

Fuzion plug-in

Иные

Тьма не понимает, какое отношение она имеет к данному тексту.

Дневной Дозор.

Свет не понимает, какое отношение он имеет к данному тексту.

Ночной Дозор.

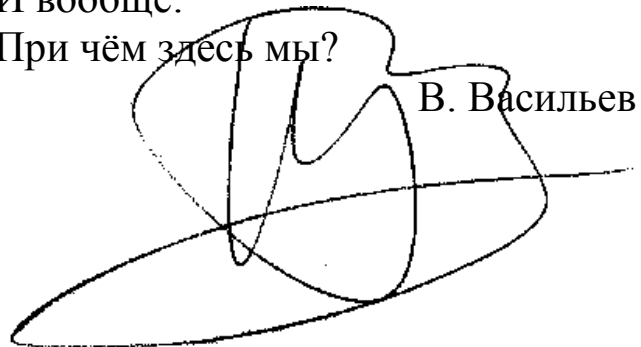
Инквизиция уже вообще ничего не понимает.

Житейское наблюдение.

И вообще:

При чём здесь мы?

В. Васильев



версия от 8 октября 2003 г.

Иные

Авторы и благодарности

Идея, руководство, тесты – Иван «Альф» Лобачев;
Перевод, адаптация, тесты – Михаил Хвостиков;
Команда тестеров – Кирилл Судаков, Антон «Борей» Сокол, Тихон «Кипер» Карпухин
Техническая поддержка – dicelords@narod.ru или Fuzion-форум Ролемансера gameforums.ru

Отдельная и особая благодарность Сергею Лукьяненко и Владимиру Васильеву за мир, который они нам подарили.

Содержание

Предисловие	3
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	3
Группы Базовых Параметров	4
Вторичные Параметры	5
Потенциальные возможности	7
Недостатки	7
Положительные Черты	13
Права, знания и лицензии	15
Умения	16
Дополнительные умения	20
МАГИЯ ШАГ ЗА ШАГОМ	21
Плетение заклинания	21
Магическая энергия	23
Спецэффекты	25
Конструктор магических воздействий	27
Создание Артефакта	53
Аккумуляторы	54
Алхимия	55
МЕХАНИКА ИГРЫ	56
Броски на успех	60
Применение умений	62
Конфликты и бой	64
Атака как таковая	66
Результаты боя	69
Определение количества нанесенных повреждений	70
Окружающая среда и ее воздействия	73
Опыт	75
Приложение 1. Пара слов о снаряжении	76
Приложение 2. Персоналии	79

Предисловие

Данный документ представляет собой набор правил настольной ролевой системы FUZION, модифицированной нами с целью наилучшего отображения мира Дозоров Сергея Лукьяненко и Владимира Васильева в терминах игровой математики. Он был разработан в ходе проведения модулей в рамках вышеупомянутого мира и включает в себя базовые правила, адаптированные под время и место действия существующих на момент его написания книг, и генератор магии, позволяющий сконструировать любое прямо или косвенно упомянутое в книгах магическое воздействие. Документ также содержит базовую информацию по созданию типичного Иного-мага. Дополнения, включающие в себя правила генерации прочих Иных - вампиров, суккубов и т.п. последуют.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

У каждого персонажа по умолчанию есть 10 Базовых Параметров, которые отображают его физическое и ментальное состояние. У обычных людей они находятся в пределах от 1 до 7, чем больше, тем лучше. В некоторых случаях, в зависимости от кампании и наличия дополнительных правил, могут вводиться новые Базовые Параметры и изменяться максимальные допустимые уровни. Так у персонажей, являющихся Иными есть дополнительный Базовый Параметр MAGE.

Как задаются Базовые Параметры?

В зависимости от типа (уровня героики) кампании выдается некое количество очков на покупку Параметров, после чего уровни в них покупаются по принципу 1 к 1.

Вкратце о том, насколько вы хороши в чем-то:

1-2. Обычный человек. Ничем не примечательный, не блещущий никакими особыми талантами, но замечательно справляющийся с повседневной жизнью. Пр-р-римитив. Тр-р-рудяга.

3-4. Компетентный уровень. Хороший мент, пожарник или санитар в психбольнице вполне подходит под это описание. Большинство здоровых людей, уделяющих достаточное внимание своему физическому и/или ментальному развитию обладают этим уровнем Базовых Параметров.

5-6. Герой. Та реальность, в которой живут лишь немногие. Спасатели МЧС, спецназовцы, контрразведчики или шпионы и прочие экстраординарные личности. Такие персонажи обычно значительно круче многих других, лучше выглядят, более компетентны в своих областях, а большинство их стандартных трюков могут выполнить только профессиональные каскадеры.

7-8. Крутой герой. ("Кровавый кошмар в марсианском аду!!!") Тут реальность уже остается где-то позади. Лишь немногие реальные люди достигают такого уровня в каком-либо одном, максимум двух Параметрах. Топ модели, олимпийские спортсмены, лауреаты нобелевских премий...

9-12. Иные, которые уже не совсем люди или же находятся под магическим усилением своих способностей.

13+. Нио бегаёт по стенке, управляет вертолётom, под кровать отважно лезет, не боится злых агентов... На наш взгляд, этот уровень как база для дальнейшего развития в большинстве случаев уже слегка перебор...

Группы Базовых Параметров

Ментальная группа

INT Интеллект. Насколько хорошо персонаж соображает, насколько быстро и точно он способен что-либо вспомнить, а также его общие наблюдательность и восприимчивость.

WILL Сила воли. Способность противостоять страху и/или стрессу, а также попыткам ментального воздействия со стороны подавляющих личностей. Отображает храбрость и крутизну.

PRE Харизма. Способность увлекать людей за собой посредством только уговоров и собственной привлекательности. Отображает не столько красоту, сколько общее обаяние. Хотя и красоту тоже.

"Боевая" группа

TECH Техника. Способность разбираться с хитрыми техническими устройствами вроде механических компьютеров, хирургических комплексов и станций радарного наблюдения. К группе боевых умений относится достаточно условно, поскольку не помогает в стрельбе или уходе от атак. Но вот зато починить автомат, поменять колесо на танке или залатать бронежилет раненого товарища поможет только так.

REF Рефлексы. Влияет на время реакции и координация движений. Здорово помогает целиться, метать предметы и фехтовать. Также отвечает за ловкость рук при показе карточных фокусов и игре в наперстки.

DEX Ловкость. Общий уровень физической подготовки, пластичность движений и гибкость тела. Именно этот параметр показывает, насколько легко персонажу удаются акробатические трюки. Кроме того, именно тот параметр отвечает за шансы уйти от атаки.

Физическая группа

CON Телосложение. Определяет степень здоровья. Отвечает за стойкость к шоку, заразным болезням, ядам и общую физическую выносливость. Можно быть большим крутым парнем, способным без проблем пережить удар табуреткой по голове, но если у него низкое значение телосложения, он может надолго отправиться в постель даже от банального насморка.

STR Сила. Грубая физическая сила. Определяет вес поднимаемых предметов и количество повреждений, наносимых в ближнем бою.

BODY Тело (Живучесть). Название достаточно условно, параметр отвечает за общую живучесть персонажа. Именно от этого параметра зависят габариты тушки и количество плещущейся в ней крови.

Дополнительная группа

MOVE Скорость. Скорость при различных способах передвижения, а также количество действий в фазу определяется исходя из этого параметра. Таблица количества действий в фазу (3 секунды) приведена ниже.

Фазы	Скорость персонажа							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1 фаза	0	0	0	1	1	1	1	2
2 фаза	0	1	1	1	1	2	2	2
3 фаза	0	0	1	1	1	2	2	2
4 фаза	1	1	1	1	2	1	2	2

MAGE. Магия. - главный параметр Иного, определяет его силу как мага. Отвечает за запас магической энергии, скорость её восполнения, и вообще разбирается более детально на нескольких десятках страниц далее по тексту.

Теперь, пожалуй, основной вопрос - каким максимально может быть Базовый Параметр персонажа типа Скорости, Силы, Ловкости и так далее?

Мы использовали 8 как максимальное число для "чистого" Иного, 7 - как максимум для человека, нелюдям типа оборотней и вампиров разрешали ставить 12, и этого в целом было достаточно для сохранения имиджа магов как существ живучих, но оборотней и вампиров как существ, способных добежав до мага разодрать того на окровавленные тряпочки... разумеется, если он не успеет отреагировать должным образом.

Так что средние параметры человека-специалиста - 3,5-4, иного - просто иного! - 4+...

Теперь что касается MAGE - данный параметр может быть БОЛЬШИМ. Маги Дозоров - существа действительно могущественные. Для примерного сопоставления линейки "уровень мага" - "значение MAGE" как нам кажется, оправдана следующая зависимость 1, 2-3, 4-6, 7-10, 11-15, 16-21, 22-27- то есть маг пятого уровня обладает примерно 4-6 значением параметра, и это достаточно много по сравнению с 2-3 шестерки, но все же значительно ниже 16-21 второго уровня.

Естественно, тут всплывает проблема количества очков на создание персонажа. 60 CP, 60 OP - более чем достаточно для Дозорного уровня так 4-2 или около того. С учётом всего спектра возможностей, которые предоставляет использованная магическая система, даже этого количества не хватит на создание неуязвимого персонажа. Да и не бывает их тут, неуязвимых-то... разве что трудноубиваемые...

Приобретение Базовых Параметров

В зависимости от стиля кампании Мастер выдает некоторое количество очков на создание персонажа (CP), для приобретения Базовых Параметров. Приобретаются они по курсу 1 к 1, так что, чтобы получить значение Силы 5, надо заплатить 5 очков. Все очень просто. Гораздо сложнее найти ответ на другой вопрос - сколько очков надо выдавать?

20 CP - реалистичная повседневная кампания. Хороший вариант для мазохистов. И разумеется Иные остаются за кадром и идут вместе, правда только лесом...

30-40 CP - Компетентный уровень. Может быть достаточно интересным при хорошем Мастере и наличии игроков, которые умеют играть ради игры, а не ради победы. С магией по-прежнему напряг.

50 CP - Героический уровень. Практически идеальный (для людей) вариант, позволяющий одиночке или маленькой команде игроков оставаться значительной силой. Иные начинают что-то мочь и уметь.

60 CP - Нормальный уровень Иных. Достаточно высокоуровневые маги и нелюди, которые всё ещё остаются более-менее в рамках и категориях.

80 CP - а оно вам надо? Вы уверены, что сумеете справиться с оравой маньяков-внекатегорийников?

Примечание. Легко заметить, что вышеприведенные числовые значения идеально делятся на количество параметров, сообщая в каждом Базовом Параметре, кроме магии, уровень с тем же названием. Поэтому если вы вводите другие характеристики, не замещающие приведённые, например Псионика (PSI), Великую Силу Понтов (SHWORZ) или что-то еще, то выдавайте игрокам дополнительные 5-6 очков. Или не выдавайте. Как хотите.

Вторичные Параметры

Названы вторичными потому, что вычисляются, исходя из Базовых Параметров персонажа. Описанные ниже характеристики наиболее часто встречаются в вариациях на тему Fuzion.

Stun (BODYx5) Шок. Стойкость персонажа к ошеломляющим эффектам в целом и боли в частности. Когда падает в 0, теряется сознание.

Hits (BODYx5). Стойкость персонажа к смертельным повреждениям. Когда хиты падают в 0, он начинает умирать. При генерации персонажа вы можете перегнуть до половины шоковых хитов в хиты или наоборот по курсу 1 к 1.

Сопrotивляемость Боли она же SD. (CONx2). Это число вычитается из ошеломляющего вреда любой природы, будь то внезапно опущенная на голову пивная бутылка или подсыпанное в пиво снотворное.

Восстановление или REC. (STR+CON). Определяет, насколько быстро персонаж восстанавливается после ранений или изматывающей физической работы. Это количество очков стойкости к шоку он получает за каждый ход (12 сек.) отдыха. При надлежащем медицинском уходе залечивается это количество хитов в день. Если вы поборник реализма, замените дни на недели. Но стоит помнить, что долгое пребывание партии в больнице негативно сказывается на настроении игроков.

Бег (MOVEx2), Спринт (MOVEx3), Плавание (MOVE), Прыжок (MOVE) Количество метров, на которое можно переместиться за одну фазу. Бег - перемещение в бою короткими перебежками, оставляющее возможность каким-либо образом увернуться в случае чего от атаки противника. Спринт - вся фаза уходит только на бег. Плавание - перемещение в воде. Прыжок - дистанция, на которую можно прыгнуть в длину.

Везение (INT+REF+MAGE). Оно же удача. Это количество очков может по желанию игрока частично или полностью добавляться к любому его броску перед заявкой на совершение этого самого броска. После этого, потраченная часть очков исчезает до конца данного сценария. В случае долгой кампании - до конца игровой сессии или любого достаточно долгого промежутка игрового времени. Если Мастер считает, что этот параметр слишком сильно нарушает ход игры, то он вправе установить иной курс пересчета потраченной удачи, например 2к1 или 3к1, или же отменить этот параметр вообще. В случае если что-то должно случиться с кем-то, это случается с самым невезучим.

Выносливость она же END. (CONx10). Определяет, сколь долго получается совершать некую утомительную энергоемкую деятельность, вроде копания от забора и до обеда.

Ментальная Стойкость, она же RES (WILLx3+MAGE). Определяет устойчивость к ментальным атакам.

Вторичные Параметры Мага

Присущи всем живым существам, но нужны исключительно Иным. Для последних являются чуть ли не первостепенными параметрами.

Запас энергии мага: (MAGE+CON)x10.

Собственно говоря, это те самые "батарейки", из которых маг черпает энергию на воплощение своих желаний в материальной форме, данной окружающим в ощущениях. Пример: Толик, только что инициированный Иной с 4 CON и 3 MAGE имеет 70 единиц энергии на пике своей формы.

Магическая Защита: MgD (WILL+MAGE).

Это тот магический порог, который присущ каждому живому существу. Из любого результата, так или иначе меняющего состояние персонажа, кроме разве что телепатии и непосредственного болевого и физического воздействия вычитается это число.

Скорость перекачки энергии: (MAGE+CON)x5 в минуту. Это та скорость, с которой маг может восполнять растроченный энергозапас. Пример - Пресвятой Евстигней, обладая 20 MAGE и 10 CON, восстанавливает в минуту 150 единиц энергии - то есть по 2.5 единицы в секунду.

Потенциальные возможности

В любой кампании игрокам обязательно понадобятся умения и снаряжения для того, чтобы защищать себя, взаимодействовать с окружающим миром и вообще приключаться, как бы пошло последнее не звучало. Как умения, так и снаряжение отнесены к группе потенциальных возможностей, поскольку наличие любого умения или предмета в данном мире вовсе не означает обязательного его наличия у какого-либо игрока. Точный список доступных умений и снаряжения определяется Мастером в зависимости от выбранной им кампании. Согласитесь, что умения и снаряжение, доступные средневековому рыцарю, сильно отличаются от умений и снаряжения, которые имеет возможность приобрести в ходе своей жизни житель современного мира.

Неотъемлемые возможности

Это то, что нельзя забрать у персонажа никаким доступным простым смертным образом. Умения, врожденные положительные черты, познания в магии... Приобретаются на ОР - Очки Развития персонажа.

Покупное снаряжение

Материальные предметы, которые можно купить, продать подарить, украсть или обменять. Книги, пистолеты, танки, водородные бомбы... При генерации берутся на ОР или просто выдаются Мастером по просьбе игроков (в разумных пределах). Потом покупаются за деньги, или же на заработанные игроками в ходе приключения ОР.

Очки развития выдаются Мастером в зависимости от выбранного уровня кампании. Ниже приведены примерные числовые значения:

45 очков - Человеческий спецназ.

55 очков - Низшие Иные.

65 очков. Нормальный уровень кампании по Иным.

75 очков - Иные уровнем выше среднего.

100 очков - явные внекатегорийники. Возраст от двухсот лет и старше.

После создания персонажа все нерастраченные очки превращаются в деньги по приблизительному курсу 1 к 100 евро (или любому другому, выбранному Мастером). При этом вид валюты не имеет особого значения - это может быть как золото, так и рубли, йены, червонцы или прочие купоны...

Покупка дорогих вещей и коррекция цен.

Всем ясно, что в мире полно дорогого оборудования, которое может применяться только сугубо по назначению. Именно поэтому такое узкофункциональное оборудование стоит значительно меньше очков, чем должно было бы стоить по вышеназванному курсу.

Трактор, например, вполне может стоить 50.000\$, но это вовсе не означает, что за него надо платить 500 очков! Именно поэтому Мастер рвет связь ОР с текущим курсом, когда понимает, что игрокам может понадобиться тяжелое оборудование, ну грузовик там, или жезл с плетью Шааба...

Это, конечно, произвол... но в данном случае он оправдан.

Недостатки

Психопатов в дозорах не держат. Точка. Иных в ну например Москве несколько тысяч. Состав Дозоров - ну по полста с каждой стороны. То есть можно уверенно сказать, что конкурс туда - круче чем в космонавты. К тому же, Дозоры по сути - военная организация. А теперь подумайте, есть у нестабильного Иного шанс выдержать жесточайший отбор? Правильно. Нет.

Разрешается набирать недостатки на сумму не более 50% от первоначально выданного на создание персонажа количества ОР, при этом не допускается уровень воздействия недостатка на поведение персонажа выше "среднего", за исключением разве что Опасной Работы, Честности и Чувства Долга (последние преимущественно для Светлых).

Что же до тех, кто хочет быть вне Дозоров - помните, то, что у вас есть Сила, ещё не означает, что у вас есть разрешение ей пользоваться. Пойманных на нарушениях договора - давят, причём независимо от Дозора!

Физические недостатки свободно лечатся магией, так что недостатками считаются только если вы не в силах вылечить их самостоятельно. Калек в Дозорах опять таки не держат. Впрочем, допускается Уродство, но это преимущественно для Тёмных. Глупый облик оборотней - например пресловутый "динозаврик под Хохлому" является минорным социальным недостатком, так как влечёт за собой понижение реакции окружающих.

Стоимость недостатка

Всем игрокам при генерации выдается равное количество очков, чтобы все персонажи более-менее соответствовали друг другу по возможностям, и не было бы однозначного превосходства кого-то над всеми остальными. Это позволяет сохранять игру одинаково интересной для всех.

Но некоторым игрокам хочется стать немного круче. Что ж, это возможно. Но дармовых завтраков не бывает, поэтому ваши положительные черты должны компенсироваться чем-то отрицательным. Так что, если вы хотите получить дополнительные очки - берите себе недостатки. Это могут быть недостатки любого рода - ментальные, физические или же просто некие сопутствующие вам проблемы, разумеется, с оглядкой на логику и самосохранение...

Выбор за вами. Что же до цены недостатка, то её определяют три основных фактора - частота, интенсивность воздействия и сила.

Частота

Насколько часто этот недостаток влияет на действия персонажа. Чем чаще Мастер может апеллировать к этому недостатку, ограничивая персонажа в поступках и возможностях, тем дороже стоит недостаток.

Редко, -5 очков. Оказывает воздействие раз в несколько игровых сессий.

Часто, -10 очков. Оказывает влияние хотя бы один раз за каждую игровую сессию.

Всегда, -15 очков. Постоянно оказывает влияние.

Интенсивность воздействия

Насколько хорошо можно сопротивляться воздействию этого недостатка. Естественно это относится только к ментальным и "кармическим" недостаткам.

Легкое воздействие, -5 очков. Преодолевается отыгрышем героической борьбы со своими слабостями или, если это в данном случае почти ни на что ни влияет, броском на Силу Воли (WILL) + умение Концентрации против повседневной сложности (14).

Сильное воздействие, -10 очков. Требуется обязательного отыгрыша. Преодолевается броском на Силу Воли + умение Концентрации против компетентной сложности (18).

Очень Сильное воздействие, -15 очков. Требуется обязательного отыгрыша. Преодолевается броском на Силу Воли + умение Концентрации против героической сложности (22).

Экстремальное воздействие, -20 очков. Требуется обязательного отыгрыша. Преодолевается броском на Силу Воли + умение Концентрации против невероятной сложности (26).

Пример: Упрямство. Накладывает риск получить физический вред или потерять состояние из за крайне острого желания поступить по своему. Этот недостаток оказывает сильное воздействие и дает 10 дополнительных очков.

Сила

Насколько важным становится наличие этого недостатка, когда речь заходит о критическом для вас событии. Согласитесь, что недостаток "Чужак" практически не влияет на жизнь на каком-нибудь курорте, но превращается в серьезную проблему в полузакрытом районе с сильной клановой системой... каком-нибудь афганском поселке, например...

Другой мерой стоимости является риск смерти. Если из-за наличия недостатка можно умереть, он дает всё больше дополнительных очков.

Незначительный эффект, цена делится на 5. Незначительно влияет на бой или наносимые повреждения. Минорный (-1) эффект на умения или реакцию окружающих.

Серьезный эффект, цена делится на 2. Ощутимо влияет на бой или потенциальные потери. Оказывает довольно серьезный (до -3) эффект на умения и реакцию окружающих или каким-либо иным образом подвергает опасности.

Крайне Серьезный Эффект, - цена не изменяется. Экстремальная опасность. Отрицательные модификаторы доходят до -5, персонаж практически постоянно находится на грани.

Определение стоимости недостатка

Чтобы определить, сколько же очков принесет недостаток, надо сложить Частоту и Интенсивность воздействия и поделить ее в соответствии с модификатором за Силу недостатка.

Пример: Шурик, только что инициированный светлый Иной пятого уровня, снимает комнату у бабули. Если с бабулей что-то случится (например, Трус потравит ее на складе хлороформом), то родственники въедут в ее квартиру и, естественно, вышвырнут Шурика на улицу. Поэтому Шурик берет на себя Ответственность за бабулю. Этот недостаток влияет на Шурика не всегда, поскольку бабуля довольно боевая, но все же достаточно часто, поскольку она все же уже старенькая. Поэтому Шурик получает 10 очков за частоту. Кроме этого, бабуля является сильной подавляющей личностью, тиранящей бедного Светлого направо и налево, что стоит еще 10 очков. Но, поскольку нет никакой угрозы для жизни Шурика, а также он не получает отрицательных модификаторов на свои умения, цена недостатка делится на 5, так что итоговая цена $(10+10)/5=4$.

А вот если бы подобные неприятности на бабулином складе происходили бы постоянно, троица преступников была бы Иными второго-первого уровней, Душегубами Ужасными, Дюжину Превзошедшими, Договор Не Чтящими и Семецкого Не Единожды Жестоко Убившими, а сценарий писал бы Ник Перумов, то жизнь Шурика находилась бы в постоянной опасности, и этот недостаток давал бы Шурику его законные 20 очков!

Примеры недостатков

Психологические недостатки

Берсерк. Когда дело доходит до драки, персонаж становится бесконтрольной машиной разрушения. А до драки доходит часто. -5. Любая мелочь выводит из себя. -10. Остановится, только встретив на своем пути друга. -15. Перестает различать врагов и друзей. -20. Атакует все, что ему угрожает. Даже деревья, которые так хищно машут своими ветками в его сторону!

Дурной нрав. Манеры персонажа могут обойтись ему крайне дорого. В случае возникновения какого-либо вызывающего стресс объекта/события персонаж, в случае потери контроля над собой, попытается решить проблему грубой физической силой и/или оскорблениями -5. Обычно дело кончается серьезным штрафом. -10. За такое и посадить могут. -15. А за такое и под вышак отправят...

Жадность. За любую возможность сколько-нибудь разбогатеть или как-либо ещё улучшить своё положение, персонаж хватается немедленно, не особо задумываясь о возможных последствиях. Если вариант на -5 всего лишь некоторая "неразборчивость" в средствах,

ведущая максимум к потере уважения окружающих, то -10 - готовность пойти на риск тюремного заключения или увечья, а -15 очков - вплоть до гибели.

Жажда Крови. Враги должны УМЕРЕТЬ!!! Никаких пленных. Никаких раненых. Только трупы!!! Недостаток стоит -5/-10 очков, преодолевается (с явной неохотой!) броском на силу воли против 18/24.

Заблуждения. Персонаж слышит голоса, общается с инопланетянами, претендует на звание магистра экзoфизики или считает себя богом. Ну или что-то в этом роде. -5. Постоянный риск выставить себя на посмешище и/или лишиться работы. -10 Риск потерять все свое состояние или попасть в психушку. -15. В психушку его определяют только после того, как откачают. -20. А вы вообще уверены, что его откачают?

Завышенное Самомнение. Персонаж считает себя более совершенным, чем есть на самом деле. И если при -5 это может закончиться разве что тем, что он "сядет в лужу" на глазах кучи свидетелей, то -10 и -15 - риск увечья и гибели соответственно.

Задира. Персонаж любит принижать окружающих и издевается над ними при любом удобном случае. Этот недостаток стоит -5 или -10 очков.

Импульсивность. Решения принимаются поспешно и под влиянием момента. Ни о каких долгосрочных последствиях даже и мысли не возникает. -5/-10/-15 соответственно.

Лень. -5/-10. Крайнее нежелание выполнять рутинную, малоинтересную работу. И если -5 - это просто "работа не напрягаясь", то при -10 персонаж, оставшись без надзора со стороны начальника, занимается в рабочее время чем угодно, только не работой.

Мазохизм. Радикальная форма ненависти к себе. -5. Нравится переживать словесные унижения. -10. Нравится чувствовать боль. -15. Нравится, когда боль причиняют с помощью средневековых средств для допроса...

Маниакально-депрессивный синдром. -5. У персонажа резко портится и так же резко улучшается настроение. -10. Одна из его ипостасей является жизнерадостным идиотом, в то время как вторая - лживым ублюдком. -15 Его приступы веселья или ненависти к себе и окружающему миру могут заставить персонажа потерять состояние или получить серьезное увечье. -20. Он или не помнит о возможности смерти, или же ему на нее глубоко наплевать.

Неудачник. Персонажа преследует патологическое невезение - может быть подвешенный кем-то вихрь Инферно? Или просто крайняя невезучесть? С ним постоянно что-то случается, причем почти всегда - плохое. -5. Мелкие неудачи. -10. Чистая случайность может стоить потери денег или репутации. -15. Невезение подвергающее жизнь реальной опасности. -20. Постоянный риск случайной гибели (Проклятие Семяцкого).

Одержимый. Готовность пойти на многое ради своей идеи. -5. Готовность потерять свое состояние ради достижения поставленной цели. -10. Готовность подвергнуть себя неоправданному риску. -15. Готовность с легким сердцем умереть во имя идеи (Братья Регина рекомендуют!).

Паранойя. Уверенность в том, что вокруг враги. В связи с этим персонаж:

-5. Настороженно относится ко всем встречным, стараясь придерживаться максимально возможной дистанции. -10. Принимает реальные меры по борьбе с "ними". -15. Рискует попасть в тюрьму или психушку и/или потерять все свое состояние на мерах противодействия "им". -20. Пусть я умру, но "Они" меня не достанут!

Похоть. -5/-10 Ну что тут можно сказать... Это существо спит со всеми, кого только может затащить к себе в койку. Мораль и повадки мартовского кота, при полном пренебрежении законами, понятиями и нормами общества. Этот недостаток часто присущ оборотням-фелиноидам и суккубам.

Пугливость. Дискомфорт в присутствии незнакомых людей. -5. Персонаж отмалчивается и курит в уголке. -10. Избегает встреч с незнакомыми людьми. -15. Активно избегает незнакомцев (например, уходит из комнаты, когда входит кто-то посторонний).

Ревность. -5/-10 Постоянные подозрения по отношению к любимым в "неверности", скандалы, слежка, готовность набить морду кому угодно просто за то, что он "не так"

посмотрел на любимого человека. При -5 дальше ссор дело обычно не идет, в случае на -10 очков дело стабильно доходит до рукоприкладства.

Садизм. Желание причинять ментальную или физическую боль кому-нибудь с целью получения удовольствия. Персонаж просто наслаждается мучениями других. -5 - словесное унижение, -10 - физическое унижение, -15 - физические действия, ведущие к серьезным увечьям и смерти.

Трус. Потеря контроля над собой в любой опасной ситуации. -5. Боязнь всего, что может предоставлять опасность. -10. Парализующий страх. -15. Паника и позывы убежать куда угодно, но только подальше отсюда.

Упрямство. Персонаж не любит признавать собственную неправоту, принимая в штыки все противоречащие его мнению предложения. -5. Это может стоить ему потери денег или репутации. -10. Его не остановит даже риск получения физического увечья. -15. Ему плевать даже на возможность гибели.

Фобия. Боязнь чего-либо до потери контроля над собой. -5. Предмет фобии вызывает дискомфорт. -10. Предмет фобии парализует страхом. -15. Вызывает безумие или состояние берсерка. -20. Полная кататония.

