	$650	5 фунтов	10	Используется как и с умением Палаш, но двумя руками.
Колющий	реж проник	руб+2 кол+3	1, 2 2	$750	5 фунтов	10	То же, что и выше, но с острием на конце.
Двуручный меч	реж туп	руб+3 кол+2	1, 2 2	$800	7 фунтов	12	Обычно с тупым концом.
Колющий	реж проник	руб+3 кол+3	1, 2 2	$900	7 фунтов	12	То же, что и выше, но с острием на конце.
Шест	туп туп	руб+2 кол+1	1, 2 2	$10	4 фунта	9	Шест используется в качестве меча.
КНУТ (Whip): Нет уровня по умолчанию							
Кнут	туп	руб-2	1-7	$20/ярд	2футра/ярд	10	Макс. повреждения 1d-1; см. стр. 52

** Нужно готовить один ход, чтобы изменить хват с короткого на длинный и наоборот. **Становится неготовым после парирования.*

ТАБЛИЦА ДРЕВНЕГО/СРЕДНЕВЕКОВОГО ОРУЖИЯ ДАЛЬНЕГО БОЯ

Оружие	*Тип*	*Повреждения*	*Расстояния*				*Цена**	*Вес***	*Мин. ST*	*Спец. замечания*
			SS	*Acc*	*1/2D*	*Max*				
МЕТАНИЕ ТОПОРА (Axe Throwing): DX-4										
Топорик	реж	руб	11	1	STx1,5	STx2,5	$40	2 фунта		
Метательный топор	реж	руб+2	10	2	ST	STx1,5	$60	4 фунта	11	
ДУХОВАЯ ТРУБКА (Blowpipe) DX -6										
Духовая трубка	(стр. 49)	-	10	1	-	STx4	$30	1 фунт	-	См. стр. 49
БОЛАС (Bolas) Нет уровня по умолчанию										
Болас	(стр. 49)	кол-1	12	0	-	STx3	$20	2 фунта	-	См. стр. 49
ЛУК (Bow) DX-6, требует двух рук. 2 хода на подготовку.										
Короткий лук	проник	кол	12	1	STx10	STx15	$50/$2	2 фунта		
Обычный лук	проник	кол+1	13	2	STx15	STx20	$100/$2	2 фунта		
Длинный лук	проник	кол+2	15	3	STx15	STx20	$200/$2	3 фунта		
Композитный лук	проник	кол+3	14	3	STx20	STx25	$900/$2	4 фунта		
Колчан							$10	1/2 фунта		Вмещает 10 стрел/болтов
АРБАЛЕТ (Crossbow): DX-4, для стрельбы нужны обе руки, 4 хода на подготовку (8, если ST арбалета больше вашей).										
Арбалет	проник	кол+4	12	4	STx20	STx25	$150/$2	6 фунтов	7	Макс. поврежд. 3d
Шариковый арбалет	туп	кол+4	12	2	STx20	STx25	$150/$0,10	6 фунтов	7	Стреляет шариками из свинца
Козья нога	Применяется, чтобы взводить тетиву арбалета.						$50	2 фунта	7	См. стр. 114
МЕТАНИЕ НОЖЕЙ (Knife Throwing): DX-4										
Большой нож	проник	кол	12	0	ST-2	ST+5	$40	1 фунт	-	Макс. поврежд. 1d+2
Маленький нож	проник	кол-1	11	0	ST-5	ST	$30	1/2 фунта	-	Макс. поврежд. 1d+1
Кинжал	проник	кол-1	12	0	ST-5	ST	$20	1/4 фунта	-	Макс. поврежд. 1d
ЛАССО (Lasso): Нет уровня по умолчанию										
Лассо	особый	особые	16	0			$40	3 фунта		См. стр. 51
СЕТЬ (Net): Нет уровня по умолчанию										
Большая сеть	(стр. 51)	-	13	1	-	ST/2+Умение/5	$40	20 фунтов	-	См. стр. 51.
Сеть для ближнего боя	(стр. 51)	-	12	1	-	ST+Умение/5	$20	5 фунтов	-	См. стр. 51.
ПРАЩА (Sling) DX-6, чтобы зарядить нужны обе руки, 1 чтобы стрелять. 2 хода на подготовку.										
Праща	туп	руб	12	0	STx6	STx10	$10	1/2 фунта	-	Стреляет камнями.
Праща-ложка	туп	руб+1	14	1	STx10	STx15	$20	2 фунта	-	Стреляет камнями.
МЕТАНИЕ КОПЬЯ (Spear Thrower): DX-4 или Метание копья-4										
Копье							$20	2 фунта		
Со стрелкой	проник	руб-1	11	1	STx3	STx4	$20	1 фунт	-	
С дротиком	проник	руб+1	11	3	STx2	STx3	$30	2 фунта	7	
С копьем	проник	руб+3	12	2	STx1,5	STx2	$40	4 фунта	9	
МЕТАНИЕ КОПЬЯ (Spear Throwing): DX-4 или Копьеметалка-4										
Дротик	проник	кол+1	10	3	STx1,5	STx2,5	$30	2 фунта	7	
Копье	проник	кол+3	11	2	ST	STx1,5	$40	4 фунта	9	
DX-3 или МЕТАНИЕ (См. стр. 90)										
Камень	туп	кол-1	12	0	STx2	STx3,5	-	1 фунт	-	
Бутыль с маслом	огонь	(стр. 121)	13	0	-	STx3,5	$50***	1 фунт	-	

* Цена: Число за слешем это цена выстрела (стрелы или другого снаряда)
** Вес стрелы 2 унции, арбалетный болт, камень для пращи, или дробь весит 1 унцию.
*** Фэнтези или TL4; при TL6+ цена $1.

ОРУЖИЕ СОВЕРЕМЕННОСТИ И БУДУЩЕГО

Оружие в таблицах описывается по следующим параметрам:

Оружие (Weapon): Производитель; наиболее известное название оружия и (для огнестрельного оружия) калибр патронов; дата принятия на вооружение; страна. Буквы в скобках означают, какое умение нужно для его использования: (BP) = Black Powder (Оружие, использующее дымный порох), (BW) = Beam Weapon (Лучевое оружие). Если код не указан, то используйте умение Огнестрельное оружие (Guns) или в случае с гранатами Метание (или DX-3).

Буквенный код обозначает страну, где начали производить данное оружие: AU - Австрия, BE - Бельгия, FR - Франция, GE - Германия, IS - Израиль, IT - Италия, SF - фантастическое оружие, UK - Великобритания, US - Соединенные Штаты Америки, USSR - Союз Советских Социалистических Республик.

Тип (Type): Тип наносимых оружием повреждений.

Повреждения: Число кубиков, которое необходимо бросить для определения повреждений от оружия.

SS: Это число для выстрела навскидку (Snap Shot). Если ваше модифицированное умение больше или равно ему, то вы можете стрелять без прицеливания, не получая пенальти -4. Acc: Модификатор за аккуратность оружия. См. стр. 115.

1/2 D: Расстояние, на котором показатель аккуратности оружия падает до нуля, а оружие наносит лишь половину повреждений.

Max: Максимальное расстояние для оружия. Указанное расстояние пуля может пролететь при наиболее подходящем для данного оружия и боеприпаса угле наклона при обычных земных условиях.

Вес (Wt): Вес заряженного оружия в фунтах.

Скорострельность (RoF): Скорострельность оружия. В некоторых случаях указана комбинация. Число слева от слеша - это количество выстрелов; число справа - это число ходов. Если число выстрелов больше единицы, то данное оружие может вести автоматический огонь, то есть столько выстрелов будет произведено, если курок нажат в течение всего хода. * означает, что это оружие может вести как огонь как автоматически, так и полуавтоматически. ~ означает, что это оружие неавтоматическое, но оно может производить указанное число выстрелов каждый ход.

Боезапас (Shots): Число патронов, вмещаемых оружием. /A /B или /C означает, сколько выстрелов можно сделать на одной батарее - см. Подача Энергии, стр. 119.

Сила (ST): Минимальная сила, необходимая, чтобы не тратить дополнительный ход на подготовку после выстрела и не получать дополнительные пенальти за отдачу.

Отдача (Rcl): Пенальти за отдачу от оружия. См. стр. 120.

Цена (Cost): Розничная цена на оружие после постановки на вооружение. Некоторые виды оружия использовались еще долгое время после этого. Чтобы посчитать цену для эпохи с другим начальным богатством, измените цену пропорционально изменениям в начальном богатстве (см. стр. 16). Автоматический пистолет калибра .45, стоивший $30 в 1910 году, (начальное богатство $750) будет стоить $600 в 1985-м (начальное богатство $15000).

Технический уровень (TL): Технический уровень, в котором впервые появился данный вид оружия.

Сокращения: ACP Automatic Colt Pistol (Автоматический кольт), **Br** British (Британский). **C** Colt. **CA** Charter Arms, **E** Enfield, **H&H** Holland & Holland, **H&K** Heckler & Koch, **IMI** Israeli Military Industries, **G** Gauge (Калибр), **GN** Gauss needles (Игольчатый гаусс). **L** Lebel, **LE** Lee Enfield, **LR** Long Rifle, **M** Magnum. **MH** Martini Henry, **Msr** Mauser, **N** Nitro, **Ne** needles (Игольчатый), **P** Parabellum (Парабеллум), **Pz** Polizei (Полицейский). **R** Russian, **Rent** Remington, **RP** Russian Pistol (Русский пистолет), **S** Short. **Sp** Special (Особый), **Spr** Springfield, **S&W** Smith & Wesson. **W** Webley, **Win** Winchester. **Wltr** Walther.

Оружие	*Type*	*Damage*	*SS*	*Acc*	*1/2 D*	*Max*	*Wt*	*RoF*	*Shots*	*ST*	*Rcl*	*Cost*	*TL*
Автоматические Пистолеты													
Mauser '96, 7.63 mm Msr, GE	туп	2d+1	11	3	140	1,800	2.75	3~	10	10	-1	20	6
Msr Luger, 9 mm P, 1904 GE	туп	2d+2	9	4	175	1,900	2	3~	8	9	-1	25	6
CM 1911..45 ACP, 1910, US	туп	2d	10	2	1175	1,700	2.75	3~	7	10	-2	30	6
Wltr PPK, .32 ACP, 1929, GE	туп	2d-1	10	2	100	1,467	1.25	3~	7	8	-1	75	6
FNHP35, 9mm P, 1935, BE	туп	2d+2	10	3	150	1,867	2.5	3~	13	9	-1	80	6
Ruger STD, .22 LR, 1949, US	туп	1d+1	9	4	75	1,200	2.5	3~	9	7	-1	25	6
AMT Backup, 9mm S, 1976, US	туп	2d	11	0	125	1,467	1	3~	5	8	-2	180	7
Beretta 92, 9 mm P. 1976, IT	туп	2d+2	10	3	150	1,867	2.5	3~	15	9	-1	400	7
Clock 17, 9 mm P., 1982, AU	туп	2d+2	10	3	150	1,867	2	3~	17	9	-1	450	7
IM1 Eagle, .44 M., 1984, IS	туп	3d	12	3	230	2,500	4.5	3~	9	12	-3	750	7
Needler, .01 Ne, SF	проник	1d+2	9	1	100	300	1	3~	100	-	-1	800	8
Gauss Needler, .02 GN, SF	проник	1d+2	10	4	100	300	1.5	12	100/B	-	-1	2,000	8
Laser Pistol, SF (BW)	проник	1d	9	7	400	500	2	4*	20/C	-	0	1,000	8
Stunner, SF (BW) - см. стр. 119	оглуш*	Особ.	10	3	12	20	1	3~	40/C	-	0	800	9
Blaster, SF (BW)	проник	6d	10	6	-	300	2	3~	20/C	8	-1	2,000	9
Револьверы													
Colt Texas, .34, 1836, US (BP)	туп	2d-1	10	1	100	1,100	4	1	5	10	-1	10	5
S&W Russian, .44R, 1871, US	туп	2d	10	3	150	1,700	2.5	1	6	10	-1	20	5
W Nol, .455W, 1877, UK	туп	2d	11	2	160	1,600	3	3~	6	11	-3	40	5
S&W M10, .38Sp, 1902, US	туп	2d-1	10	2	120	1,934	2	3~	6	8	-1	20	6
Colt Python, .357M, 1955, US	туп	3d-1	10	3	185	2,034	3	3~	6	10	-2	100	7
S&W M29, .44M, 1956, US	туп	3d	10	2	200	2,500	3.25	3~	6	11	-3	100	7
Однозарядные Пистолеты													
Wheellock Pistol, .60, 17th Century (BP)	туп	1d+1	13	1	75	400	3.25	1/60	1	10	-1	700	4
Flintlock Pistol, .51, 18th Century (BP)	туп	2d-1	11	1	75	467	3	1/20	1	10	-1	200	5
Wogdon Pistol, .45, 1800 (BP)	туп	2d-1	10	3	75	467	2.75	1/20	1	9	-1	20	5

Оружие	*Type*	*Damage*	*SS*	*Acc*	*1/2 D*	*Max*	*Wt*	*RoF*	*Shots*	*ST*	*Rcl*	*Cost*	*TL*
Дробовоики													
Blunderbuss 8G, 18th C, UK, (BP)	туп	5d	14	3	15	100	12	1/15	1	13	-4	$15	5
Ithaca 10G, 1900, US	туп	5d	12	5	25	150	10	2-	2	13	-4	$45	6
Rem M870, 12G, 1950, US	туп	4d	12	5	25	150	8	3-	5	12	-3	$235	7
Винтовки													
Cannon lock, .90, 16th century, (BP)	туп	2d	20	1	100	600	5	1/60	1	10	-3	$300	4
Matchlock Musket, .80, 17th century (BP)	туп	4d	18	2	100	600	20	1/60	1	12	-2	$400	4
Brown Bess, .75, 1720, UK (BP)	туп	3d	15	5	100	1,500	13	1/15	1	11	-3	$10	5
Kentucky Rifle, .45, 1750, US (BP)	туп	4d	15	7	400	3,700	6.75	1/20	1	10	-2	$40	5
Ferguson Rifle, .60, 1777, UK (BP)	туп	4d	14	7	400	3,700	7	1/10	1	10	-2	$60	5
Baker Rigle, .625, 1790, UK (BP)	туп	4d	15	7	300	2,500	9.25	1/20	1	12	-3	$20	5
E'53, .577 Br, 1853, UK (BP)	туп	3d	15	8	700	2,100	8.5	1/15	1	10	-2	$15	5
MH'71, .45 Br, 1871, UK	туп	4d	15	7	600	2,030	6.5	1/4	1	10	-2	$20	5
Rem Rifle, .45 C, 1871, US	туп	4d	15	8	700	2,100	9.25	1/4	1	10	-2	$55	5
Spr'73, .45-70, 1873, US	туп	4d	15	8	700	2,100	9	1/4	1	11	-2	$20	5
Win'73, .44-40 Win, 1873, US	туп	3d	13	7	300	2,200	7.1	2-	6	10	-2	$40	5
Lebel'86, 8mm L., 1886, FR	туп	6d+1	15	10	1,000	3,900	10	1/2	8	12	-3	$125	5
Sharps 50, .50-90, 1890, US	туп	6d	15	7	600	3,300	11	1/4	1	12	-3	$150	5
Win '94, .30-30 Win, 1894, US	туп	5d	13	8	450	3,011	7	7-	6	10	-1	$475	5
Msr '98k, 8mm Msr, 1898, GE	туп	7d	14	11	1,000	3,972	9.5	1/2	5	12	-3	$170	6
LE MK3#1, .303 Br, 1903, UK	туп	6d+1	14	10	1,000	3,800	10.2	1	10	12	-2	$130	6
M1 903 A I, .30-06, 1906, US	туп	7d+1	14	11	1,000	3,710	9.5	1/2	5	12	-3	$135	6
H&H Express, .600 N, 1923, UK	туп	10d	16	7	1,500	5,063	16	2	2	13	-6	$200	6
M1 Garand, .30-06, 1936, US	туп	7d+1	14	11	1,000	3,710	10	3-	8	12	-3	$590	6
AK-47, 7.62mm R, 1949, SU	туп	5d+1	12	7	400	3,011	10.5	10*	30	10	-1	$290	7
FN-FAL, .308 Win, 1950, BE	туп	7d	14	11	1,000	4,655	11	11*	20	11	-2	$900	7
H&K G3, .308 Win, 1959, GE	туп	7d	14	10	1,000	4,655	11	10*	20	11	-2	$550	7
M16, .223 Rem, 1964, US	туп	5d	12	11	500	3,843	8	12*	20	9	-1	$540	7
AUG, .223 Rem, 1978, AU	туп	5d	11	10	500	3,843	9	11*	30	9	-1	$540	7
H&K PSG 1, .308 Win, 1982, GE	туп	7d	15	13	1,200	4,655	11	3-	20	12	-2	$4,500	7
Needle Rifle, .01 Ne, SF	проник	2d	13	9	300	800	5	3-	100	8	-1	$1,200	8
Laser Rifle, SF (BW)	проник	2d	15	13	900	1,200	5	3-	12/C	-	0	$2,000	8
Military Laser Rifle, SF (BW)	проник	2d	12	15	1,500	2,000	9	8*	140/D	-	0	$4,000	8
Gauss Needle Rifle, .02 GN, SF	проник	2d+1	14	11	500	1,000	6	20*	100/B	9	-1	$2,500	8
Blast Rifle, SF (BW)	проник	12d	14	13	400	800	10	3-	12/C	9	-1	$5,300	9
Disruptor, SF (BW)	проник	6d	13	10	500	1,000	9	3-	20/C	-	0	$5,250	9
Stun Rifle, SF (BW) - см. стр. 119	оглуш	оглуш	12	10	300	1,000	4	3-	20/C	-	0	$5,100	9
Пистолет Пулеметы													
Thompson, .45 ACP, 1922, US	туп	2d+1	11	7	190	1,750	12	20*	30	11	-3	120	6
MP40, 9mm, P. 1940, GE	туп	3d-1	10	6	160	1,900	10.5	8	32	10	-1	70	6
PPSh41, 7.62 RP, 1941, USSR	туп	3d-1	10	6	160	1,900	12	16	71	10	-1	65	6
IMI Uzi, 9mm P, 1952, IS	туп	3d-1	10	7	160	1,900	9.5	10*	32	10	-1	150	7
H&K MP5, 9mm P, 1966, GE	туп	3d-1	10	8	160	1,900	7.25	10*	30	10	-1	340	7

ГРАНАТЫ

Оружие	*Тип*	*Поврежд.*	*Вес*	*Запал*	*TL*
US Mk 2 Defensive	тупое	2d-1	1.5	3-5	6
US Mk 67 Defensive	тупое	5d+2	1	4-5	7
US Mk 68 Defensive	тупое	5d+2	1	косат.	7
US AN-M8 Smoke	тупое	-	0.5	1-2	7
US M59 Offensive	тупое	5d+2	0.5	косат.	7
UK No. 36 Defensive	тупое	2d-1	0.5	3-5	6
UK "jam tin"	тупое	5d	0.5	0-8	6
GE "Potato masher"	тупое	2d-2	0.3	2-4	6
USSR RGD-5 Defensive	тупое	3d-1	0.6	3-4	7

Правила гранат см. на стр. 121

ПАТРОНЫ

Название	DMG	Damage Mod.	Cost/100
TL 5 and below	x1	x1.5	$2(1850)
More pistols at TL6+	x1	x1	$20(1988)
Pistols, .40+ caliber	x1	x1.5	$40(1988)
20th-century .22 LR	x1	x1	$2(1988)
20th-century military rifles	x1	x1	$10(1988)
Other 20th-century rifles	x1	x1	$30(1988)
Armor Piercing	x2	x.5	x3
Hollow Point	x.5	x2	x1.5
Needles	x1	x1	$15 (TL8)
Gauss needles	x1	x1	$25 (TL8)

Обратите внимание: Боеприпасы, а не оружие, определяют повреждения. Смена типа боеприпасов может изменить базовые повреждения, наносимые данным видом оружия. Модификатор Повреждений применяется ко всем повреждениям, прошедшим сквозь DR цели.

ДРЕВНЯЯ И СРЕДНЕВЕКОВАЯ БРОНЯ

Используйте данную таблицу с правилами о Зонах попадания, если хотите покупать броню по частям. Чтобы не занимать место на Листе Персонажа, записывайте части брони на обратной стороне листа, а не в разделе “Имущество”. Отметьте PD и DR брони на каждой части тела рядом с изображением персонажа на листе с записями. “Зоны” обозначают части тела, как они приведены в таблице о Зонах попадания; см. схему на следующей странице.

Головные уборы и Шлемы

Матерчатый подшлемник. Шапочка из ткани, надеваемая под шлем. PD 1; DR 1. $5; вес незначителен. Прикрывает зону 3-4.

Кожаный шлем. Шлем из тяжелой кожи с подшлемником. PD 2; DR2. $20; вес незначителен. Прикрывает зоны 3-4, 5.

Кольчужный шлем. Кольчужный капюшон, прикрывающий голову и плечи. * $55; 4 фунта. Прикрывает зоны 3-4, 5.

Горшковидный шлем. Стальной, прикрывает верхнюю часть головы. PD 3; DR 4. $100; 5 фунтов. Прикрывает зоны 3-4.

Полностью закрытый шлем. Толстая сталь; прикрывает всю голову. Все оружейные умения получают -1, а все проверки IQ с целью что-либо увидеть, услышать и т.д. получают пенальти -3. PD 4; DR 7. $340; 10 фунтов. Прикрывает зоны 3-4, 5.

Одежда и броня для торса

Если вы не используете правило о “зонах попадания”, то PD и DR брони, прикрывающей ваш торс, помогают против всех атак.

Обычная одежда. Зависит от качества. Нет ни PD, ни DR. Вес 1 фунт.

Крестьянские лохмотья (всяческое грязное тряпье): $2
Одежда низкого качества (рубаха и штаны, достаточно чистые): $10
Одежда среднего качества (одежда и штаны или мантия, украшенные): $40
Одежда качеством выше среднего (различная, тщательно украшена): $200
Одежда для знати (различная, тщательно украшена и инкрустирована драгоценностями): $1000 и выше.

Зимняя одежда. То же, что и выше, без PD, но DR 1 из-за ее толщины. Удвойте указанную выше цену. Также прикрывает руки и ноги. 3 фунта. Прикрывает зоны 6, 8-14, 17-18.

