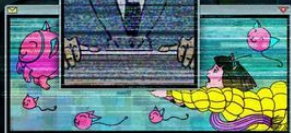


18+



В. ВАРШАВСКИЙ И МЕЛЬНИКОВ
НИТИ СУДЬБЫ
КИБЕРПАК



**Андрей Барашев
Иван Мельников**

Нити Судьбы. Киберпанк

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=54295223

ISBN 9785449871763

Аннотация

Будущее наступило. Оно пронзило небеса шпильями высоток, заполонило землю башнями человекоидов, опутало планету информационной Сетью. Мир превратился в огромный конвейер, где все и вся – деталь, продукт или отработанный материал. Мечты теперь не в моде, а надеться можно лишь на самого себя.

Содержание

Как играть	8
Будущее, которое мы заслужили	10
Насущные проблемы	14
Герои, статисты и персоны	19
Герои и Судьба	21
Структура игровой сцены	22
Проверки	25
Состязания	32
Округление результатов	33
Частное превосходит общее	34
Неприятности	35
Нити Судьбы	37
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ	47
Герои, имплантаты и внешний вид	48
Создание героя	51
Начальная и максимальная величина	53
Характеристик	
Основные Характеристики	55
Вторичные Характеристики	58
Боевые Характеристики	60
Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик	62
Размеры существ	63

Основные навыки	66
Атрибуты	82
Конец ознакомительного фрагмента.	83

Нити Судьбы. Киберпанк

Иван Мельников
Андрей Барашев

Дизайнер обложки Елена Мельникова

© Иван Мельников, 2020

© Андрей Барашев, 2020

© Елена Мельникова, дизайн обложки, 2020

ISBN 978-5-4498-7176-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Я очень признателен Мельниковой Елене aka Feael за то, что она тратит свое время на иллюстрирование этой книги, не получая за работу ничего, кроме моей благодарности. Я благодарю Андрея Барашева, идеи которого легли в основу книги, Екатерину и Михаила Ждановых и Владимира Кондратова, без которых эта книга вряд ли увидела бы свет.

Большое спасибо Антону Бескоровайному, чьи советы помогли сделать эту книгу лучше.

Большое спасибо Арсению Ермакову, Николаю и Михаилу Коваленко, Артему Кравченко, Даниле Костикову и Егору

ру Осипову, испытавшим игровой движок на максимальных оборотах.

Огромное спасибо Михаилу Жданову, Владимиру Кондратову, Андрею Сыскаеву, Дмитрию Третьякову, Алексею Поливанову, Алексею Привалову и Денису Касаткину, которые настолько поверили в проект, что поддержали его на Patreon, а также VK-площадкам NORP, D&D по-русски, Тайм-кафе Алхимия, База игроков и мастеров и Настольные ролевые игры, совершенно безвозмездно публикующим новости проекта.

Будущее наступило. Оно пронзило небеса шпилями высоток, заполонило землю башнями человеяников, опутало планету информационной Сетью. Мир превратился в огромный конвейер, где все и вся – деталь, продукт или отработанный материал. Мечты теперь не в моде, а надеяться можно лишь на самого себя.

Эта игра о Судьбе, которая управляет всем, кроме свободной воли. Эта игра о победах, ведущих к поражениям и о поражениях, ведущих к победам. Эта игра о борьбе с самим собой и о Нитях, протянутых над бездной. Эта игра про то, как просто отнять чужую жизнь, как легко расстаться со своей, и как сложно порой избежать и того, и другого.

Вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев... и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Что уготовано героям – сла-

ва, богатство, любовь или безвестная смерть в придорожной канаве? Все в ваших руках – руках Судьбы!

Как играть

Для игры вам понадобится K20 – двадцатигранный кубик (лучше, если их будет три), минимум один приятель, готовый с вами играть (тут, как и в случае с кубиками, лучше, если приятелей наберется трое или даже больше!), карандаши, ластик, блокнот и немного воображения. Один из вас должен взять на себя обязанности мастера (ведущего), остальные станут игроками.

Игрок придумывает биографию и внешность героя, описывает его действия, то есть играет роль героя... и его Судьбы, временами доброй, временами безжалостной, а временами – безразличной. Помимо прочего, это означает, что иногда герой будет терпеть неудачи, влипнуть в неприятности, сталкиваться с трудностями потому, что игрок решил, что так будет лучше для героя в перспективе, или просто потому, что игроку *так захотелось*.

Мастер придумывает мир, в котором действуют герои, и описывает его реакцию на их действия (или бездействие).

Успехи и неудачи героев определяются бросками K20 и, самое главное, решениями, которые игроки принимают в ходе игры. Несмотря на то, что мастер задает жанр истории и закладывает основы сюжета, игроки – полноправные соавторы. Правила подразумевают, что игроки и мастер готовы работать над историей сообща, прислушиваться к желаниям

друг друга и договариваться в случае разногласий.

Будущее, которое мы заслужили

Киберпанк – комплексный жанр, то есть зачастую включает элементы других жанров. Для него наиболее характерны мотивы антиутопии, научной фантастики и постапокалипсиса. При этом ему не чужды и многие другие – вплоть до фэнтезийных!