Чревоугодие. -5/-10. Просто любовь хорошо покушать. В смысле пожрать. И если -5 это всего лишь "12 бигмаков и диетическая кола", то вариант на -10 очков - обед из нескольких блюд, вполне достойный если и не Мартина Дугина, то хотя бы Собакевича.

Физиологические проблемы

К этой категории относятся недостатки, значительно ограничивающие физические возможности персонажа.

Неконтролируемые изменения. В зависимости от того, является ли персонаж обратным или просто нестабилен психически, эти изменения могут как превращать его в монстра, так и просто менять психику, обращая из жизнерадостного придурка в угрюмого нелюдима, и наоборот.

-5. Активатором изменения служит некий редкий предмет или событие. -10. Триггер встречается достаточно часто. -15. Перемены случаются от практически постоянно сопутствующего персонажу предмета или события.

Ограниченное передвижение. -5. Повреждение ноги снижает скорость на четверть. -10. Скорость составляет половину от нормы. -15. Ноги, даже если и есть - абсолютно не действуют. Скорость падает до 1 м в фазу, если нет кресла - каталки или какого-либо его заменителя. -20. Полный паралич.

Потеря голоса. -5. Возможности коммуникации ограничены шепотом или крайне затруднены заиканием. -10. Персонаж может издавать звуки, но не говорить. -15. Он абсолютно лишен возможности произвести какой либо звук посредством голосовых связок.

Потеря зрения. -5. Дальтонизм или просто ослабленное зрение. -10. Обязательно нужны очки для постоянного ношения. -15. Почти полная слепота или только один глаз. -20. Полная слепота.

Потерянная конечность. -5. Один или более пальцев отсутствуют. -10. Кисть руки не функционирует или оторвана. -15. Вообще нет одной руки.

Примечание: этот недостаток снижает только скорость перемещения, но не скорость реакции. Персонаж с MOVE 8, но 3 уровнем этого недостатка, по-прежнему имеет 2 действия в фазу. Просто ползает он очень медленно...

Социальные недостатки

Бедность. Нехватка денег и отсутствие хорошо оплачиваемой работы. Это явно не про сотрудников Дозоров, и даже не про Иных, но тем не менее... -5. Едва хватает денег на

комнату и пару скромных завтраков. -10. Жить приходится на улице, едва-едва набирая денег на еду.

Дурные привычки. -5. Какая то черта поведения персонажа раздражает окружающих. -10. Она вызывает отвращение. -15. отвратительные манеры вызывают у окружающих порывы убить придурка на месте.

Дурная слава. Люди знают о персонаже "правду". При встрече с кем-то есть вероятность того, что эта репутация повлияет на отношения. -5. Персонажа узнают довольно часто. -10. Его узнают всегда.

Известность. Персонаж представляет некоторый интерес для окружающих. За ним увиваются репортеры, шпионы и/или просто любопытные, возможно даже поклонники. -5. Если преследователь окажется рядом, он не преминет воспользоваться этой возможностью. -10. Регулярно отправляют репортеров/агентов на предмет интервью или шпионажа. -15. Практически каждое действие имеет шанс засветиться в газетах или сводках разведанных.

Меньшинство. Представитель какого-то дискриминируемого слоя общества. -5. Персонажа игнорируют или не желают иметь с ним дело, если это возможно. -10. Существуют законы, регламентирующие жизнь, работу и возможность перемещения таких "граждан" в пределах государства. -15 чужак/отщепенец. -20. Раб, без права на самостоятельные поступки. С таким могут обращаться так, как сочтут нужным, продавать или даже убить из прихоти. Последние два варианта в современном мире встречаются крайне редко и уж разумеется не в рамках Дозоров. Хотя... вспоминая некоторые украшения в кабинете Пресветлого Гесера...

Отличительная черта. Внешность персонажа имеет некие особенности, выделяющие его в любой толпе. -5. Эти черты можно скрыть одеждой. -10. Поможет только грим. -15. Эти черты заметны всегда.

Секрет. Персонаж не тот, за кого себя выдает. Если истина всплывет, то его ожидают некие серьезные последствия. -5. Пока что ложь сходит ему с рук.. -10. Какой-то умник хочет сделать себе имя, открыв миру глаза на истину. -15. Всем окружающим очень интересно, кто же это такой на самом деле.

Враги

Кто-то назначил цену за голову персонажу или любую информацию, могущую ему повредить. В любом случае, некая группа или наделенный немалыми возможностями одиночка работает против него. Цена недостатка определяется тремя факторами: Возможностями, связями и интенсивностью воздействия.

Возможности врагов:

-5. Враги слабее. -10. Враги равны персонажу по возможностям. -15. Они превосходят его качественно или количественно. -20. У них есть доступ к уникальным возможностям и оборудованию.

Связи. Как далеко простираются их возможности? В каких пределах они будут преследовать персонажа?

-5. Враги ограничены одним городом или территорией. -10. Им по силам вести преследование на территории целой страны. -15. Всемирная организация.

Интенсивность.

Ищут для допроса. Цена недостатка делится на 5.

Ищут для того, чтобы держать в плену или посадить в тюрьму. Цена делится на 2.

Ищут для того, чтобы убить. Цена без изменений.

Ответственность

Некие обязательства, которые неукоснительно выполняются. Именно к этой группе недостатков относятся понятия Кодекса Чести, Престижа Семьи и так далее.

Кодекс чести. Следуя своему кодексу чести, персонаж рискует какими-либо излишними затратами. -5. Потеря уважения или статуса. -10. Риск получить травму или потерять состояние. -15. Риск расстаться с жизнью. Требуется обязательно расписать Кодекс, пунктов из пяти как минимум.

Обет. Это просто некое обещание, которое персонаж поклялся выполнить - защитить кого-то, добиться независимости для своей маленькой, но гордой Родины, ну или просто выкинуть это дурацкое магическое кольцо в вулкан...

Ответственность. Дети, друзья, родственники, любовники... Цена недостатка зависит от того, насколько хорошо они способны позаботиться о себе без посторонней помощи. -5. Они вполне способны справиться с большинством своих проблем сами. -10. Они имеют нестандартные проблемы или им просто не хватает собственных возможностей. -15. Их проблемы - что-то из ряда вон выдающееся, а разгребать как всегда персонажу.

Странности поведения

Клептомания. Персонаж крадет чужие вещи. Просто так, для удовольствия. При этом цена недостатка определяется риском, на который он готов пойти. -5. Рискует репутацией и свободой. -10. Рискует потерять состояние или надолго сесть в тюрьму. -15 - его не остановит даже риск смерти.

Наркотическая Зависимость. Потребность в некой субстанции для того, чтобы оставаться в форме, иначе - физические и/или ментальные проблемы. Чем легче добыть эту субстанцию, тем дешевле недостаток и наоборот. -5. Часто встречающаяся субстанция, например, табак. -10. Необходимое достаточно сложно или дорого достать. -15. Встречается редко или нелегальна. -20. Абсолютно нелегальная отравка.

Нетерпимость. Неприязнь к тем, кто "не похож" или не укладывается в представления о допустимом поведении. -5. Максимально корректно и вежливо сохраняется надлежащая, по мнению персонажа, дистанция. -10. Периодически персонаж срывается на грубость. -15. Если у него будет возможность, он совершит акт насилия по отношению к такому человеку. -20. Стрелять этих сволочей на месте!

Честность. Правда говорится даже в тех случаях, когда это может повредить. В стремлении быть правдивым персонаж рискует: -5. Потерей статуса или "лица" -10. Потерей состояния или здоровьем. -15. В том числе и жизнью.

Положительные Черты

Таланты

Врожденные черты персонажа, вовсе необязательно сверхчеловеческие способности, но что-то, что приобретается только при генерации персонажа и что обычно нельзя приобрести непосредственно в ходе игры, разве что с помощью магии. К таковым талантам могут относиться например Абсолютное Чувство Направления или Времени, Ночное Зрение или что-нибудь подобное. Нижеописанные таланты стоят 3 ОР. Если у них рядом стоит X, это означает, что таланты покупаются по уровням, но каждый уровень все равно стоит 3 ОР. Максимально доступный уровень обычно не превышает 5.

Абсолютное Чувство Направления. Компас персонажу не нужен вообще, он и так знает, куда идет, где север и где дом. Даже в лабиринте, погруженном в полную тьму.

Амбидекстрия. Одинаково хорошее владение обеими руками. Нет добавляемого по умолчанию модификатора в -3 за использование "не той" руки. Эта положительная черта очень полезна для фехтовальщиков, поскольку помогает драться сразу двумя руками или просто смущать противника "неправильным" хватом. У правши обычно возникают серьезные проблемы в бою с левшой...

Бой Вслепую. Полное отсутствие каких либо проблем с рукопашным боем в темноте. Такой боец просто "чувствует" противника.

Быстрое Исцеление. За установленный период времени восстанавливается на 3 хита больше, независимо прочих условий и текущего значения восстановления хитов.

Быстрое Чтение. Страница проглатывается за 3 секунды. А за 10 минут - 200 страничная книга.

Иммунитет. Врожденный иммунитет к какой-то определенной группе ядов или болезней.

Контроль Дыхания. Возможность замедлять дыхание на несколько минут. Помимо всего прочего, это позволяет прикинуться трупом - требуется выполнить бросок на медицину против 26 сложности, чтобы понять, что это вовсе не свежий мертвец, а вполне живой хитрец...

Красота (X). Вслед таким живым с восхищением пялятся большая часть прохожих. Каждый уровень этой положительной черты даёт +1 ко всем навыкам социального взаимодействия - Трепу, Стилю, Сценической деятельности...

Музыкальный Слух. Бонус +3 к игре на любом музыкальном инструменте.

Неестественная Гибкость. Тело таковых живых может растягиваться и изгибаться недоступным большинству простых смертных способом, что позволяет сжаться, заняв места в два раза меньше, чем требуется нормальному человеку. Можно без особых проблем проталкиваться в узкие проходы и вентиляционные короба. Даже связать такого персонажа крайне затруднительно, поскольку только одной веревки для этого явно мало. Его надо или превращать в мумию или использовать сети, наручники и кандалы.

Ночное Зрение. Способность видеть в темноте до тех пор, пока она не является абсолютной. Звездного света или огоньков на приборной панели вполне достаточно

Повышенный Болевой Порог. Значительно меньшая чувствительность к боли. Из получаемого ошеломляющего вреда вычитается 2 очка, а негативный эффект обездвиживающих ранений также снижен на 2.

Счётчик. Способность быстро решать в уме сложные математические уравнения, не прибегая к помощи компьютеров и прочих счетных устройств.

Сумеречный Облик. Какая-то мелкая деталь, которая впечатляет, создает определенное настроение и является абсолютно бесполезной, но сопутствует постоянно. Плащ не колышется ветром, верхняя часть лица обычно скрыта пусть слабой, но тенью, глаза в критический момент наливаются ярко-голубым свечением...

Никаких плюсов, кроме психологических отсюда не следует, да и те скорее относятся к категории "пыль в глаза" чем к чему бы то ни было серьезному...

Тонкое Восприятие (X). Каждый уровень этого таланта дает +1 к броскам на наблюдательность для того чувства, в котором взяли этот бонус. Обостренное зрение, например, дает +1 ко всем броскам на наблюдательность и -2 из всех модификаторов за расстояние. Обостренный вкус позволяет почувствовать яд, только прикоснувшись губами к жидкости. Примерно так же работает и все остальное. Часто присуще оборотням в форме зверя.

Фотографическая Память. Способность в деталях вспомнить все, что когда-либо происходило в жизни персонажа.

Чувство Боя (X). Виртуально +1 к инициативе в бою за каждый уровень этой положительной черты.

Чувство Времени. Знание того, сколько сейчас времени, с точностью до секунды.

Чуткий Сон. Способность моментально проснуться от малейшего постороннего шума или прикосновения.

Эмпатия К Животным. Идеальное взаимопонимание с животными. Они практически никогда не нападают первыми и практически всегда относятся к персонажу как к одному из "своих". Это вовсе не означает, что они будут подчиняться или выполнять какие-то поручения, но если хорошо попросить...

Права, знания и лицензии

Все права, связи и привилегии покупаются на ОР. Стоят они от 1 до 10 ОР, причем, чем выше уровень получаемых полномочий, тем выше стоимость. Финальное слово все равно остается за Мастером, так что здесь приведены лишь предположительные значения стоимости некоторых доступных опций.

Связи очень часто являются палкой о двух концах, поскольку наличие связей с, ну допустим, аналитиком Европейского Бюро Дневного Дозора, может привести к тому, что рано или поздно он тоже потребует чего-то в обмен на предоставляемые им услуги.

Кроме непосредственно базовой цены, есть еще и добавочные мультипликаторы, влияющие на цену приобретаемого контакта. Чем выше влияние, оказываемое им на ход событий, тем выше его стоимость. Быть главой планетарной мега-корпорации в мире Диптауна означает быть почти что богом... но в мире Линии Грёз это далеко не самый крутой вариант власти - даже планета то толком не контролируется, а их там сотни!

Влияние на ход событий и мультипликатор цены.

Очень высокое X 5

Высокое X 4

Среднее X 3

Незначительное X 2

Практически никакого X 1.

Членство. 1 за уровень. Обязанность выполнять некие условия, но зато и привилегия пользоваться ресурсами и правами, предоставляемыми нанимателем. Уровень Членства отображает позицию в организации. Если 1 это всего лишь рядовой исполнитель, то 10 уровень дает статус главы организации. Пример Иного с 10 статусом - Завулон, Гесер. С первым - вампиры-боевики из оперативной группы.

Лицензия. 1 за уровень. Лицензия на совершение некой деятельности. Примеры: лицензия частного сыщика стоит 4 ОР, лицензия наемника - 6, лицензия контр-разведчика - 8, а право на убийство по типу агента 007 - 10.

Контакты. 1 за уровень. Наличие связей с кем-то, кто готов более-менее бескорыстно помогать. Контакты с наемником, готовым прикрыть в трудную минуту, обойдутся в 3 ОР, связи с местным паханом - 6 ОР, связи с президентом мегакорпорации - 9 ОР...

Услуга. 0.5 за уровень. Какой-то должник. Он обязан сделать то, что попросят, правда только один раз. Это достаточно полезный "туз-в-рукаве", поскольку стоит дешево, но зачастую способен ощутимо выручить. Зачастую является стандартным способом разрешения проблемных ситуаций в мире Дозоров - все вынуждены хоть как-то договариваться...

Репутация. 1 за уровень. Многие, или даже практически все, знают о персонаже некоторую информацию, которая может повлиять на их отношения с этим персонажем.

Теоретическая Магия (X).

Это специальный набор знаний для внутреннего использования, в полной мере доступный только работникам Дозоров, причем младшим сотрудникам зачастую не позволяют получить его в полном объеме. Этот набор энциклопедических знаний (стоимостью 3 ОР за уровень) позволяет за каждый свой уровень замещать 1 уровень отсутствующего умения работы с конкретным заклинанием.

Все, без исключения, Дозорные должны взять хотя бы один уровень "теормага". То есть если кто-то проходил практику в Дозоре, специализируясь на, допустим, предвидении, целенаправленно разрабатывал и прокачивал те умения, которые относятся конкретно к этой школе, то он, тем не менее, все же получил как минимум 1 уровень Теоретической Магии, в полупринудительном порядке.

Уровни Теоретической Магии напрямую плюсятся к умению сплести заклинания, но не помогают в том, чтобы попасть в цель - это теория, а не практика...

Это же знание может использоваться при разработке новых магических ритуалов и воздействий. При создании чего-то действительно нового или нетипичного для профессии данного персонажа требуется обложиться учебниками, поднять старые конспекты и совершить бросок против сложности, плюс уровни Теоретической Магии, плюс (если есть) близкие по духу магические умения. По успешному броску разработан новый ритуал, если же бросок провален - чего-то явно пойдёт не так, но вот что именно понять не удастся. Ясно только то, что ничего не получится, так что можно даже не пытаться...

Членства и лицензии в современном мире

Мент 2 ОР. Лейтенант 4 ОР. Капитан 6 ОР. Право на ношение оружия 2 ОР. Право на скрытое ношение оружия 4 ОР. Паспорт гражданина 0. Право преподавать 1 ОР.

Умения

Умения отображают, что именно умеет делать ваш персонаж, и насколько хорошо он с этим справляется. Каждое умение использует какой-то из Базовых Параметров как первооснову, поскольку именно эти параметры показывают, насколько легко справиться с каким-либо заданием интуитивно. То есть если кто-то пытается балансировать на доске, положенной между двумя зданиями на высоте в два десятка этажей - это однозначно Ловкость (DEX) и умение Акробатики. Если же он решает задачу - это Интеллект (INT) и знание Математики... принцип понятен, да?

Есть несколько основных групп умений:

Бойцовские навыки. Все умения ближнего боя и бой без оружия.

Стрелковые навыки. Умение пользоваться дистанционным оружием любого типа, от лука до огнемета.

Навыки восприятия. Умение замечать мелкие детали, и вообще воспринимать информацию, неважно какого рода.

Навыки контроля. Умение управлять разного рода транспортом, от велосипеда до танка.

Атлетические навыки. Умения использовать свое тело оптимальным образом, совершать гимнастические трюки и так далее.

Социальные навыки. Умения социального взаимодействия с окружающим миром - треп, дипломатия, торговля... Короче говоря, умение убеждать других людей в чем-то.

Технические навыки. Сложные профессиональные умения вроде ремонта, хирургии, ухода за оружием и т. д.

Сценические навыки. Пение, музицирование, актерская игра...

Навыки образования. Как общие школьные знания, так и более специфические предметы, вроде проктологии приматов и знания иностранных языков.

Покупка умений

При генерации персонажа умения покупаются точно так же, как и Базовые Параметры - по уровням за Очки Развития. На момент первоначальной генерации персонажа курс составляет 1 к 1, так что, чтобы поднять какое-то умение до 5 уровня, надо затратить 5 очков.

Некоторые из описанных ниже умений приведены по общему названию категории, без учета специализации. Тем не менее, не стоит забывать, что нет на свете такого умения как ну, например "наука" - есть конкретно Физика, Химия, Математика, и даже эти умения являются в свою очередь разветвленными (Квантовая Физика, Физика Тонких Пленок, Физическая Химия...), но последнее обычно не учитывается для простоты игры.

Кроме того, есть некий список умений, которые на халяву получает любой игрок. Но бесплатно они получают только 2 уровня, так что, если они хотят развивать эти умения дальше, за них надо платить очки.

Бесплатно даются следующие умения:

Восприятие, Концентрация, Образование, Убеждение, Атлетика, Обучение, Знание Местности, Мордобой и Уклонение.

Для Иных, прошедших стандартную полугодовую практику в Дозоре, добавляются также Сумрак, Алхимия и Создание Артефакта.

Естественно этот список во многом весьма условен, поскольку сильно зависит от выбранного Мастером места и времени. Кое-где даже сейчас детей учат сначала стрелять из автомата, а только потом - читать и писать...

Примерный список Умений

Ближний Бой (REF), умение обращаться с оружием ближнего боя. Естественно разбивается по классам оружия на мечи, копья, ножи, дубинки, шесты и прочие средства покаречить.

Мордобой (REF), общее умение бить противника руками и ногами. Более подробно варианты различных боевых школ и предоставляемые ими преимущества и ограничения расписаны в книге Fists of Fuzion.

Уклонение (DEX), помогает уходить от атак противника.

Стрелковое Оружие (REF), умение стрелять из ручного оружия вроде арбалета, пистолета, дробовика, штурмовой винтовки и прочих автоматов.

Тяжелое Оружие (REF), противотанковые гранатометы, огнеметы, станковые пулеметы, автоматические гранатометы и прочее относительно пехотное оружие.

Турельное Оружие (INT), умение пользоваться стационарными автопушками, гаубицами, а также прочим корабельным и авиационным оружием, которое требует баллистического компьютера и знания специальных таблиц для того, чтобы попадать в цель, но при этом всё ещё не является вкопанной в землю шахтой с МКБР.

Восприятие (INT) - общий навык замечать мелочи вроде пепла от сигареты в комнате ни разу за свою жизнь не курившего покойника, отпечатков пальцев на бокале, и просто умение вовремя углядеть проволоку мины-растяжки.

Концентрация (WILL), умение сконцентрироваться и собраться с мыслями для противодействия ментальному давлению, воспоминания полузабытой информации и прочих вариантов медитации.

Наблюдение (INT), умение наблюдать за объектом, находясь на одном месте, но при этом оставаясь никем не замеченным.

Обыск (INT), умение находить и прятать предметы. Именно оно отвечает за то, чтобы спрятать на теле пистолет и пару метательных ножей, а также найти эти полезные в хозяйстве вещи на другом таком умнике.

Слежка (INT), умение следовать за кем-то и оставаться незамеченным, а также вовремя замечать и сбрасывать "хвост".

Чтение по Губам (INT). Весьма полезно для детективов, шпионов и глухих людей.

Чтение Следов (INT), умение следовать за кем-то по оставленным им следам, вроде сломанных веток, отпечатков ботинок, рисунку протектора и так далее.

Вождение (REF). Приобретается отдельно для легковых автомобилей, грузовиков, мотоциклов и других видов транспорта.

Верховая Езда (DEX), умение заставить животное делать то, что необходимо наезднику в данный момент, и не упасть с него при этом.

Контроль Животных (INT), умение управляться с верховым, вьючным и прочим скотом. Заботиться о нем, натаскивать, воспитывать... доить, в конце концов!

Пилотирование (DEX), умение управлять летательным аппаратом - вертолётном, самолётном, метлой...

Акробатика (DEX), умение совершать акробатические переходы, кувырки, перекаты и прочие гимнастические выверты. Помогает уходить от атак в ближнем бою, заодно перемещаясь туда, куда будет побезопаснее. В ряде ситуаций допускается подменять акробатикой умение уклонения.

Альпинизм (STR), умение залезать на высокие гладкие деревья, лазить по отвесным скалам и стенам небоскребов.

Атлетика (DEX), умение совершать базовые прыжки и перекаты, а также плавать, подтягиваться и прыгать. Выглядит этот процесс обычно не ахти, но поставленную цель достичь удастся...

Пластика Тела (DEX), умение изгибать тело так, чтобы выпутываться из веревок, протискиваться в форточки и вообще завязываться узлом.

Скрытные Перемещения (DEX), умение передвигаться, не поднимая шума, подобно тени и оставаться не замеченным.

Взяточничество (PRE), умение подкупить кого-то, знание кого именно и зачем стоит подкупать и сколько именно надо дать.

Допрос (PRE), умение вести реальный и конкретный допрос беспомощной жертвы путем запугивания и/или нанесения физических увечий разной степени тяжести. Также помогает избивать жертву не оставляя на ее теле следов и вообще, следить, чтобы она не сдохла раньше времени.

Закон Улиц (PRE), Знание уличных "законов джунглей" они же "понятия". Это не только умение "ботать по фене" но и знание того, к кому подойти, с какими вопросами, и сколько примерно он потребует за свои услуги... а также сколько лет потенциально светит за подобную сделку.

Косвенный Допрос (PRE), умение выпытывать информацию из жертвы методом так называемого разговора ни о чем. Единственная проблема - проваленный бросок приводит к тому, что собеседник понимает, что его допрашивают.

Лидерство (PRE), умение воодушевлять людей и увлекать их за собой.

Теория Заговоров (INT), умение спланировать заговор, проводить правильную конспиративную политику и вообще синтезировать революцию.

Торговля (PRE), умение нахваливать свой товар и критиковать предлагаемый, добиваясь при этом лучшей сделки.

Убеждение (PRE), умение убедить человека в своей правоте, заставить его купить этот замечательный, уникальный набор из 17 мясницких тесаков "Мечта Мазохиста" или доказать верблюду, что он не верблюд.

Соблазнение (PRE), умение втираться в доверие к людям путем предложения им каких-либо услуг или просто своего общества.

Стиль (PRE), Чувство стиля. Умение одеться элегантно, модно и в соответствии с ситуацией. Очень важно для представителей тех профессий, которых "встречают по одежке". Ну там, телеведущие, рок-звезды, суккубы, продавцы электрочайников..

Взлом (TECH), умение подобрать правильную отмычку к замку, найти ей подходящую замену или просто вскрыть замок ногтем.

Взрывные Работы (TECH), умение правильно установить или снять взрывные заряды или любые другие устройства, предназначенные для разрушения препятствий и сноса стен.

Мастер На Все Руки (TECH). Это багаж самых разнообразных знаний во всех отраслях домашнего хозяйства, который поможет исправить мелкие поломки в бытовой технике, переустановить "Неисправимый Мастдай Тысячелетия", заштопать свои тряпки и обшить стены фанерой. Несмотря на бессистемность, бестолковость и ограниченность этих знаний, временами они все же бывают довольно полезны.

Механик (TECH), умение понять, починить, построить из деталей или сымпровизировать некое механическое устройство.

Первая Помощь (TECH), общие навыки останавливать кровотечение, лечить переломы и вывихи, а также кормить пациентов правильными таблетками. Для более серьезного лечения используйте Психологию, Хирургию, Физиотерапию и прочие умения того же рода.

Подделка Бумаг (TECH), умение нарисовать фальшивые печати на подложном бланке, сделать себе паспорт, денюжки и так далее. Разумеется имеет смысл только при наличии соответствующего полиграфического оборудования.

Оружейное Дело (TECH), уход за оружием, операции по сборке, разборке и пристрелке, а также возможность собрать ствол из подручных материалов.

Системы Безопасности (TECH), умение устанавливать и настраивать системы безопасности и ловушки. Кроме этого, помогает обнаруживать и обходить или отключать подобные системы при наличии соответствующего оборудования и достаточного количества времени.

Следящие Устройства (TECH), умение правильно установить или наоборот найти подслушивающее, подглядывающее, вынюхивающее или любое иное шпионское устройство типа "жучок".

Шулерство (TECH), Азартные игры. Умение выигрывать в те игры, для которых существует основанная на математике теория, ведущая к повышению шансов на выигрыш или же добиваться выигрыша с помощью шулерских трюков.

Электроника (TECH), умение понять принцип работы устройства, починить его, сделать новое или сымпровизировать.

Актерская Игра (PRE), умение изображать другого человека. Очень помогает замаскировать истинные эмоции, сыграть роль Чацкого, да и вообще притвориться другим человеком на контрольно-пропускном пункте...

Грим (TECH), умение с помощью мимики и грима сменить внешность.

Имитация Голоса (PRE), умение изменить свой голос так, чтобы он соответствовал чужому и не казался при этом ненатуральным.

Ловкость Рук (REF), с равным успехом помогает показывать как сценические фокусы, так и "покрутил, погадал, думал, шарик угадал" или шариться по чужим карманам...

Ораторское Искусство (PRE), умение говорить с аудиторией так, чтобы добиваться ее доверия и поддержки. Очень помогает выступать на презентациях, судах и трибуналах.

Пение (PRE), умение петь красиво и не фальшивить при этом.

Сценическая Деятельность (PRE) - умения танцевать, играть на разнообразных музыкальных инструментах и подпевать солисту, так, чтобы не стало ясно, что он поёт хуже бэк-вокалистов.

Чревовещание (PRE), умение заставить свой голос звучать так, чтобы окружающие считали, что он исходит откуда-то еще.

Бизнес (INT), умение вести дела, уклоняться от налогов и грамотно инвестировать деньги.

Бюрократия (PRE), умение писать нудные отчеты, заполнять нудные формы, перерезать красную ленточку и просто договариваться с другими бюрократами.

Выживание (INT), умение выжить в какой-либо природной (степь, горы, лес, пустыня...) или искусственной (бомжевание, токсичная пустошь, катакомбы...) обстановке. Знания о том, чего можно и нельзя есть, как выглядят хищники, как выглядят съедобные животные, а также где найти воду.

Знание Местности (INT), общий набор знаний о том, что находится за тем углом, кто есть кто, и почему тут пиво.

Компьютерная Грамота (TECH), умение пользоваться компьютерами.

Контроль Систем (TECH), системные операции. Умение управлять сложными системами вроде комплекса ПВО, станции радарного наблюдения, локальной компьютерной сети...

Требуется выбрать конкретное направление в рамках навыка, т.е. только сонар и сопутствующее ему оборудование или только коротковолновый передатчик и сопутствующее ему оборудование, так что придется брать несколько специализаций в этом навыке для того, чтобы управляться со всем сразу, если вдруг возникнет такая необходимость.

Криминология (TECH), умение находить отпечатки пальцев, проводить баллистическую экспертизу, искать нужное досье среди нескольких тысяч точно таких же и т.д.

Криптография (TECH), умение зашифровывать свои сообщения и расшифровывать чужие.

Навигация (INT), умение прокладывать курс, читать карты, не посадить корабль на мель и т.д.

Наука (INT), узкопрофессиональные научные знания в физике, химии, ксенологии, квантовой шваброляции, обрядовой магии скандинавских Иных тринадцатого века и т. д...