Теплый плащ. Надевается вместе с зимней одеждой в холодную погоду. Нет PD, DR 1. Его DR добавляется к одежде (или броне), поверх которой он надет, но в нем *очень жарко* не в холодную погоду. Также прикрывает руки и ноги. $50 (или $100 и выше, если качеством выше среднего и лучше); 10 фунтов. Прикрывает зоны 6, 8-14, 17-18.

Набивная броня (поддоспешник). Набита хлопком, на кожаных ремешках. PD 1; DR 1/ $30; 6 фунтов. Прикрывают зоны 9-11, 17-18.

Кожаная броня. Прочная дубленая кожа. PD 2; DR 2. $100; 10 фунтов. Прикрывает зоны 9-11, 17-18.

Кожаная куртка. Легкая эластичная кожа. Также прикрывает руки. PD 1; DR 1. $50; 4 фунта. Прикрывает зоны 6, 8-11. 17-18.

*Кольчуга.** $230; 25 фунтов. Прикрывает зоны 9-11, 17-18.

Чешуйчатая броня. Прочная кожаная броня с набивкой и нашитыми металлическими кольцами или чешуей. PD 3; DR 4. $420; 35 фунтов. Прикрывает зоны 9-11, 17-18.

Нагрудник. Прикрывает человека от шеи до паха, но защищает лишь против ударов спереди. Бронзовый: PD 4; DR 4; $400; 20 фунтов. Стальной: PD 4; DR 5; $500; 18 фунтов. Прикрывает зоны 9-11, 17-18.

Латы. Изготовленные на заказ латы, прикрывающие спину и грудь, на кожаных ремешках. PD 4; DR 6. $1300; 35 фунтов. Прикрывают зоны 9-11, 17-18.

Тяжелые латы. То же, что и выше, но тяжелее и из более прочной стали. PD 4; DR 7. $2300; 45 фунтов. Прикрывают зоны 9-11, 17-18.

Наспинник. Полный наспинный доспех защищает только от атак сзади. PD 2; DR 2. Цена и вес могут меняться. Прикрывает зоны 9-10, 17-18.

Руки и ноги

Цены на броню для рук (зоны 6 и 8) и ног (зоны 12-14) даны за *пару*. Для одной руки или ноги цена и вес вдвое меньше.

Набивная броня. Набита хлопком, на кожаных ремешках. PD 1; DR 1. Руки: $20; 2 фунта. Ноги: $20; 2 фунта.

Кожаная броня. Прочная дубленая кожа. PD 2; DR 2. Руки: $50; 2 фунта. Ноги: $60; 4 фунта.

Кольчуга. Обычная “международная” кольчужная рубаха из стальной проволоки.* К ней добавляются длинные рукава (что прибавляет еще $70 и 9 фунтов). Броня на ногах обычно прикрепляется к латам как часть “полулат”: $110, 15 фунтов.

Чешуйчатая броня. Кожа с набивкой и металлическими кольцами либо с чешуей. PD 3; DR 4. Руки: $210; 14 фунтов. Ноги: $250; 21 фунт.

Латы. Изготовленные на заказ стальные наручи (на предплечья), поножи (на ноги) и т.д. с гибкими сочленениями. PD 4; DR 6. Руки: $1,000; 15 фунтов. Ноги: $1,100; 20 фунтов.

Тяжелые латы. То же, что и выше, но тяжелее и из более прочной стали. PD 4; DR 7. Руки: $1,500; 20 фунтов. Ноги: $1,600; 25 фунтов.

Кисти и ступни

Матерчатые перчатки. Прочная ткань. PD 1; DR 1. $15; вес незначителен. Прикрывают зону 7.

Кожаные перчатки. Прочная кожа с открытой ладонью, чтобы легче было держать оружие. PD 2; DR2. $30; вес незначителен. Прикрывают зону 7.

Стальные рукавицы. То же, что и выше, но со стальными пластинами для лучшей защиты. PD 3; DR 4. $100; 2 фунта. Прикрывают зону 7.

Сандалии или тапочки. Ткань, холст и т.д. Нет ни PD, ни DR. $10; 1 фунт.

Обувь. Обычная кожаная обувь. PD 1; DR 1. $40; 2 фунта. Прикрывает зоны 15-16.

Ботинки. Ботинки из прочной кожи с высокой шнуровкой. PD 2; DR 2. $80; 3 фунта. Прикрывают зоны 15-16.

Окованные ботинки. Ботинки с металлическими пластинами, очень неудобны везде кроме боя. PD 3; DR 4. $150; 7 фунтов. Прикрывают зоны 15-16.

* Обычно кольчуга надевается поверх набивного поддоспешника. Это сочетание дает PD 3 и DR 4. Исключение: Против проникающих видов оружия она дает PD 1 и DR 2. Цена и вес полного кольчужного облачения указаны в главе Снаряжение и нагрузка (стр. 71-77), где уже учтен набивной поддоспешник. Надетая сама по себе, без поддоспешника, кольчуга даст PD 3 и DR 3 (PD 0, DR 1 против проникающих ударов). Использовать кольчугу таким способом неэффективно из-за цены и веса!

БРОНЯ СОВЕРЕМЕННОСТИ И БУДУЩЕГО

Большая часть современной персональной брони прикрывает лишь торс и область паха. В описании, приведенном ниже, числа (означающие значение на кубиках в Таблице зон попадания) показывают, какие точно зоны прикрыты.

В списке шлемов большая часть армейских касок прикрывает лишь верхнюю часть головы - область мозга. Полицейские шлемы, используемые при подавлении восстаний, прикрывают голову целиком.

Защита кевларового жилета против проникающих атак изменяется следующим образом: PD 1; DR 2. Она не меняется для участков, прикрытых стальными или керамическими вставками. Кроме того, когда любые повреждения от атаки погашаются кевларом, результат 6 на любом из кубиков повреждений наносит жертве одно очко тупого повреждения, и так за каждую выпавшую шестерку.

Примечание: Зоны 17 и 18 означают жизненно важные органы. Считается, что зона 11 прикрывает пах. Зона 10 - это живот, а зона 9 - грудная клетка.

Защита для головы

1916 Английская каска (TL 6). Первая каска, входившая в снаряжение английских солдат в первую мировую войну, она завоевала широкую популярность среди солдат, отчасти потому что имела широкие края, закрывавшие лицо от осколков. PD 2, DR 2; 4 фунта, $70.

M1935 Немецкая каска (TL 6). Хорошо известная фашистская каска. PD 4, DR 4; 5 фунтов, $60.

Армейская каска M1 США (TL 6). Старая стальная каска, недавно замененная новым шлемом PASGT. PD 3, DR 4; 4 фунта, $30.

Полицейский шлем (TL 7). Стандартное средство защиты, используемое полицией. Шлем оснащен забралом, которое прикрывает лицо. Обеспечивает достаточно хорошую защиту против тупых ударов, но более худшую против иных атак. Показатель DR, указанный после слеша применяется против режущих и проникающих ударов, а также против пуль. PD 4, DR5/2; 3 фунта, $75.

Шлем PASGT от Gentex (TL7). Современный шлем, используемый армией США. PD 4, DR 5; 3 фунта, $125.

Шлем от Бронекостюма пехоты (CID) (TL 8). Данный шлем обычно надевается вместе с остальным Бронекостюмом. Шлем полностью защищает голову и лицо. Прикрепляется к броне на туловище, что обеспечивает полную непроницаемость. В районе щек закреплены два фильтра, и когда забрало опущено, то обеспечивается полная непроницаемость, позволяющая действовать в районе радиационного, бактериологического или химического заражения. В шлем встроено 128-канальное радио с голосовым управлением, а также лазерный целеуказатель/дальномер. Также присутствуют инфракрасный режим и оптический дальномер, включаемые нажатием подбородка. Дисплей, который отображает данные со всех сенсоров/средств связи с помощью оптического микропроцессора 1М. Также есть возможность подсоединиться к воздушным баллонам за спиной и транспортным системам. PD 4, DR 18 (DR 10 для забрала); 10 фунтов, $300.

Персональная броня

Броня времен Гражданской войны в США (TL 5). Производилась фирмой из Нью Хэвена, штат Коннектикут, в 1862 году, представляла собой нагрудник из соединенных металлических пластин. Была разработана для ношения под форменной рубашкой. Прикрывает зоны 9-11, но только спереди. PD 4, DR 10; 12 фунтов, $18.

Бронежилет (TL 6). Бронежилет был популярным элементом военной формы еще до начала второй мировой. Бронежилет предназначается не для того, чтобы останавливать пули, а скорее чтобы защищать солдата от осколков гранат и снарядов. Скрытое ношение невозможно. Он тяжелый и надевается поверх остальной одежды, прикрывая зоны 9-10, 17-18. В нем быстро становится жарко и неудобно. PD 2, DR 4; 12 фунтов, $150.

Защитный жилет от Gentex (TL7).Современный жилет, используемый армией США, входит в общий набор снаряжения. Его целью является защита солдата от осколков, но он также полезен и против стрелкового оружия. Кевлар прикрывает зоны 9-10, 17-18, а также обеспечивает некоторую защиту области горла/шеи. Он разработан для ношения поверх форменной рубашки и полевой куртки. На жилете также имеются два больших кармана и крепления, в комплект входит и стандартный камуфляжный набор. PD 2, DR 5; 5 фунтов, $200.

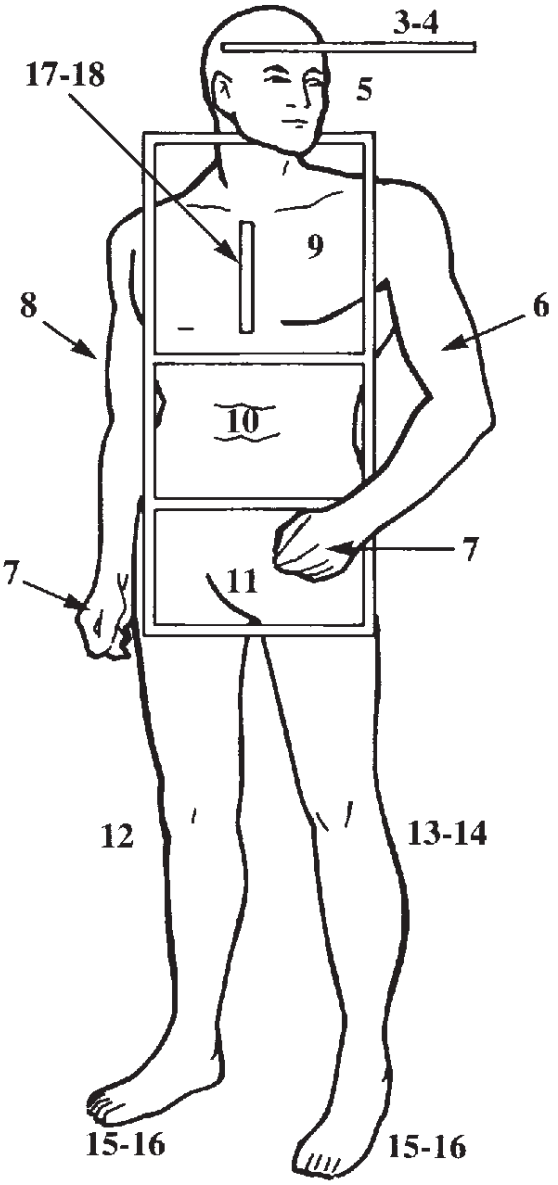
EOD PS-820 (TL7). Этот кевларовый бронекостюм разработан для саперов армии США. Подвижность ограничена (-3 DX). Защита указана для зон 9-11 и 17-18. Руки и ноги со ступнями получают DR 10. Защита головы составляет DR 20; лица - DR 10. Костюм также покрыт слоем номекса - специального термостойкого волокна. PD 3, DR 30; 35 фунтов, $600.

Усиленная кевларовая броня (TL7). Нательная броня, специально разработанная для армии. Базовый кевларовый жилет прикрывает зоны 9-11 и 17-18, обеспечивая им DR 16. Стальные/керамические вставки могут прикрывать зоны 9-10 и 17-18, давая им DR 35. Это отдельные вставки на грудь и на спину: каждая из них весит 19 фунтов и стоит $190. Базовый жилет обладает PD 2, DR 16; 6 фунтов, $425.

Стандартная кевларовая броня (TL7). Наиболее популярный среди производителей кевларовый жилет, который можно использовать для скрытого ношения. Прикрывает зоны 9-10, 17-18. Защищает бока. PD 2, DR 14; 2,5 фунта, $200.

Бронекостюм пехоты (TL8). Куртка, надеваемая поверх одежды, с химическим покрытием не пропускает последствий радиационного, бактериологического или химического заражения. Стальные пластины в сочетании со специальным волокном обеспечивают DR 40 зонам 9-11 и 17-18. Пластины из пластика и волокна обеспечивают DR 12 рукам и ногам. Можно присоединять другие элементы. Например, такие же ботинки. Куртка с перчатками: PD 4, DR 40; 25 фунтов, $300. Штаны: PD 2, DR 12; 10 фунтов, $140. Ботинки: PD 3, DR 15: 5 фунтов, $70. Описание шлема см. выше.

Различные зоны попадания



СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ФЭНТЕЗИ/СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Указанного снаряжения должно хватить большинству партий. Мастер волен добавлять предметы в этот список. Обратите внимание, что оружие и броня описаны в отдельных таблицах (стр. 206, 207, 210). Все цены рассчитаны на предмет обычного качества, который не встречается ни слишком часто, ни слишком редко там где его покупают.

Персонажи могут покупать еду каждый раз, когда они оказываются в городе или проходят мимо дружественной фермы. Снаряжение обычно доступно лишь в городах; мастер может изменять это по своему усмотрению.

Оружия и брони не будет в свободной продаже вне городов. Вы можете встретить фермера или путника, который продаст вам оружие, но он может потребовать не меньше его двойной цены!

Вес денег зависит от игрового мира. Обычно в фэнтезийном/средневековом мире $ является медным фартингом; $1,000 серебром будет весить один фунт. Золотая монета стоит 20 серебряных, равных ей по весу.

Еда

Паек путешественника
(вяленое мясо и сыр на один прием пищи)..... 1/2 фунта, $2
Простая пища в таверне
(мясо или рыба, фрукты, овощи и т.д.) .....$2 до $4
Вода (одна кварта [литр])..... 2 фунта, обычно бесплатна
Вино (одна кварта [литр]) ..... 2 фунта, $2
Бренди (одна кварта [литр])..... 2 фунта, $15

Медицинское снаряжение

Простой набор для оказания первой помощи
(дает +1 к умению Первая помощь) ..... 2 фунта, $30
Аптечка
(дает +2 к умению Первая помощь) ..... 10 фунтов, $100
Сумка с врачебными принадлежностями
(дает +2 к умению Первая помощь; -2 к умению
Хирургия, если нет даже этого минимума) ..... 15 фунтов, $300

Снаряжение для лазанья, разрушения, взлома и т.д.

Шнур (3/16'', выдерживает до 90 фунтов).....10 м.; 1/2 фунта, $1
Веревка (3/8'', выдерживает до 300 фунтов).....10 м.; 1.5 фунта, $5
Толстая веревка (3/4'', до 1,100 фунтов).....10 м.; 5 фунтов, $25
Канат (1,5'', до 3,700 фунтов) .....10 м; 17 фунтов, $100
Металлический клин или костыль ..... 1/2 фунта, $1
Легкий крюк-кошка (выдерживает до 300 фунтов) ..... 2 фунта, $20
Отмычки (обычного качества)..... Вес незначителен; $30
Отмычки (высокого качества;
+1 ко всем проверкам) ..... Вес незначителен; $200

Инструменты

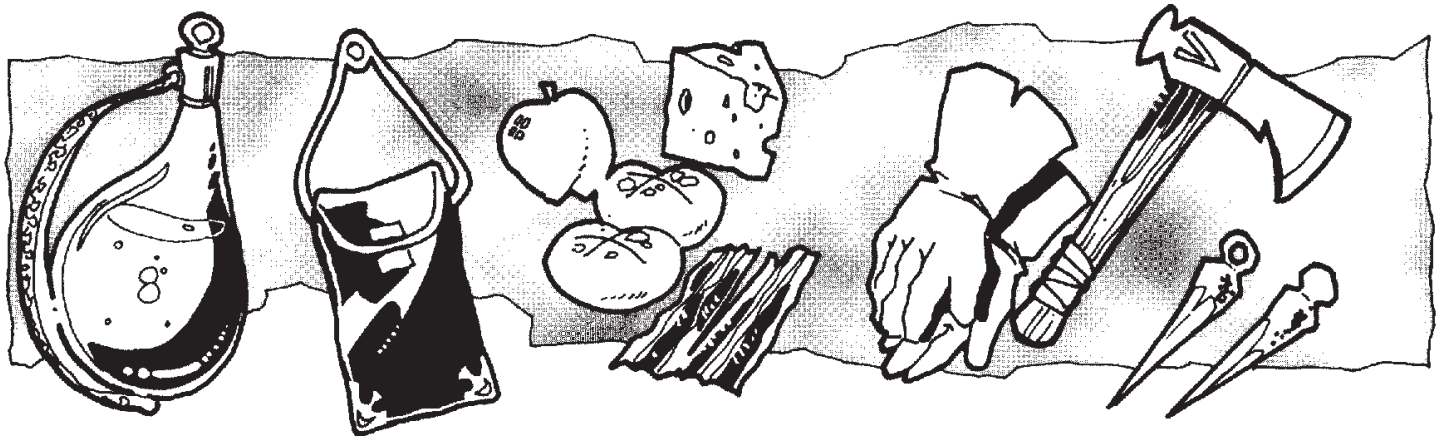
6-футовый шест (устанавливать палатки и прикасаться к непонятным предметам)..... 3 фунта, $5
Кирка (копать) ..... 8 фунтов, $16
Лопата..... 6 фунтов, $30
Лом (5 футов в длину, железный)..... 10 фунтов, $8
Молоток (маленький, а не плотницкий) ..... 4 фунта, $12
Топорик (рубить деревья, -1 к умению в бою)..... 2 фунта, $20

Походное снаряжение

Набор личных вещей
(предметы, которые только идиот не возьмет с собой)
-2 к проверкам на Выживание, если вы без них:
ложка, вилка и кружка; кремень и огниво;
полотенце и т.д. ..... Вес незначителен; $5
Набор командных вещей
(прочный ящик со всеми *обычными* вещами,
которые берет в поход группа из 3-8 человек:
котелок, веревка, топорик и т.д.)..... 20 фунтов, $50
Точильный камень (затачивать инструменты и оружие;
Оружейник может найти такой после часа поисков
при успешной проверке умения) .....1 фунт, $5
Факел (может гореть в течение часа) .....1 фунт, $3
Фонарь..... 2 фунта, $20
Масло для фонаря (1 единица сгорает за 24 часа).....1 фунт, $2
Палатка (на одного).
Вместе с веревками; шесты не нужны..... 5 фунтов, $50
Палатка (на двоих). Вместе с веревками; Нужно взять
или изготовить на месте 6-футовый шест ..... 12 фунтов, $80
Палатка (на четверых). Вместе с веревками;
нужно два 6-футовых шеста..... 30 фунтов, $150
Палатка (на 20 человек). Вместе с веревками;
нужно 16 6-футовых шестов .....100 футов, $300
Одеяло (из прочной шерсти)..... 5 фунтов, $20
Спальный мешок (для холодной погоды)..... 15 фунтов, $100
Рыбацкая сеть..... 10 фунтов, $30
Маленькая глиняная бутылка (1 кварта).....1 фунт, $3
Большая глиняная бутылка (1 галлон) ..... 4 фунта, $5
Маленький бурдюк (1 галлон) ..... Вес незначителен; $10
Большой бурдюк (5 галлонов) .....1 фунт, $30
Маленький мешок
(выдерживает 3 фунта) ..... Вес незначителен; $10
Большой мешок или сумка
(выдерживает 10 фунтов) ..... 1/2 фунта, $20
Маленький рюкзак
(выдерживает 40 фунтов снаряжения) ..... 3 фунта, $60
Большой рюкзак (с каркасом,
выдерживает до 100 фунтов снаряжения) ..... 10 фунтов, $100

Сбруя и транспорт

Верховые животные: см. Животные, стр. 144
Седло, поводья и удила
(для лошади, мула и т. д.) ..... 20 фунтов, $150
Повозка на одну лошадь
(выдерживает 1 тонну) ..... 300 фунтов, $400
Повозка на двух лошадей
(выдерживает до 2 тонн) ..... 500 фунтов, $700
Повозка на четверку лошадей
(выдерживает до 4 тонн) ..... 800 фунтов, $1000
Повозка для упряжки волов
(выдерживает до 10 тон)..... 1200 фунтов, $1500
Шлюпка (выдерживает 1,000 фунтов, медленно) .. 300 фунтов, $500
Каноэ (выдерживает до 600 фунтов)..... 100 фунтов, $300



СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ СОВРЕМЕННОСТИ

Данное снаряжение подходит для кампании по XX веку. Мастер может добавлять предметы в этот список - и обычно персонажи могут купить в магазине все, что там по-настоящему может быть, по реальным ценам. Оружие и броня описаны в отдельных таблицах (см. выше).

Все цены рассчитаны на предмет обычного качества, который не встречается ни слишком часто, ни слишком редко там где его покупают. Цены основаны на ценах в США примерно в 1985-1990 гг.; уменьшите их в два раза для 1960 года, в четыре раза для 1940 года. Кроме того, приключенцы, приобретающие снаряжение в глубине Африки, столкнутся с ограниченным выбором и более высокими ценами.

Персонажи могут покупать еду везде, по крайней мере, в цивилизованных странах. Необычное снаряжение доступно только в городах, но в любом сельском магазине будут инструменты, простое походное снаряжение и одежда.

Огнестрельное оружие редко продается за пределами городов, хотя в загородных магазинах обычно есть боеприпасы к распространенным видам оружия (особенно к охотничьим ружьям, патроны .22 калибра и дробовиков). Персональную броню обычно надевают военные и полицейские, а обычный гражданин может купить ее лишь заказав по почте или в специализированных магазинах в крупных городах.

Вес денег обычно незначителен, так как обычные расчеты происходят с помощью бумажных денег, чеков или (во второй половине столетия) кредитных карт.