Ниже вы найдете несколько идей наступившего будущего для ваших игр. Все они свободно сочетаются друг с другом – корпорации, захватившие власть после мировой войны с превеликим удовольствием установят тоталитарный режим и прикроют его благостным фасадом фальшивой утопии в виртуальной реальности.

Бесконтрольный прогресс

Научные прорывы следуют один за другим. Человечество обжирается их плодами, не очень-то задумываясь о последствиях. Впрочем, ему и *не дают* задумываться – ведь это отрицательно скажется на прибылях. Новинки выбрасывают на рынок после минимально необходимых испытаний. А побочные эффекты... За возможные неблагоприятные результаты применения устройства компания-производитель ответственности не несет.

Виртуальная реальность

Реальный мир опустел. Да и так ли он реален, если миллиарды променяли его на виртуальный? Глобальная сеть про-

никла во все сферы жизни, более того – контролирует их, исподволь, или открыто. А тех, кто все же сумел ее обмануть, можно без проблем приструнить ударом *настоящей* дубинки по *настоящему* телу.

Корпорации у власти

Транснациональные корпорации – истинные хозяева мира. Правительства существуют лишь для того, чтобы лоббировать их интересы, а граждане – для того, чтобы *потреблять*. Реклама льет сладкую ложь с каждого экрана, из каждого динамика, а потеря работы означает верную гибель, ведь тот, кто не способен потреблять, обществу не нужен. Тот же, кто *не желает* потреблять – опасный смутьян или, хуже того – революционер.

На краю

Мир замер на краю пропасти. На дне его поджидает глобальная катастрофа или мировая война. Это ощущают и директора в роскошных особняках, и клерки в тесных боксах, и домохозяйки на сверкающих хромом кухнях, и даже уличные попрошайки. Но что-то менять слишком поздно – или попросту бесполезно. Так почему бы не кутнуть напоследок?

Пост-постапокалипсис

Мир поднялся из праха великой катастрофы, но не усвоил ее уроки. Безработица, голод, нищета, разруха и социальное неравенство по-прежнему не видны из панорамных окон небоскребов. Многие ищут справедливости с оружием в руках, но находят лишь смерть... или лазейки, ведущие к вер-

пинам власти. Увы, те, кому удается их достичь, редко вспоминают об *абстрактной справедливости*.

Тоталитарный режим

Все достижения науки и техники употреблены для ограничения или даже искоренения личных свобод. Гражданин воспринимается, как винтик в безупречно отлаженном механизме, и отношение к нему соответствующее – «делай свое дело или умри».

Трансгуманистическая диктатура

Технический прогресс победил смерть и болезни, но не победил человеческую природу. Большинству достаются лишь жалкие объедки трансгуманистического пира – да и те стоят недешево. Сверхлюди в совершенных вечных телах правят миром. Они не готовы делиться могуществом и бессмертием с низшими существами.

Фальшивая утопия

Вся несправедливость мира надежно скрыта за внешним благополучием. Для того чтобы стать счастливым, достаточно принять правила игры и не проявлять чрезмерного любопытства. Блеск хромированной стали, яркая неоновая радуга, сверкающие стразами одежды и доступные развлечения на любой вкус легко помогают забыть тем, кто принял *правильное* решение. Для остальных существует лишь изнанка мира – ад, которым они расплачиваются за обманчивое чувство свободы и еще более обманчивую надежду что-то изменить.

Холодная война

Информационное и экономическое противостояние сверхдержав растянулось на поколения. Многие думают, что так было *всегда*, и искренне ненавидят *тех, других*. Несмотря на непомерно раздутые армейские бюджеты, борьба вряд ли имеет шанс перерасти в открытый конфликт – правда, знают об этом немногие. Мировые лидеры используют страх перед войной, чтобы упрочить свое положение и лишить население последних ошметков прав и свобод.

Человек не у дел

Механизмы вытеснили человека почти изо всех сфер деятельности. Мало кто может конкурировать с роботами-специалистами без дорогостоящих киберимплантатов, и даже представители творческих профессий сдают позиции под напором самообучающихся нейросетей. Инфраструктурой управляют суперкомпьютеры. Машины беспрекословно делают всю черную работу, но как знать, не они ли теперь подлинные хозяева мира?

Насущные проблемы

Для историй в жанре киберпанка характерен темный, нуарный колорит. Выражается это прежде всего в том, что герои могут *хотеть* изменить мир, но фактически *не способны* на это. Почему? То, что делает мир таким, каков он есть, заключено не в кабинетах транснациональных корпораций, не в президентских креслах сверхдержав, не в штаб-квартирах борцов с режимом. Оно во всех и каждом, начиная от корпоративных бонз и заканчивая распоследним бездомным. Герои – не исключение.

Ниже вы найдете наиболее распространенные морально-этические проблемы, встающие перед героями киберпанковских историй. Они не обязательно являются основными конфликтами, но так или иначе будут затронуты в большинстве характерных для жанра сюжетов. Отношение к этим проблемам во многом определяет образ героя и мира вокруг него.