Образование (INT), общий багаж знаний, полученный при обучении в школе, просмотре телевизора, игре в компьютерные игры и при прохождении практики в Дозоре.

Обучение (PRE), умение донести какую-то информацию до мозга учеников так, чтобы они ее запомнили хотя бы до первой контрольной.

Тактика (INT), умение управлять битвой на уровне взаимодействия отряда, направляя ее ход так, как это наиболее выгодно.

Шпионаж (INT), общее умение планировать и выполнять многоходовые шпионские операции или работать в качестве контр-разведчика. Бросок на это умение позволяет получить от Мастера ограниченный набор подсказок по поводу того, как лучше сделать то, что планируется к выполнению - данное умение присутствует в первую очередь в силу того, что игрокам далеко не всегда обязательно разбираться в том, что делают их персонажи...

Эксперт (INT), Эксперт. Узкоспециализированные знания по какому-то конкретному предмету. Коллекционные марки, садоводство, древние законы... Это может быть как просто хобби, так и профессиональные знания, которые впрочем, понятны только достаточно узкой группе профессионалов или фанатов.

Язык (INT), знание какого-либо иностранного языка, машинного кода, символического языка вроде морзянки, мёртвых языков, языка жестов и т. д.

Дополнительные умения

Таковых (за вычетом "конструктора заклинаний") не так уж и много. Согласно первоисточникам, исключительно магам присущи следующие уникальные навыки - Сумрак, Создание Артефакта и Алхимия. В базовый курс подготовки Дозорного входит два бесплатных уровня в каждом из этих трех умений.

Сумрак.

Это умение, базирующееся на MAGE, используется для перемещения по уровням реальности, а также взгляда сквозь сумрак на иные уровни реальности. Сложность входа на первый уровень - 18, далее - 32, 54+ ну и хватит, пожалуй. Сложность взгляда/частичного входа - на 6 меньше.

Каждые 4 фазы пребывания в сумраке требуют броска на определение потерь энергии. Разница при проваленном броске между выпавшим числом и сложностью пребывания равна количеству кб, утерянного энергозапаса.

Создание Артефакта.

Это умение (MAGE) используется для того, чтобы создавать магические "машины" с как кратковременным, так и практически неограниченным сроком существования. Более подробно оно разобрано далее по тексту.

Алхимия.

Это умение (MAGE) используется для того, чтобы на базе обработанных растений, тканей животных и химических элементов, имеющих предрасположенность к аккумулярованию энергии, создавать своего рода одноразовые овеществлённые формулы воздействия, способные храниться в законсервированном виде некоторое время.

МАГИЯ ШАГ ЗА ШАГОМ

Воплощение в жизнь заклинания разделяется на четыре основных стадии.

Стадия первая. Сформулируйте свои желания. Пропишите требуемый эффект, его уровень силы, дистанцию воздействия, возможные негативные последствия и прочие дополнительные модификаторы.

Стадия вторая. Раздобудьте требуемое количество энергии для воплощения заклинания в жизнь. Если хватает внутренних ресурсов - вопрос отпадает. Если нет - попробуйте воспользоваться внешними источниками - Кругами Силы, Жертвоприношениями...

Стадия третья. Сплетите заклинание. Для этого требуется совершить бросок против сложности, определённой на первой стадии его создания. Время, которое уходит на плетение чары, определяются по приведённым далее по тексту формулам.

Стадия четвертая. Высвободите силу в требуемом направлении. Попадите в цель. Пуфф!

Плетение заклинания

По умолчанию магия Дозоров оперирует ментальным воздействием - то есть достаточно просто подумать о требуемом воздействии, указать цель, и эффект возымеет место. Тем не менее, не отрицается и возможность использования дополнительных методов концентрации, помогающих сосредоточиться на достижении желаемого эффекта.

Эти методы концентрации делятся на следующие категории:

Речь. +1 к броску.

Для создания эффекта требуется прочитать заклинание вслух. Светлые для этого (исторически сложилось) в основном пользуются кусками из святых книг, тёмные - извращаются как могут, но на худой конец сойдет любой рифмованный или просто сложный текст, подходящей направленности, ассоциирующийся (у мага!) с данной магией. Требуется совершить бросок на Оккультную Литературу против 14 сложности, чтобы прочитать речёвку с выражением и без запинок - иначе время будет потрачено зря, а модификатор не возымеет действия.

По понятным причинам Речь замещается Языком и Песней - которые по сути своей являются всего лишь более сложными формами развития этого метода.

Язык. +2 к броску.

Практически то же самое, что и Речь, но в данном случае требуется еще и использование какого-то конкретного языка. По сути своей это имеет место потому, что переделывать уже готовые ритуалы древних времен под современность в большинстве случаев сложнее, чем выучить требуемый минимум языка их создателей.

Требуется совершить бросок на Знание Языка против 14 сложности, чтобы прочитать речёвку с выражением и без запинок - иначе время будет потрачено зря, а модификатор не возымеет действия.

По понятным причинам Язык замещает Речь, но может суммироваться с Песней, и тогда в сумме они дают +3 к броску.

Песня. +2 к броску.

Это довольно популярный метод стимулирования магических умений в современных Дозорах - с середины девяностых годов двадцатого века плеер с персональной музыкальной нарезкой стал неотъемлемым атрибутом ряда достаточно сильных или хотя бы известных магов. Ритм песни используется как своего рода "направляющие" для потоков энергии.

Требуется совершить бросок на Пение против 18 сложности, чтобы исполнить песню не фальшивя, и не сбиваясь с правильного настроения мыслей, пусть даже она обычно поётся про себя, иначе время будет потрачено зря, а модификатор не возымеет действия. Наличие плеера с включенной мелодией соответствующей случаю песни даёт модификатор +4 к броску.

По понятным причинам Песня замещает Речь, но может суммироваться с Языком, тогда вместо +2 дает +3 в сумме.

Жесты. +1 к броску.

Те самые "пальцы веером", которые так веселят только что инициированных Иных, амберитов и отаку, обсмотревшихся аниме. Конфигурация пальцОв мага в данном случае является своего рода "антенной", направляющей энергию. Никаких дополнительных бросков при использовании Жестов не требуется, но на плетение воздействия уходит примерно 1-3 секунды, не меньше, из чего в частности следует, что действие персонажа в эту фазу будет рассматриваться последним, если конечно кто-то ещё с меньшей инициативой не пользуется Жестами.

Танец. +3 к броску.

Логическое продолжение Жестов - только теперь для тех же целей используется всё тело мага. По понятным причинам замещает Жесты. Требуется бросок на Умение Танцевать против 18 чтобы провести все ритуальные движения чётко и вовремя. Наличие плеера с подходящей мелодией даёт модификатор +2 к умению танца, нормальные колонки с хорошим звуком или музыканты увеличивают модификатор к умению танца до +4.

Реагенты. +3 к броску, -3 цена.

Для плетения эффекта используется некоторое количество уничтожаемых в процессе материальных компонентов, которые, как правило, сгорают. Эти реагенты должны быть, во-первых, чистыми, во-вторых - не так уж и часто встречающимися (более подробно - см. таблицу Алхимии далее по тексту). Как пример можно привести сжигание серы или воскуривание ладана. Косяк с коноплей, к слову сказать, вполне может использоваться при наведении разного рода дурманов...

Реагенты должны быть или достаточно подробно прописаны игроком - с хоть и псевдонаучным, но логичным объяснением того, почему используются именно эти вещества, или же они назначаются Мастером на тех же условиях. На наш взгляд, последний вариант предпочтительнее - поскольку даёт лишнюю возможность контролировать поведение игроков.

Реагенты и компоненты должны доставаться, находиться собственными силами или же покупаться - то есть вроде бы как никаких бросков на умения это не требует, но только до тех пор, пока вы не попытаетесь достать в, ну например, городе Стрежевом, Томской области, мелко толченый бивень слона...

Символика. +2 к броску.

Для воплощения эффекта в жизнь используются заранее нарисованные в месте проведения магического ритуала руны. Требуется бросок на Умение Рисовать против 18 чтобы изобразить всё как надо. Наличие подходящих чертёжных принадлежностей (транспортиры, циркули, линейки) и/или материала, превосходящего по своим качествам сырую землю или мелки на асфальте, даёт по +2 к умению.

В случае проведения ритуала в заранее сделанных кем-то рунных местах броска на рисование не требуется вообще, но в этом случае приходится делать именно то, что изображено в данном рунном месте - то есть фактически "одалживать" заклинание, сделанное кем-то ранее.

Нанесение вреда +1 к броску за каждый 1 хит, -1 цена за каждый хит.

Кровь - на редкость сильный инструмент воздействия и источник энергии. Единомоментное получение магом некоторого вреда значительно упрощает воплощение в жизнь требуемого. Обычно для этой цели пользуются ритуальными ножами, богато украшенными и причудливой формы, но, по сути, сойдёт даже обычное шило или бритва.

При этом вред должен быть нанесён именно в некотором размере и сразу - никаких магических исцелений мага в момент проведения ритуала (да и после него) не допускается. Кстати именно по этой причине сохраняются ВСЕ модификаторы за ранения и вероятность потерять сознание от болевого шока - магическая защита от этих последствий, наложенная перед проведением ритуала, просто не даст провести ритуал правильно!

Полученное ранение считается незаживающим и восстанавливается со скоростью 1 хит в день при наличии грамотного медицинского ухода.

Ритуальный Секс. +1 к броску, -1 цена за каждое удачное завершение акта.

Исторически этот вариант наиболее популярен среди ведьм и разного рода суккубов, поскольку позволяет им собирать внушительное количество энергии с доноров, заряжаясь их энергией и помогая настроиться на нужный лад. Выносливая ведьма, обладая даже не самым высоким талантом к магии, после удачно проведенного шабаша способна сплести чару, сравнимую по возможностям чуть ли не с чарами внекатегорийников...

Ассоциативная магия. + 5 к броску -5 цена.

Для проведения ритуала используется некоторый фрагмент, ранее ассоциировавшийся с целью. То есть обренок ногтя, прядь волос, капля крови... Остаётся только *достать* этот фрагмент...

По сути - частный случай Реагентов, с жесткой завязкой на конкретную цель.

Магическая энергия

Это та энергетическая основа мира, которая видна и доступна только магам. Она окружает и пронизывает все объекты нашего мира, но только немногие в силах её контролировать. Обычный маг может как использовать свои собственные ресурсы, так и "брать взаймы" у окружающих - Светлые паразитируют на положительных чувствах, Тёмные вбирают в себя негативные эмоции. В данном случае люди выступают как своего рода "фильтры", призванные приглушить негативные последствия накопления избыточного запаса энергии. Для мага, решившего набрать больше энергии, чем он в силах удержать, или восполняющего энергию значительно быстрее, чем он может это сделать без вреда для себя, обычно актуальны приведённые ниже таблицы негативных последствий... но не для того, кто использует людей в качестве "батареек".

Негативные последствия делятся между всеми людьми, задействованными магом в процессе перекачки энергии. Так что если Светлый Борея, обладающий базовым энергозапасом в 200 единиц, набирает себе вдвое больший, используя при этом не свои возможности, а десяток пребывающих в нужном состоянии духа "доноров", то каждый отдельный человек принимает на себя фильтрацию всего лишь 10% от общего запаса Борея - 20 единиц. Это число находится вполне в пределах их собственного, пусть и дремлющего, но все же имеющегося запаса энергии, так что никаких негативных последствий, кроме лёгкой депрессии, они не понесут.

Каждые 10 единиц отобранной таким образом энергии превращаются в модификатор -1 на социальные броски доноров до восполнения утраченной энергии. Человек, разом лишённый 50 энергоединиц, впадёт в жесточайшую депрессию (-5), а если это количество энергии превышает его запас, то и в полноценную энергетическую кому! Не факт, что это случится сразу, но часов через шесть такой выбранный донор уже будет никакой...

Таблица избыточного запаса магической энергии

Приведенные в начале этого документа формулы определения максимального запаса энергии как **(MAGE+CON)x10** относились лишь к безопасному максимуму, то есть тому количеству энергии, с которым вы можете справиться без вредных последствий для себя. При накоплении же избыточного запаса магической энергии маг должен совершать бросок MAGE+3к6 против 16+1 за каждые 10% дополнительного запаса. При потере сознания, получении ранения, отходе ко сну и так далее совершается новый бросок против той же сложности. В случае выпадения равного или меньшего результата случается что-то плохое. Что именно - определяет приведенная таблица.

Число слева - результат броска на 3к6+то число, на которое провален бросок на сохранение избыточного запаса. Каждое последующее событие полностью сохраняет негативные последствия предыдущего.

3-8 Полная потеря накопленной энергии.

9-11 10% мощностей утеряны на 1к6 дней.

12-14 25% мощностей утеряны на 1к6 дней.

15-16 50% мощностей потеряны на 2к6 дней

17-18 75% мощностей потеряны на 2к6 дней

19 25% мощностей потеряны безвозвратно.

20 50% мощностей потеряны безвозвратно.

21 75% мощностей потеряны безвозвратно.

22+ Магический потенциал полностью и безвозвратно потерян. Артефакт обращен в прах.

Таблица последствий ускоренной перезарядки

Также можно ускорять перезарядку своих запасов энергии, обычно определяемую как **(MAGE+CON)x5 в минуту**, но в случае неудачи это обходится довольно дорого. При ускоренной перезарядке маг совершает бросок MAGE+3к6 против 16+1 за каждые 10% дополнительной энергии.

При проваленном броске, добавьте к броску на 3к6 величину неудачи и проконсультируйтесь с таблицей.

3-8 2к6 болевого воздействия. Защита не помогает. Требуется бросок на сохранение наличных запасов энергии - Сила Воли (WILL)+концентрация.

9-11 3к6 болевого воздействия. Защита не помогает. При перезарядке артефакта, он теряет 10% мощности. Требуется бросок на сохранение наличных запасов энергии.

12-14 4к6 болевого воздействия. Защита не помогает. При перезарядке артефакта, он теряет 25% мощности. Требуется бросок на сохранение наличных запасов энергии.

15-16 1к6 смертельного воздействия. Защита не помогает. Рана считается незаживающей. При перезарядке артефакта, он теряет 50% мощности. Требуется бросок на сохранение наличных запасов энергии.

17-18 2к6 смертельного воздействия. Защита не помогает. Рана считается незаживающей. При перезарядке артефакта, он теряет 75% мощности. Требуется бросок на сохранение наличных запасов энергии.

19 4к6 смертельного воздействия. Защита не помогает. Рана считается незаживающей. Артефакт необратимо поврежден. Бросьте 2к6 и проконсультируйтесь с таблицей Избыточного Запаса для определения прочих последствий.

20 6к6 смертельного воздействия. Защита не помогает. Рана считается незаживающей. Артефакт расплавлен. Бросьте 2к6 и проконсультируйтесь с таблицей Избыточного Запаса для определения прочих последствий.

21 8к6 смертельного воздействия. Защита не помогает. Рана считается незаживающей. Артефакт рассыпается в прах. Бросьте 3к6 и проконсультируйтесь с таблицей Избыточного Запаса для определения прочих последствий.

22+ 12к6 смертельного воздействия. Защита не помогает. Рана считается незаживающей. Артефакт взрывается подобно осколочной гранате. Бросьте 4к6 и проконсультируйтесь с таблицей Избыточного Запаса для определения прочих последствий.

Время на создание готового к применению магического воздействия - окончательная цена возведенная в квадрат, поделенная на 100 в секундах. То есть, для примера, ведьма Юрё Айно хочет парализовать свою беспомощную жертву и использует для этого возникающую из воздуха плеть, обездвиживающую цель путами пятого уровня, возникающими в любой точке в пределах видимости по её желанию. Такое слабенькое воздействие стоит всего лишь 11 единиц энергии (почему это так - см ниже), в квадрате - 121, делим на сто - и вуаля! Чары сплетены всего лишь за 1,21 секунды, а это, к слову сказать, означает, что ими можно пользоваться незамедлительно, в ту же фазу, как они были созданы.

Время подпитки перманентно активированных эффектов - полная цена поддержки каждые 12 секунд (каждый раунд).

Попадание в цель: Для посохов, тростей, ножей и прочего оружия ближнего боя определяется от рефлексов и умения владения соответствующим оружием, для магических эффектов от магии, соответствующего умения (если есть) и трех кубиков. Для площадных воздействий таковым умением является, скорее всего, наблюдательность, как основное умение определения дистанции до цели.

Спецэффекты

Всегда стоит помнить о том, что большая часть магических воздействий так или иначе требует некоторой визуализации. Происходит это в силу целого ряда причин, но в первую очередь для того, чтобы было легче целиться, проще распознавать использованные чары и в силу того, что первые магические воздействия разрабатывались Иными, если и не верившими в Бога или Богов, то как минимум обладавшими определённым мировоззрением, нацеленным на произведение показушного психологического эффекта.

Ниже приведены основные внешние эффекты магических воздействий. Внутри каждой группы есть несколько подвидов, в частности воздействие "звук" может и должно делиться как минимум на деление на ультразвуковое, слышимое и инфразвуковое. Часть спецэффектов базируется на энергетической основе, а часть - на материальной, об этом тоже не стоит забывать.

Вода. (Материя). В основном манипулирует водой - создание, очистка, трансмутация, водяные стены... также доступны и атакующие воздействия в виде перемещающихся на большой скорости "капель" с человеческую голову размером или струй под давлением, режущих человеческое тело и кости так же легко, как раскаленный нож режет масло...

Воздух. (Материя). Базируется на элементе воздуха. Атакующие магические воздействия этой природы обычно являются ударной волной, прочие варьируются в широком спектре от создания или очистки воздуха до призывания бурь и создания сильных направленных воздушных потоков. Распространённый внешний эффект для манипуляций погодных магов.

Камень/Земля/Кинетическое воздействие. (Материя). Грубая физическая сила, представленная в виде разогнанной гальки или кирпича на голову, отломанного от

ближайшего здания. Кроме этого позволяет защищаться путем создания стен с каркасом из силовых барьеров. Восстановление только что разбитых чашек относится сюда же.

Тепло/Огонь. (Энергия/Материя). Нагрев, огненные шары, стены огня - типичные воздействия этого типа. Примеры - уже набивший оскомину "фаябол" и Плеть Шааба.

Холод/Лед. (Материя). Все, что базируется на холоде или последствиях его воздействия. Ледяные стены, термальный паралич, заморозка, ледяные стрелы... Теряет эффективность под воздействием высоких температур.

Электричество/Молния. (Энергия). Классический фейерверк для каждого четвертого мага стихий, воспетый в том числе и в человеческой поп-культуре. Молнии неплохо воздействуют через металлы и просто замечательно портят электрооборудование, но могут возникать проблемы с хорошо заземленными целями. Не рекомендуется пользоваться ими вблизи включенных компьютеров, хранящих ценную информацию.

Магнетизм. (Энергия). Магнитные воздействия и силовые поля. Позволяет ограниченный телекинез для металлических предметов. Неплохо портит магнитные носители информации.

Гравитация. (Энергия). Включает в себя как усиленную, так и инвертированную гравитацию, позволяя не только поднимать в воздух тяжелые объекты или хотя бы делать их не столь тяжелыми, но и плющить врагов десятикратной перегрузкой. Одним из самых известных воздействий такого рода заслуженно считается Марево Трансильвании.

Звук. (Материя). Продольные колебания всех типов. Как ясно из определения, требует какой-нибудь материи для распространения, так что в вакууме не работает. Более эффективно при повышенной плотности среды распространения. Работая в противофазе, используется для создания Покровов Тишины.

Биохимические. (Материя). Кислоты, яды, болезни, ускорение регенерации... Могут терять свои качества под воздействием ветра, который может изменить направление их перемещения или же экстремальных температур. Примером биохимического воздействия может послужить экстренное протрезвление или облако Удушающего Тумана.

Жизнь. (Энергия). Первичная основа всей жизни, воздействия этой природы позволяют лечить болезни и раны, а также воскрешать мертвых. Еще она позволяет менять живую материю, в частности тело живого существа, в практически безграничных пределах. Ограниченно возможно атакующее применение этой силы для того, чтобы перекачивать жизненную энергию, повергая жертвы в сон... вечный сон...

Телепатия. (Ментал). Сила мозга в неприкрытом виде. Изменение памяти, телепатическое общение, контроль тела, иллюзии... Воздействия этого типа блокируются сознательными или бессознательными действиями жертвы (Ментальная Защита + соответствующие умения), а также не могут напрямую служить причиной смерти - они ограничены исключительно ошеломляющим вредом и повержением жертвы в суицидальную депрессию.

Дух. (Энергия или Ментал). Исторически сложившееся неправильное название, энергия т. н. "души". Включает в себя воздействия, так или иначе изменяющие "карму" цели - благословения, проклятья, изменение вероятностей в нужную магу сторону...

Свет/Тьма (как Энергия). Как прямое, так и инвертированное световое воздействие. Предоставляет широкий спектр воздействий типа лазерных лучей или просто ослепляющих вспышек, а также помогает в вопросах маскировки - тени, нечеткие контуры, прозрачность... Атакующие воздействия довольно эффективно блокируются дымом или магическими стенами тьмы.

Свет/Тьма. (как Первооснова) Манипулирует самой основой магии Иных, позволяя перекачивать, хранить и перераспределять магическую энергию. Наиболее часто используется для создания "батареек" или антимagicеских экранов, а также наиболее сильных магических воздействий. Тёмные и Светлые порталы создаются отсюда же. Но не стоит забывать о потенциальной опасности повышенного магифона - именно на резком высвобождении избыточного количества этой энергии в относительно незначительном объеме базируется действие атакующих воздействий этого рода. Кроме того, Тьма и Свет обычно взаимоисключают друг друга.

Конструктор магических воздействий

Атакующие эффекты

Каким-либо образом выводят оппонента из строя. Природа этого вреда обычно продиктована внешним видом атаки. Атака может быть иллюзорной (с соответствующими модификаторами цены) или же причинять вред, подсознательно воспринимаемый как реальный, нанося ошеломляющие повреждения. Частный случай - иллюзия смертельного воздействия на жертву, работающая до тех пор, пока не вышло время иллюзорного воздействия. То есть жертва превращается в окровавленный ком мяса, чувствует боль, верит в это и впадает в кому. Кстати - если в это действительно сильно поверить, то для психики сие даром не пройдет...

Захват/Путы.

Цена: 1 за уровень.

Сложность: 3+2 за уровень.

Удержание цели путем воздействия любого вида - заморозка, виноградная лоза, цепь любви Завулона... Удерживаемое существо может использовать любую подходящую атаку для того, чтобы освободиться. За каждый уровень воздействия возникает 1кб хитов захвата. Его можно преодолеть силой, если это какое-то поле, или физически уничтожить, если это материальный предмет.

Ошеломляющая атака.

Цена: 2+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Эта атака наносит ошеломляющий вред, вместо того, чтобы снимать хиты. Наносит смертельный вред по курсу 1 хит на каждые 5 единиц ошеломляющего вреда за счет мышечных спазмов от болевого шока и перегрузки нервной системы, правда только если не был взят дополнительный модификатор "только ошеломляющий вред". Базовая дистанция атаки - ноль, так что берите дополнительную дистанцию, если хотите поражать врага на расстоянии!

Смертельная атака.

Цена: 4+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Атака, наносящая смертельный вред. Огненный Шар, Молния, Священный Конденсаторный Разрядник ... что угодно. За каждый уровень наносится 1кб вреда. Внимание! Базовая дистанция атаки - ноль, так что берите дополнительную дистанцию, если хотите поражать врага на расстоянии!

Телекинез.

Цена: 3+2 за уровень силы (STR)

Сложность: 6+1 за уровень силы (STR)

Телекинетическое воздействие, равнозначное тому воздействию, какое оказало бы существо с такой же силой. Позволяет хватать, носить, поднимать деформировать, и вообще как-то манипулировать целевым объектом воздействия. Правило действия ведущего к противодействию для этого воздействия не работает - ухватившись за летящий объект подобным образом его можно попробовать порвать или остановить, но вот лететь вслед за ним не получится. В базовом варианте с нулевой дистанцией эта сила замещает силу пользователя, при дистанционном воздействии позволяет перемещать 1/4 нормально поднимаемого при этой силе веса со скоростью равной силе воздействия. Также помогает бить врагу морду на расстоянии и стрелять из лежащего на соседнем столе пистолета.

Защитные эффекты.

Сюда относится все, что защищает от агрессивных воздействий извне. Примечание: Иллюзорная защита защищает только от иллюзорных атак, хотя неплохо помогает пустить пыль в глаза.

Броня.

Цена: 1+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Невидимая броня, обволакивающая тело пользователя. Каждый уровень защиты дает 2 КД брони или 3 MgD магической защиты. Если вы возьмете модификатор "только ошеломляющий вред", то эта "броня" будет блокировать исключительно болевое воздействие.

Жизнеобеспечение. (Выбрать где).

Цена: 5.

Сложность: 15.

На время функционирования позволяет нормально существовать в непригодной для этого среде. (Вода, вакуум, огонь...)

При этом защищаться от вреда, наносимого средой, надо отдельно - маг сможет дышать в эпицентре пожара, но от наносимого высокой температурой вреда это его не защитит.

Иммунитет (Выбрать к чему).

Цена: 5.

Сложность: 12.

На время своего воздействия защищает хозяина от какой-то болезни или яда. Обязательно требуется выбрать категорию ядов (металлические, органические, сумеречные...) или болезней, от которых предоставляется защита.

Неуязвимость. (Выбрать к чему).

Цена: 15.

Сложность: 18.

На время действия защитного поля пользователь полностью игнорирует все воздействия определенного источника этих самых воздействий. Требуется выбрать, от чего предоставляется защита - огонь, вода, ментал, смерть...

Да, и учтите - неуязвимость, в отличие от чисто медицинского по своей природе Иммунитета, по отдельности не покупается! Неуязвимость к огню и холоду, это вовсе не два раза 15 цена и 18 сложность, это 30 цена и 36 сложность!

Отражение.

Цена: 2+2 за уровень.

Сложность: 5+3 за уровень.

Позволяет отклонить или отразить обратно атаку. Проводится бросок умения на это магическое воздействие против умения атаки противника, чтобы определить, удалось ли отклонить атаку. Если ВСЕ кб атаки не отражен, то отклонить ее не удалось вообще. Каждый уровень отклоняет 1кб атакующего воздействия. За +2 к цене и +4 к сложности позволяет отразить атаку обратно на атакующего, после чего тот должен уклониться против броска защищающегося на это магическое воздействие.

Силовое поле.

Цена: 2+1 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Вокруг цели создается силовое поле, поглощающее смертельный и ошеломляющий вред. Зона эффекта может набираться по уровням. Каждый уровень защиты дает 2 КД брони или 3 MgD магической защиты. Базовый диаметр поля - 1 метр или толщина защищаемого человеческого тела+10 см. с каждой стороны.

Силовой барьер.

Цена: 2+2 за уровень.

Сложность: 8+2 за уровень.

Защитный барьер, возникающий в указанном месте. По определению останавливает ВСЕ ошеломляющие повреждения любой природы. Кроме этого, каждый уровень защиты дает 1 КД брони или 2 MgD магической защиты. Тем не менее, если атака превзошла предоставляемую барьером защиту хотя бы на 1 очко, он немедленно коллапсирует и может быть только создан заново. Остановленный перед коллапсом вред исчезает вместе с барьером. Барьер может служить для поддержания объектов, при этом его Сила (STR) равна уровню барьера - барьер третьего уровня держит до 100 кг груза. По умолчанию площадь Барьера составляет 1 метр и может быть увеличена путем приобретения Дополнительной Площади.

Скрыть Слабость.

Цена: 3+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Является противодействием умению или магическому эффекту, призванному находить слабые точки цели. За каждый уровень этого защитного воздействия сложность нахождения слабых точек на защищенном объекте возрастает на 2.

Ментал.

В эту группу собраны все возможные воздействия на мозг цели. Они по своей природе могут быть исключительно трех типов - чисто ментальные, магические или влияющие на "душу". По умолчанию имеют дистанцию воздействия в пределах прямой видимости.

Как пользоваться ментальными эффектами: ступени проведения атаки.

1. Атакующий решает, что он хочет делать: "Я хочу взять мозг этой тёмной сволочи под контроль и заставить его выйти ко мне"
2. Атакующий использует свое умение, для проведения ментального воздействия.
3. Жертва защищается по правилам стандартной защиты от магии. При успешном броске на атаку нападающий бросает 1к6 за уровень Силы Воздействия, чтобы определить эффект атаки.
4. Вычитите ментальную защиту жертвы, из эффекта атаки.
5. После этого посмотрите, что именно позволяет сделать итоговый успех. Если целью было нанесение вреда, то это число является количеством нанесенного ошеломляющего вреда. Стоит отметить, что ментальное воздействие наносит исключительно ошеломляющий вред и никакого другого.
6. Если эффект атаки после всех корректировок превышает число, необходимое для совершения необходимого эффекта, то защищающийся может попробовать прокинуть легендарный (30 сложность) бросок на Силу Воли (WILL) + концентрацию. В этом случае жертва теряет свое следующее действие (кроме повторного броска на сопротивление), но не попадает под воздействие атаки.