Еда

Дешевая еда $3,50
Обычная еда $7,50
Хорошая еда $25
Бутылка дешевого спиртного $10
Бутылка хорошего спиртного $20
Концентрированный паек (на неделю) ..... 2 фунта, $50

Медицинское снаряжение

Простой набор для оказания первой помощи
(дает +1 к умению Первая помощь) ..... 2 фунта, $30
Аптечка (дает +2 к умению Первая помощь) ..... 10 фунтов, $100
Сумка с врачебными принадлежностями
(дает +2 к умению Первая помощь; -2 к умению Хирургия,
если нет даже этого минимума) ..... 15 фунтов, $300

Снаряжение для лазанья, разрушения, взлома и т.д.

Шнур (3/16'', выдерживает до 90 фунтов) ..... 10 ярдов; 12/фунта, $1
Веревка
(3/8'', выдерживает до 300 фунтов) ..... 10 ярдов; 1 1/2 фунта, $5
Толстая веревка
(3/4'', выдерживает до 1,100 фунтов) ..... 10 ярдов; 5 фунтов, $25
Канат
(1,5'', выдерживает до 3,700 фунтов) ..... 10 ярдов; 17 фунтов, $100
Качественные шнуры/веревки/канаты
доступны по цене в 5 раз больше,
выдерживают в два раза больший вес
Металлический клин или костыль ..... 1/2 фунта, $1
Легкий крюк-кошка (выдерживает до 300 фунтов) ..... 2 фунта, $20
Отмычки (обычного качества) ..... Вес незначителен; $30
Отмычки (высокого качества;
+1 ко всем проверкам) ..... Вес незначителен; $200
Наручники ..... 1 фунт, $50

Инструменты

Лом (3 фута в длину, железный) ..... 3 фунта, $8
Паяльная лампа ..... 7 фунтов, $75
Газовые баллоны
(для паяльной лампы) ..... 1 фунт на минуту горения; $1 за фунт
Молоток (маленький, а не плотницкий) ..... 4 фунта, $12
Кирка (копать) ..... 8 фунтов, $16
Лопата ..... 6 фунтов, $30
Швейцарский армейский нож
(если механик использует только его,
то делает проверки с -3, а не с -5) ..... Вес незначителен, $25
Набор инструментов (включает основные
инструменты любого механика) ..... 40 фунтов, $600

Походное снаряжение

Набор личных вещей
(предметы, которые только идиот не возьмет с собой)
-2 к проверкам на Выживание, если вы без них:
ложка, вилка и кружка; спички;
полотенце; мыло; зубная щетка и т.д. ..... Вес незначителен; $5
Набор командных вещей
(прочный ящик со всеми обычными вещами,
которые берет в поход группа из 3-8 человек:
котелок, веревка, топорик и т.д.) ..... 20 фунтов, $50
Топор ..... 6 фунтов, $15
Рюкзак (с каркасом,
выдерживает до 100 фунтов снаряжения) ..... 10 фунтов, $100
Батарейки ..... Вес незначителен; $1 за штуку
Бинокль (для болельщиков, увеличение в 2,5 раза) ..... 2 фунта, $40
Бинокль (армейский; сетка для определения дальности
до 2000 ярдов - увеличение в 7 раз) ..... 3 фунта, $400
Фляга (с чехлом, вмещает
одну кварту) ..... 1 фунт (пустая), 3 фунта (полная), $10
Электролампа ..... 2 фунта, $30
Рыболовные принадлежности
(удилище, снасти и т.д.) ..... 7 фунтов, $25
Фонарь (на трех батарейках) ..... 1 фунт, $10
Мощный фонарь (на трех батарейках,
можно использовать в качестве дубинки) ..... 3 фунта, $50
Набор для чистки огнестрельного оружия
(все что нужно, чтобы поддерживать
чистоту в полевых условиях) ..... 1 фунт, $20
Топорик ..... 2 фунта, $7,50
Спальный мешок (для обычных условий) ..... 7 фунтов, $25
Спальный мешок (для холодной погоды) ..... 15 фунтов, $100
Нож для выживания (большой нож, в рукояти находится
миниатюрное снаряжение для выживания) ..... 1,5 фунта, $40
Палатка (на двоих) ..... Включает веревки и подпорки. 5 фунтов, $80
Палатка
(на четверых) ..... Включает веревки и подпорки. 12 фунтов, $150
Часы ..... Вес незначителен; $25 и выше
Точильный камень
(для инструментов и оружия) ..... Вес незначителен; $10

Транспорт

Велосипед ..... $60 и выше
Подержанная машина ..... $500 и выше
Новая машина ..... $6.000 и выше
Новая спортивная машина ..... $25.000 и выше
Частный пропеллерный самолет ..... $80.000 и выше
Бензин ..... $1 за галлон
От Нью-Йорка до Лос-Анджелеса самолет эконом классом $300
От Нью-Йорка до Лос-Анджелеса самолет первым классом $600
Такси ..... $1,5 за милю
Автобус ..... $0,50 за поездку

Связь

Рация (работает на расстоянии 2 мили) ..... Каждая 3 фунта, $75
Головной телефон (то же самое, но надевается на голову
работает на расстоянии 4 мили) ..... Каждый 1/2 фунта, $20
Транзисторный радиоприемник
(на одной батарейке) ..... 1/2 фунта, $15
Миниатюрный коротковолновый приемник
(на трех батарейках) ..... 1 фунт, $70
Цветной мини-телевизор (на шести батарейках) ..... 3 фунта, $200

GURPS®
CHARACTER SHEET

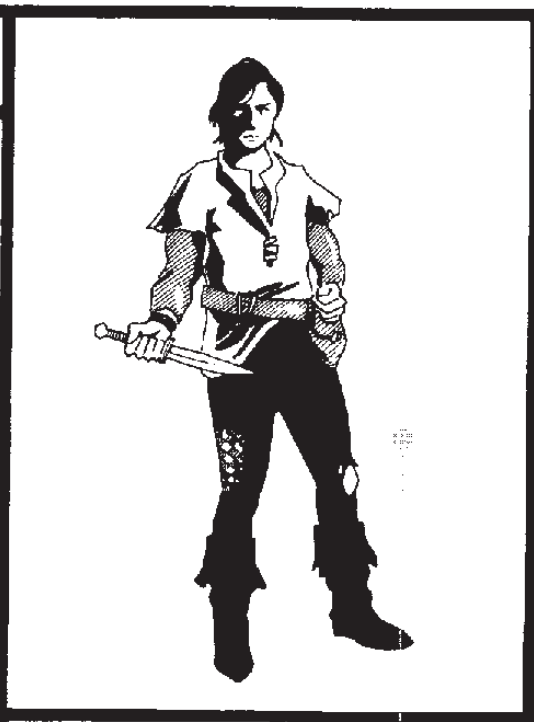
Name: DAI BLACKTHORN Player:
Appearance: 5'6", 110 lbs., FAIR SKIN, DARK HAIR and EYES
Character Story: STREET KID, THIEF

Date Created: Sequence:
Unspent Points: Point Total: 100

Pt. Cost			
-15	ST 8	FATIGUE	
60	DX 15	BASIC DAMAGE	Thrust: 1d-3
20	IQ 12		Swing: 1d-2
20	HT 12	HITS TAKEN	

Mvmt	BASIC SPEED	MOVE
	6.75 (HT+DX)/4	6 Basic - Enc.

ENCUMBRANCE		PASSIVE DEFENSE	
None (0) = 2×ST	16	Armor:	1
Light (1) = 4×ST	32	Shield:	
Med (2) = 6×ST	48		
Hvy (3) = 12×ST	96	TOTAL	1
X-hvy (4) = 20×ST	160		



REACTION +/- NONE

ACTIVE DEFENSES		
DODGE	PARRY	BLOCK
6	7	5
= Move	KNIFE Weapon/2	Shield/2

DAMAGE RESISTANCE
Armor: JACKET : 1 TOTAL 1

SKILLS	Pt. Cost	Level
AREA KNOWLEDGE	2	13
CLIMBING	-	13
FAST-TALK	2	12
KNIFE	4	17
KNIFE THROWING	½	14
LOCKPICKING	4	13
PICKPOCKET	4	15
SHORTSWORD	4	16
STEALTH	2	15
STREETWISE	2	12
TRAPS (from lockpicking)	½	11

WEAPONS AND POSSESSIONS

Item	Damage Type	Damage Amt.	Skill Level	$	Wt.
SMALL KNIFE	cut	1d-5	17	30	½
	imp	1d-4			
DAGGER	imp	1d-4	17	20	¼
LOCKPICKS				30	-
CLOTHES (low-class)				10	1
SHOES				40	2
LEATHER JACKET				50	4
RING				20	-
SILVER $				10	-

Totals: $ 200 Lbs. 7¾

Pt. Cost	ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS
5	ABSOLUTE DIRECTION
10	ACUTE HEARING (+5) Hears on 17
5	DOUBLE-JOINTED
15	DANGER SENSE
-15	ENEMY: Thieves' Guild roll of 6 or less
-10	OVERCONFIDENCE
-15	POOR
-1	SENSITIVE ABOUT HEIGHT
-1	AFRAID of DROWNING/dislikes lakes
-1	LOVES HIGH PLACES
-1	NO DRUGS OR ALCOHOL
-1	FLAMBOYANT SHOWOFF
0	CANNOT READ

WEAPON RANGES

Weapon	SS	ACC	½ DMG	MAX
KNIFE	11	0	3	8
DAGGER	12	0	3	8

SUMMARY	Point Total
Attributes	85
Advantages	35
Disadvantages	-40
Quirks	-5
Skills	25
TOTAL	100

Copyright © 1988 Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

GURPS®
CHARACTER SHEET

Name: ROBYN of the MEADOWS Player:
Appearance: 5'6", 130 LBS., FAIR SKIN, RED HAIR
Character Story: COUNTRY KID LOOKING FOR WEALTH IN THE BIG CITY.

Date Created	Sequence
Unspent Points	Point Total: 100

Pt. Cost			
10	ST 11	FATIGUE	
45	DX 14	BASIC DAMAGE	Thrust: 1d-1
30	IQ 13		Swing: 1d+1
10	HT 11	HITS TAKEN	

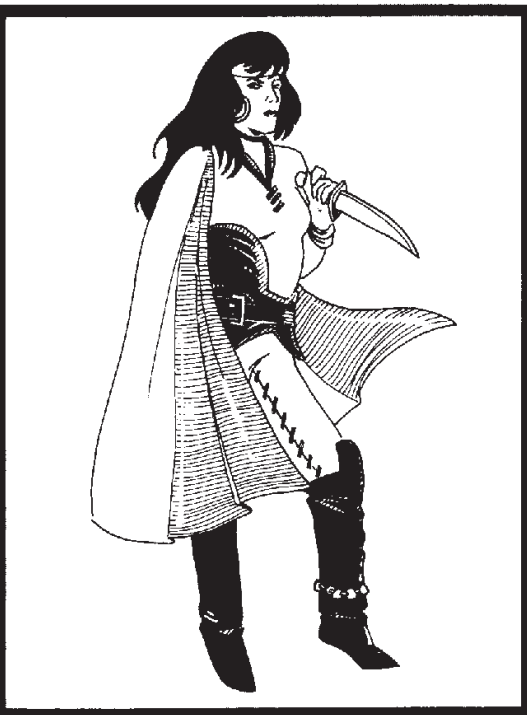
Mvmt	BASIC SPEED	MOVE
	6.25	6
	(HT+DX)/4	Basic - Enc.

ENCUMBRANCE

None (0) = 2×ST	22
Light (1) = 4×ST	44
Med (2) = 6×ST	66
Hvy (3) = 12×ST	132
X-hvy (4) = 20×ST	220

PASSIVE DEFENSE

Armor: ____
Shield: ____
TOTAL: Ø SHOES 1



REACTION +/- NONE

ACTIVE DEFENSES

DODGE	PARRY	BLOCK
6	7	X
= Move	KNIFE Weapon/2	Shield/2

DAMAGE RESISTANCE

Armor (SHOES): (1)
TOTAL: Ø SHOES 1

ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS

Pt. Cost	
10	ALERTNESS +2
10	NIGHT VISION
-10	PHOBIA - Insects
-10	STRUGGLING (½ normal wealth)
-15	GREEDY
-1	LOVES GEMS and JEWELS
-1	CLAIMS TO BE PART ELF
-1	DISLIKES AUTHORITY
-1	LIKES CATS
-1	DISLIKES CITY BUT FINDS IT FASCINATING
0	ILLITERATE!

WEAPONS AND POSSESSIONS

Item	Damage Type	Damage Amt.	Skill Level	$	Wt.
LARGE KNIFE	CUT	1d-1	16	40	1
	imp	1d-1			
DAGGERS (2)	imp	1d-2	16	20	½
CLOTHES (middle-class)				40	1
SHOES				40	2
JEWELLED RINGS				200	-
At home:					
TWO CHANGES of CLOTHING				80	
BURIED SILVER				60	
CATS					

Totals: $ 500 Lbs. 4½

WEAPON RANGES

Weapon	SS	Acc	½D	Max
THROWN KNIFE	11	Ø	9	16
THROWN DAGGER	11	Ø	6	11

SKILLS

	Pt. Cost	Level
KNIFE	4	16
KNIFE THROWING	1	14
ACROBATICS	2	13
FAST-TALK	2	13
LOCKPICKING	2	13
PICKPOCKET	2	13
STEALTH	4	15
STREETWISE	4	14
JEWELER	2	12
MERCHANT	2	13

SUMMARY

	Point Total
Attributes	95
Advantages	20
Disadvantages	-35
Quirks	-5
Skills	25
TOTAL	100

Copyright © 1988 Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

GURPS®
CHARACTER SHEET

Name: KATRINA Player:
Appearance: 5'9", 100 lbs., ATTRACTIVE
Character Story: MERCENARY ARCHER WITH CHECKERED PAST

Date Created: Sequence:
Unspent Points: Point Total: 100

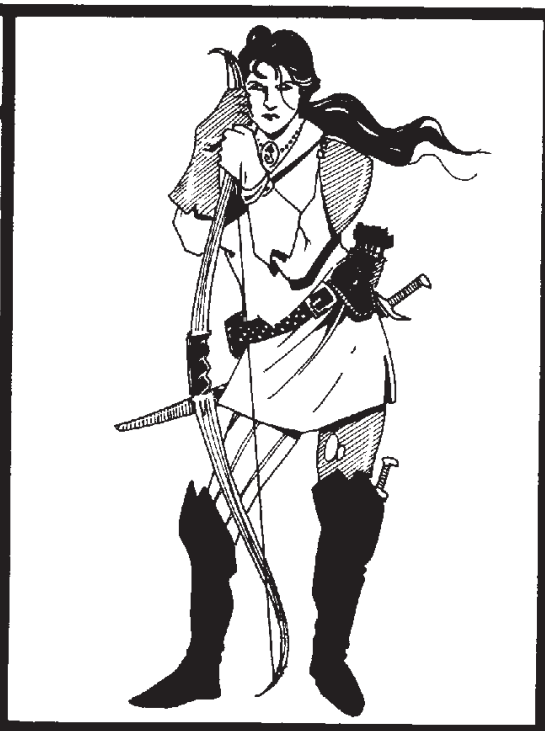
Pt. Cost			
20	ST 12	FATIGUE	
30	DX 13	BASIC DAMAGE	Thrust: 1d-1
20	IQ 12		Swing: 1d+2
10	HT 11	HITS TAKEN	

Mvmt	BASIC SPEED	MOVE
	6 (HT+DX)/4	6 Basic - Enc.

ENCUMBRANCE

None (0) = 2×ST	24
Light (1) = 4×ST	48
Med (2) = 6×ST	72
Hvy (3) = 12×ST	144
X-hvy (4) = 20×ST	240

PASSIVE DEFENSE
Armor: 1
Shield:
TOTAL: 1



REACTION +/- +1 - GOOD LOOKS

ACTIVE DEFENSES

DODGE	PARRY	BLOCK
6	10 FENCING Weapon/2	X Shield/2
= Move		

DAMAGE RESISTANCE
Armor: LIGHT LEATHER: 1
TOUGHNESS: 1
TOTAL: 2

WEAPONS AND POSSESSIONS

Item	Damage Type	Damage Amt.	Skill Level	$	Wt.
LONG BOW	imp	1d+1	14	200	3
QUIVER/10 ARROWS				30	1¾
SABER (CHEAP)	cut	1d+2	15	280	2
	imp	1d			
THROWING KNIVES(8)	cut	1d-1	13	60	1
	imp	1d-2			
LARGE KNIFE	cut	1d	13	40	1
	imp	1d-1			
LIGHT LEATHER ARMOR				210	10
GOLD and SILVER COINS				60	-
JEWELRY				120	

Totals: $ 1000 Lbs. 18¾

SKILLS

	Pt. Cost	Level
BOW	8	14
FAST-DRAW ARROW	1	13
KNIFE	1	13
KNIFE-THROWING	1	13
FENCING	8	15
BRAWLING	1	13
ARMOURY	4	13
COOKING	½	11
GAMBLING	2	12
LEADERSHIP	2	12
SAVOIR-FAIRE	4	14
SCROUNGING	½	11
STEALTH	2	13
TACTICS	4	12
TRACKING	1	11

ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS

Pt. Cost	
5	ATTRACTIVE (+1 reaction)
10	TOUGHNESS-1
10	LITERATE
-5	SKINNY
-5	STUBBORN
-15	BERSERK
-15	ALCOHOLIC
-1	DISLIKES HEIGHTS
-1	SLEEPS OUTDOORS when possible
-1	PICKS FIGHTS FOR FUN
-1	FEMINIST - likes demonstrating she's "as good as any man"
-1	TALKS TO ANIMALS AND INANIMATE OBJECTS

WEAPON RANGES

Weapon	SS	Acc	½D	Max
LONGBOW	15	3	180	240
THROWN KNIFE	11	Ø	7	12

SUMMARY

	Point Total
Attributes	80
Advantages	25
Disadvantages	-40
Quirks	-5
Skills	40
TOTAL	100

Copyright © 1988 Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

GURPS®
CHARACTER SHEET

Name: CORWIN BEARCLAW Player:
Appearance: 6'1" 180 lbs. TANNED, LIGHT BROWN HAIR
Character Story: MERCENARY IN RANGER/SCOUT UNIT. EMPLOYER WENT BROKE, LEFT CORWIN BROKE AS WELL, AND FAR FROM HOME

Date Created	Sequence
Unspent Points	Point Total 100

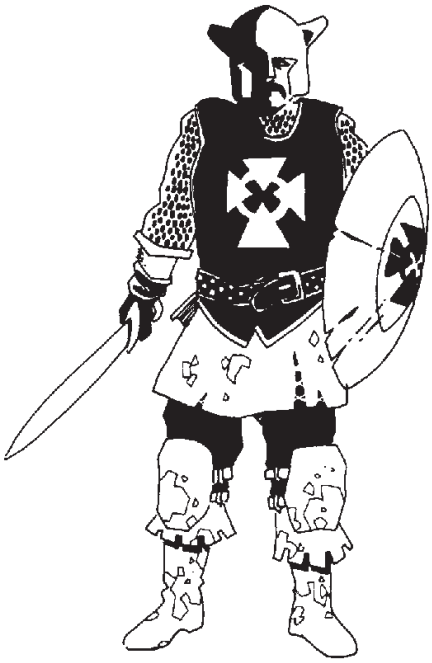
Pt. Cost			
20	ST 12	FATIGUE	
20	DX 12	BASIC DAMAGE	Thrust: 1d-1
10	IQ 11		Swing: 1d+2
20	HT 12	HITS TAKEN	

Mvmt	BASIC SPEED	MOVE
	6 (HT+DX)/4	4 Basic - Enc.

ENCUMBRANCE

None (0) = 2×ST	24
Light (1) = 4×ST	48
Med (2) = 6×ST	72
Hvy (3) = 12×ST	144
X-hvy (4) = 20×ST	240

PASSIVE DEFENSE
Armor: 3/1
Shield: 3
TOTAL 6
4 vs. impale



REACTION +/-

ACTIVE DEFENSES

DODGE	PARRY	BLOCK
4	7	6
= Move	Weapon/2	Shield/2

DAMAGE RESISTANCE
Armor: CHAINMAIL : 4/2
TOUGHNESS : 2
TOTAL 6
2 vs. impale

SKILLS

	Pt. Cost	Level
SHORTSWORD	8	14
FAST-DRAW SWORD	1	12
KNIFE	1	12
SHIELD	1	12
BROADSWORD (from Shortsword)	0	12
CROSSBOW	2	13
NATURALIST	14	16
SURVIVAL-ANY (from naturalist)	0	13
STEALTH	4	13
TRACKING (default)	0	11
TRAPS/TL 3	2	11
LANGUAGE (any one "average language you choose")	1	10
FIRST AID	1	11
with Kit		12

WEAPONS AND POSSESSIONS

Item	Damage Type	Amt.	Skill Level	$	Wt.
CHEAP SHORTSWORD	cut	1d+2	14	160	2
	imp.	1d-1			
LARGE KNIFE	cut	1d	12	40	1
	imp	1d-1			
MEDIUM SHIELD	crush	1d+1	12	60	15
CHAINMAIL				550	45
SMALL BACKPACK with				60	3
FIRST AID KIT (+1 to rolls)				30	2
BLANKET				20	5
PERSONAL CAMPING BASICS				5	-
GOLD and SILVER COINS				75	

Totals: $ 1000 Lbs. 63

NOTES:
(1) IF CORWIN DROPS HIS SHIELD, MOVE AND DODGE GO UP TO 5.
(2) THE BACKPACK WOULDN'T NORMALLY BE WORN IN COMBAT!

ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS

Pt. Cost	
15	ALERTNESS +3
25	TOUGHNESS +2
-10	IMPULSIVE
-20	PHOBIA: reptiles (severe!)
-10	HONEST
0	ILLITERATE
-1	CONSIDERS GREEN HIS "Lucky color"
-1	LIKES GAMBLING (default skill is 6....)
-1	LIKES TO IMITATE PEOPLE
-1	OVERSLEEPS
1	SOFT TOUCH FOR BEGGERS, CHILDREN, ETC.

WEAPON RANGES

Weapon	SS	Acc	½D	Max

SUMMARY

	Point Total
Attributes	70
Advantages	40
Disadvantages	-40
Quirks	-5
Skills	35
TOTAL	100

Copyright © 1988 Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

ДОПОЛЕНИЕ
к третей редакции

После того, как **GURPS Basic Set** третьей редакции был переиздан восемь раз, все, казалось бы, правильно. Что ж, и да... и нет.

Когда мы решили печатать книгу, которая должна была стать девятым изданием, то поглядели на нее и сказали: «Одну минутку! На дворе 1994 год!»

С момента первого издания **GURPS** появилось изрядное количество действительно (извините за каламбур) общих правил... правил, которые обязаны войти в Basic Set. Большинство из них касаются создания персонажа – преимущества, недостатки и умения, которые годятся почти для любого жанра.

Кроме того, не без сожаления мы выбросили рассчитанное на нескольких персонажей приключение «Караван из Эйн Арриса». Это хорошее приключение, но согласитесь – почти все, кто покупает **GURPS**, знают что такое приключение. Это позволило нам выгадать 18 страниц, и вот на что мы их потратили.

Построение

Было бы неплохо поместить каждое из нововведений прямо туда, где они должны быть в книге – в алфавитном порядке, в нужном разделе. Но это была бы плохая идея, потому что по GURPS уже вышло более миллиона книг, содержащих перекрестные ссылки на определенные страницы в Basic Set'е. Стоит ли привносить сюда беспорядок? Спасибо, не надо.

Таким образом, все новые правила собраны здесь, в Дополнении, где они не нарушают нумерации страниц. Указатель и Оглавление были обновлены: мы надеемся, что вы сможете найти то что захотите.

Что добавить?

Когда мы приступили к работе, казалось, что восемнадцать страниц – это много. Но выбор очень велик! Например, хорошо было бы добавить систему проведения Массовых Боев, но она сама по себе занимает 16 страниц. Много интересных преимуществ и недостатков описано в книге GURPS Space, но большинство из них ориентированы исключительно на космические кампании. И так далее. В конце концов, мы попытались выбрать те правила, которые были бы наиболее широко применимы... те, которые рано или поздно пригодятся в игре каждому. Это несколько преимуществ, которые не подходят для игровых персонажей даже в соответствующем жанре, но позволяют наделить специальными способностями инопланетян, мутантов, монстров и фентезийные народы.

Исправления

Мы перепроверили все это и там, где было необходимо, внесли исправления, чтобы сделать эти правила более общими и достаточно нужными. Данные их версии следует считать окончательными.

Существенные изменения: Во-первых, цена преимущества Контакты была сильно снижена благодаря отзывам многих игроков. Стоимость самой легкой версии Судьбы была серьезно повышена, чтобы сравнять ее с соответствующими недостатками вроде Смертельного заболевания.

Наконец, к описанию недостатка Маниакально-депрессивный было добавлено новое правило; в чрезвычайной ситуации у вас может случиться переход в другую фазу.

И даже больше...

Мы также выпустили **GURPS Compendium** I и II. Это две объемные книги, содержащие материалы для **GURPS**. Они включают все преимущества, недостатки и умения, которые мы когда-либо упоминали в своих изданиях (кроме тех, которые настолько тесно связаны с конкретной книгой по лицензированному игровому миру, что в них не было бы необходимости). Кроме того, наконец-то раз и навсегда опубликована система проведения Массовых Боев и многие другие вещи, которые игроки в **GURPS** просят нас напечатать снова. Все упомянутое в Compendium не будет повторено в более поздних книгах, что позволит освободить место для совершенно новых материалов.

Compendium также включает все содержащееся в этом Дополнении. Если у вас старое издание Третьей редакции и новый **Compendium**, то у вас есть все что нужно. Цель выпуска обновленного издания это не заставлять вас покупать то же самое снова. Мы просто хотим сделать новый тираж **Basic Set** самым лучшим для введения в **GURPS**. Если вам понравится, то это здорово! Если нет, то сообщите нам, и мы сделаем следующий тираж лучше. И, в любом случае, спасибо за то, что играете в **GURPS**.

- Стив Джексон

ПРЕИМУЩЕСТВА

Группа союзников (Ally Group) *Различная*

У вас есть группа верных соратников. Никто из них не обладает стоимостью в очках, превышающей стоимость нормального игрового персонажа, но все вместе они существенно вас поддерживают. Дворянин, наемник, атаман разбойников и другие подобные персонажи могут с полным основанием получить Группу союзников. Группы союзников состоят из неигровых персонажей, контролируемых мастером. Стоимость Группы союзников в очках зависит от ее силы и модификаторов за частоту ее появления.

Малая группа (от 2 до 5 человек) стоит 10 очков. Примерами могут служить подразделение пехотинцев или небольшая банда.

Средняя группа (от 6 до 20 человек) стоит 20 очков. Примерами могут служить большая банда, небольшая армия телохранителей или отряд кавалеристов.

Большая группа (от 20 до 100 человек) или средняя группа, включающая несколько значительных личностей, стоит 30 очков. Примерами могут служить целая армия варваров или небольшой отряд натренированных и хорошо оснащенных воинов.

Целое правительство, армия государства или другие подобные группы могут быть приобретены в качестве Покровителей, но не в качестве Группы союзников.

Количество очков

Отдельные личности, входящие в группу союзников, - это обычно 75-очковые персонажи. Их можно сделать 100-очковыми союзниками за счет повышения базовой цены группы на 10 очков. Союзников, созданных более чем на 100 очков, нужно приобретать отдельно.

Частота появления

Если Группа союзников появляется почти всегда (бросок 15 или меньше): утройте указанную цену.

Если Группа союзников появляется достаточно часто (бросок 12 или меньше): удвойте указанную цену.

Если Группа союзников появляется сравнительно часто (бросок 9 или меньше): используйте указанную цену.

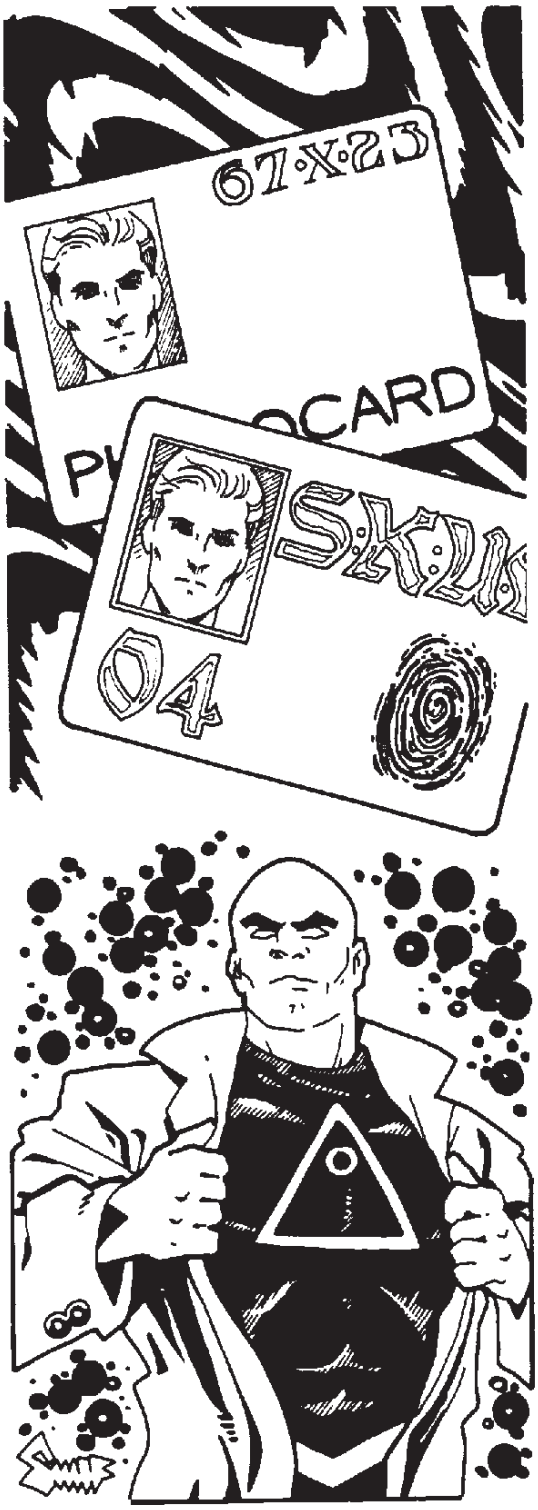
Если Группа союзников появляется достаточно редко (бросок 6 или меньше): уменьшите указанную цену в два раза (округлять вверх).

Игрок может выбрать Группу союзников во время создания персонажа. С согласия мастера персонаж также может получить Группу союзников позже. В любом случае, мастер должен подробно проработать касающиеся группы детали, включая обстоятельства, в которых Группа союзников может быть доступна. Мастер также может потребовать от персонажа приобрести преимущество Необычное происхождение (Unusual Background), чтобы объяснить связь персонажа с Группой союзников.

Если члены Группы союзников в течение приключения потеряны, то они будут заменены... хотя, возможно, не сразу. Детали на усмотрение мастера, они могут зависеть от обстоятельств, при которых лидер «приобрел» эту группу.

Персонаж не должен получать очков персонажа за любую игровую сессию, в которой он предал или атаковал Группу союзников. В случае, когда группу подвергают опасности, все в порядке – пока игровой персонаж остается ответственным лидером. Тем не менее, в случае длительного или действительно плохого обращения с группой связи будут прерваны; Группа союзников и очки теряются.

Если игровой персонаж и Группа союзников расходятся полюбовно, не нужно штрафовать персонажа. На очки, потраченные на Группу союзников, можно приобрести другую Группу, встреченную во время игры, или отельные члены первоначальной группы могут остаться Союзниками (см. стр. 23). По решению мастера оставшиеся очки можно обменять на деньги (см. поля на стр. 16), отразив таким образом прощальные подарки.



Альтернативное имя (Alternate Identity)

15 или 5 очков за личность

Вы обладаете дополнительным именем, которое полностью заверено документами. Ваши отпечатки пальцев (или рисунок сетчатки, если это распространенный метод идентификации) зарегистрированы под двумя различными именами, у вас есть по двое удостоверений, паспортов, свидетельств о рождении и т.д. Это может быть чрезвычайно полезно для любого, кто вовлечен в незаконную деятельность, или для того, кто пытается скрыть свою супер-личность. Это преимущество можно приобрести сколько угодно раз, и каждый раз оно будет давать новый набор документов.

Деньги на всех кредитных картах или банковских счетах, записанных на другое имя, берутся с «настоящего» счета персонажа – они не включены в это преимущество.

Если органы правопорядка попытаются идентифицировать ваши отпечатки, не имея данных о вашем имени, то у них равные шансы найти каждое из ваших имен. Тогда поиски прекратятся... если только у них нет причин подозревать, что это фальшивые документы. Если поиски продолжаются, то, конечно же, всплывет второе имя, и вы будете раскрыты. Как только определят, кто вы на самом деле, альтернативное имя (или имена) будет потеряно.

Альтернативные имена запрещены обычным людям. Если вас поймают, то могут подвергнуть серьезному штрафу или посадить в тюрьму. Альтернативное имя также может быть «секретным», но не обязательно!

Легальное альтернативное имя: Некоторые игровые персонажи могут получить Альтернативное имя по закону. Работающий под прикрытием агент ФБР, например, может обладать полным набором бумаг, легендой и т.д. на чужое имя. Или правительство может обеспечить супергерою секретность! Персонаж должен иметь как минимум 10-очковое преимущество Представитель силовых структур (стр. 21), чтобы легально получить подобное альтернативное имя, но цена Альтернативного имени уменьшается с 15 до 5 очков. Если супергерою разрешено правительством скрывать свое настоящее имя (чтобы не подвергать опасности семью и т.д.), и иметь записанную на свое «супер» имя собственность и т.д., то это сочетание Легального альтернативного имени с Секретным именем – см. GURPS Supers (настоящее имя держится в секрете).

«Неподтвержденное» имя: Во многих странах, включая США, закон не запрещает использовать придуманные имена в целях сохранения тайны личной жизни до тех пор, пока вы не пытаетесь обмануть или попасть в «официальные документы». Вы обычно можете снять квартиру на имя «Мистера Смита», заплатив наличными, без всяких проблем. Но вы не можете легально получить водительские права и т.д. Такого рода неподтвержденное имя не стоит ничего.

Временное имя

Вы получили набор документов и изменили соответствующие данные, чтобы получить Альтернативное имя. Однако качество работы невысокое. Новое имя в конечном счете будет замечено и устранено (а его хозяина будут искать!). Так что Временное имя не считается «преимуществом» и не стоит очков. Это удобная вещь, приобретаемая за деньги.

Обычно Временное имя гарантированно будет работать в течение первой недели. В конце недели делается бросок кубиков. При выпадении 8 или меньше поддельные записи обнаруживаются. Каждую неделю делается дополнительная проверка с кумулятивным +1 (так, подлог раскрывается по прошествии двух недель при выпадении 9 или меньше, в конце третей недели при 10 или меньше).

Стоимость временного имени различна, и полностью зависит от окружения. Чем оно дешевле, тем чаще мастер будет бросать кубики: действительно дешевые документы могут работать в течение первого дня, и каждый день делается бросок! Более дорогие документы, которые дольше работают или их сложнее раскрыть, также могут быть доступны.

В высокотехнологичном мире, где временное имя можно получить, изменив файл в компьютере, нетраннер, создающий это имя, может встроить в файл «демона». Он автоматически отправит предупреждение, когда начинаются проблемы! Обычно это будет стоить дорого, как и само Альтернативное имя.

Кто-либо с преимуществом Безымянный (Zeroed, стр. 237) может использовать Временное имя.

Благословленный (Blessed)

Различная

Вы живете в гармонии с некой высшей силой. Простейшая версия этого преимущества стоит 10 очков и дает вам способность использовать любое заклинание из школы Предсказания на уровне IQ (см. GURPS Magic, стр. 55).

Тип Предсказания должен соответствовать особенностям божества. Благословленный человек (обычно клирик) также получает бонус на реакцию +1 от любого кто поклоняется данному божеству, и знает, что этот человек благословлен.

За 20 очков вы можете стать Сильно Благословленным (Very Blessed), что дает вам бонус +5 к умениям из школы Предсказания.

Всякий благословленный персонаж обязан действовать согласно с правилами и ценностями своего божества, иначе это преимущество потеряется.

Божество также может наделить особенно Благословленного персонажа возможностями, выходящими за пределы школы Предсказания. Эти возможности должны соответствовать силе или способностям божества (например, богиня милосердия и исцеления может наделить даром исцеления). Они являются в различных проявлениях, точная стоимость которых зависит от даруемых способностей. Кроме того, многие стандартные преимущества можно объяснить божественным даром, если этого захочет мастер. Некоторые примеры:

Невосприимчивость: Благословение дает вам невосприимчивость к неким сущностям (или защиту от них), обычно к тем, которые связаны с божеством, дарующим благословение. Бог огня может, например, наделить своих жрецов невосприимчивостью к повреждениям от огня. При определении их цены мастер должен помнить, что это сильное благословение, и назначать цену соответственно. Цены для различных видов невосприимчивости из GURPS Supers – хорошее руководство.

Способности: Благословение дает вам дополнительные бонусы к отдельным умениям. Для Физических умений цена за способности, дающие бонус +1, равна цене (стр. 44) за изучение этого умения на уровне DX. Цена за способности на уровне +2 равна цене изучения умения на уровне DX+1 и так далее. Для Метальных умений цена за способности, дающие бонус +1, равна цене за изучение этого умения на уровне IQ. Цена за способности в умении на уровне +2 стоит столько же, сколько его изучение на уровне IQ+1 и т.д. Бонусы добавляются к уровням по умолчанию точно так же, как и к умениям, которым вы учились.

Магический прием: Благословение дает вам природную способность творить заклинание. Оно стоит 2% от цены магического предмета, способного сотворить такое же заклинание. См. GURPS Magic.

Героические деяния: 10 очков. Благословение дает вам природную способность совершить определенное героическое деяние. Один раз за игровую сессию вы можете добавить 1d к ST, DX или HT (атрибут определяется в момент благословения) на время до 3d секунд. По прошествии этого времени вы возвращаетесь к своим обычным показателям и страдаете от всех пенальти, полученных за время героического деяния. (Например, если вы получили повреждения, более чем в пять раз превосходящие ваш обычный показатель HT в то время, как HT был повышен, то без какого-либо лечения немедленно умрете по прошествии этого эффекта.)

Мастер может определять другие виды благословения.

Контакты (Contacts) — *Различная*

Внимание: стоимость данного преимущества была существенно снижена по сравнению с указанной в более ранних книгах.

Контакт – это неигровой персонаж вроде Союзника или Покровителя. Однако Контакт лишь предоставляет информацию. Контактом может быть кто угодно от нищего из трущоб до главы государства, в зависимости от происхождения персонажа. Контакт имеет доступ к информации, он уже знаком с персонажем и находится с ним по большей части в хороших отношениях. Конечно, предложить оплату в виде денег или помощи никогда не плохо. Контакт всегда отыгрывается и контролируется мастером, и любая запрошенная им оплата устанавливается мастером.

Мастер может исходить из того, что Контакт в основном питает расположение к персонажу. Но Контакт это не Союзник или Покровитель, и вероятность, что он окажет особую помощь, не выше чем для любого достаточно дружелюбного NPC!

Контакт не обязательно должен быть создан при начальной разработке игрового персонажа. Контакт может быть добавлен позднее. Если необходимо, мастер может превратить уже существующего неигрового персонажа в Контакт для одного или более игроков, возможно вместо очков персонажа за приключение, в котором появился и был встречен Контакт. Например, наградой за приключение, в котором партия помогла раскрыть ограбление банка, может стать осведомленный и надежный контакт в полиции, доступный всей партии. Он стоит 18 очков – больше чем любой из персонажей заработал за приключение, но это справедливая награда для всей группы.

В любом случае, Контакт может предоставить только ту информацию, которая касается его компетенции. Эксперт из лаборатории судебной экспертизы наверняка не обладает информацией о валютных переводах, а вице-президент местного банка наверное не сможет провести баллистическую экспертизу. Мастер назначает умение (Знание улиц для мелкого преступника, Судебная экспертиза для эксперта-криминалиста и т.д.) Контакта. Все попытки получить от него информацию требуют секретного броска, производимого мастером против «эффективного» умения Контакта. Обратите внимание, что эффективное умение это не обязательно действительное умение NPC; действительное умение определяется мастером, если неигровой персонаж принимает участие в обычной игре. Например, хозяин местного сталелитейного завода в действительности обладает умениями, связанными с бизнесом, на уровне 16-18, но его эффективное умение равняется 21, что увеличивает его цену еще на 4 очка, потому что он сам располагает неплохими связями!

Цена Контакта зависит от типа информации и его эффективного умения, и изменяется в зависимости от частоты, с которой он может предоставлять информацию, и надежности сведений. Важность информации относительна, и список возможных Контактов практически бесконечен: ниже представлены лишь несколько из них, чтобы помочь мастеру в определении цены.

Тип информации

Уличные контакты: Это мелкие преступники, беспризорники, уличные головорезы, члены банды, скупщики краденого и другие NPC, обладающие знанием улиц, которые предоставляют информацию о незаконной деятельности, слухи о местных преступниках, о запланированных преступлениях и так далее. Базовая цена составляет 1 очко для Контактов «без связей» (не входящих в местную криминальную структуру: Знание улиц-12) и 2 очка для Контактов «со связями» (Знание улиц-15). Если Контакт занимает важное место в преступной организации (дон, глава клана или «посвященный» член Семьи: Знание улиц-21), то цена удваивается до 4 очков.

Деловые контакты: Администраторы, бизнесмены, секретари – даже мальчик на посылках – могут предоставить информацию о бизнесе и финансовых сделках. Базовая цена зависит от компетенции контакта: 1 очко стоит мальчик на побегушках или машинистка (эффективное умение 12), 2 очка - секретарь директора (эффективное умение 15), 3 очка - бухгалтер (эффективное умение 18), а 4 очка – директор компании или председатель правления (эффективное умение 21).

Полицейские контакты: Они включают любого, кто связан с охраной правопорядка и расследованием преступлений: патрульный полицейский, корпоративный охранник, правительственный агент, судебный эксперт, коронер и т.д. Цена зависит от доступа к информации или услугам. Офицер патруля или обычный частный охранник стоит 1 очко (эффективное умение 12); детектив, федеральный агент или клерк из регистратуры - 2 очка (эффективное умение 15): руководитель (лейтенант, капитан, специальный агент на задании, глава службы безопасности и т.д.) стоит 3 очка (эффективное умение 18), а высокопоставленный офицер (шериф, начальник полиции, глава районной полиции, шеф безопасности и т.д.) стоит 4 очка (эффективное умение 21).

Частота помощи

Частота означает вероятность того, что Контакт будет найден, когда это нужно. Во время создания персонажа, игрок должен определить обычный способ связи с Контактом! Независимо от выбранной частоты, с Контактом нельзя связаться, если игровой персонаж явно не может с ним поговорить.

Доступен почти постоянно (бросок 15 или меньше): утроенная цена.

Доступен достаточно часто (бросок 12 или меньше): удвоенная цена.

Доступен сравнительно часто (бросок 9 или меньше): указанная цена.

Доступен редко (бросок 6 или меньше): половина цены (округлять вниз: минимальная цена всегда 1).

Если во время приключения игровой персонаж хочет поговорить с Контактом, мастер бросает против указанного числа для этого Контакта. Неудачный бросок означает, что Контакт занят и с ним невозможно связаться в этот день. Если Контакт доступен, то мастер делает проверку против эффективного умения Контакта при попытке персонажа выяснить у него каждый крупный вопрос.

Ни с одним Контактом нельзя связаться более чем один раз в день, даже если несколько игровых персонажей располагают одним и тем же Контактом. Если персонажу нужно выяснить несколько вопросов, он должен помнить их все при первой встрече с Контактом. Контакт ответит на первый вопрос, используя полный уровень в умении, а на каждый последующий – с кумулятивным пенальти –2. Не злоупотребляйте своими Контактами!

Контакт не может предоставить никакой информации вне своей компетенции. Используйте здравый смысл. Также мастер не должен позволять Контакту предоставить информацию, которая помешает приключению в целом или его части!

Если игровой персонаж терпит критическую неудачу при попытке связаться с Контактом, то этот Контакт будет недоступен в течение всего приключения.

Надежность информации

Контакты не обязательно знают что-нибудь полезное и не обязательно будут честны. Используйте следующие модификаторы (они объединяются с модификаторами частоты).

Полностью надежный: Даже при критической неудаче самым худшим ответом будет «Я не знаю». При обычной неудаче он может получить информацию за 1d дней. Утроенная цена.

Достаточно надежный: При критической неудаче Контакт солжет; при любой другой неудаче он «сейчас не в курсе, так что приходи через 1d дней». Тогда сделайте бросок; неудача означает, что он ничего не нашел. Удвоенная цена.