Внушение.

Цена: 2+1 за уровень.

Сложность: 3+2 за уровень.

Позволяет внушить цели одну простую мысль или идею, обычно базирующуюся на эмоциях - страх, веселье, печаль, желание поспать и так далее. Дистанция воздействия - любая, пока

четко видна цель. Это означает, что наблюдаемая в хрустальном шаре или по телевизору цель также может быть доступна для проведения воздействия. Каждый уровень дает 1кб воздействия. Цель может сопротивляться путем бросков на силу воли все время, пока она находится под влиянием этого воздействия, естественно через определенные, возможно, что довольно большие, промежутки времени. Успешный бросок освободит жертву от воздействия.

Ментальная Защита.

Цена: 2+1 за уровень.

Сложность: 2+2 за уровень.

Предоставляет защиту от ментальных воздействий. Каждый уровень дает +1 к ментальной защите. Позволяет противостоять как магическим воздействиям, так и гипнотическому ритму и попыткам "убалтывания".

Ментальный Контроль.

Цена: 5+2 за уровень.

Сложность: 5+2 за уровень.

Позволяет контролировать цель, управляя ее действиями, и заставляя использовать свои возможности и умения в интересах контролирующего ее мозг мага. Возможность отдать словесный приказ повышает эффективность воздействия. Используйте нижеприведенную таблицу для определения уровня достигнутого контроля над целью.

Больше чем RES: частичный контроль, действия цели имеют модификатор -4

На 10 больше чем RES: частичный контроль, действия подчинённой цели имеют модификатор -2

На 20 больше чем RES: полный или частичный контроль по желанию мага. Действия подчинённой цели имеют модификатор -1.

На 30 больше чем RES: полный или частичный контроль, без минусов.

Ментальная Связь.

Цена: 6+2 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Двусторонняя телепатическая связь. Обе стороны должны желать контакта. Маг и его собеседник не обязательно должны находиться в прямой видимости, но они должны знать друг друга. Дистанция разговора - в зоне прямой видимости или 50 метров + по 50 метров за каждый дополнительный уровень.

Телепатия.

Цена: 4+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Позволяет послать мысли выбранному существу. Дистанция воздействия - любая, пока четко видна цель. Наблюдаемая в хрустальном шаре или по телевизору цель также доступна для проведения воздействия. Каждый уровень воздействия дает 1кб эффекта. За +5 к цене и +3 к сложности можно вещать на целую аудиторию.

Больше чем RES: короткая фраза.

На 10 больше чем RES: параграф учебника, картинка.

На 20 больше чем RES: длинный монолог, возможно даже с "видео" вставками.

Чистка Памяти.

Цена: 6+2 за уровень.

Сложность: 4+2 за уровень.

Позволяет стереть какие-то воспоминания цели. Дистанция воздействия - любая, пока четко видна цель. Наблюдаемая в хрустальном шаре или по телевизору цель также доступна для

проведения воздействия. Каждый уровень воздействия дает 1кб эффекта. За +4 к цене и +4 к сложности можно устроить цели полную амнезию.

Больше чем RES: память ушла на 1кб месяцев.

На 10 больше чем RES: стертую память вернет гипноз или терапия.

На 20 больше чем RES: память стерта.

На 30 больше чем RES память стерта, возможна запись ложной памяти.

Чтение Мыслей.

Цена: 2+2 за уровень.

Сложность: 5+2 за уровень.

Позволяет потрошить мозг цели в поисках нужной информации. Дистанция воздействия - любая, пока четко видна цель. Наблюдаемая в хрустальном шаре или по телевизору цель также доступна для проведения воздействия. Каждый уровень дает 1кб эффекта, бросок против ментальной защиты цели определяет итог воздействия.

Больше чем RES: поверхностные мысли.

На 10 больше чем RES: глубокие, скрытые мысли.

На 20 больше чем RES: чтение памяти.

На 30 больше чем RES: извлечение информации даже из подсознания, опционально - выворот памяти.

Эмпатия.

Цена: 1+1 за уровень.

Сложность: 3+1 за уровень.

Низшая форма ментального воздействия, позволяет получить информацию об эмоциях цели. Дистанция воздействия - любая, пока четко видна цель. Это означает, что наблюдаемая в хрустальном шаре или по телевизору цель также может быть доступна для проведения воздействия. Каждый уровень дает 1кб воздействия. В зависимости от успеха атаки удастся получить следующую информацию:

Больше чем RES: Какое именно чувство ощущает сейчас цель - позитивное, негативное или нейтральное.

На 10 больше чем RES: Четкие базовые эмоции.

На 20 больше чем RES: сложные, противоречивые эмоции.

На 30 больше чем RES: то же, что и выше, но гарантированно чувствуется ложь.

Передвижение.

Обычно у персонажа есть три способа передвижения - нормальным прогулочным шагом, короткими перебежками (MOVEx2) и спринт (MOVEx3). При передвижении бегом у него нет минусов на Рефлексы и Ловкость, при Спринте нельзя пользоваться умениями от REF, то есть атаковать. Защита, равно как и остальные базирующиеся на DEX умения урезаются наполовину.

Здесь же речь пойдет об альтернативных способах перемещения, применимых к магам или доступным им объектам.

Бег.

Цена: 1+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Позволяет быстрее бегать. Не прибавляется напрямую к MOVE, так что разжиться на халяву дополнительными действиями не получится, но зато каждый уровень дает +5 к бегу (или +7.5 к спринту).

Идти Сквозь Землю.

Цена: 1+1 за уровень.

Сложность: 6+1 за уровень.

Позволяет перемещаться сквозь землю путем создания туннеля подходящего размера. Каждый уровень дает +2 к скорости перемещения под землей (базовая скорость равна нулю). За +5 к цене туннель может закрываться за магом.

Учтите, прочность туннеля - стандартна для данной почвы, так что он вполне может рухнуть самостоятельно!

Левитация.

Цена: 8.

Сложность: 14.

Позволяет магу парить в воздухе, полностью теряя вес, хотя и сохраняя массу. В частности это позволяет стоять на воздухе за балконом, правда придерживаясь за него руками - чтобы не сдуло ветром...

При включенной левитации Полет, Скольжение и Перемещение В Пространстве стоят на 3 меньше.

Переместить Объект.

Цена: 10+1 за уровень.

Сложность: 12+0.5 за уровень.

Перемещает к магу некий предмет. Этот предмет должен находиться в пределах видимости или в пределах радиуса действия заклинания. При этом магу достаточно просто сказать что-то типа "я хочу меч" и если хотя бы один есть в радиусе досягаемости, то он телепортируется к магу. Вырывать таким образом предметы из рук можно только если Мастер скажет, что так делать можно, или же по соревнованию атлетики хозяина против умения мага. Базовая дистанция воздействия - 10 метров, но каждый последующий уровень ее удваивает. На 10 уровне эта дистанция уже равна 10 километрам (более точно - 10240 метров), чего в большинстве случаев вполне достаточно. Если маг собирается пользоваться этим воздействием только для перемещения одного конкретного предмета, то можно неплохо сэкономить, взяв ограничение "влияет только на".

Перемещение В Пространстве.

Цена: 2+4 за уровень.

Сложность: 3+6 за уровень.

Позволяет перемещаться по малопригодным или вовсе непригодным для этого поверхностям. Можно ходить по грязи не оставляя следов, идти по воде аки посуху или даже идти по воздуху.

В комбинации с эффектом хождения по стенам можно взбежать в гору по водопаду. Но есть и недостатки - дистанция отдачи при попадании чего-то быстро летящего увеличивается втрое.

Есть три уровня этого заклинания - первый позволяет перемещаться над грязью и прочими условно твердыми поверхностями, второй - ходить по воде и прочим жидкостям, третий - ходить по воздуху. Уровня, позволяющего ходить по вакууму, не существует!

Плавание.

Цена: 2+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Позволяет быстрее плыть. Не добавляется напрямую к скорости персонажа, а просто повышает скорость плавания на 1 метр в фазу.

Планирование.

Цена: 3+1 за уровень.

Сложность: 3+2 за уровень.

Позволяет планировать с высоты. Для поддержания постоянной скорости приходится снижаться на 2 метра высоты каждую фазу. Тем не менее, не стоит забывать о восходящих потоках и ветрах, которые могут оказаться весьма полезным подспорьем. Каждый уровень дает 5 скорость полета, требуется также указать время действия или наличие возможности подпитывать заклинание.

Полет.

Цена: 6+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Позволяет летать. Это не является левитацией, так что висеть на одном месте не получится, но в остальном у мага полная свобода действий. Каждый уровень дает 5 скорость полета, так что третий уровень позволит перемещаться в воздухе с MOVE = 15. Требуется также взять дополнительный модификатор "время действия" или возможность подпитки заклинания, чтобы определить, сколько времени можно находиться в воздухе сохраняя возможность перемещаться куда-то, кроме как вниз.

И помните про перегрузки - резкий старт на скорости в допустим 30 - это полноценная трёхкратная перегрузка, от которой темнеет в глазах, желудок рвется наружу и трещат ребра и приходится проводить проверку контроля состояния!

Телепортация.

Цена: 12+1 за уровень.

Сложность: 14+0.5 за уровень.

Маг моментально исчезает из одного места посредством портала и столь же моментально появляется в другом. Базовая дистанция равна 10 метрам, но каждый уровень ее удваивает. За +1 к цене вы можете переносить с собой +10 кг полезной нагрузки. Всё, что надето на мага и всё, что у него в руках, считается таковой нагрузкой!

Требуется четко помнить место, в которое производится телепортация, иметь горсть земли оттуда или видеть его каким-либо образом.

Хождение По Стенам.

Цена: 5.

Сложность: 12.

Позволяет ходить по стенам и потолкам. Кроме этого обеспечивает лучшее сцепление с землей, уменьшая отдачу на 1кбх2 метров. Скорость перемещения соответствует текущему значению бега. Требуется указать время действия эффекта.

Физиологические эффекты.

По внешним эффектам обычно относятся к Жизни, Смерти или чистой Магии, но возможны и варианты, в частности биохимия (особенно для создания зелий и настоек). Множество заклинаний смены формы по своему типу относятся к шаманизму, хотя это и не обязательно так.

Лечение.

Цена: 3+1 за уровень.

Сложность: 6+1 за уровень.

Позволяет моментальное восстановление выносливости, снятие болевого воздействия и потерянного здоровья. Требуется выбрать, что именно восстанавливает заклинание - выносливость или здоровье. Каждый уровень восстанавливает 2кб выносливости, или может устранить 1кб болевого воздействия, восстановив при этом 1 хит. Возможна также обратная версия, которая эти же самые хиты и выносливость снимает, ослабляя жертву.

Метаморфоз Массы.

Цена: 6+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Позволяет менять массу, наращивая ее или уменьшая. При создании требуется указать, увеличивается масса или уменьшается. Каждый уровень меняет ее на 50%. Если вы меняете только массу, не меняя размер, то меняется плотность. Каждый уровень наращивания массы при том же размере тела дает +2 к стойкости к ошеломляющему вреду, +5 Stun и +5 хитов, но -1 к MOVE. Уменьшение массы наоборот снижает хиты, шок и стойкость в той же пропорции, но дает +1 к MOVE.

Метаморфоз Размера.

Цена: 4+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Позволяет менять размеры, становясь больше или меньше. При этом если вы не меняете массу, то уменьшающийся объект становится более плотным, а, становясь больше, в плотности соответственно теряет. Каждый уровень меняет размер на 50%. Если не комбинировать в том же заклинании метаморфозу массы, то вступают в силу вышеописанные эффекты потери/приобретения плотности.

Метаморфоз Параметров.

Цена: 2+1 за уровень.

Сложность: 8+1 за уровень.

Позволяет изменять базовые параметры персонажа, перегоняя очки из одного параметра в другой. Каждый уровень позволяет снять одно очко и на время действия заклинания добавить его к другой характеристике. При создании заклинания вы выбираете что именно и откуда перекачивается, так что, взяв, например, четвертый уровень Метаморфоза Параметров, можно перегнуть 2 очка Интеллекта, 1 Силы и 1 Ловкости в скажем Рефлексы.

Метаморфоз Формы.

Цена: 4+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Меняет внешность живого существа, позволяя превратить его во что-то другое, но не меняя размера, массы и характеристик. Есть пять уровней воздействия, варьирующихся от легких изменений на первом уровне, до полной смены облика на пятом. В доступных терминах, первый уровень - когти или мех, второй - получеловек-полуживотное, третий - более зверь нежели человек, четвертый - животное, пятый - сложные изменения, используемые Высшими Магами для облегчения пребывания на глубоких слоях Сумрака.

За +5 к цене можно выбирать между несколькими сходными формами, перекидываясь например не только в льва, но и в тигра или пуму.

Для Тёмных-Оборотней и Вампиров принимаемая форма задаётся раз и навсегда, ещё на стадии первичной прописи персонажа.

Регенерация.

Цена: 6+3 за уровень.

Сложность: 10+3 за уровень.

Ускоряет нормальное исцеление. Каждый уровень ускоряет время регенерации на 1 шаг по шкале времени, так что третий уровень регенерации, восстанавливает потерянные хиты за часы вместо дней.

Цена+4 сложность +2 за исцеление не оставляющее шрамов.

Цена +10, сложность +5 за регенерацию потерянных конечностей и органов.

Цена +30, сложность +15 за воскрешение из мертвых. Время действия регенерации измеряется в тех же единицах, что и новая шкала восстановления, так что для второго уровня

регенерации время действия равно по базе 6 часам. Это время можно продлевать путем приобретения дополнительных модификаторов шкалы времени. Регенерация заканчивается, когда приходит срок, или с окончательным заживлением всех ранений.

Трансформация.

Цена: 5+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

При создании заклинания требуется указать, во что именно трансформируется цель (Например в женщину, похожую на Высшую Иную). Каждый уровень дает 1кб эффекта, если итоговое выпавшее число, будучи поделенным на 5, больше или равно параметру CON цели, то она благополучно трансформирована. Требуется также указать, что может послужить поводом для прекращения действия эффекта ранее назначенного срока (например, горячая вода, или определённый речевой приказ).

Кроме этого, заклинание прекратит свою работу, когда у него выйдет срок действия, если оно, конечно, не является заклятием постоянного действия.

Удлинение.

Цена: 4+1 за уровень.

Сложность: 6+1 за уровень.

Это магическое воздействие позволяет растягивать и удлинять части тела. Каждый уровень дает +2 метра к дистанции и обычно используется на конечностях, возможно также морфированных, для превращения их в оружие дальнего боя.

Сенсорные эффекты.

Эти эффекты влияют на органы чувств цели, расширяя или ограничивая их возможности.

В частности, эффект Прицеливания может быть использован для того, чтобы использовать обычно непригодное для этого чувство при координации атаки, позволяя нормально ориентироваться, ну например, по запаху, не полагаясь на какие-либо ещё чувства.

360 градусный диапазон восприятия.

Цена: 6.

Сложность: 12.

Позволяет использовать какое-то указанное чувство как детектор происходящих вокруг вас событий. По успешному броску на восприятие маг замечает всё, что только происходит вокруг него в пределах расширенного таким образом диапазона. Стоит помнить, что нюх и слух и так вполне себе 360 градусные чувства, а расширенное до 360 градусов зрение всё равно не поможет нормально видеть в дыму или темноте, хотя крайне полезно на освещённой улице при попытке вычислить хвост...

Видеть Во Тьме.

Цена: 6 или 10.

Сложность: 8 или 12.

Первый уровень позволяет просто видеть при наличии рассеянного звездного света или сравнимого по яркости источника света, а при втором уровне можно видеть даже в абсолютной темноте подземных туннелей.

Дальний Взгляд.

Цена: 12+1 за уровень.

Сложность: 14+1 за уровень.

Позволяет видеть удаленные объекты так, словно у мага есть соответствующая оптика. Каждый уровень удваивает увеличение, при этом база - увеличение в 10 раз. На пятом уровне чары заменяют неплохой телескоп, ну или подслушивающее устройство.

Требуется указать, какое именно чувство улучшено этим заклинанием.

Заглушить Чувство.

Цена: 5.

Сложность: 5.

Наиболее популярный метод применения этого эффекта - ослепление, но вообще, при создании заклинания вы выбираете, какое именно чувство вырубается его применением. Требуется указать также время действия и дистанцию действия этой атаки, с соответствующими модификаторами цены и сложности.

Невидимость (требуется указать диапазон).

Цена: 15.

Сложность: 16.

На время действия позволяет предмету, живому существу или энергетической сущности стать не обнаружимым каким-то из чувств. Обычно используется невидимость в оптическом диапазоне, но возможны и другие методы применения, в частности Сфера Молчания или еще что-нибудь в том же духе. Не пахнущего беглеца, например, крайне трудно унюхать... Невидимые в оптических диапазонах персонажи при движении все же уподобляются дрожащей туманной фигуре, которую можно разглядеть на расстоянии в два метра. За +15 к цене заклинания этот эффект можно убрать.

Этот эффект приобретается только разом, дробление на несколько диапазонов не допускается - то есть невидимость в оптическом и термальном диапазонах являются не двумя отдельными невидимостями, а одной, с 30 ценой и 32 сложностью.

Если невидимка участвует в бою, то для его обнаружения нужен бросок на восприятие. По успешному броску атакующий может использовать $1/2(\text{REF} + \text{умение})$ для проведения атак. Если же бросок провален, то дистанционные атаки совершать невозможно, попасть можно только площадным огнем (знать бы еще в какой стороне противник...) или по чистой случайности.

Примечание: Если видно оружие невидимки или его атака хорошо заметна (вспышки выстрелов, например), то атаки по невидимке получают всего-навсего модификатор в -1.

Обнаружить (что-то).

Цена: 6.

Сложность: 8.

По применению этого типа магии можно узнать, присутствует ли в радиусе действия объект заданного типа. Некоторые популярные детекторы включают в себя обнаружение невидимого, воды, золота, обработанных металлов и так далее. По броску на восприятие маг узнает, есть ли рядом подобные объекты, но не получает информации о них или направлении в котором они находятся. Обязательно требуется указывать дистанцию действия заклинания.

Обостренное Восприятие.

Цена: 6

Сложность: 8.

Улучшает какое-то чувство, предоставляя +3 на все связанные с ним броски.

Инфракрасное Зрение.

Цена: 8.

Сложность: 10.

Позволяет видеть в инфракрасном диапазоне. Стоит помнить, что оно хотя и позволяет видеть ночью, но базируется на восприятии испускаемого объектами тепла, так что в лучшем случае удастся увидеть силуэты, а в худшем - холодный объект просто останется незамеченным. Кроме того, многие горячие объекты могут быть ослепительно яркими.

Ощущение Пространства.

Цена: 10.

Сложность: 14.

Возможность мага ощущать все, что его окружает как объекты некоего размера и определённой конфигурации, находящиеся относительно него на некотором расстоянии и обладающие некой скоростью. Уровень освещения или отсутствие глаз перестают иметь значение, но различать мелкие детали нельзя - книга в этом варианте восприятия является кирпичом нестандартной формы, монитор или телевизор - коробкой неправильной формы, а все люди различаются исключительно по росту и габаритам.

Прицеливание.

Цена: 4.

Сложность: 8.

Позволяет использовать неприспособленное для этого чувство как основное для совершения атаки. В частности, можно использовать слух или нюх для того, чтобы обнаруживать и атаковать противников. Также можно усиливать им любое магическое или магически измененное чувство - совместив это чувство с ясновидением, можно, к примеру, целиться из миномета не вылезая из окопа. В этом случае к цене модифицированного чувства добавляется +4, а сложность остается без изменений.

Радарное Зрение.

Цена: 10.

Сложность: 15.

Возможность излучать радиоволны и воспринимать их отражения как четкую картинку. Позволяет видеть в темноте и через прозрачные в радиодиапазоне препятствия, но не позволяет видеть цвета и мелкие детали вроде печатного текста.

Расширенный Слуховой Диапазон.

Цена: 6.

Сложность: 8.

После применения этой магии можно слышать сверхвысокие или сверхнизкие частоты. Требуется указать, какие именно.

Сонарное Зрение.

Цена: 8.

Сложность: 14.

Возможность испускать ультразвуковые сигналы и интерпретировать отраженное эхо этих сигналов как четкую картинку. Позволяет видеть в темноте или избавиться от обычной слепоты. Тем не менее, так нельзя разглядеть мелкие детали вроде написанного или даже напечатанного текста, а также различать цвета. А испускаемые магом ультразвуковые волны могут быть услышаны всеми, кто способен их слышать.

Смотреть Через (что именно)

Цена: 14.

Сложность: 15.

Позволяет использовать чувства для того, чтобы получать информацию о находящихся за препятствиями объектах. Требуется достаточно жестко задавать то, через что именно можно смотреть - допустимы формулировки типа "смотреть сквозь землю", "смотреть сквозь металл", "смотреть сквозь бетонные стены", но абсолютно недопустима слишком широкодиапазонная магия вроде "смотреть сквозь материю". Не забудьте, что требуется указать дистанцию видимости ("по линии взгляда" в данном случае не является допустимым модификатором) и время действия магии.

Тень (тип).

Цена: 6.

Сложность: 8.

Маг погружает выбранную им площадь во "тьму", блокирующую применение указанного при создании магического эффекта чувства. Обычно этим чувством является свет, так что затененная территория выглядит зоной абсолютной тьмы, впрочем, таковой магией можно блокировать любые другие чувства, в том числе и магические, но стоит помнить, что в любом случае заблокированная территория - четкое "слепое" пятно. Так что невидимость это воздействие заменяет крайне плохо. Требуется указать время действия и накрываемую зону.

Увидеть (тип).

Цена: 10.

Сложность: 12.

Более сильная версия Обнаружения, это магическое воздействие позволяет разглядеть что-то, что обычно не видно. Наиболее популярный вариант - увидеть невидимое, ловушки, скрытое, и так далее.

Требуется указать используемое чувство, диапазон и дистанцию действия.

Увидеть В Деталях.

Цена: 6+1 за уровень.

Сложность: 8+1 за уровень.

Позволяет видеть близкорасположенные объекты в десятикратном и более увеличении. Каждый уровень удваивает увеличение. Укажите, какое чувство и диапазон используется.

Чувство Направления.

Цена: 8.

Сложность: 10.

Позволяет персонажу узнать, где он находится относительно заданного объекта, магнитного полюса планеты или некоего места, в котором он был.

Ясновидение. (-слышание, -нюханье, -щупанье и т.д.)

Цена: 16+2 за уровень.

Сложность: 14+1 за уровень.

Это обыкновенное Восприятие, к которому добавлена возможность применять его на расстоянии, игнорируя преграды, которые обычно блокируют этот орган восприятия. Базовая версия этого магического воздействия работает в радиусе 10 метров, каждый последующий уровень ее удваивает. На 20 уровне магу по силам охватить весь земной шар. За +10 к цене и сложности можно использовать это заклинание для сканирования временного потока.

Энтропия и Созидание.

Эти эффекты отвечают за создание и разрушение объектов. Кроме того, они позволяют менять свойства уже существующих объектов в нужную магу сторону.

Восстановление.

Цена: 5+3 за уровень.

Сложность: 8+2 за уровень.

Является полной противоположностью энтропии, обращая вспять процессы распада. Может восстанавливать 1кб структуры или хитов объекта, каждые 5 очков возмещают потерю 1 единицы брони из-за коррозии, 1 года старения или 1 недели гниения. При этом, если эффект не является иллюзией, то он длится вечно. При создании требуется выбрать, какой именно из вышеперечисленных эффектов имеет место.

Дезинтеграция.

Цена: 18+3 за уровень.

Сложность: 14+2 за уровень.

Крайне радикальная форма энтропии. Результатом воздействия становится моментальное обращение материи в прах. Базовая зона воздействия - сфера 1 метр диаметром, ВСЕМ попавшим в нее объектам наносится 3кб вреда за уровень. При этом эффект - все или ничего, так что если выброшенное число не превышает структуры или хитов цели, с учетом ее магической брони, то цель остается абсолютно нетронутой. Какая либо регенерация или восстановление уничтоженного таким образом объекта невозможны.

Поскольку по базе дистанция воздействия - прикосновение, обязательно требуется брать дополнительную дистанцию воздействия, или же вам грозит вероятность исчезнуть вместе с целью. Также можно увеличивать радиус воздействия.

Изменение.

Цена: 5+1 за уровень.

Сложность: 6+1 за уровень.

Превращает цель во что-то новое, соответствующее по массе, составу и размерам прошлому объекту. При создании заклинания требуется выбрать, что именно является целью магического воздействия (любой неживой предмет) и во что он превращается. Мастеру настоятельно рекомендуется следить за тем, что творят его игроки при разработке этого заклинания (дабы во избежание). Каждый уровень воздействия дает 1кб эффекта. Если итоговый бросок равен или превышает структурные хиты (SDP) объекта, то трансформация прошла успешно.

Объект остается измененным на протяжении количества дней, равного разнице между его структурой и выброшенным при изменении числом, или же пока не кончится время действия заклинания.

Частным примером может послужить превращение сорванной в зимнем лесу корявой ветки в цветущую розу.

Изменить Окружающую Обстановку.

Цена: 5+2 за уровень.

Сложность: 6+1 за уровень.

Позволяет менять окружающую среду - вызывать дождь, свет, снег, создать сильное магнитное поле (прямого вреда, впрочем, не наносящее, для этого берите соответствующие модификаторы)...

Что именно возникает в ходе применения магии, задается при создании эффекта. Базовый вариант имеет радиус действия равный одному метру. Каждый уровень Дополнительной Территории Воздействия эту зону удваивает.

Свет, при этом имеет несколько большую зону, поскольку вся зона воздействия залита ровным светом выбранной мощности (уровень 1 - свеча, 2-3 - факел, 4-5 - фонарь и т.д.) и только потом этот свет начинает ослабевать.

Создать (что-то).

Цена: 10+1 за уровень.

Сложность: 8+1 за уровень.

Очень мощное магическое воздействие, позволяющее создать объект словно бы из ничего (на самом деле этот процесс протекает при интенсивном использовании потоков магической энергии). Требуется знать, что именно создается, то есть как минимум видеть объект до этого, или уметь представить его в малейших деталях. При создании указывается конкретный тип объекта - огонь, воздух, пища, автомат Калашникова...

Каждый уровень позволяет создать объект, наделенный 10 структурными хитами, весом до 20 кг или 5 кг органической материи (живой или мертвой). Для создания работающей

машины требуется успешный бросок на Механику или другое умение, используемое для создания подобных машин. Живые существа имеют средние параметры представителей своего вида и не обладают никаким опытом, фактически являясь новорожденными, пусть даже и создаются физически зрелыми.

За добавочные +5 к цене и +2 к сложности можно наделять создаваемые объекты заранее заданными свойствами (в частности менять Базовые Параметры живых существ). За +1 к цене и сложности можно наделять созданное существо умениями. Маг тоже должен в какой-то мере владеть этим умением. Цена на -5, сложность на -4, если маг не создает, а только копирует находящийся перед ними объект. Все созданные предметы должны иметь обозначенное время существования.

Трансмутация.

Цена: 12.

Сложность: 16.

Превращает базовую материю объекта во что-то иное. Наиболее популярными вариантами являются "свинец в золото" и "плоть в камень". Обязательно требуется указывать время действия эффекта. Размеры объекта ограничены 1 кубометром или 100 килограммами. Для превращения больших объектов требуется брать расширенную Зону Действия. Если целью является живое существо, оно имеет право на спасбросок. Если эффект не является перманентным, он проходит сам собой с истечением срока действия.

Энтропия.

Цена: 4+2 за уровень.

Сложность: 5+2 за уровень.

Это воздействие просто ускоряет естественный процесс распада любой материи. Каждый уровень дает 1кб эффекта. Это может быть как 1кб вреда, так и любым другим эффектом. Несколько примеров приведены ниже:

Коррозия - каждые 5 очков эффекта снижают защитные свойства брони на 1.

Старение - каждые 5 очков эффекта состарят объект на год.

Разложение - каждые 5 очков эффекта эквивалентны неделе гниения (На всё ещё живых существ не действует!).

Конкретный тип воздействия обязательно задается при создании магического воздействия и потом "на лету" не меняется.

Знание.

Эти виды магических воздействий отвечают за получение и хранение информации. Фактически, именно с помощью этих магических воздействий можно создавать аналоги компьютеров и компьютерных сетей, служб эфирного перехвата и средства защиты информации.

Выгравировать Надпись.