Несколько надежный: При неудаче Контакт ничего не знает и не сможет узнать; при критической неудаче он солжет; при выпадении на кубиках 18 он даст знать противнику или властям (что подходит) о том, кто спрашивал. Указанная цена.

Ненадежный: Уменьшите эффективное умение на 2. При любой неудаче он солжет; при критической неудаче он оповестит противника. Цена меньше в два раза (округлять вверх; минимальная цена всегда 1).

Предложение денег

Взятка, будь то наличные или помощь, стимулирует Контакт и повышает уровень надежности. Когда надежность достигает уровня «достаточно надежный», в дальнейшем повышается эффективное умение; взятка не может сделать кого угодно полностью надежным!

Взятка деньгами должна составлять примерно доход за один день, чтобы дать +1 бонус, доход за неделю для +2, доход за месяц для +3 и доход за год для +4. Помощь должна быть эквивалентной по стоимости. Помощь должна быть чем-то, что персонаж действительно делает в игре. Мастер должен поддерживать соответствующий отыгрыш – дипломат может быть оскорблен денежной взяткой, но будет рад, если его представят правильным людям. Преступник может попросить денег, но согласится принять помощь, которая создаст игровым персонажам проблемы. Следователь из полиции или богатый бизнесмен может просто сказать партии в будущем не забывать про «должок»... который может привести их к новому приключению когда-нибудь в дальнейшем.

Виденье в темноте (Dark Vision) 25 очков

Это преимущество предназначается для нелюдей или супергероев; нормальный человек не может получить его без дополнительной оплаты (по согласованию с мастером) за Необычное происхождение.

Вы можете видеть в абсолютной темноте каким-то способом без света, радара или гидролокации. Способность различать цвета в темноте добавляет 5 очков к стоимости.

Судьба (Destiny) Различная

Судьба – это непреодолимая сила, которая может подтолкнуть жизнь героя в ту или иную сторону, принося то удачу, то несчастье, слепо ведя его к предопределенному жребию. Чью-либо судьбу можно обнаружить с помощью магического предсказания, толкования знамений или другим магическим способом, но истинное значение предзнаменования часто бывает непонятно до тех пор, пока пророчество не исполнится. Персонаж, обладающий Судьбой, вероятно станет героем песен и легенд для последующих поколений.

Судьба может быть как преимуществом, так и недостатком с ценой от 15 до –15 очков. Когда игрок хочет получить Судьбу, он говорит мастеру ее желаемую стоимость в очках. Мастер в тайне определяет характер Судьбы героя в зависимости от ее цены и нужд кампании. Конечно, в дальнейшем, с развитием кампании мастер может передумать!

Когда игрок выбирает Судьбу, он дает мастеру полное право вмешиваться в жизнь своего героя. Чем более искусно действует мастер, тем лучше, но он обязан заставить судьбу работать. Цена Судьбы показывает силу, с которой происходит воздействие на жизнь героя, но точные детали определяет мастер и течение кампании. Герой не должен узнать природу своей Судьбы, разве только благодаря смутным предзнаменованиям или сверхъестественным силам.

Судьба, взятая как преимущество, будет вести героя в конечном итоге к хорошему – хотя это и не всегда может явствовать, и время от времени она может доставлять неудобства. Судьба, взятая в виде недостатка, ведет к чему-то плохому – но, вероятно, не сразу, и она не лишает возможности с честью противостоять судьбе. Роковая,

трагическая смерть может быть концом, достойным героя.

Огромное преимущество: 15 очков. Персонажу в жизни суждено достичь величия – в конце концов каждый будет знать его имя и прославлять его! Рано или поздно удача исполнит его судьбу. Обратите внимание, что это не равнозначно «успеху» персонажа. Если он решит броситься на нож убийцы во время ближайшей игровой сессии, мастер может решить, что его судьба исполнилась... он умер героем!

Серьезное преимущество: 10 очков. То же, что и выше, но меньший успех. Или же персонаж может быть обречен погибнуть в определенном месте или определенным образом: в море, от руки императора, под землей или где-либо еще. Хотя он может получить тяжелое ранение где-нибудь еще и другим образом, он не умрет: все повреждения идут обычным образом, но он не умирает. Если он избегает обстоятельств, которые исполнят его Судьбу, сознательно или нет, судьба может преподнести ему некоторые сюрпризы. Море может затопить дом, когда он спит, генерал, против которого он сражается, может оказаться будущим императором, или Везувий может похоронить его под слоем пепла. Возможно, мастеру придется прибегнуть к таким ухищрениям, если персонаж узнает, что у него подобная Судьба.

Небольшое преимущество: 5 очков. Персонажу суждено сыграть маленькую роль в большой истории, но эта роль послужит ему на пользу. В игре это гарантирует ему одну серьезную победу.

Небольшой недостаток: -5 очков. Опять же, персонажу суждено сыграть маленькую роль в большой истории, но на этот раз он так легко не отделается. С ним гарантированно случится одно трагическое происшествие или сбивающая с толку неудача. Это не должно привести к смерти персонажа, разве что в самых безнадежных и героических обстоятельствах.

Серьезный недостаток: -10 очков. Персонаж обречен сыграть ключевую роль в трагических событиях. Например, он мог доставить сообщение, которое спасло бы положение... но он доставит его слишком поздно. Или же он может казнить единственного сведущего генерала в пограничной провинции, которую из-за этого захватят варвары. Однако персонаж остается жив.

Огромный недостаток: -15 очков. Смерть преследует героя по пятам. Что-то знает его имя, знает где он и постоянно приближается. Он либо умрет, либо будет опустошен, и его падение будет иметь ужасные последствия для других. Этот уровень Судьбы подходит не для всякой кампании! Мастер не должен позволять его, а если разрешил, то должен спланировать все так, чтобы кампания радикально изменилась или просто закончилась, когда предназначенное свершится.

Чтобы придумать интересную Судьбу – и исполнить ее – от мастера требуется большая изобретательность. Прежде чем вы выберете Судьбу, удостоверьтесь, что она не будет портить ход кампании.

Если чья-то судьба свершилась, и он все еще жив, то она окончена – хотя ее последствия могут посещать героя еще много лет. Судьба, являющаяся недостатком, должна быть выкуплена, как только она свершится... хотя это может произойти автоматически, если из-за Судьбы теряются богатства или союзники, равные ей по цене.

Если у персонажа недостаточно очков, чтобы выкупить Судьбу, как только она исполнена, он получает недостаток Неудачливый (Unluckiness), независимо от уровня недостатка Судьба (или мастер может назначить персонажа новую плохую Судьбу). Неудачливость можно выкупить обычным образом. Персонаж не получает никаких дополнительных очков после того, как исполняется Судьба, бывшая преимуществом.

Дополнительная выносливость (Extra Fatigue)3/очко

Ваша выносливость выше, чем у обычного человека с таким показателем ST. Вы можете дольше бегать и сражаться, чем другие, и у вас больше энергии, необходимой для того, чтобы творить заклинания. Дополнительная выносливость записывается отдельно, и ее можно использовать для применения сверх-способностей, псионики, сверх-усилия или заклинаний. Она восстанавливается с той же скоростью, что и обычная усталость, но начинает восполняться только после того, как обычная усталость (основанной на ST) полностью восстановится.

Дополнительные хиты (Extra Hit Points) 5/очко

Вы способны переносить большее количество повреждений, чем обычный человек с таким же показателем HT. Первоначально количество хитов равно значению HT, так что персонаж с HT 14 может увеличить количество хитов до 20 за 30 очков. Это будет записываться как HT 14/20. Все проверки на HT, состязания HT, сопротивляемость, расчеты при попытке остаться в сознании, проверки на выживание и другие проверки, связанные с HT, все равно будут делаться против 14. Только повреждения вычитаются из 20.

Если используется необязательное правило по Оглушающим Повреждениям (Stun Damage) из GURPS Supers, оглушение основывается на хитах, а не на базовом HT.

Пример: Если персонаж обладает HT 14/20, ему придется делать бросок, чтобы остаться в живых, при –14 HT (и еще через каждые –5 хитов), а не при –20.

Благосклонность (Favor) Различная

Вы спасли кому-то жизнь, оказали поддержку в трудной ситуации или сделали иное доброе дело. Теперь этот кто-то вам обязан.

Считайте благосклонность однократным вариантом преимущества Союзник, Покровитель или Контакт. Вы можете воспользоваться им один раз за преимущество. Рассчитайте стоимость благосклонности точно так же, как если бы это было одно из перечисленных выше преимуществ, и разделите ее на 5 (округлив вверх). Всякий раз, когда вы хотите воспользоваться благосклонностью, мастер делает проверку «частоты» преимущества. В случае успеха вы получаете что хотели (в рамках преимущества). Вычеркните преимущество из листа персонажа, если только не выпал критический успех; в таком случае ваш «друг» все еще чувствует себя обязанным.

Если проверка не удалась, вы не смогли его вовремя найти или он не согласился вам помочь. У вас все еще остается его благосклонность, которой вы можете попытаться воспользоваться в другом приключении.

Благосклонность, полученная по ходу игры, рассматривается как и все другие преимущества, и за нее нужно заплатить, но мастер может также сделать благосклонность частью награды за успешно завершенное приключение, в дополнение к заработанным очкам.

Бесстрашие (Fearlessness) 2 очка/уровень

Бесстрашие – это особый аспект Сильной воли (стр. 23), который используется лишь при Проверках на испуг и в случае запугивания (см. стр. 246).

Пример: Персонаж имеет IQ 13, плюс 2 уровня Сильной воли и 3 уровня Бесстрашия. Обычные проверки Воли он будет делать против 15 (13 плюс 2), но Проверки на испуг против 18 (13+3+2). Любые попытки запугать его будут делаться с –3 – а если попытка запугать будет проходить как состязание Воли, то ему помогут и Воля, и Бесстрашие.

Трудно убить (Hard to Kill) 5 очков/уровень

Это «киношное» преимущество, и мастер волен запретить его в реалистичной кампании. С другой стороны, в действительно реалистичной кампании продолжительность жизни приключенца может оказаться удручающе малой...

Вас необычайно трудно убить. Каждый уровень этого преимущества добавляет +1 ко всем проверкам HT на выживание. Если вы провалили обычную проверку HT, но выполнили ее с бонусом за преимущество Трудно убить, вы выглядите мертвым (успешная проверка Диагностики выявит признаки жизни), но придете в себя через количество часов, равное отрицательным HT.

Пример: У Бруно HT 12 и 4 уровня преимущества Трудно убить. Снаряд из гранатомета наносит ему 30 очков повреждений, что снижает его HT до –18. Это требует от него двух проверок HT, чтобы остаться в живых (первая при –12, а вторая при –17).

В первый раз он выбрасывает 11 – никаких проблем, остается в живых. При втором броске выпадает 14. Это выше его обычного HT (12), но меньше модифицированного HT (12+4 уровня преимущества Трудно убить). Проверка удачна, и враги бросают его, считая мертвым. Почти через день он придет в сознание, все еще раненный, но живой!

Исцеление (Healing) *25 очков*

Это преимущество предназначается для нелюдей или супергероев; нормальный человек не может получить его без дополнительной оплаты (по согласованию с мастером) за Необычное происхождение.

Вы способны исцелять других. Вы должны войти с объектом в физический контакт. В случае успешной проверки на Исцеление, вы восстанавливаете максимальное количество хитов, равное половине вашего здоровья. Неудача стоит целителю 1d очков Усталости; критическая неудача также причиняет 1d повреждений. Цена в очках усталости в два раза больше числа вылеченных хитов.

Проверка на Исцеление делается с –2, если жертва без сознания, и с –2, если необходимо излечить болезнь. Вы не можете восстановить потерянную конечность. Недавно отрубленную конечность нужно аккуратно приставить на место перед тем, как ее попытаются исцелить, иначе исцеление превратит ее в сломанную. Сломанная конечность восстанавливается с –6, и каждый целитель получает лишь одну попытку восстановить определенную конечность. Исцеление не может оживить мертвого.

Считается, что данная способность работает только по отношению к расе целителя и всем «подобным» расам. В кампании по фентези все теплокровные гуманоидные расы (эльфы, дварфы, орки, хоббиты и т.д.) будут «подобными».

Специальное ограничение: Работает только по отношению к расе целителя. –20% Это ограничение недоступно в кампании, где наличествует лишь одна разумная раса.

Специальное улучшение: Ксеноисцеление. Целитель может лечить существ, достаточно отличных от него. Например, если целитель – человек: «Все млекопитающие» (+20%), «Все живые существа Земли» (+40%), «Все белковые формы жизни» (+60%), «Все живые существа» (+80%), «Все существа, обладающие признаками жизни» (включая умертвия, големов и т.д.) (+100%).

Инфракрасное зрение (Infravision) *15 очков*

Это преимущество предназначается для нелюдей или супергероев; нормальный человек не может получить его без дополнительной оплаты (по согласованию с мастером) за Необычное происхождение.

Вы можете видеть в инфракрасной части спектра, что позволяет вам видеть различия температур. Вы даже можете видеть в абсолютной темноте, если температура выше 70?F (~20?C). Независимо от температуры, вы получаете лишь пенальти –1, сражаясь ночью, если ваш враг – это кто-то или что-то, что выделяет тепло! Вы получаете бонус +2 при попытке увидеть любое живое существо днем, если осматриваете некий район.

Это преимущество также позволяет вам отслеживать тепловой след, идя за кем-либо. Добавьте +3 ко всем проверкам на следопытство, если следам не больше часа. Внезапное выделение тепла, такое как взрыв, действует на любого, кто обладает Инфракрасным зрением, подобно заклинанию Вспышка (Flash, см. стр. 163).

Обратите внимание: Инфракрасное зрение можно брать вместе с недостатком Слепота. Слепое существо, обладающее Инфракрасным зрением, всегда действует как ночью. Оно может идти по следу, только если ему не больше часа.

Юридическая Неприкосновенность(Legal Immunity) *5, 10, 15 или 20 очков*

Вы дипломат, представитель духовенства, привилегированный дворянин, или по иной причине находитесь вне юрисдикции судебных структур вашего общества. Вы не можете быть арестованы или обвинены в преступлении обычными властями. Только «себе подобные» - ваша собственная церковь, ваше собственное правительство, ваш собственная социальная группа может заключить вас в тюрьму или подвергнуть суду.

Стоимость этого преимущества зависит от его силы. 5 очков, если персонаж не подчиняется местным властям, но существуют определенные мастером жесткие правила, которые ограничивают его поведение. С другой стороны, если по всей стране законы менее строги к персонажу, то стоимость этого преимущества 10 очков. И если персонаж может делать почти все, что ему угодно, пока он не вредит собственной стране, церкви или организации, то это преимущество стоит 15 очков.

За 5 дополнительных очков вы также можете получить право “дипломатической неприкосновенности”. Вы можете посылать или получать корреспонденцию или предметы, которые не могут задерживать или досматривать местные власти.

Дипломаты XX века имеют полную версию этого преимущества в 20 очков, то есть Дипломатическую Неприкосновенность. Многие средневековые дворяне и самые богатые люди в некоторых современных странах имеют это преимущество на уровне 15-ти очков. Духовные лица будут иметь это преимущество, только если их церкви настолько влиятельны, что могут распространять свои собственные религиозные законы за пределами государства. Мастер определяет это, когда создает религию, и может просто добавить стоимость этого преимущества к стоимости религии.

Мультимиллионер (Multimillionaire) 25 очков/уровень

Персонаж с преимуществом Жутко богатый (Filthy Rich) может приобретать дополнительные уровни Богатства по цене 25 очков за уровень. Каждый уровень преимущества Мультимиллионер увеличивает общее богатство в десять раз (первый уровень дает общее богатство в 1,000 больше среднего, два уровня дают богатство в 10,000 раз больше среднего и т.д.) За каждый уровень преимущества Мультимиллионер персонаж также бесплатно получает один уровень статуса, до максимального бонуса +2 сверх уже полученного за высокий уровень Богатства (см. стр. 18).

Полная устойчивость (Perfect Balance) *15 очков*

Это преимущество предназначается для нелюдей или супергероев; нормальный человек не может получить его без дополнительной оплаты (по согласованию с мастером) за Необычное происхождение.

У вас нет проблемы с сохранением баланса, независимо от того, насколько узка поверхность, по которой вы идете при нормальных условиях. Вы можете ходить по канатам, доскам, ветвям дерева или любой другой зафиксированной поверхности, не делая проверки на DX. Если поверхность мокрая, скользкая или неустойчивая, вы получаете бонус +6 на все проверки для сохранения устойчивости. В бою Вы получаете +4 к DX при любых попытках сохранить устойчивость или не быть сбитым с ног. Это преимущество добавляет +1 к умениям Пилотирование, Полет и Акробатика.

Невозмутимый (Unfazeable) *15 очков или больше по желанию мастера*

Ничто не может вас удивить – по крайней мере, если это не явная угроза. Мир полон странных вещей, и до тех пор, пока они вас не трогают, вы не обращаете на них внимания. Вам не нужно делать Проверки на испуг, и различные модификаторы на реакцию почти не влияют на вас. Вы одинаково вежливы со всеми незнакомцами, независимо от того, насколько они необычны, пока они ведут себя хорошо. Вы реагируете с обычными пенальти к реакции на любого, кто ведет себя грубо или буянит, но останетесь вежливым, даже если придется прибегнуть к насилию. Запугивание (стр. 246) на вас не действует.

Это преимущество несовместимо с любыми фобиями. Персонаж с этим преимуществом не бесчувственный – он просто никогда не выказывает сильных эмоций. Ковбой и дворецкий из анекдотов имеют это преимущество. Например, двое сидят в креслах-качалках на крыльце магазина:

Эд: «Чего хочет этот маленький парень с оранжевыми щупальцами на голове?»

Бэн: «Да, еще один турист. Не туда завернул около Марса.» (Смотрит на небо) «Похоже, завтра будет дождь.»

Эд: «Ага. Похоже на то».

Это преимущество нужно полностью отыграть, иначе мастер может объявить, что оно потеряно. В кампании, где Проверки на испуг делаются ежечасно, мастер может потребовать за это преимущество 20 и более очков, или запретить его.

Безымянный (Zeroed) *10 очков*

Так как компьютерные информационные сети становятся все более обширными, во многих случаях оставаться неизвестным - это преимущество. Вы камешек в механизме, поломка на заводе.

Независимо от причины - несчастный случай при рождении, сбой в компьютере, стертая запись, или что-то еще - власти (и их компьютерные системы) не знают о вас ничего. Вас официально не существует. На начало игры не существует никаких записей о вас - ни на бумаге, ни в виде компьютерных файлов. Таким образом, вас по большей части не притесняет и ни к чему не принуждает правительство (или корпорации).

Чтобы поддерживать этот статус, вы должны иметь дело только с наличными или товарами. Любые кредиты или банковские счета должны быть либо "безымянными" (счет не записан на определенное имя, доступ к нему имеет любой, кто владеет паролем), либо зарегистрированными на Временное имя (см. стр. 233).

Если вами интересуются власти, они сначала решат, что в компьютере произошел сбой, когда не смогут найти информацию о вас. Их беспокойство будет нарастать в течение следующих нескольких дней, так как не будет обнаружено никакой информации о вашей жизни. После этого они попытаются поймать вас. Если они не смогут вас найти, то, вероятно, пожмут плечами и отступятся.

Но если они вас поймают,то будут долго и серьезно допрашивать, возможно с применением сыворотки правды и/или пыток. В конце концов, не-гражданин не имеет гражданских прав! Если вы заранее не предприняли мер предосторожности, никто не может доказать, что вы задержаны, так как вас официально не существует!

Можно стать Безымянным, но это нелегко; государственные банки данных хорошо охраняемы и труднодоступны. Считайте цену и сложность этого такой же, как и для Альтернативного имени (стр. 233)

НЕДОСТАТКИ

Социальные недостатки

Судьба (Destiny) ***Различная***

Судьба описана выше, в разделе Преимущества, но она может быть и недостатком. См. стр. 235.

Служба (Недобровольная) (Duty - Involuntary)
Дополнительно –5 очков; см. стр. 39

Иногда к службе принуждают прямыми угрозами, угрожая близким или с помощью экзотических методов контроля сознания. Такая принудительная служба ставит персонажа перед сложным выбором или приводит его к неожиданным решениям. Недобровольная служба не включает военную службу по призыву (хотя насильственная вербовка вроде той, что практиковалась в британском флоте XVIII века, включается), а также любую другую «нормальную» службу. Недобровольной служба считается только в случае, когда на кону жизнь или рассудок.

Например, если мозг Летуна Авокадо взят под контроль Контролирующим Сознание Орбитальным Лазером доктора Зода, то он получит бонус за недобровольную службу. Если служба является недобровольной, добавьте к ее стоимости еще –5 очков.

Секрет (Secret) ***Различная***

Секрет – это некий аспект вашей жизни (или вашего прошлого), который вы должны скрывать. Стань он известен общественности, это могло бы повредить вашей репутации, разрушить карьеру, заставить друзей отвернуться от вас и возможно даже поставить вашу жизнь под угрозу!

Стоимость Секрета зависит от последствий, которые вызовет его обнародование. Чем хуже последствия, тем выше стоимость.

Серьезное затруднение: Если эта информация всплывет, вы можете забыть о продвижении по службе, избрании на некий пост или женитьбе. Кроме того, раскрытый Секрет может просто привлечь к вам внимание нежелательной публики. –5 очков.

Всеобщий отторжение: Если Секрет раскроется, вся ваша жизнь изменится. Возможно, вы потеряете работу и будете отвергнуты друзьями и родными. Может быть, вас станут беспокоить поклонники, почитатели, давно забытые родственники или журналисты. –10 очков.

Заключение или ссылка: Если властям станет известен ваш секрет, то вам придется бежать, чтобы не оказаться в заключении на длительное время (по усмотрению мастера). –20 очков.

Возможна смерть: Ваш Секрет настолько страшен, что вас могут казнить власти, линчевать толпа, убить мафия (или ЦРУ), если он всплывет – на вас откроют охоту. –30 очков.

Если Секрет раскрылся, то он сразу же повлечет негативные последствия, описанные выше, которые могут варьироваться от некоторых трудностей до возможной смерти. Имеет место постоянный эффект – вы внезапно получаете новые постоянные недостатки, чья цена равна удвоенной цене самого Секрета! Очки от этих новых недостатков в первую очередь идут на выкуп Секрета, и могут быть затем (только с разрешения мастера) использованы, чтобы выкупить другие недостатки или (редко) чтобы приобрести новые преимущества. Все неистраченные очки теряются.

Новые недостатки должны соответствовать Секрету и определяться (с помощью мастера) во время создания персонажа. Большинство Секретов превращается во Врагов, Дурную Репутацию или Непопулярность. Они также могут снижать ваш уровень Статуса или Богатства – превращение из Жутко Богатого в Очень Богатого равно получению недостатка на –10 очков. Некоторые Секреты даже могут повлечь ментальные или физические недостатки, хотя такое будет редко.

Точно так же, если мастер позволяет вам выкупить старые недостатки за полученные очки, они должны соответствовать Секрету. Наиболее часто можно выкупить Службу и Иждивенцев.

Вообще, Секрет появляется в конкретном приключении, если перед приключением мастер выбрасывает на трех кубиках 6 или меньше. Однако, *как и в случае других подобных недостатков*, мастер не должен полностью привязывать себя к кубикам – если он считает, что в игру должен вступить Секрет, то так и происходит!

Когда Секрет вступает в игру, он не становится известен автоматически. Персонаж должен иметь возможность предотвратить его раскрытие. Это может заставить его прибегнуть к шантажу или вымогательству, украсть разоблачающие его документы или даже заставить замолчать человека, которому известен Секрет. Но независимо от разрешения ситуации, оно лишь временное – Секрет будет появляться вновь и вновь до тех пор, пока не будет выкуплен. Секреты могут выкупаться автоматически, как только раскрываются (см. выше), или за очки персонажа в ходе игры.

Притягивающий необычное (Weirdness Magnet) *–15 очков*

Удивительные и непонятные вещи происходят с вами чаще, нежели с другими. Вы единственный, с кем демоны остановятся поболтать. Волшебные предметы с необычными свойствами сами придут к вам. Единственная в XX веке собака на земле, которая умеет разговаривать, обратится к вам со своими проблемами. Врата между измерениями, которые веками были запечатаны, откроются так, чтобы вас как раз могло окатить высвободившейся энергией... или чтобы существа из другого измерения могли пригласить вас на чай.

С вами не случится ничего смертельного, по крайней мере, не сразу, и иногда некоторые странности будут вам полезны. Но большую часть времени это будет жутко, жутко неудобно. Те, кто знает о существовании людей, притягивающих необычное (и то, что вы один из них), будут реагировать на вас с –2. Исключение составят парапсихологи и любители странностей, которые будут преследовать вас!

Физические недостатки

Смертельная болезнь (Terminally Ill) *–50/-75/-100 очков*

Вы умрете... скоро. Это может случиться из-за какого-то смертельного заболевания, взрывного устройства, встроенного в ваш череп, которое невозможно удалить, серьезного проклятия, обязательного самоубийства или чего угодно, что приведет к смерти.

Стоимость определяется количеством отведенного вам времени. Месяц (или меньше) дает 100 очков (и вам лучше действовать побыстрее!). Более месяца, но менее года дает 75 очков, а срок от одного до двух лет дает 50 очков. Срок более двух лет ничего не дает – за два года любого может сбить грузовик!

Если мастер проводит одиночное приключение, персонажей которого не планируется использовать вновь, он должен запретить этот недостаток из-за его бессмысленности. Если во время игры персонаж чудом исцелился, клонировал себя, стал киборгом или сделал что-то еще, что продлило его жизнь, ему необходимо выкупить данный недостаток. Если у него недостаточно очков, чтобы выкупить этот недостаток, все заработанные очки персонажа идут на это, пока он не будет выкуплен.

Данный недостаток близок литературе, описывающей «обреченность существования». Он более всего подходит игрокам, которые действительно хотят отыграть либо обреченного человека, либо персонажа, готового храбро сражаться с судьбой до последней минуты.

Ментальные недостатки

Амнезия (Amnesia) *-10/-25 очков*

Вы потеряли память - вы не можете вспомнить ничего из своей прошлой жизни, включая собственное имя. Этот недостаток бывает двух уровней: Частичная и Полная амнезия.

Если у вас Частичная Амнезия, то вы можете видеть свой лист персонажа, но мастер имеет право зарезервировать вплоть до 30 очков для создания недостатков, которые он посчитает нужными. Кроме этих секретных недостатков, вы знаете, что можете делать определенные вещи и использовать определенные способности, но даже не представляете, где вы этому научились. У вас, вероятно, есть враги - и возможно друзья - которых вы не можете вспомнить. Если вы пытаетесь установить свою личность в полиции, там могут выполнить стандартную проверку... но вы можете оказаться преступником в розыске. Даже если вы честный гражданин, установив свое имя, вы не восстановите память! Частичная Амнезия стоит -10 очков.

Полная Амнезия (-25 очков) гораздо более серьезна. Ваши физические способности не затронуты, но мастер делает все броски за вас (из-за того, что вы не знаете, что можете, пока не попробовали!). Также мастер делает проверки всех ваших ментальных умений, но с пенальти -2. Вы не знаете какие преимущества, недостатки и умения у вас имеются. Если игрок выбирает для игры персонажа с этим недостатком, единственное, что он может определить при создании персонажа, - это то, что можно увидеть в зеркале. Все остальное назначает мастер (и мастер не показывает игроку лист его персонажа, пока память не восстановится)!

Если вы играете персонажа с Полной Амнезией, мастер знает, какие у вас причуды и умственные недостатки… а вы не знаете. Таким образом, время от времени он может отменять ваши утверждения о том, что вы делаете. Например, вы не узнаете, что являетесь Берсерком, пока не впадете в неистовство.

Этот недостаток может быть выкуплен, только если есть некоторое разумное обоснование для персонажа, восстанавливающего свою память. Встреча со старым другом, повторное переживание какого-то знакового события или удар по голове могут полностью восстановить память.

Любитель вечеринок (Compulsive Carousing) *–5 или –10 очков*

Вы не можете отказаться от участия в вечеринке! Кабатчики знают вас по имени; таксисты столько раз помогали вам добраться до дома, что могут сделать это с закрытыми глазами. Вы не можете отказать от участия в пьянке. Но это не Алкоголизм. Вам на самом деле нужна не столько выпивка, сколько компания. Вы должны искать тусовку минимум раз в день, и побыть там минимум час. То, сколько вы выпьете, зависит от финансов – чем больше у вас денег, тем больше вы потратите. Этот недостаток плохо сочетается со Скупостью (Miserliness), демофобией или любыми другими чертами, характерными для интровертов.

Если бар, куда вы зашли, пуст или почти пуст, вы поищите другой. Если в единственной городской таверне оказались лишь спокойные люди, вы попытаетесь оживить обстановку. Если вам по какой-либо причине нужно избежать посещения вечеринки, вы должны сделать проверку IQ, чтобы не присоединиться к ней. Делайте проверку против IQ+2, если вам придется «пробиваться» на гулянку (частная вечеринка – вы не приглашены). Однажды придя, вы должны пробыть там как минимум час, - каждый час вы можете делать проверку IQ, чтобы попытаться уйти. Если проверки все не удаются, вы остаетесь до тех пор, пока вас не уведут силой или вечеринка не подойдет к концу.

Вы получаете бонус +1 к реакции [или больше, если вызываете интерес – см. Пирушки (Carousing), стр. 63] от обычных экстравертов и пенальти –1 или больше от здравомыслящих граждан. Пуритане и другие радикально настроенные кальвинисты реагируют на вас с –4! Этот недостаток стоит –10 очков в кампании, полностью проходящей в местах, где позиции подобных религий сильны. Сюда входит Англия 1650-1659 гг. и ранняя колония в Массачусетсе. В другом случае, его стоимость –5 очков.

Щедрость (Compulsive Behavior: Generosity) *–5 очков*

Вы просто слишком великодушны. Если нищий просит у вас денег, вы должны сделать проверку Воли, чтобы не сунуть руку в карман; там где другие дадут медь, вы дадите серебро. Вы всегда будете прислушиваться к просьбам помочь с деньгами, даже если они очень далеки от действительности, и вам нужно сделать проверку Воли, чтобы не поддаться на хороший рассказ о трудной жизнь. (Если у вас мало денег, когда вас попросили, вы будете долго извиняться.) Вы не полный простак; вы просто чувствуете себя виноватым из-за того, что живете лучше других. В обществе с большим количеством нищих – это, например, большинство средневековых городов - ваши ежедневные расходы повышаются на 10%.

Имейте в виду, что этот недостаток несовместим со Скупостью (Miserliness), но он может дать вам +1 к Репутации от набожных буддистов, мусульман и многих христиан. Если вы сами бедны, бонус к реакции будет даже выше.

Расточительность (Compulsive Behavior: Spendthrift) *-5, -10 или -15 очков*

Деньги просто утекают сквозь ваши пальцы! Вам нравится считаться большим расточителем, вы чересчур любите роскошь, или вы просто находите, что делать покупки забавно - а возможно, все это вместе. Вы не обязательно не умеете делать деньги - вы можете очень хорошо зарабатывать, но вы не хранить деньги. В отличие от Щедрости, вы не просто даете свои деньги любому, кто попросит; вы покупаете товары и услуги, обычно для себя. Этот недостаток не ограничивается богатыми персонажами в богатом мире... бедный фермер в слаборазвитом мире может расходовать свои сбережения, просаживая все деньги в ближайшей таверне.

Стоимость изменяется в зависимости от того, насколько сильна ваша проблема. За -5 очков («умеренный» уровень), вы просто не беспокоитесь о расходах. Ваши затраты на жизнь на 10% выше стандартных для вашего общественного уровня, и всякий раз, когда вы торгуетесь, то получаете -1 ко всем проверкам Торгового дела, за то что нетерпеливы.

За 10 очков («Серьезный» уровень), вы заметно легкомысленны с деньгами; местные торговцы, вероятно, любят вас. Ваши затраты на жизнь повышаются на 40%, и ваши проверки умения торговаться делаются с -2. Кроме того, всякий раз, когда кто-либо предлагает вам купить какой-то предмет роскоши, который отвечает любой из ваших причуд или интересам, а наличных в вашем кармане как минимум в два раза больше, чем запрашиваемая цена, вам придется сделать проверку Воли, чтобы не купить этот предмет.

За 15 очков (“Транжир”) этот недостаток действительно делает вас угрозой самому себе. Ваши затраты на жизнь равны затратам на один уровень Статуса выше или на 80% более (используются те затраты, которые больше). Вы торгуетесь с -5 к Торговому делу, и должны сделать бросок воли, чтобы не купить вещь, которая вам нравится и на которую вы можете найти деньги. Вы должны отыгрывать это.

Имейте в виду, что этот недостаток несовместим со Скупостью (Miserliness), но может сочетаться с Жадностью (Greed). Вы хватаете деньги одной рукой и разбрасываете их другой!

Любопытство (Curious) *–5, -10 или –15 очков*

Вы от природы очень любознательны. Когда вы сталкиваетесь с интересной вещью или ситуацией, то должны сделать проверку против IQ (а не Воли), чтобы не начать это исследовать, даже если вы знаете, что это будет опасно. Хорошие ролевики не будут делать данную проверку слишком часто...

Любопытство касается не тех вопросов, что интересуют всех персонажей («Что в этой пещере? Откуда явилась эта летающая тарелка?»), а реальных вещей («Что будет, если нажать на эту кнопку?»).

Вы будете нажимать кнопки, дергать рычаги, открывать двери, разворачивать подарки и вообще делать все, что в ваших силах, чтобы исследовать любую ситуацию, с которой не знакомы на сто процентов. А когда вы сталкиваетесь с настоящей тайной, то просто не можете отвернуться от нее.

Вы попытаетесь удовлетворить свое любопытство, расспрашивая других об этом. Здравый Смысл здесь не поможет – вы знаете, что это рискованно, но вам ведь любопытно!

Крайнее любопытство: -10 очков. Все проверки IQ чтобы не проявить любознательности делаются с –2.

Жуткое любопытство: -15 очков. Все проверки IQ чтобы не проявить любознательности делаются с –5.

Проклятый (Cursed) *–75 очков*

То же что Неудачливый, но хуже. Когда с партией происходит что-то плохое, это случается с вами в первую очередь и в наихудшей форме. Если происходит что-то хорошее, это проходит мимо вас. И каждый раз, когда мастер хочет поиздеваться над вами, вы не можете возразить, потому что прокляты. Вы не можете выкупить этот недостаток за заработанные очки – вы должны определить, кто вас проклял, разобраться с ним, а уже затем платить очки.

Галлюцинации (Flashbacks) *Различная*

В стрессовой ситуации у вас могут начаться галлюцинации. Это яркие образы, воспроизводящие события, которые хранит ваша память, или другие аналогичные явления. Игрок может выбрать при создании персонажа, от какого типа галлюцинаций он будет страдать, но содержание каждого эпизода остается на усмотрение мастера. Количество очков определяется серьезностью галлюцинаций.

Галлюцинации – очень подходящий результат неудачной проверки на Испуг; и если у вас есть этот недостаток, вы делаете проверку на Галлюцинации всякий раз, когда проваливаете проверку на Испуг или при проверке выбрасываете ровное значение; другие результаты никак не влияют. В любой другой ситуации, которую мастер считает стрессовой, он может бросить 3 кубика; при выпадении 6 или менее, у вас начинаются галлюцинации.

-5 очков: Галлюцинации продолжаются только 2d секунд; галлюцинации серьезно не мешают способностям (-2 ко всем проверкам умений), возникающие образы незначительны - жертва понимает, что у нее галлюцинации.

-10 очков: Длительность галлюцинаций 1d минут; галлюцинации серьезно мешают использованию умений (-5 ко всем умениям); возникающие образы кажутся реальными.

-20 очков: Длительность галлюцинаций 3d минут; галлюцинации настолько серьезны, что не позволяют использовать никакие умения; галлюцинации кажутся полностью, на 100% реальными, и могут быть потенциально смертельными, так как вы не имеете связи с внешним миром.

Жажда славы (Glory Hound) *–15 очков*

Это более серьезный случай Самоуверенности (стр. 34); персонаж не может взять одновременно и Жажду Славы, и Самоуверенность. Вы всегда выкроите время на разговор с прессой, позирование фотографу или раздачу автографов. Вы желаете быть на виду - вы всегда будете делать самые рискованные поступки, разрабатывать сложные планы, чтобы продемонстрировать свои способности, возглавлять атаку и т.п.

Вы получаете +1 к реакции (по крайней мере, публично) от журналистов, маленьких детей, подростков, и т.п. и -1 к реакции от коллег по работе, других героев и т.п. Если человек с Жаждой Славы имеет успех, это может провести к улучшению Репутации для широкой публики; покупайте ее отдельно при создании персонажа или зарабатывайте в ходе кампании.

Некомпетентность (Incompetence) *–1 очко*

Персонажа можно назвать некомпетентным в определенном умении за -1 очко. Он не может изучить это умение, и любая попытка использовать его по умолчанию делается с дополнительным пенальти -4.

Некомпетентность считается ментальным недостатком, даже если это физическое умение. Персонаж просто не годится для этого или имеет ментальный блок против изучения данного умения. Вы не можете быть некомпетентны в единственной специализации; если вы некомпетентны, например, относительно Огнестрельного оружия, то вы некомпетентны с любым типом огнестрельного оружия.

Ни одному персонажу не позволяется получать более чем -5 очков за Некомпетентность.

Мастер может отвергнуть любой род некомпетентности, который кажется глупым или оскорбительным в его конкретной кампании. Также мастер может считать один или два вида некомпетентности за характерные черты, если персонаж уже получил максимальное число очков за данный недостаток.

Приносящий несчастье (Jinxed) *–20/-40/-60 очков*

Персонаж, Приносящий несчастье, разносит неудачу, словно чуму. Она не влияет на него, но воздействует на всех окружающих. Если у вас дурной глаз, все окружающие получают штраф от -1 до -3 (в зависимости от силы дурного глаза: -20 очков за -1) к любому броску, который мастер делает за них. Они не получают штрафа к броскам, которые делают сами. Таким образом, остальная партия не может

понять, что кто-то приносит несчастье, если не обратит внимание, что слишком уж часто «верные» попытки не удаются.

Этот недостаток действует на всех: и на друзей, и на врагов. Отличным примером является Одиссей. Он был сильным, умным и решительным, он выдерживал все испытания, что посылала ему судьба, но ни один из его товарищей по плаванию не смог сделать того же. Отчасти то что он выжил являлось следствием того, что вокруг него все шло неправильно и для противников. Полифем, например, провалил очень простую проверку IQ, когда имел с ним дело.

Маниакально-депрессивный(Manic-Depressive)

-20 очков

Ваше настроение постоянно меняется - от всплесков энтузиазма до угрюмой отстраненности. В начале каждой игровой сессии бросьте один кубик. Если выпало 1-3, то вы в своей активной фазе; 4-6 означает депрессию. Каждые пять часов игрового времени бросайте 3 кубика. 10 или менее указывает, что у вас начинается перепад настроения. В течение следующего часа, вы смените свою текущую фазу на противоположную. Вы останетесь в новой фазе в течение, по крайней мере, пяти часов (после чего снова бросаете 3 кубика).

В активной фазе вы страдаете от Самоуверенности (см. стр. 34). Вы будете дружелюбны, отзывчивы и заинтересованы всем происходящим. В депрессивной фазе, Самоуверенность сменяется Рассеянностью (стр. 30) и Ленью (стр.34). Вас не будет интересовать ничего, кроме лежания в кровати, печального сидения в темной комнате или других столь же замечательных способов убить время. Если ваши компаньоны заставляют вас что-либо делать, вы будете действовать с -5 ко всем умениям.

Перепад настроения может также вызывать чрезвычайная ситуация; в этом случае переход происходит немедленно. Выбросив 10 или менее на 3х кубиках, вы меняете фазу. Это может быть хорошо (непредвиденная активнось) или плохо (начинается депрессия, и вы становитесь бесполезны).

Нет чувства юмора (No Sense of Humor)

–10 очков

Вы совсем не понимаете шуток - вы считаете, что все происходящее - серьезно. Кроме того, вы никогда не шутите и сохраняете серьезность в любое время. Другие реагируют на вас с -2 в любой ситуации, где этот недостаток становится очевидным.

Одержимость(Obsession)

от -5 до -15

Вы зациклены на единственной цели. Все что вы делаете направлено на ее достижение. Это отличается от Разорительной привычки тем, что это не ежедневная привычка, а навязчивая идея, которая мотивирует все ваши действия. Это отличается от Фанатизма тем, что не обязательно подразумевает единственное убеждение или систему убеждений.

Чтобы отыграть одержимого персонажа, вы должны суметь направить все его действия на достижение цели. Всякий раз, когда персонаж собирается (или его заставляют) сделать нечто, не приближающее его в дальнейшем к цели, требуется проверка Воли.

Стоимость зависит от того, краткосрочная или долгосрочная цель. Убийство какого-либо или соблазнение конкретного человека будет стоить -5 очков, тогда как большие цели вроде путешествия в труднодоступное место или избрание в президенты оцениваются более высоко. Некоторые виды одержимости могут вызвать у окружающих негативную реакцию; если так, то может понадобиться приобрести Неприятную Привычку или Заблуждение

Если и когда цель достигнута, персонаж должен изменить цель на новую, или выкупить Одержимость.

На грани(On the Edge)

-15 очков

Иногда вам все равно, будете вы жить или умрете. Вы не активный самоубийца, но подвергаетесь необоснованному смертельному риску. Когда вы сталкиваетесь с угрожающей жизни ситуацией (управляете горящим транспортом, идете на встречу уличной банде, будучи вооружены только зубной щеткой), то должны сделать успешную проверку IQ прежде, чем сможете отступить (одна попытка за ход; 14 или выше приводит к автоматической неудаче).

Каждый ход, когда вы в бою, делайте проверку IQ (опять же, 14+ приводит к неудаче), чтобы не броситься в тотальную (All-Out) атаку (или не совершить граничащий с сумасшествием самоубийственный поступок). Большинство благоразумных людей избегает вас (-2 к реакции от каждого кто понимает, что вы ненормальный). Представители примитивных народов и недалекие люди будут ошибочно считать храбростью ваше отношение к собственной жизни, реагируя на вас с +2.

Личный знак(Trademark)

Различная

Многие герой и негодяи, особенно в киношных кампаниях, имеют особый символ - Личный знак, который они оставляют на месте действия, как бы “подписываясь под работой”. Классический пример – вырезанная буква Z у Зорро.

Никто из персонажей не может иметь более одного Личного знака. Многочисленные действия (например, связывание жертв красным телефонным проводом, рисование лягушки на стене и разбивание всех компьютеров в здании) просто делают ваш Личный знак более отчетливым - но это не несколько Личных знаков.

-1 очко: Ваш Личный знак отнимает очень немного времени и не может использоваться для того, чтобы установить вашу личность; это, в общем-то, Причуда. Типичный пример - это нечто оставленное на месте - игральная карта, небольшое чучело животного и так далее, пока это не дает возможности выследить вас и занимает мало времени.

-5 очков: Ваш Личный знак все еще прост, но вы обязательно должны оставить его. Вы не можете покинуть место действия, пока не сделаете этого, даже если ваши враги уже ломают дверь.

-10 очков: Как и выше, но оставляя Личный знак вы увеличиваете шансы найти вас - вырезанные инициалы, записки, отслеживаемые ключи, и так далее. Создание такого рода Личного знака требует минимум 30 секунд. Каждый, кто осматривает место преступления и видит ваш Личный знак, получает +2 при проверке умения Криминология.

-15 очков: Ваш Личный знак очень сложный – поливание пойманных бандитов определенным одеколоном, окрашивание всего места преступления в розовый цвет, запись длинного стихотворения для полиции - он фактически гарантирует ваше обнаружение (с этим недостатком мастер может дать информацию о вас, не требуя успешной проверки Криминологии).

Помните, что Личный знак это не поимка мошенника и не совершение преступления. Это способ его совершения. Уничтожение файлов на компьютере не является Личным знаком; а приведение их в негодность путем замены всех семерок на пятерки будет таковым.

УМЕНИЯ

Художесвенные умения

Видеопроизводство/TL (Video Production) (Ментальный/Средний) IQ-6 или любое постановочное умение-4

Вы знакомы с видеоаппаратурой и можете со знанием дело режиссировать шоу (телепрограмму, голографическое видео, кинофильм и т.д.). Это умение может быть очень полезно в кампании по современности или по будущему, потому что позволяет вам иметь дело с миром рок программ, публичных политиков и СМИ. Обратите внимание, что, используя это умение по умолчанию, у вас наверняка будут проблемы с аппаратурой, даже если проверка удачна и вы точно знаете, какого результата хотите добиться.