Цена: 5+2 за уровень

Сложность: 5+2 за уровень.

Это воздействие используется для того, чтобы создавать надписи на любых поверхностях. В частности оно позволяет создавать надпись на плоти, воде, огне, дыму и так далее. Каждый уровень равен примерно странице формата А4 12 шрифтом. Требуется указывать время действия для тех материалов, на которых надпись долго держаться не может в силу их повышенной ну например текучести...

Дешифровка.

Цена: 5+2 за уровень.

Сложность: 8+2 за уровень.

Применяется двумя основными способами - как средство перевода с чужих языков и для расшифровки зашифрованной информации. При применении заклинания для расшифровки документа требуется нормальный бросок против сложности его активации, после чего уровень заклатья + успех сравниваются с уровнем шифра. Если выпавшее значение равно или превышает уровень шифра документа, то можно свободно читать зашифрованную информацию.

Пример: Использовалось заклятье дешифровки 4 уровня, результат броска - 18, так что итоговое значение броска - 22 (18+4). Это означает, что можно вскрыть шифр до 6 уровня включительно (сложность 22). По тому же принципу это магическое воздействие позволяет дешифровать и любую другую закрытую информацию, включая Слабости В защите, Ауры, Базовые и прочие параметры. Сложность перевода речи или письменности обычно болтается в пределах 16-20, в зависимости от её извращённости - 16 для, например, эсперанто, 20 - для советского матерного.

Кстати, обязательно требуется указывать время действия Дешифровки, иначе через какое-то мгновение все дешифрованное уже возвращается на круги своя.

Контакт.

Цена: 6+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Очень похоже на Ментальный Контакт из соответствующей магии, но есть и различия - это воздействие по своей природе несколько "не от мира сего". Основной задачей этого воздействия является контакт с существами высшего порядка, в том числе и Иными.

Каждый уровень дает 1кб эффекта. Воздействие проводится против Стойкости (RES) цели, точно также как и в случае с Ментальной магией, но не стоит забывать, что у многих Высших Существ этот параметр весьма и весьма высок.

По успешному броску вы навязываете цели диалог, ну или монолог - смотря что вам больше нужно.

Найти Слабость (уязвимую точку).

Цена: 4+1 за уровень.

Сложность: 6+1 за уровень.

Это магическое воздействие по эффекту весьма похоже на соответствующее умение мастеров ближнего боя - по успешному броску обнаруживается слабое место в магической защите противника, уполовинивая ее на время действия эффекта. Этот магический эффект может применяться на конкретную цель только до первой неудачи, после чего до конца этой магической разборки этому магу не суждено видеть слабые места в защите этого противника. Обычно этот эффект берется для какого-то конкретного типа атаки. Поэтому помимо всего прочего, его уровень также является бонусом к броску на проведение этой атаки. Эффект кончается, когда истекает время действия этого заклинания.

Создать надпись.

Цена: 4+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Создает надпись на тех поверхностях, на которых можно писать нормальным способом - бумага, кожа, камень... Первый уровень позволяет записать предложение или фразу, второй - параграф, третий - целую страницу. Каждый следующий уровень удваивает это количество страниц. Для простоты считается, что 10 уровня достаточно для написания книги любой толщины. Требуется обязательного наличия времени действия или Перманентного эффекта.

Узнать Имя.

Цена: 5+3 за уровень.

Сложность: 8+2 за уровень.

Раскрывает одно Истинное Имя определенного объекта за уровень. В случае с людьми или прочими созданиями это воздействие максимум позволит вам узнать то имя, которым они были награждены с рождения, поэтому основным его применением все же является нахождение Истинных Имен Высших Иных. Знание Истинного Имени значительно упрощает поиск информации и выявление слабостей цели, но не стоит забывать о том, что эти имена могут быть зашифрованы.

Узнать Свойства.

Цена: 5.

Сложность: 12.

Позволяет проводить комплексный анализ цели, получая информацию о ее точных размерах, массе, химическом составе, здоровье и так далее. Фермеры используют его для того, чтобы получить информацию о состоянии растений, погодные маги пользуются этим заклинанием для отслеживания изменений погоды, врачи - чтобы поставить точный диагноз...

Узнать Историю.

Цена: 3+1 за уровень.

Сложность: 6+1 за уровень.

Позволяет читать прошлое предмета в виде своего рода озарений и туманных образов. То есть ничего конкретного, только общая информация. Базовое время действия - 1 год в прошлое, каждый последующий уровень этот эффект удваивает. При большой степени детализации отсчет начинается с 1 минуты. Время действия для этого магического воздействия указывать не требуется. Каждые 10 единиц энергии, активно высвобождавшейся в прошлом на месте происшествия, дают -1 к наблюдательности при использовании чары, забывая картину событий. При самом неудачном исходе на месте преступления видно только слепящее пятно энергии.

Чувство Опасности.

Цена: 4+1 за уровень.

Сложность: 4+1 за уровень.

Дает защищенному воздействием этой магии существу чувство опасности. Каждый раз, когда с ним может случиться что-то плохое, имеется некоторая вероятность это почувствовать. На базовом уровне это воздействие всего лишь защищает от осюрпризывания в бою, но более продвинутые версии могут давать информацию об опасностях угрожающих объекту или территории, на которых находится защищенное существо, предупреждая его даже о падении метеоритов, извержении вулканов и потенциальном прорыве Инферно.

В случае с бросками, так или иначе использующими ловкость, защищенное существо автоматически получает право на не модифицированный бросок на Базовый Параметр (Ловкость, Рефлексы и т.д.) + Умение (уход от атак, пилотирование, парирование... короче говоря, исходя из природы атаки). Если при броске общий итог превысил 32, то персонаж получает полную информацию о направлении и природе агрессивного воздействия.

Броски на ощущение опасности совершаются автоматически без заявок со стороны игрока, причем Мастером и втайне от игроков. Совершается бросок против 20, так что на базовом уровне заклинания равном 10 у мага 50% вероятность на ощущение опасности. 10 уровень автоматически считается успешным, при том условии, что не было критической неудачи. Чувство опасности обязательно требует указывать время действия, причем обычно это несколько часов, а то и дни. У множества людей и созданий, чувство опасности является врожденным талантом.

Шифр.

Цена: 5+2 за уровень.

Сложность: 9+1 за уровень.

Шифр накладывается на текст, превращая его в нечитаемые символы или же на энергетические сущности вроде ауры, скрывая информацию о защищенном объекте. Также можно скрывать этим заклинанием свойства объектов, Базовые Параметры живых существ, находящиеся в активном резерве заклинания и так далее.

Зашифрованная информация может быть расшифрована только магом и только при условии знания пароля. При этом вовсе необязательно совершать какие-либо броски, достаточно просто знать код. Если при наложении Шифра бросок провален, текст обращается в абсолютно нечитабельную кашу, которую можно восстановить только при наличии заклинания Дешифровки по успешному преодолению тех уровней защиты, которые "вписываются" в выпавшее на кубиках значение - то есть если выпавшего значения достаточно для четвертого уровня воздействия, оно проведено. Единственная проблема - в случае с аурами криво положенный шифр приводит к расстройству восприятия мага, вызывает повышенную нервозность и вообще вполне может сорвать крышу... так что не уверен - не колдуй!

Для получения информации о защищенном объекте требуется преуспеть в Дешифровке (соревнование Дешифровки против Шифра) и только потом - в соответствующем информационном магическом воздействии.

Базовый уровень сложности Шифра - 10, каждый последующий уровень добавляет 2 очка к этому значению. Шифр также должен иметь время действия, хотя зачастую он накладывается навсегда. Кроме этого, не исключена такая милая шутка как *иллюзорный* шифр. И между прочим - дешифровка не работает не потому, что она плохая, а потому, что шифр иллюзорный, текст то расшифрован просто поверх него всё равно упрямо всплывает так и не рассеянная иллюзия!

Первоосновы.

Эта школа магии манипулирует непосредственно характеристиками персонажа или свойствами заклинаний. Эффект воздействия определяется по уровням, но для 1 уровня воздействия нужно получить 5 очков на броске кубика. То есть если вы создаёте заклинание, например, "Слабости", то для снижения силы жертвы на 1 нужно получить как минимум 5 очков. Допустим это заклинание обладает 5 силой, вы бросаете 5 кубиков и получаете в итоге 17 очков. Вычтя из них магическую защиту жертвы (MgD) вы остаетесь с 11 очками эффекта. Поделив их на 5, вы получаете округленно 2 единицы полезного эффекта, понижая силу цели на 2 единицы.

Если целью заклинания являются не основные, а вторичные характеристики, то эффект определяется исходя из того, что итоговое значение не измененные ОР, а измененные СР. То есть изменяя непосредственно количество хитов, на одну единичку итогового эффекта вы получаете изменение на 5 хитов в нужную вам сторону.

Измененные параметры приходят в первоначальное состояние со скоростью 1 СР в раунд (4 фазы или 12 секунд).

Абсорбирование.

Цена: 4+1 за уровень.

Сложность: 6+4 за уровень.

Помогает выкачивать энергию из сильных возмущений, происходящих вблизи от мага. Это никоим образом не ослабляет их воздействие, но пополняет мага его запас магической энергии. Число выкачиваемой энергии количественно равно уровню заклинания. Так что если "качалка" энергии обладает 5 уровнем, то выкачивается 5 единиц. Из чары нельзя выкачать энергии больше, чем заплачено сверх базовой цены ее создания.

Базовое расстояние воздействия - круг радиусом 1 метр. Каждый дополнительный метр стоит +2 к цене и +3 к сложности.

Время действия должно быть не менее раунда.

Благословение.

Цена: ОР приобретаемого таланта x 3

Сложность: 6+ цену таланта в ОР.

Цель получает некий талант вроде Амбидекстрии, Чувства Боя, Обостренного зрения... Это воздействие позволяет изменять и приобретать новые положительные черты, при условии того, что их можно объяснить изменением физических, ментальных или духовных (кармических) параметров цели. Положительные черты вроде Друзей и Контактв таким образом получить, разумеется, нельзя. При изменении уровня имеющегося таланта или получении таланта, который обладает только 1 уровнем (или есть, или нет), сложность меняется на 12 по базе +цена таланта. Базовая дистанция - прикосновение. Если цель получает перманентное изменение характеристик, за это требуется заплатить очки.

Вампиризм.

Цена: 5+1 за уровень.

Сложность: 8+1 за уровень.

Позволяет временно уменьшить значение какой-то Базовой или Вторичной характеристики оппонента (включая запас магической энергии) для того, чтобы временно повысить что-то, но уже у мага.

При создании требуется указать, что именно и за счет чего раскачивается. Каждый уровень дает 1кб эффекта, каждые 5 очков соответственно эквивалентны убыванию 1 СР в одной характеристике и возрастанию на 1 СР другой характеристики.

Дистанция по базе - прикосновение.

Изменить Базовые Параметры.

Цена: 6+4 за уровень (1 СР воздействия).

Сложность: 10+3 за уровень (1 СР воздействия).

Временно изменяет основные параметры персонажа. Каждый уровень даёт 1 СР изменения. Эффект осыпается со скоростью 1 уровень в раунд. Дистанция по умолчанию равна нулю, то есть к цели надо прикоснуться, но допускается приобретать дополнительную дистанцию.

Изменить Вторичные Параметры.

Цена: 6+2 за уровень.

Сложность: 6+2 за уровень.

Изменяет непосредственно вторичные характеристики - скорость, хиты, энергозапас...

Каждый уровень меняет 1кб ОР указанной характеристики. Какую именно характеристику меняет заклинание, надлежит указывать непосредственно при его создании.

Эффект осыпается со скоростью 1 в раунд, базовая дистанция воздействия - прикосновение.

Контрчары (*Расколдун*. ^_^)

Цена: 6+1 за уровень.

Сложность: 8+1 за уровень.

Ослабляет или вовсе разрушает целевые чары. При создании требуется указать, какой именно эффект разрушается воздействием анти-чар. Мастер может потребовать от мага знания тех чар, которые он хочет отменить или хотя бы просто наличия у него некоторого количества информации о принципах работы отменяемого воздействия.

Каждый уровень анти-чар ослабляет эффект целевых чар на 1 единицу энергии, когда это количество перехлестывает через уровень затраченной оппонентом энергии, этот уровень теряет эффект. Вовремя использованные анти-чары могут даже полностью развалить нацеленное на мага атакующее заклинание...

Наложение Чар (Создание Артефакта).

Цена: равна цене налагаемого заклятья.

Сложность: 5 + сложность чар + сложность за время действия.

Позволяет "вбить" готовое магическое воздействие в какой-то предмет или существо превратив его в своего рода механизм для создания такого эффекта в дальнейшем. При этом, чтобы наложенное заклятье не "выдыхалось", требуется указать время его автономного существования. На действительно ценные предметы чары обычно налагаются навсегда. Более подробно создание подобных предметов будет разобрано далее по тесту.

Проклятие.

Цена: цена недостатка в ОР x 1.5.

Сложность: цена x 2

Придает жертве какой-то ментальный или физический недостаток. Это воздействие может быть как временным, так и постоянным. Требуется указать все параметры придаваемого цели недостатка, то есть и то, как часто и насколько сильно оно влияет на жертву. Частоту воздействия настоятельно рекомендуется ставить постоянной, особенно если ваши кубики плохо приручены. Впрочем, выбор за вами...

Подобного рода проклятья на низких уровнях получаются очень дешевыми, что делает их достаточно частым явлением. Эффект воздействия проклятья снижается на 1 в раунд (4 фазы) после того, как кончится установленное время действия.

Базовая дистанция воздействия - прикосновение, но не возбраняется набирать дополнительную дистанцию воздействия.

Некоторые виды физических недостатков осуществляются на виртуальном уровне, то есть "поврежденная конечность" означает парализацию нервных окончаний, но никак не немедленное отгнивание конечности с хрустом, сочащимся гноем и треском рвущихся тканей.

Это же воздействие можно использовать для получения "верных последователей" путем внедрения им Обетов и Чувства Долга, которые по большому счету тоже являются недостатками, поскольку идеальная личность свободна от каких-либо обязательств по отношению к кому бы то ни было...

Специальные Модификаторы.

Применяются для придания готовым магическим воздействиям неких дополнительных свойств. Эти свойства могут как улучшать, так и ухудшать готовое воздействие с целью повышения его ТТХ или снижения цены соответственно. Кроме того, многие чары по определению должны иметь Время Воздействия, Дистанцию, Площадь Воздействия и так далее.

Никакое воздействие не может иметь цену меньше 1 и сложность меньше 10!

Все изменения цены и сложности, привносимые Специальными Модификаторами, высчитываются в последнюю очередь.

Активация.

Цена: -1 за уровень.

Сложность: -2 за уровень.

Получившееся воздействие обладает некоторым шансом не сработать. Базовый бросок на активацию при первом уровне совершается путем попытки перебросить 8 на 3к6. Каждый следующий уровень повышает это значение на 1 до максимума в 17.

Ассоциативный Эффект. (Эффект Вуду).

Цена: -5

Сложность: -5.

Модифицированное таким образом воздействие требует для своей нормальной работы кусочек одежды цели, клочок ее волос, капельку крови или просто любой другой предмет, достаточно долго принадлежавший объекту воздействия. Это позволяет воздействовать на

целевой объект проще, быстрее и эффективнее, хотя и требует обязательного наличия материального компонента.

Также этот эффект упоминался выше, в ассоциативной магии.

Бронебойное.

Цена: +3.

Сложность: +4.

Помогает пробивать магическую или материальную броню. При атаке засчитывается только половина брони цели.

Влияет только на (указать что).

Цена: -2/-4/-8

Сложность: -1/-2/-4

Это ограничение устанавливает, на какие категории существ и предметов способно воздействовать данное магическое воздействие.

Первая, самая общая категория действует на уровнях вроде "только на существ женского пола", "только на растения", "только на Тёмных".

Вторая категория - "только на женщин", "только на дубы", "только на вампиров".

Третья категория - "только на Озерную Деву Аримасен", "только на Великий Дуб Пьяного Леса", "Только на Высшего Вампира Костю"...

Кажется, что это далеко не самое полезное ограничение, но не стоит забывать, что именно к третьей категории относится самый популярный способ использования данного ограничения - "Влияет только на меня". Персональные защитные чары в данном случае сильно дешевле...

Влияет на все, кроме (чего-то).

Цена: +1/+2/+4

Сложность +1/+2/+3.

Это своего рода противоположность эффекту "Влияет только на" - измененное таким образом магическое воздействие работает на все, кроме каких-то определенных целей. Самый первый уровень такого воздействия - "не влияет на меня". За ним по логике следуют "не влияет на мою подпольную ячейку" и "не влияет на коммунистов" - это чисто для примера, разумеется, авторы отнюдь не стремятся оскорбить какую-либо политическую партию этой, или любой другой вселенной...

Дистанция.

Цена: +1 за удвоение.

Сложность: +0.5 за удвоение.

Это основной способ модифицировать расстояние воздействия. Каждый уровень удваивает дистанцию воздействия, так что уровень 1 позволяет влиять на цели, находящиеся в 2 метрах от мага, а уровень 10 дает эффективную дистанцию более километра (Да, да, вы не ослышались - в километре вовсе не 1024 метра, а меньше!)

Если в каком-либо другом заклинании указана другая стоимость и сложность изменения дистанции, это правило игнорируется.

Дистанция (без помех).

Цена: +2.

Сложность: +3.

Убирает минуса на попадание, проистекающие из необходимости учитывать поправки на ветер, гравитацию и прочие помехи. Имеет смысл только для молний, фаяболов и прочих Разящих Лезвий Гренда Дайзера.

Дистанция (во времени)

Цена: +2.

Сложность: +1.

Это основной модификатор всех чар темпоральной магии (слежения за вероятностями), и именно он определяет, насколько далеко в прошлое или будущее уйдет ваш эффект. Стоит помнить, что из-за большого количества возможностей, открывающихся во время боя, эта чара всего лишь предоставляет выигрыш в инициативе в размере своего уровня.

Уровень	Дистанция	Уровень	Дистанция
1	1 фаза (3 сек)	7	6 часов
2	1 раунд (12 сек)	8	1 день
3	1 минута	9	1 неделя
4	4 минуты	10	1 месяц
5	20 минут	11	1 год
6	1 час	+1	X2 в годах

Дистанция (прерванная)

Цена: +2

Сложность: +1

Этот эффект приводит к тому, что целевой объект не преодолевает дистанцию в этой реальности, а с точки зрения стороннего наблюдателя просто возникает там где укажут. (Для физических объектов время преодоления дистанции равно времени нормального полета к цели.) Таким образом, вполне возможно создать огонь именно под ногами цели, а не думать о том, как он полетит через несколько стен физической и магической защиты.

Дистанция ПЛВ (по линии взгляда)

Цена: +6.

Сложность: +4.

Воздействие производится на дистанции видимости мага. Маг может видеть цель или своими глазами, или в какие-нибудь устройства типа телевизоров, хрустальных шаров и подзорных труб.

Длжащееся Воздействие.

Цена: +2.

Сложность: +4.

Позволяет воздействию длиться не какой-то определенный промежуток времени, а до тех пор, пока осуществляется энергетическая подпитка. Каждую фазу на подпитку уходит 10% от цены непосредственной активации данного воздействия, но не менее 1 единицы энергии.

Дырка.

Цена: +2.

Сложность: +2

Применяется на чары с площадным эффектом или на взрывы и Сферы Аннигиляции. В центре таковой Сферы (поля, стены, круга...) имеется незатронутое эффектом чары пространство. Будучи примененным на Магическую Стену, этот эффект создает в ней неплохую амбразуру для какой-нибудь артиллерии...

Таковая дырка является абсолютной - чары, обладающие взрывным эффектом, все равно не распространяются на указанную территорию.

Обнаружить наличие Дырки можно соответствующими чарами (поиск слабину)

Задержка.

Цена: +1.

Сложность: +2.

Магическое воздействие происходит не немедленно, а по прошествии некоторого времени. Очень полезно, когда требуется рвануть какую-нибудь гадость не сразу, а успев перед этим лечь ногами к взрыву, накрыть голову руками и прочитать устав караульной службы...

Игнорирует Защиту.

Цена: +6.

Сложность: +10.

Дает воздействию возможность игнорировать практически всю защиту цели. Этой способностью могут обладать газы, коррозионные жидкости, атаки, нацеленные непосредственно на душу жертвы и прочие подобные воздействия. В любом случае, ВСЕГДА есть что-то, что может заблокировать данные воздействия - специальные чары, особые (хотя и достаточно часто встречающиеся) материалы, вопль "а я в домике", подкрепленный соответствующими жестами под магическую накачку и т.д.

Меньше/Больше времени.

Цена: см ниже.

Сложность: см ниже.

Вообще, это для тех случаев, когда магия является долгим процессом, или просто нужна здесь и сейчас, а не потом и когда-нибудь. Но ускорение эффекта соответствующим образом влияет и на его цену. Впрочем, верно и обратное - если вам некуда торопиться, то чары получаются проще и дешевле.

Время	Цена	Сложность
В 10 раз быстрее	+16	+16
В 5 раз быстрее	+10	+12
В 3 раза быстрее	+6	+8
В 2 раза быстрее	+4	+6
В 1.5 раза быстрее	+2	+4
Без изменений	0	0
В 1.5 раза медленнее	-1	-2
В 2 раза медленнее	-2	-4
В 3 раза медленнее	-3	-6
В 5 раз медленнее	-4	-8
В 10 раз медленнее	-5	-10

Невидимый Эффект.

Цена: +4.

Сложность: +4.

Сам эффект является невидимым для какого-то определенного диапазона чувств. Обычно маскируется именно визуальный диапазон, но это зависит от того, какими органами чувств обладают потенциальные противники.

Нет Удара.

Цена: -2.

Сложность: -2.

Применимо только для тех эффектов, срабатывание которых чревато полетом цели в противоположную от мага сторону. В данном же случае, даже взрыв просто обжигает цель, не отправляя ее "на полетать." Иногда это полезно.

Отдача.

Цена: -2 за уровень.

Сложность: -2 за уровень.

Некий негативный побочный эффект, который всегда происходит. Каждый уровень дает 1кб эффекта, что именно происходит в каждом конкретном случае - определяется Мастером. Игроки могут предлагать свои версии, но Мастер отнюдь не обязан с ними соглашаться. Примером может послужить болевое воздействие на мага в момент активации чар.

Площадное Воздействие.

Цена: +2 за уровень.

Сложность: +1 за уровень.

Позволяет влиять на большую территорию. Площадь воздействия высчитывается по следующей формуле - (Уровень в квадрате) \times (3.14). При этом вовсе необязательно придерживаться четкой круговой формы - возможны конус, овал, дорожка... лишь бы площадь совпадала.

Если вы желаете установить сферическую зону воздействия, то применяйте другую формулу: ((Уровень в кубе) \times (3.14)) \times 0.25.

Побочный Эффект.

Цена: -1 за уровень.

Сложность: -2 за уровень.

Какое-то (негативное) событие, которое происходит при использовании чары. Этот эффект является негативным, но не самым опасным из возможных вариантов (см. Отдачу и Потенциальные Неприятности). Примером может служить образование статического заряда на всем в эpsilon-окрестности мага. Не смертельно, но заметно и достаточно неприятно...

Мастер имеет власть утвердить или запретить побочные эффекты, если считает, что это пойдет на пользу балансу игры.

Побочный эффект влияет на все вокруг мага, в радиусе нескольких метров, но чем выше уровень, тем больше зона негативного воздействия, так что на 10 уровне по раздачу попадает все в радиусе километра...

Потенциальные Неприятности.

Цена: -1 за уровень.

Сложность -1 за уровень.

Этот недостаток присущ ряду слепленных "на коленке" заклинаний - в случае неудачной активации маг сам огребает от своей магии, пусть и не в полную силу. У громадного количества средневековых заклинаний практически всегда есть этот недостаток. У громадного количества Злобных Мастеров таким побочным эффектом обладают чары полета, защиты от огня, дыхания под водой и так далее... Каждый уровень дает 1кб негативного эффекта, причем это вовсе необязательно прямой вред...

Будьте креативными!

Проникающее Воздействие.

Цена: 4/8

Сложность: 4/8

Автоматически наносит какой-то вред, независимо от брони цели. Первый уровень дает 1 очко воздействия за каждый 1кб эффекта, уровень 2 - соответственно 2 очка за 1кб эффекта.

Точный Контроль.

Цена: +2.

Сложность +4.

Позволяет проводить тонкие манипуляции вместо банального применения эффекта. Разящее Лезвие не разрывает противника на куски, а аккуратно снимает с него шкуру. Телекинез не рвет книгу в клочья, а позволяет аккуратно перелистывать страницы. Чистка памяти из

банального стирания "от и до" превращается в высокохудожественное кодирование на уровне мельчайших деталей...

Требует Фокусировки.

Цена: -2.

Сложность -3.

Для активации этого эффекта магическую энергию следует направлять сквозь какой-то артефакт. При этом маг обязательно должен этого артефакта касаться или держать его в руках. Таковым артефактом вполне может быть кинжал, драгоценный камень, посох или какой-нибудь более другой амулет, например Тер-Ангриал Тер-Петросяна...

Самонаводящееся/Преследующее.

Цена: +2 за уровень.

Сложность: +2 за уровень.

Этот эффект создает "разумный" сгусток магической энергии, обладающий собственным умением попадать в цель. На первом уровне он обладает 5 уровнем умения (5+3кб против активной защиты цели).

Каждый следующий уровень дает +2 к попаданию, поднимая уровень до максимума в 15+3кб против активной защиты цели. Между прочим, это воздействие является неотъемлемым компонентом пресловутого "гремлина".

Триггер.

Цена: 0

Сложность: +1.

Чара активируется по выполнении какого-то условия. Наиболее часто таким триггером является кодовое слово или жест, но также это может быть прикосновение к зачарованной поверхности (магическая ловушка) или любое другое произошедшее событие...

Дозволяется несколько триггеров на одну чару, причем в любом стиле - "И", "ИЛИ", "ЕСЛИ, ТО".

Короче говоря - вспомните, чему вас в школе на информатике учили, это примерно то же самое....

Ударное Воздействие.

Цена: 2+1 за уровень.

Сложность: 2+1 за уровень.

При попадании модифицированного таким образом воздействия в цель, есть некоторые шансы сдвинуть ее с места. Используйте стандартную таблицу из базовых правил для определения эффекта.

Упрочнение.

Цена: +4.

Сложность: +3.

Служит защитой от Бронебойных и Проникающих атак, а также от Прерывистой дистанции воздействия - защита обработанной этим способом брони не уполовинивается. Кроме того, защищенное таким образом место не позволяет установку порталов.

Условия.

Цена: -1.

Сложность: -2.

Достаточно частое ограничение, включающее в себя соблюдение каких-то условий, без которых чары не работают. Пример: "Работает только ночью", "работает только на море",

"работает только под землей". И учтите, что ограничение типа "Работает только ночью, под безоблачным небом, на ровной поверхности" на самом деле состоит из целых ТРЕХ условий.

Эффект, Высший.

Цена: -1 за уровень.

Сложность +2 за уровень.

Позволяет создавать более сложные по своей структуре воздействия за меньшую цену. Правда это труднее, но если у вас крайний напряг с батарейками - хочешь, не хочешь, а придется...

Эффект, Низший.

Цена: +2 за уровень.

Сложность -3 за уровень.

Для тех случаев, когда в вашем распоряжении действительно МНОГО энергии. Этот метод позволяет создать сложное магическое воздействие просто путем употребления дополнительной энергии. Антон Городецкий рекомендует!

Процентные Модификаторы.

Некоторые модификаторы изменяют цену воздействия не на определенное число, а в некое количество раз. Список таких модификаторов приведен ниже.

Все процентные модификаторы добавляются в самую последнюю очередь.

Взрывной Эффект.

Цена: +20%

Сложность: +4.

Эффект размазывается в пространстве по правилам взрыва, теряя 1кб эффекта на каждые 2 метра. Форма взрыва - сфера, но при использовании Площадного Воздействия, ей можно придавать любую другую форму, включая такую прелесть, как создание боеприпасов направленного взрыва. (Кстати, тут получается кумулятивный эффект, причем условно-бесплатный - просто из логики протекания итогового процесса.)

Время воздействия.

Цена: см ниже.

Сложность: см ниже.

Время	Цена	Сложность
1 фаза (3 секунды)	0	0
1 раунд (12 секунд)	+50%	+3
5 раундов (1 минута)	+100%	+6
5 минут	+200%	+9
20 минут	+300%	+12
1 час	X6	+15
6 часов	X10	+18
1 день	X20	21
1 неделя	X30	24
1 месяц	X40	27
1 год	X50	30
+1 год	X50 + x10	+30 +1
Перманентный эффект	X100	+33

Эта таблица применяется относительно установленного по умолчанию времени воздействия, так что, если время изначально установлено в шкале 1 минута, то пятиминутное заклинание стоит всего лишь на 50% дороже. (То бишь оно дороже в полтора раза, а не в 3, как было бы при шкале в 1 фазу).