Атлетические умения

Чувство тела (Body Sense) (Физический/Сложный) DX-6 или Акробатика-3

Это способность быстро прийти в себя после телепортации или любого подобного магического или телепатического "мгновенного перемещения". Проверка делается с -2, если вас развернуло, с -5, если перевернуло с ног на голову и т.д. Обратите внимание, что вы не можете изменять физическое расположение во время телепортации - только ориентацию.

Успешная проверка показывает, что вы можете нормально действовать со следующего хода. Провал означает, что вы дезориентированы - никакие действия кроме защиты в первый ход невозможны. Критический провал означает, что вы упали оглушенным.

Модификаторы: +3 за Чувство Направления.

Полет (Flight) (Физический/Средний) DX-4

Это умение хорошо летать без использования всякой техники, быстро разворачиваться, маневрировать. Это умение не зависит от того, вызван ли полет магией или псионикой.

Для существа, от природы наделенного крыльями, полет по умолчанию кидается против DX, а не DX-4, но по прежнему может быть улучшен, как обычное Физическое/Среднее умение.

Боевые / Оружейные умения

Бокс (Boxing) (Физический/Средний) Нет уровня по умолчанию

Хотя на западе его и не считают боевым искусством, бокс - это научная техника рукопашного боя. В плане точности и изящества бокс находится где-то посередине между кулачным боем и каратэ. При ударе рукой добавьте 1/5 уровня в умении Бокс к повреждению. Для ударов ногой подобного бонуса нет. Действительно, Бокс не учит как драться ногами; поэтому при ударе ногой используйте DX-2 или Кулачный Бой-2. Парирование равняется 2/3 умения Бокс, -3 против оружия, использующего не колющие атаки, и -2 против ударов ногой (в боксе не проходят эффективную защиту от них). Бокс действительно хорош тем, что учит бойцов, как правильно уходить от вражеских ударов, предсказывая их по положению и действиям противника еще до того, как удар нанесен. Против ударов рукой или колющим оружием боксер получает бонус на Уворачивание в 1/8 его умения (округлять вниз). Этот бонус не учитывается против рубящих атак или атак с дальнего расстояния.

В киношной кампании по **GURPS Martial Arts** боксеры получают те же дополнительные бонусы к атакам, что и мастера боевых искусств (см. **GURPS Martial Arts**, стр. 47). Но они не могут брать преимущество Тренировался у мастера (Trained by a Master), так что не могут производить "киношные" атаки.

Обратите внимание, что в некоторые восточные стили входит западная техника бокса или весьма близкие ему техники.

Плащ (Cloak) (Физический/Средний) DX-5, Владение щитом-4(баклером-4)

Это умение использовать плащ или накидку как для защиты, так и для атаки. Плащ в ближнем бою обсчитывается так, словно он является щитом (см. поля на стр. 114).

Существует два вида плащей, используемых в бою: большой, тяжелый и длинный плащ с капюшоном и меньший, легкий, до пояса, который используют в качестве накидки.

Тяжелый плащ

Тяжелый плащ используется как щит; считайте защитные маневры как Блокирование со значением половина от умения Плащ, он дает PD 2.

Атака тяжелым плащом – это обычно попытка накинуть его на противника. Плащ считается метательным оружием (SS 12, Acc 1, Max 2, нет половины повреждений). Максимальный бонус при прицеливании +1. От брошенного тяжелого плаща можно Увернуться, Заблокировать или Парировать его оружием весом в 2 фунта или больше. Тяжелый плащ весит 5 фунтов.

На расстоянии в 1 ярд атакующий может удерживать край набрасываемого им плаща. Если он не попал, либо враг успешно защитился от атаки, на то, чтобы притянуть плащ и подготовить его к новой атаке, потребуется один ход. Если бросок успешен, атакующий может попробовать дернуть за плащ и вывести противника из равновесия. Проведите Быстрое Состязание ST; атакующий получает бонус +2. Если защищающийся проиграл состязание, то в следующий ход он действует с –2 к DX. Если он проиграл состязание на 5 или больше, то падает на колени, если случился критический провал - то сваливается с ног. Требуется успешная проверка DX и один ход, чтобы снять плащ. А до этого времени плащ ослепляет врага и не дает ему атаковать или применять активную защиту.

Легкий Плащ

У легкого плаща больше применений. Хотя его PD при использовании в качестве щита всего 1, но его более изобретательно можно использовать для нападения. Легкий плащ весит 2 фунта. Как оружие он может:

Быть наброшен на голову оппонента.

Быть обернут вокруг оружия или руки оппонента.

Быть брошен в лицо врага.

Бросание легкого плаща аналогично бросанию тяжелого (те же модификаторы за расстояние), но его нельзя держать при броске, его можно парировать любым оружием, и не надо делать проверку DX, чтобы освободиться. Оппонент считается ослепленным, пока не потратит ход, чтобы снять плащ.

Оборачивание его вокруг вражеского оружия требует, чтобы владелец удерживал плащ. Проведите Быстрое Состязание умения Плащ атакующего (минус все возможные пенальти – см. Удар оружием, стр. 110-111) и Обращение с Оружием защищающегося (либо его DX, если у него оружие дальнего боя). Если плащ завязался вокруг оружия ближнего боя, то защитник должен победить в Состязании навыков обращения с оружием, прежде чем он снова сможет его использовать. Каждая такая попытка считается действием. Если владелец плаща хочет атаковать другим оружием, то он получает -2 в дополнение ко всем прочим минусам за использование левой руки, если он продолжает держать плащ. Защищающийся может стрелять из пистолета, вокруг которого обернут плащ, но выстрел производится с дополнительным пенальти -6, и целится нельзя. Необходимо выиграть состязание DX против умения Плащ, чтобы высвободить оружие дальнего боя.

Оборачивание плаща вокруг руки противника - это Быстрое Состязание умения Плащ -2 (-2 за прицеливание в руку) против DX защищающегося. Если защищающийся держит в любой из рук оружие ближнего боя, то он имеет возможность парировать плащ перед состязанием. Защищающийся должен выиграть состязание ST, чтобы освободить руку. Стрельба из оружия со связанной рукой рассчитывается как указано выше.

Чтобы бросить плащ в лицо противника, делается проверка умения Плащ-5. Если атака успешна, жертва может быть ослеплена на ход. Против этой атаки можно применять любой вид защиты. Критический успех при проверке умения Плащ означает, что 1 очко повреждений нанесено по глазу врага (по какому именно, определяется случайно), это ослепляет оппонента на ход и ментально оглушает его. Если атакующий выполнил проверку атаки более чем на 5, а обороняющийся не смог защититься, то его DX уменьшается на 1 на следующий ход.

Повреждения плащей рассчитываются по правилам на полях стр. 120. Плащ (тяжелый или легкий) обладает DR 1 и может быть уничтожен, получив 5 очков режущего повреждения (3 для легкого плаща).

Наводчик/TL (Forward Observer)
(Ментальный/Средний) IQ-5

Это умение навести огонь артиллерии и авиа-удар на цель. Он включает использование карты, компаса и особенностей ландшафта для определения расположения цели, а также тактическое умение навести огонь орудия для получения наилучшего результата.

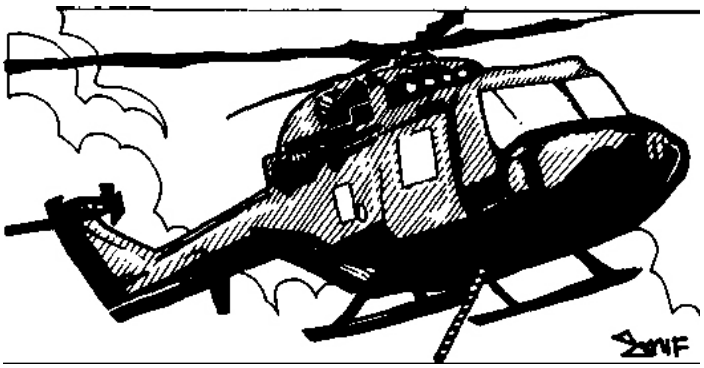
Модификаторы к проверке: –1, если недоступен бинокль, -3, если недоступна карта, -5, если нет ни карты, ни бинокля, и –1 за каждые 500 ярдов до цели (-3 за 500 ярдов при отсутствии бинокля). Неудача означает, что враг не задет; критическая неудача причиняет трудности и вызывает опасность. Наихудшая критическая неудача (по выбору мастера) приводит к тому, что обстреляны свои позиции. Наводчик авиа-ударов получает +1 к умению при наводке удара с воздуха и –1 к умению при наводке артиллерии.

Более детальные правила по авиа и артиллерийским ударам можно найти в **GURPS High-Tech**, Второе издание, стр. 79-85 и 87-90.

Погрузка без приземления (No-Landing Extraction)
(Ментальный средний) IQ-5

Это умение осуществлять погрузку с земли в или на летательный аппарат без приземления. Существует несколько подобных систем; все они требуют значительной подготовки груза на земле (на усмотрение мастера или 2d часов на полную подготовку к погрузке). Неудачные проверки не дают осуществить погрузку или причиняют вред грузу либо пассажирам (на усмотрение мастера). Критическая неудача всегда приводит к потере груза, смерти или серьезному ранению пассажира.

Помните, что подбираемый человек не обязан обладать умением Погрузки без приземления... если кто-то на земле знаком с этим умением.



Ядерная-Бактериологическая-Химическая война/TL (Nuclear-Biological-Chemical Warfare)
(Ментальный/Средний) IQ-5

Это умение действовать в среде, подвергшейся действию ядерного, бактериологического или химического оружия, используя необходимое защитное снаряжение. Без этого умения человек подвергается серьезному риску неправильно применить защитное снаряжение и быть зараженным.

Это умение требует доступа к соответствующему снаряжению; возможно действовать по наитию (если согласится мастер) но с пенальти от –5 до –5. Обратите внимание, что даже в этом случае человек с высоким значением в данном умении с большей долей вероятности достигнет успеха; разница между высоким уровнем умения и IQ-5 возможно станет разницей между жизнью и смертью. Однако когда сделана первая проверка, используйте самое высшее значение умения в партии.

Метательная палка (Throwing Stick)
(Физический/Легкий) DX-4

Это умение метать хорошо сбалансированную палку особой формы, вроде бумеранга. Такого рода метательная палка не возвращается к бросившему.

Метательная палка обладает следующими характеристиками: руб+1 тупого повреждения, SS 11, Acc 2, 1/2 повреждений на расстоянии STx6, максимальная дальность STx10, вес 1, минимальная ST 7.

Реслинг (Wrestling) (Физический/Средний) DX-5

Это западный вид спорта, который также может быть полезен в бою. В Реслинге учат как повалить соперника, придавить его к земле и применять различные удержания и захваты. Пусть это умение не так эффективно как Дзюдо, но оно дает преимущество при ведении Боя вплотную (Close Combat).

Вы можете использовать умение Реслинг вместо DX при сражении вплотную как и Дзюдо. Вы также добавляете 1/8 вашего умения к эффективной ST при попытках Свалить с ног или Прижать, использовать Захват или Залом руки (см. **GURPS Martial Arts**), а также при попытках Вырваться (см. стр. 112). Этот бонус не дается при использовании умения по умолчанию.

Хобби – умения

Игры (Games) (Ментальный/Легкий) IQ-5

В кампании, где важное место занимает детальный отыгрыш, персонаж также может быть игроком. Викинги и кельты, например, очень любили настольные игры наподобие хнефатафл, лиса и гусь, археологами было найдено большое количество досок и фигурок. Шахматы пришли в Европу из Индии благодаря арабским торговцам,

и теперь игра в шахматы знакома во многих культурах. Древние африканцы играли в манкалу, а различные варианты го широко известны на востоке. Современные игры с миниатюрами берут свое начало в XVIII веке, когда солдатики использовались как для тренировки в военном деле, так и для простого времяпрепровождения.

Каждая игра считается отдельным умением. В большинстве культур умение играть в одну или несколько игр является ценным качеством в обществе.

В кампании игра может вестись на крупную сумму, либо герою может прийтись сыграть против могущественного чудовища или мага, когда на кону жизни его компаньонов. Иногда споры решаются игрой, как видом бескровной дуэли.

Магические умения

Полет (Flight) ***(Физический/Средний) DX-4***

См. стр. 242 в разделе Атлетические умения.

Метание заклинаний (Spell Throwing)
(Физический/Легкий) DX-3, Метание или Метание заклинаний (другое заклинание)-2

Это умение используется, чтобы поражать цель метательными заклинаниями после того, как они произнесены (см. стр. 150). При этом действуют все нормальные правила для оружия дальнего боя. Для каждого метательного заклинания нужно отдельное умение, нет различий лишь между Огненным Шаром и Взрывающимся Огненным Шаром, а также между Каменным Снарядом/Ледяной Сферой, которые очень похожи. Обратите внимание, что “метание” - это не совсем подходящее название для данного умения. Метательное заклинание летит само по себе после того, как маг отпускает его, оно не зависит от ST волшебника; умение Метание заклинаний позволяет магу лишь *направить* снаряд в цель.

Умения для природы

Водолазный скафандр/TL (Hard-Hat Diving)
(Ментальный/Средний) Акваланг-2

Это умение погружаться в шлеме, с грузилами и (обычно) в полном водолазном костюме. В большинство водолазных скафандров воздух подается с поверхности с помощью шланга; скафандр может использовать баллон или снабжаться воздухом с подлодки, но это бывает редко. См. **GURPS High-Tech**, Второе издание, стр. 90-91.

Ходьба (Hiking)
(Физический/Средний) Нет уровня по умолчанию

Это умение основано на HT, а не на DX. Оно отражает тренированность для длительных переходов, путешествий, марша и т.д. Оно также включает знания о том, как лучше нести рюкзак, как изменять темп движения и т.д. Бросайте против Ходьбы каждые полдня пешего перехода; при успешном броске увеличьте пройденное расстояние (см. стр. 187) на 20% до учета условий передвижения. Если несколько человек путешествуют вместе, все должны выполнить проверку Ходьбы, чтобы вместе пройти большое расстояние.

Мастер может дать бонусы за хорошие карты и удобную обувь, но не за ландшафт: влияние ландшафта на проходимое расстояние описано на стр. 187-188.

Ориентирование (Orienteering)
(Ментальный/Средний) IQ-5

Это способность определить свое положение по ландшафту (американские военные называют это «навигацией на суше»). Проверки на Ориентирование делаются с пенальти от -1 до -10 (по решению мастера) за нахождение в незнакомом районе. Намного сложнее ориентироваться в арктической снежной пустыне, нежели в центре Кливленда!

Модификаторы: Проверки на Ориентирование получают бонус с +1 за точную карту, компас или четкий вид на солнце и звезды при наличие по крайней мере одного часа на наблюдение (эти бонусы не являются кумулятивными).

Профессиональны умения

Ядерная-Бактериологическая-Химическая война/TL (Nuclear-Biological-Chemical Warfare)
(Ментальный/Средний) IQ-5

См. стр. 243 в разделе Боевые/Оружейные умения.

Видеопроизводство/TL (Video Production) ***(Ментальный/Средний) IQ-6 или любое постановочное умение-4***

См. стр. 242 в разделе Художественные умения.

Псионические умения

Ментальный блок ***(Ментальный/Средний) Воля-4***

Хотя данное умение ради удобства отнесено в раздел Псионических, оно не требует наличия пси-способностей. Ментальный блок – это способность создать непсионическую ментальную преграду, не дающую псионикам видеть ваши мысли или чувства с помощью Чтения мыслей или умения Почувствовать эмоции (но только с их помощью).

Примером ментального блока могут являться производимые в уме сложные математические вычисления или непрерывное чтение стихов. Любой может делать это в течение короткого времени (проверка против IQ или Воли+4), но чтобы намеренно поддерживать ментальный блок во время другого занятия, в состоянии стресса или более минуты, требуется умение.

Мастер может потребовать проведения проверки на Ментальный блок, когда встает вопрос, думал ли некто о чем-то важном. Это нужно даже если человек не обладает данным умением – делайте проверку умения по умолчанию. Новая проверка требуется каждую минуту, когда человек ничего не делает, или каждый ход в бою или в стрессовой ситуации (например, кто-то очень старается не думать о чем-то, что его сильно беспокоит).

Если используется данное умение, проводите Состязание в умениях Ментальный блок и Чтение мыслей ежеминутно. Оно отдельно от остальных проверок, требуемых, чтобы заставить работать Чтение мыслей или прорваться сквозь Ментальный Щит. Если объект выигрывает, то шпик не увидит ничего, кроме стихов или таблицы умножения. Если он проигрывает, то блок не удался.

Успешное Чтение мыслей позволит увидеть его мысли частично или целиком.

Если пытающийся поставить Ментальный блок терпит критическую неудачу, то он думает об этом в подробностях – на самом видном участке сознания!

Если человек не делает ничего другого, кроме как концентрируется на блокировании, он получает бонус +2. Ментально или физически оглушенный человек получает –3 к проверке. Проверки при попытке спрятать не мысли, а эмоции сложнее, и они выполняются с пенальти –2 или больше, в зависимости от того, насколько сильными мастер считает эмоции. Мастер может наложить дополнительные минусы за иные обстоятельства, например, при попытке скрыть эмоции, подбираясь к жутко ненавистному врагу.

Полет (Flight) (Физический/Средний) DX-4

См. стр. 242 в разделе Атлетические умения.

Научные умения

Компьютерный взлом/TL (Computer Hacking)
(Ментальный/Очень сложный)
Использование компьютера-8
или Компьютерное программирование-4

Это умение используется, чтобы «взломать» компьютерную систему. Не обязательно наличие кибердеки – достаточно обычного терминала с доступом к системе (либо прямым, либо через систему коммуникаций). Однако это умение можно использовать вместе с кибердекой в кампаниях, где подобное оборудование доступно. Детали см. в Главе 4 книги **GURPS Cyberpunk**.

Криптоанализ/TL (Cryptanalysis)
(Ментальный/Сложный)
Специальный уровень по умолчанию; см ниже

Это умение позволяет изобретать и ломать коды. Оно может быть использовано в военное время, для шпионажа или просто в бизнесе, когда высоки ставки. Оно может включать в себя все от автоматических шифровальных систем до несложных шифров.

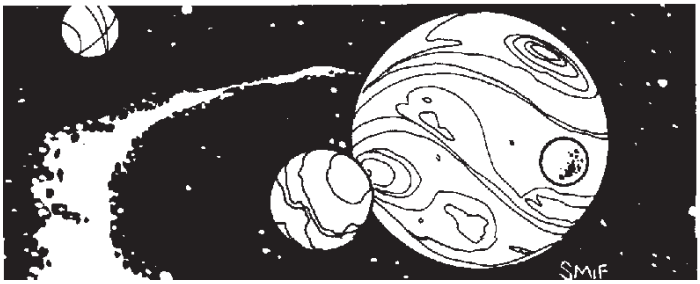
Умение не действует по умолчанию, когда речь идет о современных высокотехнологичных шифрах. Но шифры до XX века были намного проще. Даже в кампаниях по настоящему и будущему времени можно встретить простые шифры. У террористов редко есть доступ к хорошему шифровальному оборудованию. Да и шпионам иногда не достает оборудования или подготовки в современном криптоанализе. Таким образом, персонажи могут встретить обычные шифры, используемые уже сотни лет. В таких случаях, навык по умолчанию - это Математика-3 или IQ-5. Или же мастер может выдать игрокам закодированное сообщение, чтобы они попытались его расшифровать.

Также персонажи с этим навыком могут сами придумывать методы шифрования. Когда они создают быстрый шифр, обратите внимание, насколько им удалась проверка Криптоанализа. Это значение равняется минусу, который получит враг, пытающийся расшифровать код. Делая проверку с -2, шифровальщик может изобрести код, который будет выглядеть как обычный разговор, не привлекая таким образом ненужного внимания.

Те, у кого есть доступ к компьютеру, получают бонус от +1 до +5 при использовании криптологии. Домашний компьютер дает +1, миникомпьютер +2, мейнфрейм от +3 до +4 и суперкомпьютер +5. Пользователь должен быть опытен в умении Программирование или Использование Компьютера, уровень одного из которых должен быть 15+. Также необходима определенное программное обеспечение.

При декодировании наличие примера кода с расшифровкой дает +5. Если сообщение, которое необходимо расшифровать, короче 25 слов, то проверка делается -5. Любой человек, обладающий Математическими Способностям, может добавить их к проверкам Криптоанализа.

Криптоаналитическая тренировка требует сверхсекретного/особого доступа специального разведывательного управления США и подобного доступа в армиях других стран. Таким образом, те, чьи недостатки могут угрожать интересам безопасности, не могут изучить это умение по нормальным каналам. Кроме того, специалисты с этим умением становятся целью вражеских шпионов. Начальство дважды подумает, прежде чем позволит специалисту по криптоанализу участвовать в опасном задании. Но шпионы и криминалитет могут найти путь в обход обычных ограничений. Разведка с хорошими связями может найти способ обучить некоторых своих агентов, используя неофициальные каналы. Иностранные криптографы могут оказаться втянуты в двойную игру.



Планетология/TL (Planetology)
(Ментальный/Средний) IQ-5, Геология-4,
Метеорология-4, другой тип Планетологии-3

Это научное умение представляет собой общие знания о структуре планеты и ее условиях – геологических, метеорологических, климатических, атмосферных, гидрографических и экологических – для планет одного из основных планетарных типов. Выберите вид умения:

Каменные/Ледяные миры: Похожие на Меркурий или Плутон (почти все спутники, астероиды и другие малые планеты, не имеющие атмосферы).

Землеподобные: Практически все обитаемые миры.

Враждебные для землян: Похожие на Титан.

Газовые гиганты: Похожие на Юпитер или Уран.

Планетология может использоваться вместо нескольких других умений. Она дает уровень по умолчанию –3 в Геологии и Метеорологии; -4 в Ботанике, Экологии и Зоологии; -5 в Выживании в основном ландшафте этой планеты. За более детальной информацией о мире обращайтесь к специалисту в подходящем умении – Геологии, Метеорологии и т.д. Мастер может назначить пенальти для миров, которые серьезно отличаются от обычных миров своего типа.

Философия (Philosophy)
(Ментальный/Сложный) IQ-6

Это изучение основ убеждений, подобное Теологии (стр. 62). Каждое философское учение - это специализация. Студент философского факультета не обязательно разделяет принципы, которые он изучает, или, если верит, не обязательно думает, что они установлены свыше. Философские учения не обязательно связаны с религиозными или сверхъестественными концепциями.