В данном сеттинге временной отрезок для проплачивания требующих поддержки чар по умолчанию проставлен как 12 секунд.

Время воздействия не может задаваться для моментальных воздействий, таких как телепортация, исцеление (не регенерация!) и пр.

Возможность Повторного Использования.

Цена: +50% за раз

Сложность: +10% за раз.

Если вы хотите использовать однажды созданное заклятье еще несколько раз, что оправдано в тех случаях, когда на создание эффекта уходит достаточно большое количество времени, то этот модификатор позволяет вам подобный фокус. Допустим, вы хотите создать шестикратную лечащую чару. В итоге она будет стоить в 3 раза дороже (6x50%), и ее будет на 60% сложнее активировать (6x10%). Но с другой стороны -вы все равно создаете ее заранее, в тихой, спокойной обстановке, при (возможно) подпитке чужой энергией... так что не все ли вам равно?

Иллюзия.

Цена: вдвое дешевле.

Сложность: на 20% проще.

Все получающиеся воздействия - лишь иллюзия. Подвергшийся воздействию объект ощущает себя так, словно на него положили реальные чары, но это лишь его ощущения - иллюзорно исцеленные продолжают страдать от потери крови, хотя и не ощущают ее, иллюзорно убитые - лишь теряют сознание, иллюзорно превращенные в лягушек - стоят на месте и квакают.

Допустимыми категориями иллюзорных воздействий являются **атака, защита, сенсорика, физиология, и создание**. Допускается создавать иллюзию перемещения мага в пространстве каким-либо нестандартным образом.

Поскольку иллюзии не настоящие, всем жертвам такового воздействия дозволяется совершить немодифицированный бросок на восприятие. Если этот бросок прошел успешнее чем бросок мага, то цель поняла, что ей всего лишь дураят голову. С другой стороны - удачливый Зоркий Глаз - Гроза Бледнолицых никак не может доказать своим товарищам, что все происходящее - лишь иллюзия, если они не верят ему на слово. Они должны пробрасывать свои проверки, или огребать по полной программе.

Некоторые сенсорные эффекты позволяют обнаруживать иллюзию, а Иммуитет (к иллюзиям) вполне может защитить от них на все 100%

Наносит вред.

Цена: +100%

Сложность: +2 базово, +1 за уровень модифицируемого заклинания.

Добавляется только к тем чарам, которые по умолчанию не наносят вред. После этой модификации они таки начинают его наносить.

Стрельба Очередями.

Цена: +20%, +10% за последующие.

Сложность: +1 за уровень.

Позволяет стрельбу очередями, когда эффект оказывает свое воздействие несколько раз за одну активацию. Максимальное количество "выстрелов" - 10. Для определения количества попавших в цель выстрелов пользуйтесь стандартной табличкой стрельбы очередями.

Только Ошеломляющий Вред.

Цена: -50%

Сложность: -1 за уровень.

Это магическое воздействие наносит ошеломляющий вред вместо смертельного, или защищает от ошеломляющего вреда, пропуская смертельный (структурные хиты (SDP) при этом пишутся по полной!!!). К тому же SD (CONx2) в этом случае действует всегда, предоставляя защиту даже от Проникающего Воздействия. Такое понятие как "синяк" тоже теряется - чисто ошеломляющая атака наносится не на физическом уровне, скорее это просто болевые наводки в нервных окончаниях цели. Максимум, чего вы способны добиться - вогнать жертву в кому, а скорее всего - просто в глубокий обморок.

Создание Артефакта

Артефакт является своего рода "схемой", способной преобразовывать поток магической энергии в определенное магическое воздействие. Он принимает энергию, преобразует её и фокусирует в нужной точке.

Не стоит путать простое наложение чар на предмет, и создание артефакта - пуля, которая взрывается при столкновении с целью, вовсе не требует вовлечения в дело тех ухищрений, которые требуются для создания жезла, способного стрелять струями огня. В первом случае мы имеем дело всего лишь с заклинанием Огня, обладающим неким уровнем воздействия, временем существования и триггерами "срабатывает при контакте с целью, после выстрела", во втором же случае в предмет внедряется стабильный магический контур, позволяющий неоднократно использовать вплетённое в него заклинание, разумеется, при наличии достаточного количества энергии.

Для создания артефакта, или же наложения чар на некий объект требуется провести всю необходимую для этого подготовку, все ритуалы, требуемые непосредственно самим налагаемым эффектом для того, чтобы он возымел действие, но не активировать его. Вместо этого используется умение "Создать Артефакт", против сложности создания налагаемых чар +5, которое позволяет магу преобразовать готовое вот-вот сработать плетение в стабильный магический контур с неким периодом распада. Время существования этого "генератора чар" на объекте определяется по приведённой ранее по тексту таблице Времени Воздействия, то есть если познаний мага хватает на то, чтобы перекинуть установленную сложность, он получает необходимое время существования контура.

Первые, наиболее распространённые, типы магических предметов используют всего лишь наложенные на них эффекты и не обладают возможностью активного преобразования потоков. Пули, наносящие большой вред, зеркальные очки ночного видения, кеды, позволяющие ходить по воде... Это всё просто и понятно. Заклинание было использовано, чтобы сделать предмет лучше, легче, прочнее, красивее, что делает его "магическим", отличающимся от других при прочих равных параметрах, но сам по себе он магией не обладает. Заклинания в нём нет, оно уже было использовано при его создании.

При создании такого предмета вы просто плетёте заклинание с перманентным эффектом воздействия. Заклинание Наложения Чар в процесс не вовлекается. Если улучшившие предмет заклинания обладали побочными эффектами, то предмет в полной мере их сохраняет, как и любые другие модификаторы, условия срабатывания и т.д.

Мастер может счесть необходимым потребовать от персонажа траты некоторого количества ОР, если тот накладывает магические улучшения на самого себя - вроде перманентного повышения Силы, Сопrotивляемости Боли или каких-либо еще черт и параметров персонажа. Бесплатных завтраков, знаете ли, не бывает.

При создании артефакта можно наделять его любым сроком существования - от одноразового применения, до бесконечно долгого - пока не разобьют и пока есть энергия.

В зависимости от срока жизни создаваемого контура, его энергетическая стоимость может варьироваться от какой-то жалкой полусотни, до нескольких тысяч единиц.

Далеко не всегда у мага под рукой есть достаточное количество энергии, но процесс можно прерывать с тем, чтобы вернуться к нему, когда будет возможность. То есть если создание

предмета обойдётся в несколько сотен единиц силы, а маг располагает только, ну допустим, полусотней, то он может влить в предмет это количество силы с тем, чтобы вернуться к работе когда его запас свободной энергии пополнится. Каждое возобновление работы требует полноценного броска на умение. Провал легко отправляет предмет и всю потраченную на него силу коту под хвост.

Время работы над артефактом равно количеству требуемой для его создания энергии, поделенной на 10 в часах. На создание предмета, требующего 500 единиц силы нужно 50 часов работы.

Допускается одновременная работа нескольких магов, но при этом каждый должен совершить успешный бросок на умение.

У созданного предмета нет собственных источников энергии - она должна предоставляться извне, из магических "аккумуляторов" или непосредственно самим магом.

Допускается "выжигание" подобного рода контуров на самих магах - что дает им возможность пользоваться тем, что они сами делать не умеют, разумеется опять таки при наличии нужного количества энергии. Мастер вправе потребовать уплаты некоторого количества ОР за такое действие - чтобы не разводиться слишком уж большую халяву.

Применение магических предметов достаточно простое - все равно что нажать на курок, только активация не обязательно должна задаваться "нажатием кнопок" - допускается и голосовая, и мысленная, и старый добрый вариант с помахиванием в воздухе по сложной кривой...

Запитывать артефакты можно не только магической энергией - прочие виды жизненной энергии мага также годятся для достижения требуемого эффекта. Соотношение энергии мага с прочими жизненными энергиями выражается следующим рядом:

10 выносливости = 5 единиц Шока = 1 хиту = 1 единице магической энергии

Аккумуляторы

Какие-либо предметы, использующиеся для того, чтобы хранить энергию. Исторически сложилось, что наиболее популярными вариантами являются драгоценные и полудрагоценные камни, сосуды с жидкостями (например кровью) и разного рода амулеты. Таковой предмет, будучи единожды создан, в дальнейшем может хранить энергию и перезаряжается сам собой, высасывая ее из окружающего магического фона (относительно медленно - в размере базового уровня наложенного на него абсорбирования) или под принудительной зарядкой (уровень абсорбирования $\times 10$).

В нем можно хранить готовое к активации заклинание, не превышающее по стоимости энергетический лимит аккумулятора (лимит можно повышать по правилам накопления избыточного запаса с определенными последствиями потенциальной неудачи), или же просто использовать его как дополнительный источник готовой к употреблению энергии. Заряженное в амулет заклинание или обращение к его резервам энергии - простое действие, требующее исключительно контакта мага с предметом (одежда не помеха). Собственно говоря, именно поэтому амулеты подобного рода столь популярны - мощные источники энергии, да вдобавок достаточно быстро перезаряжающиеся сами по себе, являются воистину неопределимым подспорьем для любого мага. Стоит помнить, что заклинание нельзя делить между несколькими аккумуляторами - оно заряжается исключительно целиком. Если в аккумуляторе остается после этого какая-то часть свободной энергии, ее можно свободно выбирать.

Источники энергии достаточно дороги в создании.

Конденсатор - снимается вся емкость разом. Стоимость создания четко равна емкости, сложность создания - 33.

Аккумулятор - цена создания равна емкости $\times 1.5$, сложность создания - 33 Если на аккумулятор накладывается Абсорбирование, цена и сложность складываются с

аккумуляторными, без учета модификатора за время действия Абсорбирования. Допускается частичная трата энергии в любом размере.

Алхимия

Это то, чем становится обычная химия, после вовлечения в процесс магической энергии и тех законов природы, которые непостижимы человеческими методами. Алхимия не имеет практически никакого отношения к магическим качествам непосредственно пользователя, она не требует активных внешних источников энергии и позволяет своего рода "консервацию" магии.

Первые алхимики занимались всякой малополезной ерундой вроде создания философского камня - эликсира для превращения металла (обычно свинца) в золото, получением эликсира бессмертия или всемогущества, растили големов и вообще бездарно тратили время и деньги, хотя периодически им все же удавалось найти что-нибудь действительно полезное.

Основным отличием алхимика от мага является тот факт, что ему не нужно знать, как работает то заклинание, которое обеспечивает эффект, аналогичный применению его зелья. Алхимия всего лишь усиливает базовые свойства компонентов, так что единственное, что нужно для воплощения в жизнь задуманного - материальные компоненты (бонус +3/+3 по понятным причинам отсутствует) и запитка процесса обработки должным количеством магической энергии.

В игровых терминах, алхимик должен перекинуть бросок на алхимию против сложности создания аналогичного заклинания +1 за каждые 5 единиц цены создания аналогичного заклинания, и иметь в наличии количество энергии, равное цене создания заклинания. Для удобства считайте, что одна доза эликсира это примерно 50 грамм жидкости.

Время создания эликсира равно его сложности, помноженной на 20 минут.

Теперь немного о грустном. То есть о реагентах. Как известно, без каши кашу не сварить. При определении доступности и цены реагентов, Мастеру проще всего исходить из сложности создаваемого эффекта. И выглядеть эта зависимость должна примерно так...

0-15 - продаются в любой аптеке.

16-25 - кое-что придется собирать ручками на ближайшем пустыре/канализации или покупать в лавке ну очень нетрадиционной медицины.

26-30 вроде бы и ничего особенного, но... ну опа?

31-35 это все еще можно достать... но дорого, прости жизнь, дорого!

36-40 редкие, очень дорогие компоненты.

41-50 крайне редкие и дорогие компоненты.

50+ а по другому никак?

Простым примером может послужить спиртовая настойка болиголова крапчатого (*Conium maculatum*), который после должной обработки становится сильнейшим парализующим средством, при попадании на кожу вызывающим расстройство речи, судороги и паралич.

Данное воздействие - физиологическая шоковая атака высокого уровня (примерно 10 уровень), разовое, с ценой 12 и сложностью 14 (+2 за цену). На создание пятидесяти грамм эликсира уходит 280 минут.

Наиболее популярной формой реализации алхимического процесса как это исторически сложилось является зелье, но допускаются и прочие варианты - вроде пудры, пилюль и кремов. С точки зрения простой логики, мазь, защищающая от огня, сработает гораздо быстрее чем зелье - просто потому, что зелье должно прорваться сквозь внутренности человека, прореагировать с ним, и так далее, а мазь - вот она, намазал и иди. С другой стороны, мазь обычно быстрее выдыхается, но тут уж или-или...

Эликсиры оказывают только прямое воздействие - они должны вступить в контакт с целью. Именно поэтому нет такой вещи, как зелья, позволяющие плевать огнем. На это есть магия. А алхимия по большей части относится к прямой и косвенной защите.

Мастер должен тщательно следить за тем, что за эликсиры его игроки пытаются протащить в игру - просто из эгоизма, чтобы не усложнять себе жизнь...

Логически допустимыми являются следующие группы алхимических воздействий:

Создание и Энтропия. - Традиционно одно из наиболее популярных направлений алхимии. Разного рода едкие жидкости, идеальная замазка, всяческие трансмутации и прочие подобные эффекты.

Элементы (первоосновы) - воздействия, базирующиеся на Огне, Воде, Воздухе и Земле. Опять таки, никаких "эликсиров молний" - только непосредственное воздействие на потребителя.

Знание (мудрость). Нда. И кто-то еще считает, что выпив что-то, можно стать умнее? Ха! Ну какие-то минорные варианты из этой школы еще допустимы - вроде искусственно вызванного предчувствия опасности, но не более того.

Ментал. Достаточно ограниченный набор крайне полезных зелий - амнезин, сыворотка правды, защита от ментального сканирования...

Передвижение. Разного рода "допинги", левитационные мази и эликсиры полета. Еще, если постараться, можно вспомнить "идеальный клей" - мазь, позволяющую в буквальном смысле слова ходить по стенам...

Физиология. Сонные зелья, приворотные зелья, лекарства от импотенции, просто восстанавливающие здоровья пилюли, мазь ускоренной регенерации...

Сенсорика. Широкий выбор снадобий для обострения восприятия - мазь для глаз, позволяющая видеть в темноте, обостряющие слух капли в уши...

В целом, если игроки способны внятно объяснить, каким образом относящийся к какой-нибудь другой магической школе эффект воплощается в жизнь алхимическим путем, Мастер вправе разрешить таковое действие. Да, и не забудьте послать нам e-mail с описанием того, как вы это сделали, нам тоже интересно! (dicelords@narod.ru, mhvast@mail.ru)

Механика Игры

Теперь, когда у вас есть должным образом прописанный и ошмоченный персонаж, настала пора для непосредственно игры. Разумеется все эти цифирки и буквы писались вовсе не для того, чтобы радостно орать "Бью его по чайнику, я сильный, я победил!" и "А я уклоняюсь, я ловкий, это я победил!!" Взаимодействие персонажей с миром и друг с другом определяется посредством математической модели, пусть и упрощенной. Почему упрощенной? Ну кто-то из ру-РПГ-нета в свое время пошутил, что ролевая система не может считаться ролевой системой, если в ней нет "кубика" с 37 гранями или хотя бы обязательного вовлечения в процесс игры формул, использующих арктангенс...

Эта мрачная шуточка на редкость хорошо отображает количество копий, сломанных по поводу детализации игровой модели. Вкратце - если она будет слишком сложной, каждое действие будет требовать от игроков и Мастера извращенных половых отношений с калькулятором. Слишком простой - и игра превращается в базар. Так что внимайте тому, что Написано Ниже и да откроется вам Как Надо!

Карты

Для начала давайте разберемся с "игровым полем". Никаких листочков и клеточек обычно не требуется - хороший Мастер способен описать происходящее так, что игроки "увидят" происходящее в деталях, без привлечения какой-либо графики и схем.

Правда, когда дело доходит до боя, иногда все же удобнее воспользоваться картой (простым листочком из тетрадки в клеточку или же Специальным Ролевым Листочком В

Шестиугольную Клеточку, Скачанным С Крутого Ролевого Сайта) и фишками (гильзами, картошками...), для несколько более подробного и не допускающего двойной трактовки отображения происходящего... но это вовсе не обязательно. Скорее это дело вкуса, и того, насколько сильно вы любите "Долгие вкусные перестрелки из красивого оружия" (С, ТМ, Флорен Гейер)

Есть несколько основных правил по отображению ландшафта, которые по сути своей сводятся к тому, что через препятствия нельзя смотреть и/или стрелять. Разумеется, препятствия обладают некоторой прозрачностью для быстро летящих или танкоподобных предметов, но это разбирается далее по тексту.

Если что-то находится на дистанции около 2 метров от персонажа, считается, что до этого чего-то можно дотронуться, стукнуть его или взять. В противном случае, нужно взять в руки что-то, чем можно дотянуться до объекта или подойти поближе.

Это положение приводит нас к необходимости измерения расстояний. Стандартной единицей измерения в данной системе являются метры или ярды (в зависимости от того, на каком языке вы читаете этот документ и/или по какую сторону океана живёте), причем в большинстве случаев, для удобства их считают равными друг другу, несмотря на то, что ярд составляет около 0.91 м.

От параметра MOVE зависит, сколько метров существо пробегает в фазу (3 секунды). Чтобы пересчитать это в км/ч, если таковое внезапно понадобится (например для определения дистанции дневного перехода) потерзайте немного калькулятор или мозги умеющего быстро считать приятеля.

Впрочем, легко догадаться, что если в 3 секунды кто-то проходит 5 метров, то в минуту - 100, а в час, соответственно, 6 километров...

Качество поверхности

Скорость объекта также модифицируется качеством поверхности, по которой он перемещается. Нормальная поверхность, вроде паркета, земли, асфальта не дает минусов вообще, сложная для пересечения поверхность, вроде щебенки или песка, уменьшает её вдвое (попробуйте на досуге побегать по разбитой весенней грунтовке), а очень сложная для пересечения поверхность типа грязи, мокрой травы на крутом склоне, снега по пояс и так далее снижает это значение до четверти базовой скорости.

Игровое время

1 фаза = 3 секунды.

1 раунд = 4 фазы = 12 секунд.

5 раундов = 60 секунд = минуте.

Дальнейшие временные отрезки приведены в следующей прогрессии 5 минут, 20 минут, 1 час, 6 часов, 1 день. Для чего нужна столь странная шкала? Да просто так с магией разбираться удобнее. Уж извините, но в этом никаких целей, кроме чисто эгоистических не преследовалось.

В бою время измеряется по фазам, и именно 1 фазу занимает большинство несложных действий, вроде пинка по морде, стрельбы из автомата и прочих способов разнообразить свой досуг.

Инициатива

Инициатива.

Кто ходит первым, определяется от броска на REF+3к6+уровни Чувства Боя (если есть). Игрок с лучшим броском делает свою заявку последним, после того, как сделали свои заявки

на действия в этот ход все, обладавшие низшей инициативой. Его заявка при этом рассматривается (и выполняется!) в первую очередь. Это объясняется тем, что он быстрее других оценивает окружающую обстановку и соответственно может совершить некое действие в ответ на поступки окружающих. Простейший пример - Крутой Герой (инициатива 17) видит как Тупой Громила (Инициатива 12) разворачивает ствол своего АК в его сторону, и в ответ на это кидается в расположенный по соседству дверной проём. РРРРАНГ! Пули Громилы рвут обои, а Крутой Герой благополучно покинул сектор обстрела+Уклонение. Это действие служит для того, чтобы по персонажу не попали вообще. Вместо того, чтобы атаковать в свой ход, можно объявить уход в активное уклонение, что дает +3 к попыткам подобной защиты от атак противника.

Что вы можете сделать в свой ход?

Действия делятся на простые и сложные. К простым действиям относятся

Атака. Действие, направленное на нанесение оппоненту вреда любым возможным способом.

Уклонение. Это действие служит для того, чтобы по персонажу не попали вообще. Вместо того, чтобы атаковать в свой ход, можно объявить, уход в активное уклонение, что дает +3 к попыткам ухода от атак противника.

Блок или парирование. Это действие служит для предотвращения атак противника в ближнем бою. При блокировании атаки требуется бросок на умение рукопашного боя, владения оружием ближнего боя или щитом против атакующего броска противника, чтобы определить, удалось ли парировать его атаку. Этот бросок служит своего рода вторым шансом, поскольку блок или парирование проводятся исключительно в тех случаях, когда попадание неминуемо, то есть уже благополучно провалена попытка отпрыгнуть, откатиться или как-то еще уйти от атаки.

Разница между неудачным броском на уклонение и атакой противника служит отрицательным модификатором к парированию. (Это правило используется по желанию)

И помните, Дерево повреждает Плоть, Сталь повреждает Дерево, а Энергия повреждает Сталь - не парируйте бревно голыми руками или струю горящего напалма куском фанеры!

Подъем. На то, чтобы встать из положения "лёжа" уходит отдельное действие... если персонаж, конечно, не мастер боевых искусств, но это более подробно было описано в книге Fists of Fuzion. А пока просто примите на веру, что у не тренированного специально человека на то чтобы встать уйдёт все действие. Если хотите - разрешайте "моментальный" подъём по успешному броску на Акробатику против сложности в 22.

Захват. Поднять предмет с земли, привести в действие механизм, схватиться за предмет, или оппонента...

Если успешно проведен захват, то можно душировать противника, удерживать его на месте, стучать головой об стенку или просто отшвырнуть в сторону. Также можно попробовать вырвать у противника его оружие. Используйте проверку STR + мордобой, атлетику или боевые искусства, чтобы определить удалось ли прочно захватить цель. Противник использует те же умения, чтобы освободиться или не дать провести захват. Атакующий при попытке провести захват получает к своему броску на умение ближнего боя модификатор -2. Все время, пока нападающий и защищающийся борются друг с другом, они получают -3 к DEX для попыток ухода от других атак. Атакующий может наносить жертве каждый ход ошеломляющие повреждения в размере до полного значения своей силы, пересчитанной в кб, за счет стискивания объёмов. А если он пережимает шею, то цель ещё и задыхается...

Бег. Позволяет переместиться на расстояние до MOVEx2.

Спринт. Позволяет переместиться на расстояние, до MOVEx3. При этом персонаж виртуально обладает только половиной значение DEX, а значение его REF падает в 0. Если персонаж посвятил себя скорости, то он может только бежать! Утешьтесь тем, что он бежит *быстро*...

Бросок. Позволяет швырнуть некий предмет на некое расстояние. Персонаж может бросить любой предмет, который способен поднять. Для броска метательного оружия на поражение цели используйте соответствующее умение меткости, просто для метания предмета - Атлетику, при попытке бросить непригодный для этого предмет, налагается модификатор -4 к умению. Если бросаемый предмет превышает габаритами 2x2 метра, то это уже может считаться площадной атакой!

Прочие действия. Перезарядка оружия, снятие истерзанного пулями бронежилета, открывание дверей и другие не требующие обращения к игровой механике действия. Сколько времени уходит на эти действия и модифицируется ли это время каким-то из Базовых Параметров персонажа, решает Мастер.

Свободные действия

Некоторые действия можно совершить бесплатно. Так, например, уронить что-то себе под ноги, отменить энергетическую подпитку заклинания или переместиться на расстояние, не превышающее скорости в метрах, можно абсолютно свободно и это не считается действием.

Сложные действия

Отмена. Позволяет "отменить" атаку противника, который ходит раньше, путем использования этого действия. Так, например, попытку выстрелить можно "отменить", объявив, что вместо своего действия персонаж ныряет за какое-нибудь естественное укрытие. Если оно есть, конечно. Это защитное действие выполняется до начала следующей фазы и до этого момента нельзя делать что-либо еще.

Прицеливание. Действие уходит на то, чтобы поточнее прицелиться в жертву. Каждое потраченное на прицеливание действие добавляет +1 к броску на атаку, но допускается тратить не более трех действий. После этого не обязательно немедленно стрелять - можно отслеживать равномерно движущуюся или неподвижную цель стволом, но бонус более +3 не накапливается. Кроме того, прицеливание подразумевает отсутствие какого-либо движения со стороны снайпера.

Удушающий захват. Проводится двумя руками или путем зажима шеи противника локтем. Если персонаж по габаритам - Громила или (какой ужас) оборотень в сумеречном облике, то Мастер может разрешить использование только одной руки (щупальца, клешни, что-там-у-вас-еще...) для проведения этого действия. Удушение является смертельной атакой, снимающей 2к6 хитов в фазу и мешающее удушаемому кричать.

Обезоруживание. Бросок на STR + умение мордобоя против соответствующего умения противника. По успешному броску выбитое оружие вылетает из его рук и улетает куда-нибудь.

Нырок в укрытие. Прыжок в сторону ближайшего холмика, угла здания, окопа, толстого товарища и других натуральных укрытий. Для успешного совершения этого действия требуется перекинуть бросок на уклонение против сложности в $8 + 1$ за каждый метр расстояния до укрытия. Если перекинуть эту сложность, не удалось, то не удалось и попасть туда за эту фазу.

Быстрая атака. Извлечённое из ножен, кармана или кобуры оружие используется для немедленного проведения атаки. Оба действия являются одним движением. Единственное "но" - модификатор -3 к непосредственно атаке.

Опутывание. Захват цели с помощью хлыста, щупальца, сети или чего-нибудь в этом духе. Для проведения этой атаки требуется бросок на соответствующее оружейное умение против уклонения или парирования цели. Если захват проведен успешно, то жертва не может ничего поделывать, пока не освободится.

Побег. Это действие служит для того, чтобы разорвать захват противника, сбросить с себя сеть и вообще освободиться от захвата любой природы. Требуется бросок на STR + умение мордобоя, атлетики или боевого искусства против такого же броска противника. Если

персонажа удерживает какого-то рода ловушка, то сложность освобождения устанавливается Мастером.

Удар со всей дури. Дает +3 к силе, но -3 к попаданию, поскольку персонаж целиком выкладывается в нанесение удара.

Перемещение. Позволяет переместиться на расстояние равное MOVE в метрах или меньше и совершить после этого еще одно действие, не требующее полной фазы на его выполнение.

Подбежать. Позволяет переместиться на расстояние, равное двукратной скорости в метрах и совершить при этом в какой-то точке перемещения или в конце пробежки атаку голыми руками или оружием ближнего боя. Это налагает модификатор -2 к REF и DEX. Если бить жертву голыми руками, треть вреда придет в атакующего. За каждые полные 10 метров бега в эту фазу добавляется +1кб к наносимому вреду.

Пробежать насквозь. Позволяет переместиться на расстояние до троекратного MOVE в метрах, проводя атаку в ближнем бою в конце этой пробежки. Это налагает модификатор -1 к REF за каждые полные 10 метров пробежки и -3 к DEX. К силе (STR) добавляется +1 за каждые 5 метров пробежки.

Подсечка. По успешному броску на ближний бой противник падает на землю. Он получает -2 к своим действиям в следующую фазу, а атакующий соответственно +2 к атакам по нему.

Ждать. Никаких действий, до появления необходимости что-либо сделать. Так если Пресвятой Евстигней ходит после ведьмочки Юли, а она сделала заявку на ожидание, то в тот момент, когда он начинает пальцевать Разящим Лезвием с целью сделать на месте Юли лужицу дымящейся крови и две симпатичные половинки ведьмочки, она может заявить о своем ответном действии, которое свершится раньше. Например, попробовать поджарить оппонента доброй струёй из Жезла Шааба...

Броски на успех

Когда ваш персонаж что-то делает, встает вопрос о том, насколько хорошо ему удалось заявленное действие. Именно тут и вступают в силу кубики и понятие броска на успех, который и определяет, что же в конечном счете произошло.

Броски на успех или являются соревнованием бросков двух людей (один из которых Мастер или другой игрок), или же совершаются против некой сложности.

Атакующий кидает Параметр + Умение + 3кб + Модификаторы против Параметра + Умение + 3кб + Модификаторы защищающегося или же против некой сложности + опять таки модификаторы. Кто выкинул больше, того и правда. Примеры сложностей приведены ниже.

Примитивная 10 - с этим не справится разве что полный неумеха.

Повседневная 14 - нет, тут что-то знать конечно надо... но того, что про это пишут в интернете и показывают по телевизору более чем достаточно.

Компетентная 18 - требует хоть каких-то, но именно профессиональных знаний.

Героическая 22 - эта сложность соответствует кропотливой высокопрофессиональной работе...

Невероятная 26 - причем требуется работать быстро...

Легендарная 30 - и без права даже на малейшую погрешность...

Ну и так далее...

Использование силы персонажа против сложности.

Сложность	Поднять	Сломать/согнуть	Кинуть мячик
2	Сумку с продуктами	Фанера	5 м
5	Ребенка (~30 кг)	Пластик	10 м
7	Девушку (~60 кг)	Доска	40 м
9	Мужика (~90 кг)	Алюминий	80 м
11	Льва, двоих девушек	Железо	110 м

13	Мотоцикл, медведя		Полмили (800 м)
15	Запорожец	Сталь	Миля 1.6 км
17	Машину или слона		2-5 миль
19	Полуприцеп	Закаленная сталь	6-10 миль
21	Танк		11-20 миль
23	Маленький самолет	Титан	21-40 миль
25	Танк, кита		41-80 миль
27	Локомотив или боинг	Хренсломаний	81-160 миль
29	Корабль, здание		161-300 миль
31	Линкор, руины WTC	Суперхренсломаний	На орбиту
33	Авианосец		Скорость убегания
35	Пик Коммунизма	Что угодно	За пределы Солнечной системы

Бросок проводится против STR + 1кб. Если нужно совершить сложное действие, например кинуть девушку (Сложность 7) на 5 метров (сложность 2), то итоговой сложностью броска на силу будет 9 - её же надо сначала поднять, а потом, удерживая на весу, размахнуться и кинуть. Если же вдруг приспичит пробить тушкой ребенка (сложность 5) стенку деревянного сортира (Сложность 7), то итоговой сложностью будет 12. Ну вы поняли.

Да, и не забудьте - первым ломается наиболее хрупкий объект - так что не вскрывайте танки голыми руками!

У танков, бульдозеров и прочих Механизмов, тоже могут наличествовать параметры Силы, так что именно от этой таблицы определяется, способна ли машина растолкать дорожный затор самостоятельно или лучше его объехать...

Накачка

При необходимости можно объявить о вводе персонажа в состояние крайнего физического напряжения, что позволяет добавить еще до +2 к Силе. Каждое дополнительное очко/секунду стоит 5 единиц Выносливости. Когда кончается Выносливость, то персонаж начинает получать ошеломляющий вред по тому же курсу - 5 в секунду. При этом каждые 5 единиц Шока равны потерянной хиту, поскольку начинают рваться мышцы...

Модификаторы на действия

Только в идеальных условиях - на тренировочной площадке, в лаборатории или на стрельбище нет отрицательных модификаторов на действия, но жизнь редко когда дарит эту редкую возможность. И стрельба в тире *значительно* отличается от уличной перестрелки. Вот список наиболее частых модификаторов, влияющих на действия персонажей.

Цель в 10-20 метрах. -2.

Цель в 21-50 метрах. -4.

Цель между 51 м и дистанцией эффективной стрельбы оружия. -6.

Незнакомые инструменты, машина или оружие. -4.

Импровизированные инструменты/детали. -2.

Сложное комплексное действие. -3/-4.

Стресс или перестрелка в момент работы. -3.

Попытка действовать скрытно. -4.

Цель частично скрыта. -1.

Цель скрыта дымом или темнотой. -4.

Цель активно уклоняется. -3.

Задание туго догоняется из-за отсутствия руководства и ЦУ. -2.

Агрессивная внешняя среда. -5.

Ни разу в жизни до этого делать не приходилось. -1.

Пьяный, обдолбанный или измотанный. -4.

Применение умений

Вне боя, вашим наиболее частым действием является использование умений тем или иным образом. Для того, чтобы разобраться с бросками на умение, надо сначала привязать умение к какому-то атрибуту. Вообще, это обычно определяется Мастером, но вот некоторые предположения по этому вопросу:

Проблемы, связанные с общими знаниями, памятью или любой другой чисто ментальной деятельностью используют интеллект - INT.

Социальное взаимодействие. (Убедить в своей правоте, торговаться и так далее) - PRE.

Противостояние ментальному воздействию или сопротивление страху - WILL.

Использование инструментов или сложных устройств - TECH.

Бег, плавание, прыжки - MOVE (причем косвенно!)

Координация движений и скорость мышления (Вождение, Стрельба, Ближний Бой) - REF.

Пластичность и подвижность вашего тела (Уклонение, Верховая Езда, Акробатика) DEX.

Грубая физическая сила - STR.

Противодействие боли, шоку, проклятиям и болезням - CON.

Ну... Вы поняли основную идею. Как и везде - решает Мастер, а игроки вынуждены с этим мириться. (Но если Мастер зарывается, то лучше в следующий раз его сменить...)

Чертова уйма умений использует разные атрибуты в разных случаях. Тренировка в игре на электрогитаре, с отработкой сложных композиций, требует хорошей Техники, но когда дело доходит до концерта, тут уже важно правильно подать себя... и то же самое умение игры на гитаре суммируется с PRE. Так что все зависит от ситуации, не забывайте об этом!

Иногда некоторые умения можно пусть и с минусами, но подменять другими. В частности умение стрелять из пистолета, вполне неплохо замещает умение обращаться с пистолетами-пулемётами и стрелять из "Узи". Принцип то тот же! Скорострельность, правда, чуточку повыше...

Если что-то достаточно близко к тому, что вам надо, то оно хоть и плохо, но заменяет недостающее.

Если же соответствующего умения нет вообще и нечем его заменить, то есть два варианта действий. В первом случае, это просто облом вообще как таковой (Ну-ка, сынок, включи мне этот синхрофазотрон... что, никак? Эх ты...), или же приходится использовать Базовый Параметр, возможно даже половинное его значение, плюс 3кб.

Во втором случае вступает в силу правило культурной адаптации. Современный человек, взяв в руки арбалет, сможет более-менее из него стрелять, поскольку представляет, как это делается, и (более-менее) что там как устроено - разница между арбалетом и однозарядным ружьём минимальна. Поэтому в некоторых случаях допускается подменять необходимое умение навыком Образования или какими-либо другими подходящими навыками. Каждые три очка Образования эквивалентны одному очку в необходимом навыке. Поскольку большинство персонажей начинает игру с образованием равным как минимум 2, то даже при первом Интеллекте есть шанс кое-как справиться с большинством проблем.

Способы улучшения броска

Повторная попытка

Дозволяется в тех случаях, когда первый провал не влечет за собой окончательного и необратимого события. Правда, появляется кумулятивный модификатор -1 в случае тонких сложных манипуляций, отображающий как износ материальных составляющих (Отмычка сказала ХРУСТЬ! и сломалась...), так и психики (Не открывается? Ну и черт с ним!)

Взаимодополняющие умения

В тех случаях, когда есть несколько кумулятивных вариантов воздействия, их общий эффект может суммироваться. За каждые 5 очков успеха в одном из умений вы получаете +1 к броску на следующее за ним умение. Так если Паша задался целью затащить к себе в койку Дашу, то на протяжении дня он окучивает ее многими способами - начав с броска на Стиль, чтобы выглядеть попривлекательней, Паша последовательно проводит броски на треп (Привет, Даша, прогуляемся?), знание местности (есть тут одна кафешка...) и Соблазнение, причем каждые 5 очков в предыдущем успехе дают ему +1 к последующему броску. Правда учитывается разница успеха и сопротивления только для последнего проведенного броска, так что бонуса не накапливаются, но ошеломленная таким напором Даша все равно соглашается составить Паше компанию... наверное... если повезёт...

Критический успех

Если на ваших 3кб выпало 18, то вам повезло так, как редко кому везет. К имеющемуся значению в 18 добавляется еще 2кб и сумма является вашим окончательным броском... Перекинуть 20-30 и так нелегко, а ведь еще есть Базовый Параметр и Умение... бедный оппонент.

Критическая неудача

Если на ваших 3кб выпало 3, то вам ну очень не повезло. Из тех жалких остатков, которые у вас есть, вычитаются 2кб. И если итог упадет в минуса, то есть даже с учетом Параметра и Умения у вас будет от -1 и меньше, то произойдет что-то очень-очень плохое! Пистолет может взорваться прямо в руках... У машины треснет двигатель... винда снесет выстраданный долгими ночами плод многолетнего программизма... А что в таких случаях происходит с магами, даже и упоминать не хочется - все эффекты превращаются или в полную противоположность желаемому, или просто причиняют вред магу...

Вождение и пилотирование

Каждый раз, при ведении машины, когда требуется делать некий сложный трюк, нужно совершить бросок против некой фиксированной сложности, плюс соответствующие модификаторы за качество дороги, погоду, и прочие факторы. Простое вождение требует броска в зависимости от ситуации - 1 раз на поездку при простой езде по чистой дороге, или 1 раз в час при оживленном движении, плюс вышеупомянутые модификаторы. Необходимость совершать этот бросок отображает тот факт, что что-то вполне может пойти не так - количество чайников вокруг водителя растет пропорционально каждому проеханному километру...

Если маневр не описан, то Мастер волен придумать сложность из головы. С оглядкой на логику, разумеется. Если бросок против этой сложности удачен, то задуманное получилось. Если нет - опять таки потерян контроль над машиной.

Наземную машину кинет в занос на 1кб метров за каждые 10 миль/час если бросок провален на 4 и хуже. В обратном случае, машину просто дернет почти что на месте. По броску кб определите направление, куда после этого направлена машина. 1 соответствует назад, 2 - вперед, 3 или 4 - вправо, 5,6 - влево.

В случае пилотирования самолета, неудача на 4 и хуже означает вход в штопор. Чтобы выйти из штопора требуется совершить бросок против 22, причем этот бросок проводится только после того, как будет восстановлен контроль...

Некоторые допустимые действия:

Обрести потерянный контроль - 18.

Пролететь под чем-то или в узком каньоне (проехать впритирку по узкому проходу) - 30.

Крутой вираж 20.

Экстренное торможение 22. (доступно далеко не для всех летательных аппаратов)

Полицейский разворот или мертвая петля - 26.

Поворот "под тормоз" на 90 градусов - 22.

Бой на близкой дистанции

В случае ближнего боя определяется, куда первоначально перемещались атакующий и защищающийся, а также заходят ли они друг на друга лоб в лоб, или кто-то сумел подойти сбоку или сзади. Обычно это решается бросками на восприятие. После этого участники боя проводят броски на пилотирование/вождение, и по итогу этих бросков определяется, как изменились их позиции.

Ничья - расходящиеся курсы, нет возможности для атаки.

Разница в 1. Заход лоб в лоб. Ни бонусов, ни минусов.

Атакующий преуспел на 2 единицы больше чем защищающийся - заход с фланга. Атакующему - плюс 1 на попадание. Защищающийся может выбрать, какой борт он подставит под атаку (иногда это имеет значение).

Атакующий преуспел на 4 единицы - заход с тыла. Атакующему - плюс 2 на попадание.

Чтобы прервать схватку, требуется или согласие обоих участников, или же удерживание желающим покинуть бой своего превосходства в маневренности на то время, которое необходимо для того, чтобы оторваться от преследователя (Определяет Мастер).

Конфликты и бой

Это, пожалуй, самое важное действие в игре, поскольку именно оно по статистике имеет наибольшие шансы выкинуть вашего персонажа из игры путем его смерти. Битва начинается после того, как Мастер об этом однозначно заявит - простые и однозначные действия, когда все ясно - вроде выстрела из приставленного ко лбу жертвы пистолета боем не являются, поскольку все зависит только от воли одной из сторон - главный тот, у кого ружье. В противном же случае, когда исход развития событий не ясен, начинается бой.

Каждый персонаж, в зависимости от своих рефлексов и скорости получает право действовать в свою очередь. Когда приходит момент действий этого игрока, он совершает заявку на свои действия в эту фазу, проводит бросок на умение, если таковой нужен и Мастер сообщает, что из всего этого получилось. Фаза считается завершенной, когда все участники боя, включая как игроков, так и Персонажей Мастера выполнили (или попытались выполнить) свои заявки. После этого начинается следующая фаза и уцелевшим предоставляется шанс действовать.

Типы боя

Основными вариантами является ближний бой с применением рук, ног и других частей тела, а также оружия ближнего боя вроде топоров, ножей, сабель и прочих глеф с алебардами, или дистанционная перестрелка из луков, арбалетов, фузей, автоматов Калашникова и прочих Жезлов Трансильвании.

Дистанция ближнего боя обычно составляет от 1 до 6 метров, все остальное уже обычно достигается путем стрельбы.

Правила боя

Первое и самое главное - нет ли на пути атаки препятствий?

Если что-то мешает, то можно атаковать лишь в том случае, если сила атаки достаточна для пробивания этого препятствия.

Ударить спрятавшегося за фанерной дверью противника скорее всего не получится, но расстрелять его из автомата - вполне, даже не смотря на то, что убойная сила будет чуть-чуть уменьшена тратами энергии на пробивание двери.

Дистанция

На дистанции до 4 метров можно драться более-менее стандартным ручным оружием. Дистанция боя увеличивается до 6 метров, при наличии чего-то вроде алебарды или копья. Все остальное считается дистанционной атакой. Максимальная дистанция для каждого вида оружия своя, но фиксированная.

Число атак

У дистанционного оружия обычно присутствует параметр скорострельности. Этот параметр (ROF - Rate Of Fire) определяет, сколько выстрелов можно совершить из этого оружия за 3-х секундную фазу.

Оружие ближнего боя используется исходя из количества рук и скорости (MOVE) владельца - последняя определяет количество действий в фазу, а взмах шпагой в районе горла противника - вполне себе действие. Дозволяется проводить две атаки при наличии оружия в каждой руке.

Видимые цели

Видимость определяется направлением взора персонажа и, если есть, то механизмами или чарами эту зону расширяющими.

Если вы ведете игру без применения карт, то направление взора определяют Мастер и заявки игроков, но если вы используете расчерченную на шестиугольники или квадраты карту, то поле вашего зрения - дуга, расходящаяся из трех примыкающих к вашему "лицу" гексов/квадратов.

Последовательность действий в бою:

1. Определите, кто ходить раньше, а кто позже, броском на REF + 3кб. В случае одинакового броска проведите повторный бросок только для участников с равным результатом, определяя исключительно то, кто *из них* будет ходить раньше. Т.е. если у вас трое участников и их результаты 17, 12, 17, то для двоих проводится дополнительный бросок, и даже если у кого-то из них выпадет всего 9, он все равно будет действовать раньше, чем тот, у кого изначально было 12, поскольку жесткая последовательность очередности хода определяется всегда по первому броску.
2. Выберите действие в этот ход.
3. Проверьте, зону видимости. Чтобы стрелять - надо видеть противника или как-то догадываться о его местоположении.
4. Проверьте дистанцию. Находится ли цель на дистанции эффективного поражения.
5. Совершите бросок на умение, чтобы определить, к чему привело действие.
6. Разберитесь с нанесенным вредом. Посчитайте итоговое количество полученного вреда в соответствии с классом вреда, наносимого оружием.
7. Начало следующей фазы.

Шансы на попадание

Эти модификаторы всегда добавляются к атаке для того, чтобы отобразить различные факторы, мешающие или способствующие точному попаданию.

Цель в 10-20 метрах. -2.

Цель в 21-51 метрах. -4.

Цель между 50 метрами и максимальной прицельной дальностью оружия. -6.

Цель активно уклоняется (качает маятник, бежит и т.д.). -3.

Цель движется. -1 за каждые 10 м/фазу.

Цель выделяется расположенным сзади неё светом. +2.

Цель частично прикрыта:

Видно только полтуловища. -1.

Видно только голову и плечи. -1.
Видно только голову -2.
Цель прячется за кем-то еще. -2.
Нет четкой видимости цели из-за света в лицо, пыли, дыма и т.д. -4.
Стрельба ведется из турельного оружия, удерживаемого в руках. -4.
Прицельный выстрел. Грудная клетка -1. Голова, внутренние органы, -6. Ноги, кисти рук, ступни - 4. Желудок -5. Руки, плечи, бедра - 3.
Стрельба из винтовки с упором от бедра. -2.
Прицельная стрельба. +1 за каждую фазу прицеливания, до максимума в +3.
Стрельба с упора. +2.
Совсем маленькая цель (глаз, монетка, мышь). -6.
Маленькая (меньше метра) цель. -4.
Большая цель (дерево, машина, слон) +2.
Очень большая цель (грузовик, стена, танк) +4.
Неожиданная атака или атака из засады +5.
Цель пригибается. -2.
Импровизированное оружие (бутылка, табуретка...) -2.

Сюрприз!

Неожиданная атака дает атакующему +5 к попаданию, но не добавляет ему инициативы. Для того, чтобы атаку можно было признать неожиданной, должны соблюдаться следующие условия:

Противник не знает о местоположении врага или его намерении атаковать, или же внимание противника сконцентрировано на некоем другом событии. Он может понять это только по успешному броску на восприятие. Вариантами таких атак являются выстрел из спрятанного под столом пистолета во время дружеской беседы или первый снайперский выстрел с крыши соседнего здания.

Цель скрыта

Если цель заволакивает дымом или она любым другим способом скрыта от глаз атакующего, требуется бросок на восприятие, чтобы получить хоть какую то информацию о ее местонахождении. В случае успеха выстрел производится с модификатором -2, если же бросок провести не удастся, то пенальти составляет -4.

Точность оружия

У оружия есть понятие точности, отображающее его качество и простоту применения. Стандартное сокращение для этого параметра - WA (Weapon Accuracy). Он может быть как отрицательным, так и положительным, но не более 3 по модулю.

Атака как таковая

При совершении атаки, нападающий объединяет свое умение со значением REF и числом, выпавшем на 3к6. Защищающийся использует умение ухода от атак совместно с DEX и своим броском 3к6. Если числовое значение атаки (AV) больше, чем числовое значение защиты (DV), то атака прошла.

Прицеливание по площадям

В том случае, если атака проводится против неподвижной и не собирающейся уклоняться цели, вместо броска на защиту используется фиксированное число, которое надо перекинуть нападающему.

Ближний бой. 4.
5-10 метров. 8.

11-50 метров. 12.

50 метров - эффективная прицельная дальность. 16

Для оружия действующего по линии взгляда эффективная прицельная дальность составляет не более половины этой дистанции.

За пределом прицельной дальности. 16+2 за каждые 100 м.

Атака с машины

Атаки при стрельбе из турельного оружия, установленного на подвесах вертолетов и прочих броневиков обладают положительным модификатором +1 на попадание за счёт компенсаторных механизмов.

Естественно, это не относится к установленному на тренажник пехотному пулемету, не имеющему никакой вспомогательной механики.

Зона поражения

У площадных атак есть понятие зоны поражения или радиуса взрыва - в зависимости от их природы. К таковому оружию относятся дробовик, огнемёт, гранаты, облака яда и прочие средства контроля перенаселения. Эти виды оружия обычно используются не с целью попасть точно в кого-то, а попасть хотя бы рядом - все равно жертва своё получит.

Дробовик - по метру за ствол.

Граната - по метру за кб вреда.

Огнемёт - по метру за кб вреда.

Тяжелое оружие (вред измеряется в киллах "kill") - 4 метра за килл.

При промахе центр атаки перемещается на 1 метр за каждую единичку неудачи. Уехать в сторону эпицентр может не более чем на 1/2 от общей дистанции до цели. По броску кб определяется, в какую сторону отклонился выстрел.

1-2 - недолет.

3-4 - перелет.

5 - ушел вправо.

6 - ушел влево.

Стрельба

Если оружие способно стрелять быстрее, чем 1 выстрел в секунду, то оно обладает возможностью стрелять очередями. Количество попавших в жертву пуль определяется разницей между броском атакующего и броском жертвы - например при разнице в 6 единиц цель словит 6 пуль.

Но тут вот какое дело - если вы стараетесь вести не реалистичную боевку, а киношную, то персонажи никогда не смогут обойти это правило так, чтобы у них появилась возможность уворачиваться от выпущенной в их сторону сотни пуль. Поэтому в силу вступает правило модификатора попаданий. Количество попавших в цель пуль определяется путем деления разницы успеха на некое число, в соответствии со стилем кампании. Эти соответствия чисел стилю игры приведены ниже.

Реалистичная - 1.

Близкая к реализму - 1.

Героическая - 2.

Про Крутых Героев - 2.

Легендарные Герои - 3.

Суперсила, дай мне силу!!! - 4.

При этом правило действует только на стрельбу пушечного мяса, позволяя героям творить то же, что выделывал Нео в Матрице, то есть кувыряться по коридору под огнем из доброго десятка стволов и не получать ни царапинки, но тем не менее, вкатывать в каждую жертву по полноценной очереди пуль эдак из двенадцати.

Варианты стрельбы

Стрельба короткими очередями. Выстреливается по 2-3 патрона, не более, обычно 3, хотя бывает и два и пять, но последний вариант уже рассматривается как очередь. В некоторых моделях современного стрелкового оружия такая отсечка проводится автоматически, по переключению предохранителя, в других за этим надо следить стрелку (сложность броска на стрельбу 14). Поскольку оружие не так скачет при стрельбе, то достаточно велика вероятность точного попадания. В жертву влетает кб/2 пуля для варианта с тремя выстрелами.

Очередь. За каждые 10 выпущенных пуль получаете -1 на попадание, но зато и попасть могут не 1-3 пули, а столько, насколько перекинута защита жертвы.

Стрельба веером. Определяется некая зона в метрах, которая и будет накрыта огнем. Количество выстрелов делится на площадь или радиус (по ситуации) этой зоны в метрах, и именно столько пуль имеют шансы пролететь сквозь данный участок. Бросок на попадание все также определяет, сколько пуль попало в жертву, но у атакующего только один бросок на атаку, а все жертвы защищаются отдельными бросками. Ни в одну жертву при этом не может попасть больше выстрелов, чем проходит через эту территорию.

Луки и прочее метательное оружие

Лук наносит по кб вреда за каждый уровень Силы (STR) владельца. Дистанция стрельбы составляет 20 м за 1 STR. Максимум натяжения лука - 7кб, композитного лука - 10кб. Арбалет имеет фиксированные повреждения и используется как обычное стрелковое оружие.

Ракетные атаки

Ракетные атаки отличаются от обычных атак тем, что ракеты имеют дурацкую привычку попадать в цель сами по себе из-за наличия систем самонаведения. Поэтому у них присутствует некое число, которое складывается с 3кб и является итоговым числом атаки.

Точность ракеты:

"Тупая" - 8.

"Интеллектуальная" ракета - 12.

"Умная" ракета - 16.

"Гениальная" ракета - 20.

Для уклонения от ракеты нужно совершать успешные броски на пилотирование в течение как минимум 3кб/2 фаз. Более точное значение определяет Мастер. В том случае, если выпущен сразу рой ракет, попадание определяется одним броском для всех. Разница между броском ракет и пилотированием цели и определяет, сколько ракет попало в цель.

Атаки путем наезда

Как известно, командный голос - страшная сила. Грамотно проведенный командный окрик или просто наглое до абсурда поведение имеют весьма неплохие шансы смутить жертву. Подобная атака обычно состоит из одной короткой фразы, вроде: "Стой!" или "За Родину! За Сталина!" и производит на жертв оупляющее воздействие, подчиняющее их атакующему. Атака может использоваться для самых разных целей, как то: воодушевление, вселение страха, уважения, разжигание гнева толпы и так далее. Атака проводится против ментальной стойкости жертв. Сила атаки равна Параметру PRE в кб. Ниже приведены примерные эффекты атаки в зависимости от успеха нападающего.

Итог атаки превысил ментальную стойкость жертвы - она впечатлена, смутилась и действует последней в эту фазу.

Итог атаки на 10 превысил стойкость жертвы - она впечатлена, смутилась и действует последней в эту фазу, получая только одно действие. Максимальное перемещение ограничено скоростью в метрах. Все еще может следовать полученным до того приказам.

Итог атаки на 20 превысил стойкость жертвы - цель успешно подчинена чужой воле. -5 из Ловкости, никаких действий в этот ход и возможно, что она подчинится команде.

Итог атаки на 30 превысил стойкость жертвы. Крыша едет не спеша, тихо шифером шурша. Ловкость падает в ноль, жертва подчинится полученному приказу, убежит или сдастся. Это явно не те андроиды, которых мы ищем...

Дополнительные модификаторы количества кубиков в атаке.

-1 или -2 за неподходящие условия.

-1 в бою.

-1 за недостаток персонажа (Шрамы, дурные привычки - если это конечно не допрос с применением грубой физической силы, тогда модификатор меняется на противоположный...).

-1 или -2 за дурную репутацию.

От -1 до -3, если атака противоположна текущему настрою толпы.

-1 или -2 за повторную попытку на ту же тему.

+1 или +2 за "правильную" репутацию.

+1 за элемент неожиданности.

+1 за демонстрацию экстраординарных сил или технологий.

От +1 до +3 за жестокое действие.

От +1 до +3 за качество непосредственно монолога.

+1 или +2 за подходящие условия.

+2 цель уже подумывает о сдаче.

+4 цель паникует и сама уже бежит с места действия.

Результаты боя

Итак, кто-то попал в свою цель. Но что будет дальше? Она умрет, окажется только раненой или вообще не получит повреждений? Именно за это отвечает такое понятие как нанесенный вред.

Вред как таковой в терминах игровой математики определяет количество увечий полученных объектом от некоего агрессивного воздействия. Когда цель получает вред от внешнего воздействия, оно теряет некоторое количество структурной целостности или жизненной энергии.

Типы вреда

Есть несколько основных типов получаемого вреда.

Хиты - несовместимые с жизнью ранения.

Ошеломляющий вред - шок, боль и прочие не смертельные, но болезненные воздействия.

Структурные повреждения - "хиты" неживых предметов и машин.

Ну и наконец Киллы - общая прочность/живучесть действительно крупных предметов. (Танки, самолёты, авианосцы...)

Хиты

Они же смертельные повреждения. Отображают то количество вреда, которое нормальный живой способен пережить перед тем, как потеряет способность к передвижению или умрет. Если хиты свалятся в 0, живой постепенно перестаёт быть таковым, если они от потери крови (1 в 4 фазы, если никто не перевязал рану) или дополнительных повреждений извне свалятся в -2xBODY, то это окончательная смерть.

У упавшего в 0 хитов живого -6 ко всем Параметрам, но все еще можно действовать, если не превышен порог стойкости к Ошеломляющему Вреду.

Ошеломляющий Вред (stun)

Не смертельные повреждения, которых, тем не менее, вполне достаточно для того, чтобы потерять сознание. Отображают способность живого организма переносить боль, шок и прочие подобные воздействия. Обычно повреждения такого рода наносятся кулаками, ногами, щупальцами, бейсбольными битами и прочими предметами, лишенными режущей кромки. По падению в 0 и ниже, жертва лишается сознания. При этом, отображая факт возможности запинать жертву до смерти, каждые 5 единиц Ошеломляющего Вреда, причинённого путём избивания жертвы эквивалентны одному потерянному хиту.

Структурные повреждения

Общий запас прочности неживых предметов. По курсу 1 SDP вполне соответствует одному хиту или ошеломляющему вреду, просто ошеломить неживой предмет по понятной причине нельзя. Тем не менее, обе разновидности вреда вычитаются из структуры по курсу 1 к 1. Если это вызывает у вас удивление, то вспомните, как мастера карате разбивают доски и кирпичи голыми руками.

Киллы

Действительно тяжелое оружие наносит такие обширные повреждения, что их проще пересчитывать в киллы, чем кидать кубики ведрами. Именно поэтому было введено понятие киллов как наносимых повреждений, и способности им сопротивляться, для крупнокалиберных пушек и тяжелой техники соответственно. Киллы используются при описании всех особо прочных предметов, в частности танков, драконов, дверей бомбоубежищ...

Предмет	KD	KD (Kills)	SDP	Kills
Кусты			5	
Камни	28		30	
Деревья		1		1
Фонарный столб		1		2
Окоп		1	30	
Стекло	3		5	
Доски/штaketник	7		10-15	
Плитка	10		5-10	
Кирпичная стена	25		30	
Бетонная стена	28		50	
Металлическая стена	32		70	
Броня		1		1
Металлический замок	20		5	
Деревянная дверь	7		5	
Стальная дверь	20		30	
Дверь убежища номер 13		2		4
Мебель	3		15-20	
Панель управления	10		20-30	
Механизмы	10		30-50	

Определение количества нанесенных повреждений

Класс вреда (Damage class он же DC)

Количество повреждений, наносимых данной атакой. Каждый уровень в DC эквивалентен 1к6 повреждений. При каждой атаке бросается количество кубиков, соответствующее классу вреда оружия, так что, если у меня выпало 5, 6 и 3, то эта конкретная атака нанесла 14 хитов вреда.

Определение количества наносимого вреда

Все оружие, кроме того, которое приводится в действие силой владельца, имеет фиксированный класс вреда, который никак не варьируется, хотя один и тот же ствол может использовать боеприпасы разного типа, варьирующиеся по свойствам и последствиям.

Повреждения луков и оружия ближнего боя определяются исключительно силой владельца.