Это умение отчасти уместно в кампании по боевым искусствам, где персонаж знает боевые умения различных (и даже противостоящих друг другу) духовных учений; в случае примирения философии обеих школ, их можно безболезненно совместить (обратите внимание, что в Азии многие совмещают фактические противоположные религии, несмотря на значительные различия между ними).

Если во время приключения персонаж-философ задумывается над правильностью своих действий, мастер должен позволить ему сделать проверку Философии или Теологии (буддизма, даосизма, синтоизма или другой специальной религии). При успешной проверке и в зависимости от ее успешности, мастер может "просветить" персонажа, если это возможно, умной фразой или даже притчей. Мастер должен не говорить игрокам что делать, а показать, что чувствовал бы человек с предысторией персонажа.

Успешная проверка Философии может также предсказать действия других людей, исповедующих данную философию.

Ксенобиология/TL (Xenobiology) (Ментальный/Средний) Нет уровня по умолчанию

Это общие знания о всех видах жизни планет определенного типа. Выберите умение:

Землеподобные: Похожие на Землю.

Враждебные для землян: Похожие на Титан.

Газовые гиганты: Похожие на Юпитер или Уран.

Ксенобиология может использоваться вместо нескольких других умений. Она дает уровень по умолчанию –3 в Зоологии, Экологии и Ботанике; -4 в Генетике, Биохимии и Физиологии. За более детальной информацией о формах жизни обращайтесь к специалисту в подходящем биологическом умении. Мастер может назначить пенальти для миров, которые серьезно отличаются от обычных миров своего типа.

Ксенология/TL (Xenology) (Ментальный/Сложный)IQ-6

Это общие знания об основных инопланетных расах известной части вселенной, их культуре, образе жизни, нравах, обществе и психологии. Данное умение позволит определить расу инопланетянина и даст информацию о его культуре, строении, свойствах и возможных образцах поведения, если они известны; оно дает очень поверхностную информацию о новых расах инопланетян. Оно также будет полезно в кампании по фентези, где мир по большей части неизведан и где существуют десятки различных рас.

Успешная проверка на Ксенологию требуется перед использованием Дипломатии по отношению к инопланетянину; для любой инопланетной расы даже Торговое дело, Тактика и другие умения будут различаться, и сначала потребуют сделать проверку Ксенологии. Если проверка Ксенологии неудачна, применяемое умение получит пенальти –4.

Модификаторы: +1 или больше для знакомой расы; пенальти от –1 до –6 для «очень чуждой» расы. Сложные вопросы должны получать соответствующие пенальти. Длительное наблюдение должно давать бонусы, особенно в случае с новыми расами. Ксенолог может специализироваться на определенной инопланетной расе, получая бонус +5 при проверках, связанных с ней, и пенальти –1 для остальных рас.

Глубина познаний ксенолога также будет зависеть от числа известных науке рас: -1 за 5-10 рас, -2 за 11-50, -3 за 51-100, -4, если рас более 100. Эти модификаторы применяются лишь при попытке вспомнить факты об уже известной расе. При контакте с новыми расами опыт общения со многими видами инопланетян является преимуществом: +1 за 11-50 уже известных рас, +2, если уже известно более 50 рас.

Социальные умения

Запугивание (Intimidation) (Ментальный/Средний) ST-5 или Артистизм-3

Это умение убедить в чем-то кого-либо путем запугивания. Смысл его состоит в том, чтобы заставить жертву поверить, что вы можете и хотите, а возможно, даже стремитесь сделать с ней что-то очень нехорошее.

Умение запугивать может заменить бросок реакции в любой ситуации, хотя оно дает -3 при просьбе о помощи. Успешная проверка на запугивание дает Хорошую (но обычно не Дружественную) реакцию, проваленная - Плохую. При критическом успехе жертва должна сделать проверку на Испуг с -10!

Точный результат успешной проверки зависит от объекта воздействия. Честный гражданин вероятно будет сотрудничать, злясь или напустив на себя фальшивую радость. Бомж может вылизывать ваши ботинки (и даже стать искренне лояльным). А какой-нибудь крепкий качок может не испугаться, а заявить "Ты парень что надо!". Это решает и отыгрывает мастер.

Если Запугивание используется против игрового персонажа (или, если захочет мастер, против NPC), то также можно провести Состязание Запугивание против Воли. См. Проверки на влияние на полях стр. 93.

Модификаторы: +2 за демонстрацию силы и кровожадности, +3 за сверхчеловеческую силу или зверскую кровожадность. Мастер может назначить бонус +1 за умный или пугающий диалог, но может дать и минусы, если подход нескладный или несоответствующий. Мастер может назначить любой минус, если игроки пытаются запугать кого-то, кого, по его мнению, просто нельзя напугать. Это, например, любой обладающий преимуществом Невозмутимый (стр. 237)

Особое запугивание: Если игрок выполнит проверки и Запугивания, и Заговаривания зубов, и хорошо все это отыграет, то он способен запугать кого-то, даже если ему нечем подкрепить свои слова. Это единственный способ запугать некоторых людей (мастеров боевых искусств, мировых правителей, агрессивных пьяниц). Успех при обеих проверках дает Очень Хорошую реакцию. Успех в одной и провал в другой дает Слабую реакцию. Провал обоих - Очень Плохую.

Учтите, что Умение Допрашивать может по умолчанию равняться Запугиванию-3. Вы не сможете точно отличить правду ото лжи, но сможете заставить пленника говорить.

Вотровские / шпионские умения

Компьютерный взлом/TL (Computer Hacking) (Ментальный/Очень сложный) Использование компьютера-8 или Компьютерное программирование-4

См. стр. 245 в разделе Научные умения.

Криптоанализ/TL (Cryptanalysis) (Ментальный/Сложный) Нет уровня по умолчанию

См. стр. 245 в разделе Научные умения.

Запугивание (Intimidation) (Ментальный/Средний) ST-5 или Артистизм-3

См. стр. 246 в разделе Социальные умения.

Погрузка без приземления (No-Landing Extraction) (Ментальный средний) IQ-5

См. стр. 243 в разделе Боевые/Оружейные умения.

Транспортные умения

Экзоскелет/TL (Exoskeleton) (Физический/Средний): IQ-6, DX-6 или Боевой скафандр-2

Это способность использовать экзоскелеты: от персонального неусиливающего, позволяющего людям передвигаться при высокой гравитации (см. **GURPS Space**) до больших грузовых экзоскелетов, которые занимают место автопогрузчиков в высокотехнологичных обществах. Незнакомые устройства используются с теми же пенальти, что и при Вождении (стр. 68).

При обстоятельствах, где обычно проводится проверка DX, оператор экзоскелета делает проверку либо DX, либо умения Экзоскелет (что меньше). Для основанных на DX умений он делает проверку меньшего из (умение-1) или (Экзоскелет-1). Мастер может наложить пенальти на действия, особенно трудные к исполнению в экзоскелете, например, на акробатику. Однако большинство экзоскелетов имеют сменные насадки на руки, позволяющие оператору выполнять тонкую работу.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Элементы питания

При техническом уровне 8 и выше большая часть оборудования работает на стандартных элементах питания (power cells). Технология их производства остается на усмотрение мастера. Цены и время работы, указанные ниже, предполагают, что батареи используют плутоний, антиматерию или что-то столь же непонятное, их невозможно перезарядить и они не могут разрядиться достаточно быстро, чтобы произошел взрыв. Считается, что батарея может храниться неопределенно долго, если не используется, и хорошо работает в течение двух лет, если не сказано обратное.

Батареи также могут быть просто очень емкими батареями для хранения энергии. В этом случае они работают лишь половину указанного срока, но их можно перезарядить на любой электростанции, включая генератор космического корабля, примерно за день. И они могут взорваться в случае короткого замыкания...

Батареи весят много для своего размера. Последствия разрушения батареи зависят от ее содержимого: чем оно опаснее, тем сложнее разрушить батарею. Элементы питания на антиматерии или плутонии не будут хрупкими.

Виды батарей

Батареи бывают шести размеров, имеющих буквенные обозначения от AA (самые маленькие) до E (самые большие). Мощность батарей возрастает экспоненциально. A-батарея в десять раз мощнее AA-батареи, а B-батарея в десять раз мощнее A-батареи и так далее.

AA-батарея: Эта батарея представляет собой диск размером с булавочную головку, 1/16'' в диаметре и толщиной 1/32''. AA-батареи используются в мозговых имплантантах, калькуляторах и т.д. Они стоят $2: 500 AA-батарей весят 1 фунт.

A-батарея: A-батареи - это цилиндры 1/4'' в диаметре и 1/8'' в высоту. Они используются для питания маленьких радиоприемников и других подобных устройств. A-батарея стоит $10; 25 штук весят 1 фунт.

B-батарея: B-батареи – это цилиндры 1/2'' в диаметре и 1/2'' в высоту. Они используются для питания различных портативных устройствах, включая маленькие виды оружия. B-батарея стоит $30: 20 штук весят 1 фунт.

C-батарея: C-батареи – это цилиндр 1'' в диаметре и 2'' в высоту. C-батареи – это наиболее часто применяемый источник энергии для индивидуальных видов оружия, инструментов и оборудования. C-батарея стоит $100 и весит 1/2 фунта каждая.

D-батарея: D-батарея – это цилиндр 2'' в диаметре и 4'' в высоту. D-батареи используются в армейских образцах оружия и тяжелом оборудовании. Каждая D-батарея стоит $500 и весит 5 фунтов.

E-батарея: E-батарея – это цилиндр 4'' в диаметре и 6'' в высоту. E-батареи применяются в транспортных средствах, артиллерии и других энергоемких системах. E-батарея стоит $2.000 и весит 20 фунтов. Большие транспортные средства и т.п. могут использовать блоки из десятков E-батарей.

Замена батарей

Требуется три секунды, чтобы заменить A, B, C или D-батарею на новую, и шесть секунд, чтобы сменить маленькую AA или большую E-батарею. Умение Быстрая Перезарядка (Батареи) (см. стр. 52) может применяться при перезарядке B и C-батарей в оружии. Успешное применение данного умения уменьшает время замены до одной секунды. Системы жизнеобеспечения или другие предметы, где непозволительны перерывы в подаче энергии, используют две или более батарей, так что если одна разрядилась, в действие сразу же вступает другая. Они также обычно оснащены системой оповещения, предупреждающей пользователя, что одна из батарей разрядилась. Это позволяет сменять батарею транспортного средства на лету, и роботу заменять свои батареи.

Аварийное использование

В чрезвычайной ситуации можно использовать батареи неподходящего размера. Это требует проверки умения Электроника-2 и 3d+10 минут работы; неудача означает, что устройство не работает, а критическая неудача повреждает его. Более мощная батарея может служить заменой меньшей батарее, но время ее работы не превышает время работы меньшей в два раза. Набор из 10 меньших батарей может заменить следующую по размеру батарею, обычно лишь на короткое время (детали на усмотрение мастера, в зависимости от умения персонажа в Электронике; при хорошем броске мастер сообщает технику, чего ожидать от аварийного устройства).

Мастер также может постановить, что в различных звездных системах или государствах используются различные по напряжению или размеру элементы питания. Это означает, что для использования собственных батарей в чужом оборудовании и наоборот нужно сделать проверку умения Электроника с минусами, установленными мастером.

Жизненно важные органы

Это правила предназначены для игроков, желающих более детально вести бой. Определенные части тела более восприимчивы к повреждениям, чем другие. Ниже описаны эффекты успешной атаки по ним помимо обычного эффекта от повреждений.

Пах

Пах – это зона номер 11 в Таблице частей тела на стр. 203 и 211. Пенальти к попаданию по нему –3; при промахе на 1 попадание идет в торс или в одну из ног (бросьте кубик). Людям мужского пола такой удар причиняет жуткую боль; при попадании жертва должна сделать проверку HT с –1 за каждое очко повреждений или быть физически оглушенной. Если проверка провалена даже без учета модификатора, жертва теряет сознание (см. стр. 127). Низкая чувствительность к боли дает бонус +5 при этой проверке. Высокая чувствительность к боли удваивает пенальти.

Челюсть

Удар в челюсть делается с –6 к попаданию; при промахе на 1 попадание идет в лицо. Жертва должна сделать проверку HT-2 или HT минус полученные повреждения (что меньше) или быть физически оглушенной.

Почки

Бить по почкам можно только если атаковать жертву со спины. Удар по ним делается с –4 к попаданию (Зона попадания - 1); промах на 1 приводит к попаданию в торс. Тупые удары причиняют 1.5x повреждений; другие типы атак причиняют повреждения как для жизненно важных органов (vitals) (см. стр. 203).

Нос

Удар по носу делается с –6 к умению; при промахе на 1 попадание идет в лицо. Несмотря на то, что показывают в кино и пишут в бульварных романах, человека практически невозможно убить, загнав осколки костей в мозг. Однако удар в нос очень болезнен. Жертва должна выполнить проверку HT-1 (HT+4, если она обладает Низкой чувствительностью к боли, -1 за очко повреждения при Высокой чувствительности к боли) или быть физически оглушенной.

Горло

Удары в шею могут привести к смерти. Удар по горлу делается с –5 к попаданию; промах на 1 приводит к попаданию в туловище. Тупые удары причиняют 1.5x повреждений; режущие и проникающие атаки наносят в двойные повреждения. Жертва оглушена, если общее количество повреждений, полученных в шею, превышает 1/3 HT. Если общее количество повреждений, нанесенных в шею режущим оружием, равно числу хитов, то требуется успешная проверка HT, чтобы не лишиться головы!

Супер сила

Даже при игре не по супергероям некоторые персонажи – и многие монстры! – наделены сверхчеловеческой силой.

Данная таблица показывает базовые повреждения, наносимые при силе свыше 20.

ST	*Кол.*	*Руб.*	*ST*	*Кол.*	*Руб.*
21	2d	4d-1	39	4d+1	7d-1
22	2d	4d	40	4d+1	7d-1
23	2d+1	4d+1	45	5d	7d+1
24	2d+1	4d+2	50	5d +2	8d-1
25	2d+2	5d-1	55	6d	8d+1
26	2d+2	5d	60	7d-1	9d
27	3d-1	5d+1	65	7d+1	9d+2
28	3d-1	5d+1	70	8d	10d
29	3d	5d+2	75	8d+2	10d+2
30	3d	5d+2	80	9d	11d
31	3d+1	6d-1	85	9d+2	11d+2
32	3d+1	6d-1	90	10d	12d
33	3d+2	6d	95	10d+2	12d+2
34	3d+2	6d	100	11d	13d
35	4d-1	6d+1	110	12d	14d
36	4d-1	6d+1	120	13d	15d
37	4d	6d+2	*и так далее: +1d за каждые дополнительные 10 очков ST.*		
38	4d	6d+2			

Дальность метания

Коэфф.	*Модиффикатор расстояния*	*Коэфф.*	*Модиффикатор расстояния*
0,100	2,5x	2,000	0,6x
0,125	3,0x	2,500	0,5x
0,200	2,5x	3,000	0,4x
0,300	1,9x	4,000	0,3x
0,400	1,5x	5,000	0,25x
0,500	1,2x	6,000	0,2x
0,750	1,0x	8,000	0,15x
1,000	0,8x	10,000	0,1x
1,500	0,7x	20,000+	0,05x

Пример 1: Вы обладаете ST 14 и вам нужно перебросить 120-фунтовое через ямы длиной в 6 ярдов. Делим 120/14 = 8,571. Смотрим в колонку Коэффициент, округляем это значение до 10,000. Модификатор расстояния равен 0,1x. 0,1 x 14 = 1,4 ярда. Ууууупс. Тело просто падает в яму.

Пример 2: Вы обладаете ST 80 и хотите бросить 50-фунтовый мешок с цементом во врага. 50/80 = 0,625, что округляется до 0,750. Модификатор равен 1,0x, так что вы можете бросить этот мешок на 1,0 x 80 = 80 ярдов. Ба-бах.

Повреждения от броска

Вес объекта в фунтах	*Повреждения*
Менее 2	Кол.-2 за кубик
От 2 до 5	Кол.-1 за кубик
От 5 до ST	Кол. за кубик
От ST до 3xST	Кол.+1 за кубик
От 3xST до 7xST	Кол. за кубик
От 7xST до 11xST	Кол.-0.5 за кубик
Больше 11xST	Кол. –1 за кубик

Пример 1: Вы попали во врага 50-фунтовым мешком цемента, бросив его с ST 80. Это между 5 и (ваша ST) фунтами. Как показано на таблице выше, он причиняет ровно кол. количество повреждений. Теперь посмотрите на таблицу слева (или на свой Лист персонажа!). Колющее повреждение для ST 80 равняется 9d, так что вы наносите 9 кубиков повреждения мешком цемента.

Пример 2: Вы бросили 750-фунтовый мотоцикл со своей ST 80. В таблице выше 750 фунтов находятся между 7xST и 11xST, так что вы наносите (колющее -1/2 за кубик) повреждений. Вы нанесете 9d минус 4,5 очков повреждения, что округляется до 9d-4. Мотоцикл действительно наносит меньше повреждений, чем мешок цемента: он слишком тяжел, чтобы вы могли бросить его с максимальной эффективностью.

Рейтинг контроля в обществе

Рейтинг контроля (Control Rating - CR) является общим показателем контроля за обществом со стороны правительства. Чем ниже CR, тем больше у людей свободы и меньше ограничений, наложенных правительством. Тип правительства не полностью определяет CR; возможно (и интересно) существование очень свободной монархии, или афинской демократии, где граждане выполняли тысячи четких правил. Мастер может назначить CR по своему желанию или просто бросить 1 кубик.

CR также определяет, каким оружием можно владеть (см. ниже), но в особо воинственных или мирных обществах будет существовать отдельный, модифицированный CR для законов об оружии.

Если встает вопрос о законности того или иного действия или о строгости проверки и беспокойстве по отношению к новоприбывшим со стороны правительства, бросьте 1 кубик. Если выпавшее число меньше CR, то действие незаконно или причиняет персонажам беспокойство, происходит проволочка или персонажей даже арестовывают. Если выпало больше, то они избежали проблем, потому что данное действие законно либо потому что власти не заметили его. Если выпало число, равное CR, ситуация может сложиться по-разному; отыграйте встречу или сделайте бросок на реакцию.

Показатели Рейтинга контроля означают следующие общества:

0. Анархия. Нет ни законов, ни налогов.

1. Очень свободное. Закон не запрещает ничего, кроме (возможно) использования силы или угроз по отношению к другим гражданам. Нет ограничений на владение любым оружием, кроме армейского. Налоги низкие или добровольные.

2. Свободное. Существуют некоторые законы; большинство из них выгодны отдельному человеку. Разрешено охотничье оружие. Налоги низкие.

3. Умеренное. Законов много, но большая их часть выгодна отдельному человеку. Охотничье оружие позволено при наличии регистрации. Налоги умеренны и справедливы.

4. Контролируемое. Существует множество законов; большая их часть предназначена для удобства государства. Разрешено только легкое оружие при наличии разрешения. Средства массовой информации регулируются: частное вещание (наподобие CB) и печать могут быть ограничены. Налоги обычно велики и иногда несправедливы.

5. Репрессивное. Существует множество четко выполняемых законов и положений. Налоги велики и зачастую несправедливы. Для обычных граждан владение оружием жестко контролируется посредством разрешений и его нельзя носить на людях. Существуют четкие положения, касающиеся домашних компьютеров, копировальных аппаратов, вещательной аппаратуры и других средств распространения и получения информации.

6. Полный контроль. Законы многочисленны и сложны. Налоги тяжелые, на их оплату уходит большая часть дохода обычного гражданина. Цензура всеохватывающая. Человек живет, чтобы служить государству. Частная собственность на оружие, вещательную аппаратуру или копировальное оборудование запрещена. Частым наказанием за преступление является смертная казнь, а суды – если они вообще проводятся – представляют собой лишь насмешку над правосудием.

Легальность оружия

Некоторые культуры очень либерально относятся к оружию; в других оно очень строго регулируется. Сталкиваясь с новым обществом, приключенцы обычно спрашивают: «Каким оружием мы можем владеть?» Если они не спрашивают, то их может ждать сюрприз.

Каждый вид оружия обладает Классом легальности. В целом, чем более смертельно оружие, тем ниже его Легальность.

Класс 6: Что-то абсолютно несмертельное вроде парализатора, бьющего на короткое расстояние.

Класс 5: Более мощное несмертельное оружие вроде парализующих ружей и низкотехнологичной брони.

Класс 4: Охотничье оружие наподобие неавтоматических лазерных ружей. Ножи и другое низкотехнологичное оружие.

Класс 3: Легкое оружие, которое можно носить скрытно, вроде большинства пистолетов и легкого бронекостюма.

Класс 2: Среднее оружие вроде слоновьего ружья или деструктора.

Класс 1: Армейское стрелковое оружие наподобие автомата.

Класс 0: Мощное персональное вооружение вроде ручных гранат или оружия на несколько человек.

Класс оружия и брони, легальных в определенном месте будет в основном зависеть от CR местного правительства (см. выше). Однако эффективный CR для оружия может быть снижен в некоторых обществах (например, в США XX века), где граждане настаивают на праве носить оружие. Он может быть повышен в других (например, в Англии XX века, где даже постовому не позволено иметь пистолет). Эффективный CR определяет, кому какой вид оружия будет разрешен. В очень воинственном обществе CR в отношении оружия может быть отрицательным!

Помните также, что на борту самолета или космического корабля скорее всего будет запрещено любое оружие.

Легальность = CR+2 или больше: Любой гражданин может владеть данным предметом.

Легальность = CR+1: Им может владеть любой, кроме судимого или другого подобного человека. Нужна регистрация, но оплаты не требуется.

Легальность = CR: На владение им требуется разрешение. Чтобы получить разрешение, нужно показать, что вы в нем нуждаетесь. В целом, цена разрешения составляет 1dx10% от цены самого изделия.

Легальность = CR-1: Запрещено всем, кроме правительственных агентов, полиции и охранников.

Легальность = CR-2: Запрещено всем, кроме спецподразделений полиции, военных и, возможно, секретных разведслужб.

Легальность = CR-3 или меньше: Разрешено только армии.

Так, например, в обществе будущего CR 4 любой может владеть парализующим пистолетом (Легальность 6); регистрация нужна будет для парализующего ружья (Легальность 5); разрешение потребуется для охотничьего оружия (Легальность 4); ничего более мощного обычного гражданину позволено не будет.