Повреждения голыми руками

Атаки руками, ногами, щупальцами и прочими лишены когтей, крюков, лезвий и шипов частями тела наносят Ошеломляющий Вред. Атака руками наносит количество кб равное STR атакующего, удар ногой наносит на 1кб больше, но с -1 на попадание.

Если же вы имеете дело с животными, то используйте их базовую силу совместно с нижеописанными модификаторами.

Укус - без модификаторов.

Когти -2кб, зато они снимают хиты.

Сокрушающая атака за счет природных дубинок, как то: тяжелый хвост, щупальца, лапы с человеческую ногу толщиной... +2DC

Затаптывание. Когда по жертве топчутся всем весом, дополнительный модификатор к силе составляет +2.

Удавливающая атака телом, длинным хвостом или щупальцем. +1кб.

Минимум и максимум силы

Несколько факторов, определяют вред, наносимый оружием ближнего боя и метательным оружием. Во-первых, минимальная необходимая сила. Если у атакующего не хватает силы для того, чтобы использовать оружие, он получает -1 к рефлексам и классу вреда за каждое недостающее очко силы.

Во-вторых, есть понятие избыточной силы. За каждую 1 STR, выше необходимого минимума, +1кб вреда, но не более двукратного базового вреда оружия.

Пример: Сабля наносит 3кб вреда, но при STR владельца равной 5 она нанесет не 3, а 5кб вреда. С другой стороны, для любого оружия есть тот предел, когда оно уже перестает наносить избыточные повреждения.

Для той же сабли этот предел составляет 6кб, поскольку ее базовый вред всего лишь 3кб. Так что человек с седьмой силой нанесет всего лишь 6кб вреда. Но у других, более тяжелых, видов оружия этот предел, понятное дело другой. Так у боевой секиры базовая сила 6, соответственно, при наличии достаточной силы, ей можно снести до 12кб хитов.

Киллы и DC

Киллы отображают не ведра кб, а одно число, чтобы упростить процесс боя и не превращать его в долгое и нудное кубикокидание. 1 килл равен 14кб, поскольку среднее выпадающее на них число составляет 49, округленно 50. Так что, когда пушка сносит килл вреда, то это означает, что кубики обычно не кидаются, а просто минусуется 50 хитов.

Кстати, в жизни оно так обычно и бывает - раз пришло, значит пришло!

Но возникает вопрос: а как соотносятся атаки шкалы киллов с атаками шкалы кб и наоборот?

В случае если большая цель атакует маленькую, ее атака пересчитывается в кб по курсу $14кб+1$ за каждый килл после первого. Если маленькая цель атакует большую, то она атакует в кб и килл снимается только если изначально использовалось килловое оружие вроде противотанкового гранатомета или же выпавшее число оказалось кратным 50 (Помните, 1 килл = 50 хитов!). По этому же курсу пересчитывайте килловую атаку по неживым целям вроде машин, не имеющих параметра киллов. Если 4 килла приходит в джип, который имеет структурные очки повреждения, а не киллы, то с него снимается ровно 200 хитов.

Обездвиживающие раны

При потере более чем 1/2 хитов, налагается модификатор -2 к Базовым Параметрам, при потере 3/4 хитов, модификатор составляет -4. Тем не менее, Параметр не может упасть ниже чем в 1.

Это же правило в полной мере сопутствует и большим штуковинам с структурой или киллами. Они теряют параметры точно так же, просто они у них обычно более другие.

Ошеломляющие повреждения.

Наносятся атаками, которые обычно не являются смертельными, но вызывают болевой шок. Шоковые повреждения в 1/2 и более от максимума этой характеристики в фазу ошеломляют цель. Налагается модификатор -5 ко всем Базовым Параметрам и теряется возможность как-либо действовать в следующую фазу. Даже двигаться.

После падения этого Вторичного Параметра в ноль, прийти в сознание получится только через некоторое время. Восстанавливаться лишенный сознания живой может размере его параметра Восстановления (REC), возвращая себе это количество шоковых хитов каждый квант времени. Шкала времени зависит от того, насколько сильно он ушел в минус.

От 0 до -10 - восстанавливается каждую фазу (3 сек).

От -11 до -20 - каждый раунд (12 сек).

От -21 до -30 - каждую минуту (60 сек).

От -31 и хуже - в зависимости от Мастера. Обычно это кома, или что-то около того.

Дополнительные повреждения

Каждые 5 очков шока, вызванного физическими повреждениями, ведут к потере одного хита за счет общего нарастания обширности повреждений, треснувших ребер, лопнувших сосудов и прочих увечий. Из этого логически вытекает возможность запинать кого-то до смерти...

Уничтожение неживых предметов

Когда очки структурных повреждений или киллы объекта падают в 0, он прекращает действовать, но все еще может быть отремонтирован. Необратимо уничтоженным объект считается только при нанесении ему двукратного количества его хитов.

Прицельные выстрелы

Одним из способов увеличить количество получаемых повреждений является прицельный выстрел. В зависимости от того, куда именно пришла атака, налагаются разные модификаторы на базовый уровень повреждений.

Голова - двойной вред.

Кисть руки - половинный вред.

Рука до локтя - половинный вред.

Плечи - без модификаторов.

Грудная клетка - без модификаторов.

Желудок - вред x1.5.

Жизненно важные органы - вред x1.5.

Бедра - без модификаторов.

Ноги - половинный вред.

Ступни - половинный вред.

Эти модификаторы за точку попадания применяются как к ошеломляющим, так и к смертельным атакам.

Отдача

Действительно мощные атаки отправляют жертву в свободный полет на приличное расстояние. По крайней мере, если верить Голливуду, отправляют. В реалистичном варианте

развития событий жертва обычно просто падает, но что же происходит во всех остальных вариантах?

Когда в кого-то приходит атака, то его BODY + 1кб вычитается из общего количества кб или пересчитанных в кб киллов атаки. За каждый остающийся кб жертва отброшена на 1 "юнит" Чему равен этот самый "юнит" в метрах зависит от стиля кампании.

Реалистичная - жертва просто упала.

Относительно реалистичная - 0.5 метра.

Героическая - 1 метра.

Про Крутых Героев - 2 метра.

Легендарная - 3 метра.

Если в процессе полета не повезёт встретиться с неким препятствием, то определите количество полученных от столкновения повреждений, исходя из таблицы силы для подъема и бросков предмета. При определении отдачи пересчитывайте повреждения из киллов в кб и наоборот, только если это необходимо.

Защита

Итак, как же кому-то избежать смерти, если в него все-таки попали? Ну... есть только один способ - всунуть что-то между собой и пулей. Бронежилет, например. Неважно, какого рода защита используется - бронежилет, доспехи, силовые поля, ее цель остается все той же - уменьшать количество получаемых повреждений. Броня принимает на себя некое фиксированное количество вреда, и только то, что останется после этого достается защищенному объекту.

Броня всегда была наилучшим способом защиты после знаменитого правила "не попадайся!" Обычные виды брони защищают только от физических атак, но более продвинутая (например, зачарованная) броня может предоставлять защиту от энергетических и даже ментальных атак. Броня с равной эффективностью останавливает как смертельные, так и ошеломляющие атаки. Защитный фактор брони во всех таблицах обозначается как Killing Defense (KD).

От ошеломляющих атак защищает или броня, или собственная стойкость существа, смотря что выше. От смертельных атак может защитить только броня.

От бронебойных атак броня защищает лишь на 1/2 своего уровня защиты.

Окружающая среда и ее воздействия

Пушки, Сокрушающие Вихри и мечи это отнюдь не все способы отправиться на тот свет. Их гораздо больше! Падения, болезни, усталость, наркотики, яды, даже гроза - все это способы беспощадного мира для сведения счетов с несчастными людишками.

Кумулятивными внешними эффектами, разрушающими живые и не очень объекты являются шок, яд/наркотики, ожоги, болезни и асфиксия.

Каждый из этих эффектов наносит некоторые повреждения за счет продолжительного воздействия. В отличие от них, электричество и огонь наносят фиксированное количество вреда, в зависимости от их интенсивности. Повторное воздействие будет оказано, только если вновь не повезет оказаться соприкосновении с источником вреда.

Тип воздействия	Легкое	Интенсивное	Смертельное
Вред в кб	1-4	5-10	11-20
Электричество	Батарея	Розетка	Молния
Огонь	Дрова	Бензин	Термит
Яд	Белладонна	Мышьяк	Фугу в мундире
Наркотик	Алкоголь	Пентотал натрия	ЛСД
Болезни	Насморк	Пневмония	Чума
Окружающая среда	Дискомфортная	Агрессивная	Смертоносная

В отличие от электричества и огня вред от яда и наркотиков оказывается каждую минуту, а не фазу. При этом вовсе необязательно, чтобы яды или наркотики были смертоносными, допустимы также снотворное (снимает выносливость, а потом наносит организму шоковый вред) или правдодел. Наркотики правды и галюциногены наносят повреждения не физической, а ментальной стойкости жертвы. Когда эффект от наркотика сведет эти "ментальные хиты" в ноль, жертва сдастся.

Пребывание в Сумраке

Сумрак является достаточно агрессивной внешней средой, так что каждые 4 фазы пребывания в нем стоят 1кб Выносливости за каждый уровень погружения.

Асфиксия

Наносятся 3кб вреда в фазу. За 2 потраченные единицы выносливости можно задержать дыхание на 1 фазу, предотвращая получение вреда. Если при этом совершать какую-то физическую активность, например плыть, бежать, бороться с душителем, то уходит по 4 единицы выносливости каждую фазу.

Столкновения, удары и падения

Все эти повреждения вызываются столкновением предметов друг с другом. Для того, чтобы определить количество полученного вреда, переведите скорость объектов из м/с в MOVE, путем деления ее на 3 с округлением в меньшую сторону.

Предметы шкалы хитов или структурных повреждений получают 1кб вреда за каждые 3 единицы скорости. Если общая скорость получается менее 3, то вреда не наносится вообще. Максимальная скорость падающего предмета в условиях земной гравитации составляет 60 единиц. За каждые 45 кг (100 фунтов) веса предмет получает еще 1кб вреда.

Пример: Юля (примерно 50 кг весом), падает с высоты в 30 м. (Скорость 30). Она получает 10кб за падение, плюс 1кб за свой вес.

Другой пример: Автомобиль, на скорости в 30 единиц (90 км/ч), влетает в стену. 10кб за скорость, еще 16кб за вес (1600 фунтов), итого 26кб. Поскольку среднее число с такого ведра кубиков составляет 91, а у машины всего 50 структурных хитов, то ей гарантированно кранты.

Предметы шкалы киллов

За каждые 10 единиц скорости предмет получает 1 килл вреда, получая добавочный килл за каждые 10 тонн своего веса. Дроби все время округляются вниз.

Пример: танк весом 45 тонн на скорости в 30 единиц влетает в стену. Он получает 3 килла за скорость столкновения и еще 4 за свой вес (45 тонн округленно дадут 4 килла). Бдям!

Столкновения двух предметов с ненулевой скоростью

Если столкновение происходит лоб в лоб, то сложите общие скорость и вес. Этот суммарный вред получают оба объекта.

Если столкновение происходит путем попадания одного предмета в борт другого, то вред считается так, словно повернутый бортом предмет стоял на месте. И не надо вешать лапшу на уши про вектора и прочую дребедень, это игра, а не урок физики!

Если один предмет въезжает в другой сзади, то скорости вычитаются, и вред считается исходя из разницы скоростей и суммы (!) веса.

Годзилла против черепашек ниндзя

Если объект шкалы киллов сталкивается с объектом шкалы хитов, то используйте нижеприведенные формулы пересчета.

Фунты/килограммы в тонны - поделите вес на 2000 для фунтов или на 1000 для кг. Округлите вниз. Это и будет вес объекта в тоннах.

Тонны в фунты/кг - умножьте вес на 2000 для получения фунтов или на 1000 для получения кг.

Пример: БТР (30 тонн) на скорости в 30 сталкивается с автомобилем. Автомобиль весит 1000 фунтов (454 кг) и тоже перемещается на скорости 30 (90 км/ч). В итоге суммарный вес для БТРа составляет 30.5 тонн, для автомобиля - 61000 фунтов. Суммарная скорость - 60.

БТР получит 3 килла за вес и 6 киллов за скорость. Итого 9 киллов.

Автомобиль получит 610 (61000 поделить на 100) кубиков вреда за суммарный вес и еще 20 кубиков вреда за скорость ($60/3=20кб$). Итого 630 кубиков. Ня-а?

Восстановление от повреждений

Шок.

Восстанавливается в размере Вторичного Параметра Recovery (REC), возвращая персонажу это количество шоковых хитов каждый квант времени. Количество этого времени зависит от того, насколько сильно персонаж ушел в минус.

От максимума до -10 - восстановление каждую фазу.

От -11 до -20 - каждый раунд.

От -21 до -30 - каждую минуту.

-31 и более - в зависимости от Мастера. Обычно это кома, или что-то около того.

Потерянные хиты

Каждый день полноценного отдыха на больничной койке восстанавливается количество хитов, равное вторичному параметру Восстановления. Если Мастер сторонник реалистичной игры, то каждую неделю. Если нет возможности медицинского ухода, восстанавливается только половина хитов.

Смерть

Когда чьи-то хиты упали в минус, и бедолага начинает погибать от шока и потери крови, то бросок на Первую Помощь против сложности, равной количеству ушедших в минус хитов, позволит остановить кровотечение, стабилизировав раненого, пусть и в отрицательных хитах. Если же этого сделать не успели...

Ну опа?

Примечание. Если кто-то получил вред в размере своего двойного количества хитов, то это уже даже не наповал. Это в ключья.

Опыт

Очки на развитие персонажа (ОР) выдаются Мастером в конце каждой игровой сессии как награда за красивый отыгрыш персонажа, умные идеи и непотопляемую наглость. Их однозначно разрешается тратить на приобретение умений и снаряжения, а при дозволении Мастера их можно тратить и на раскачку Базовых Параметров или экстраординарных способностей.

Удачные идеи, отыгрыш, изобретательность. 1-2 ОР.

Нахождение ответа на один из основных вопросов, составляющих суть проблемы. 1 ОР.

Успешное прохождение сценария. 2-3 ОР.

Прохождение сценария в относительно живом виде. 1-2 ОР.

Выделение дополнительных очков

Если результатом отыгрыша или неожиданно привнесенного действиями игроков поворота кампании является получение ими каких-то мажорных плюшек, вроде установления связей с высшими эшелонами власти, нахождением давно и прочно забытого/утраченного знания или что-то еще в том же духе, то игрокам допускается получить это снаряжение, связи или

экстраординарные способности, даже несмотря на то, что это стоит кучу очков, которых у игроков нет. Если они оказались достаточно умны, чтобы такое получить, то они это получили.

Правда Мастер может утешаться набором некоторых житейских истин - вроде "многие знания - многие печали", "он слишком много знал", и "этот мир слишком тесен для нас двоих"... - обладание чем-то уникальным влечет за собой и уникальные проблемы в том числе...

"Бесплатные" улучшения.

Умения, которые активно использовались в ходе прохождения сценария, имеют тенденцию раскачиваться сами по себе. К ним плюсятся очки каждый раз, когда это умение помогло решить важную для прохождения сценария проблему. Когда эти дополнительные очки сравниваются с текущим уровнем умения, они обнуляются, но персонаж получает новый уровень в этом умении.

Покупка чего-то на очки

Чтобы раскачать умение, требуется заплатить новый уровень умения в очках, причем запрещается перескакивать через уровни! Так что, чтобы развить навык стрельбы из дробовика с 5 до 7 надо заплатить 6 ОР за 6 уровень и еще 7 за седьмой, итого 13 ОР.

Приобретение нового уровня в Базовом Параметра стоит не только 5 ОР, но и разрешения Мастера на совершение такого поступка. Помните, нормальные атлеты тренируют свое тело годами, чтобы получить далеко не самую большую прибавку к силе, ловкости или рефлексам!

Финальная награда

В ходе кампании игроки получают не очень большие плюшки, но в конце по законам жанра им обычно обваливается что-то большое, что они смогут перетащить с собой в следующую кампанию. Специально для этой цели Мастер вправе отвалить игрокам кучу очков, которые они могут потратить только на покупку чего-то определенного - тайных книг древних мастеров, тренировки тайным боевым искусствам Востока, усиления паранормальных способностей...

Приложение 1.

Пара слов о снаряжении

С часто встречающимися предметами проблем быть не должно - вопрос о том, может ли персонаж себе это позволить, решается исходя из его средней зарплаты и цен в ближайшем каталоге товаров на дом. В конце концов - мы все живем в этом мире, не так ли? (Если же вы прогрессор или регрессор - постыдитесь, какой вы нафиг профессионал, если не знаете столь примитивных вещей?)

С более редкими предметами - вроде бронежилета, кепки-невидимки или обреза 12 калибра дело обстоит несколько иначе. Во всяком случае или в реале нет аналогов таким предметам (плащ-невидимку на данный момент попытались сделать яППонцы, но получилось пока что довольно фиговастенько), либо они стоят гораздо дороже за счет своей нелегальности/редкости...

Как бы там ни было, для определения цен на оружие и средства защиты рекомендуем обратиться к справочнику Кирилла Судакова (dicelords.narod.ru), а ценность прочих предметов в ОР определяется примерно следующим образом:

Палатка или иное переносное убежище для одного живого- 1

Пища, качеством выше среднего, на неделю 1-2

Устройство дальней связи 1

Частный транспорт - 30-50

Броня среднего и высшего уровней защиты - 16-25

Переносной набор профессиональных инструментов 1-2
Аптечка первой помощи (йод, бинт, таблетки...) 0.3
Оружие - от 0.5 и выше, в зависимости от ТТХ и качества.

Подробнее об оружии

Нож, короткий.
Наносимый вред - 1кб
Цена 0.5 за нож хорошего качества.

Кинжал.
Наносимый вред 2кб
Цена - от 1 и выше, в зависимости от качества исполнения.

Ножка от табуретки.
Наносимый вред 4кб, ошеломляющего.
Цена. Сильный, да? Иди отломай!

Труба "полдюймовка"
Наносимый вред - 6кб, ошеломляющего
На каждой второй свалке таких просто завались.

Топор.
Наносимый вред 5кб.
Цена 0.5 и выше.

Стрелковое Оружие

Все сокращения приведены на латинице, чтобы не возникало вопросов при использовании англоязычных книг на ту же тему.

WA - Точность оружия. Модификатор к умению при стрельбе из данного ствола.

DC - наносимые повреждения в кб.

RoF Скорострельность. Записывается в виде а/б/в/г, где:

А - число одиночных выстрелов в фазу.

Б - число очередей по 3 патрона в фазу.

В - короткая очередь.

Г - максимальная скорострельность в режиме подавления огнем. В большинстве случаев приведенное число не соответствует истине, для получения более правильного умножьте В на 3. Это будет точнее. Правда, ознакомившись с емкостью магазина, вы поймете, почему приведены именно такие цифры.

Ammo - боезапас.

Range - прицельная дальность стрельбы.

Weight - вес.

Cost - цена в ОР.

Пистолет Макарова

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
ПМ	0	3кб	3/0/0/0	8	50	0.81	1.2

Пистолет Мента стандартный, ничем не примечательный. Помимо того, что его в любом городе России таких - пруд пруди, они еще дешевые и компактные. Пострелял и выбросил. Идеальная одноразовая машинка, что ни говори...

Автоматический Пистолет Стечкина

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Стечкин "АПС"	0	3к6	3/3/0/0	20	50-100	1.22	4

Пистолет старый и с производства, в общем-то, снятый... но по-прежнему довольно таки популярный - хотя бы потому, что умеет стрелять очередями. Да и магазин на два десятка выстрелов может оказаться достаточно полезным, однозначно. Дистанция эффективной стрельбы зависит от того, ведется ли стрельба непосредственно с рук, или кобура таки используется в качестве приклада. (Таковая возможность вполне предусмотрена конструкторами пистолета)

Гюрза

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Гюрза	+1	4к6	3/0/0/0	18	100	1	6

На дистанции до 100 метров пробивает бронезилет с двумя титановыми пластинами толщиной по 1,4 мм и 30 слоев кевлара. При попадании пули в физическую броню, ее стойкость (KD) урезается вдвое. Дорогой. Редкий. Используется в основном спецназом. Патроны достать затруднительно. Но своих денег стоит.

Вальтер ППК

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Вальтер ППК	0	2к6	3/0/0/0	7	40	0.6	1.8

Пистолет бондов и самоубийц. Маленький, дешевенький, эффективненький... А еще ведьмочки очень любят таскать его в своих косметичках.

Беретта 93R

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Беретта 93R	0	3к6	2/3/0/0	20	70	1.3	4.6

Выгодно отличается от других пистолетов возможностью вести огонь короткими очередями. Почему-то считается крутым и понтовым.

Дезерт Игл 0.5

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Дезерт Игл 0.5	-1	5к6	2/0/0/0	7	90	2	8.5

Пистолет Фрейдистский Крупноразрывный. Оружие для сильно неуверенных в себе трусов, пытающихся за счет обладания Большой Пушкой компенсировать свою реальную или кажущуюся никчемность или недостаточные, на их взгляд, репродуктивные способности. Собственно говоря, именно поэтому Городецкий так за него и держался....

АКС-74У

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
АКС-74У	-1	5к6	3/3/10/30	30	250	2.5	3.75

Автомат мента уличного. Предназначен не иначе как для разгона демонстраций - ибо точность паршивенькая, дистанция эффективной стрельбы тоже так себе, но зато 30 выстрелов в комплекте. С другой стороны вполне способен сделать из машины решето, попутно накрошив пассажиров в капусту...

АС ВАЛ

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
АС ВАЛ	+1	6к6	3/3/15/20	20	400	2.96	15

ПонтOMET Бесшумный Специальный. Оптический прицел обычно в комплекте. Стреляет тихо, но больно. При попаданиях по физической броне, ее эффективная защита (KD) уменьшается вдвое.

Н&К MP5A5

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Н&К MP5A5	+1	3к6	3/3/12/30	30	175	2.9	9

Автомат для охоты на людей. Популярен во всех спецслужбах и террористических организациях западного мира, ибо маленький, точный, скорострельный, смертоносный и хорошо прячется в дипломате.

IMI Mini-UZI

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
IMI Mini-UZI	-1	3к6	3/0/12/32	20/32/50	80	1.7	5.6

Любимая трещотка малобюджетных гонконгских боевиков. Оружие для подворотни, идеально скрывается одеждой, выплевывает весь магазин в считанные секунды, а если из него в кого-то попасть, то этот кто-то упадет и встанет еще не скоро - просто потому, что одиночными из Узи не стреляют...

СВД-С

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
СВД-С	+2	8к6	3/0/0/0	10	1300	4.55	16.5

Снайперская винтовка, выросшая из обычной СВД. Отличается повышенной компактностью.

Сайга 12К

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Сайга 12К	0	7к6	3/0/0/0	5/8	150	3.5	5

Дробовик. Хороший дробовик. Очень хороший дробовик. Был бы магазин побольше - был бы автомат. А так - дробовик.

Ремингтон

	WA	DC	RoF	Ammo	Range	Weight	Cost
Ремингтон	0	6к6	2/2/0/0	2	100	3.6	2.7

Дробовичок. Двуствольный. Оружие для охоты на птичек и домушников.

Приложение 2

Персоналии

Познакомьтесь с Юлей

Эта юная ведьмочка из Дневного Дозора будет рассмотрена как пример последовательного создания персонажа. Итак, начнём с прописи Базовых Параметров.

INT=5 - интеллект у неё, как и у большинства Иных, выше среднего.

WILL=5 - не то чтобы она могла переупрямить кого угодно... но некая присущая ведьмам стержневая настойчивость имеет место быть.

PRE=4 - Юля девочка симпатичная, но экстраординарной внешностью не обладает (да ей это и не нужно – при желании она сможет привлечь к себе внимание магическими методами).

TECH=2 Её предел общения с техникой - чаты, пульт от телевизора и отстрел монстров в компьютерных играх.

REF=5 Рефлексы, опять-таки как и у большинства Иных, несколько выше человеческой нормы.

DEX=6 При ее профессии зачастую просто необходимо обладать значительной пластичностью движений.

STR=2 - Ведьмам совсем необязательно быть сильными - это не их метод.

CON=8 - Зато работа изрядно выматывает, а периодически ещё и крайне дискомфортна, так что высокое значение телосложения более чем оправдано.

BODY=6 - всем Иным присуща повышенная живучесть, и Юля в этом отношении не исключение.

MOVE=6 - тут сказывается детское увлечение роликовыми коньками и активным отдыхом на воздухе. Бегаёт она быстро и прыгает ловко, не любит капусту, но любит морковку

MAGE=11 - как это ни странно, но таки честный низший третий уровень возможностей.

ИТОГО: 60 СР, точно как в аптеке.

Вторичные Параметры

Stun (BODYx5)=30 - её можно бить, пропускать через неё электричество и вообще издеваться как угодно, но сознание она потеряет ещё не скоро.

Hits (BODYx5)=30 - пару пуль в упор или нож в живот она переживёт.

SD (Сопrotивляемость Боли)=(CONx2)=16. Отрешиться от боли для неё не проблема - бить Юлю надо как минимум ногами или Холодной Резиной.

Восстановление REC. (STR+CON)=10. Потерянная выносливость восстанавливается достаточно быстро - часочек отдыха и Юля свежа как огурчик.

Бег (MOVEx2)=12, Спринт (MOVEx3)=18, Плавание (MOVE)=6, Прыжок (MOVE)=6

Спортсменка. Дозорная. В конце концов - просто ведьма...

Везение (INT+REF+MAGE)=21. Ещё и везучая вдобавок.

Выносливость END. (CONx10)=80. Отправьте Юлю на огород с лопатой, и она будет копать его до вечера без минутки отдыха.

Ментальная Стойкость, она же RES (WILLx3+MAGE)=26. Для оказания хоть какого-то воздействия, Юлину защиту надо продалбливать настоящим магическим тараном. Это вам не людишкам мозги пудрить.

Магическая Защита: MgD (WILL+MAGE)=16. Не фонтан, конечно... но сколько-то да протянет.

Запас энергии мага: (MAGE+CON)x10=190. Вполне неплохой резерв.

Скорость перекачки энергии: (MAGE+CON)x5=95 в минуту. Уровень все же ниже, чем у боевого мага, но больше ведьме, в общем-то, и не надо.

Положительные и отрицательные черты

Юля, как рядовой член Дозора, автоматом получает следующие черты, влияющие на её жизнь:

Опасная Работа $-(10+10)/2=10$ дополнительных очков. Достаточно часто Юля имеет шанс столкнуться с чем-то, что способно серьезно покалечить её в физическом или ментальном плане.

Членство. 2 уровня. 6 очков. В иерархии Дозора столь юная и неопытная ведьма стоит где-то на второй позиции от конца, а тот факт, что Дозор не имеет возможности тратить на неё свои ресурсы без нарушения Равновесия, даёт всего лишь 2 по мощности уровень воздействия Членства на ход событий.

На данный момент остается 4 очка не потраченных ни на что - что означает потенциальную возможность получить что-то взамен. И три из них уйдут на первый уровень Теоретической Магии, который опять-таки официально утверждён как часть подготовки штатных работников Дозора.

Оставшаяся единичка за её бесполезностью была просто разменяна на карманные деньги...

Умения

За время своей жизни до инициации, а также при прохождении стандартного курса для новичков в Дозоре, Юля приобрела следующие умения:

Восприятие (INT+2), Концентрация (WILL+2), Образование (INT+2), Убеждение (PRE+2), Атлетика (DEX+2), Обучение (PRE+2), Знание Местности (Москва) (INT+2), Мордобой (REF+2), Уклонение (DEX+2), Сумрак (MAGE+2), Алхимия (MAGE+2), Создание Артефактов (MAGE+2).

От этих умений она просто не могла куда-либо деться... ибо школа, ибо начальство, ибо ревнивые подружки и драки в школьной раздевалке в третьем классе с Сашкой Руденко из класса четвертого...

Все остальные умения, на которые на данный момент есть 60 очков, являются уже результатом её собственного осознанного выбора.

Наука (Ботаника) (INT)+5

Наука (Химия) (INT)+5

Сумрак (MAGE)+2+6

Алхимия (MAGE)+2+10

Ледяной Кинжал (MAGE)+4

Стена Силы (MAGE)+4

Проклятие (MAGE)+4

Контрчары (MAGE)+4

Лечение (MAGE)+5

Полет (MAGE)+4

Обнаружение (MAGE)+5

Дешифровка (MAGE)+4

Создать Артефакт (MAGE)+2

Примечание. Запас знаний в Теоретической Магии дает дополнительный модификатор +1 во всех магических умениях. Два уровня умения Пребывания в Сумраке, Алхимии и Создания Артефактов также являются частью базовой подготовки Иного.