Границы личного пространства – чем можно поступить ради безопасности? О чем печется государство, искореняя сетевую анонимность? За кем *на самом деле* следят городские видеорегистраторы? Кто и зачем занимается сбором персональных данных, и нужно ли с этим бороться? Почему, несмотря на все усилия властей, подпольщики раз за разом наносят удары, а обороты черного рынка и уровень

преступности растут год от года? И имеет ли право государство вторгаться в частную жизнь гражданина, руководствуясь лишь соображениями его безопасности?

Клонирование и евгенические программы – игры в творца или необходимость? Этично ли насильственное изъятие у клона донорских органов? Является ли клон родственником оригинала с юридической точки зрения? Допустимо ли вмешательство человека в естественный эволюционный процесс? К чему приведет государственный контроль рождаемости? Оправдано ли медицинское вмешательство в развитие плода? К чему приведет централизованное распределение рабочих мест в зависимости от физических и умственных достоинств человека?

Планета – дом или сырьевая база? В погоне за прибылью корпорации редко вспоминают о последствиях для окружающей среды – даже реже, чем о последствиях для пользователей. Как изменить такое положение вещей, а главное – нужно ли? Возможно ли это сделать в принципе, или проще решать проблемы по мере их поступления? Не является ли чрезмерное внимание к проблемам экологии очередным способом повысить продажи? И *существуют ли* эти проблемы вообще?

Права синтетических форм жизни и место искусственного интеллекта в обществе. Этично ли заставлять разумное существо заниматься рутинной или чем-то унижительным, даже если это существо – робот или компьютер-

ная программа? Идентичен ли цифровой слепок личности своему оригиналу? Возможен ли перенос сознания на цифровой носитель – или это всего лишь копирование? Способен ли искусственный интеллект на человеческие эмоции? Может ли робот испытывать благодарность или привязанность? Завидует ли человеку искусственный интеллект, или считает себя высшей формой жизни? Может ли робот ненавидеть или мстить? Может ли робот проявлять заботу или даже *любить*? И если да, то может ли человек отвечать ему взаимностью?

Проблемы самоопределения и идентификации. Что делает мужчину мужчиной, а женщину – женщиной в мире, где аугментации тела сделались обыденностью? Остается ли человеком тот, кто загрузил свой разум в тело кота? Становится ли человеком кот, способный говорить и мыслить при помощи кибернетической надстройки мозга?

Протест – битва за справедливость или борьба за аудиторию? Многие ли из «борцов за свободу» действительно пытаются что-то изменить к лучшему? Или инакомыслие – такой же элемент системы, как и благонадежные обыватели, а вооруженные восстания и акции протеста – способ накрутки рейтингов и продажи рекламного времени?

Система против одиночки – сытый плен или голодная свобода? Диктат моды и общественные устои требуют безоговорочного подчинения. Будь, как все, думай, как все, делай, как все. Не хочешь – держи удар. К тому же в кор-

мушки благонадежных граждан регулярно засыпается комбикорм. Выйти за рамки дозволенного означает бросить системе вызов – и погибнуть... или основать *собственную систему*.

Сингулярность. Технологии меняют технологии, новинки выходят на рынок ежемесячно, а то, что было переднем краем прогресса полгода назад, безнадежно устаревает. Прошлый опыт не имеет значения, и даже у глав корпораций нет уверенности в том, что кто-то стоит у бешено вращающегося руля. Обыватели должны бежать изо всех сил только для того, чтобы остаться на месте. Никто не знает, что ждет людей впереди, но если они не будут постоянно меняться и приспосабливаться, то погибнут, станут теми потерянными поколениями, что увядают на задворках прогресса.

Социальная изоляция. Люди стали одиноки. Во времена, когда можно поддерживать связь, находясь на разных концах планеты, люди перестали дорожить ею. И разучились ее создавать. Каждый сам за себя дома, на работе, на вечеринке. «Друзья», «родственники», «коллеги» – теперь это лишь ярлычки, которые можно навесить на окружающих при помощи соцсетей. А можно и не вешать, ведь встречи мимолетны, а чувства – всего лишь химические процессы.

Технологическое рабство. Человек окружен технологиями и они стали частью человека. Но не слишком ли люди надеются на современные достижения науки и техники? Насколько зависим человек от современных имплантатов и до-

стуга в Сеть? Развивается человечество или деградирует, опираясь на твердую руку технологического процесса? Возможно, человек стал слишком слаб для того, чтобы самостоятельно идти вперед?

Этические аспекты трансгуманизма. Философия трансгуманизма предполагает, что достижения науки и техники не просто *могут* изменить человечество к лучшему, но *должны* это сделать. Но так ли это на самом деле? Станет ли человек лучше, если обретет вечную жизнь и лишится всех слабостей смертного тела, и не утратит ли после этого право называться человеком? И что делать с теми, кто *не захочет* себя менять?

Герои, статисты и персоны

Герои: так называются персонажи под управлением игроков. Они – протагонисты истории, которую совместно создают мастер и игроки, они избраны Судьбой (для чего именно – вопрос открытый). Герой – ведущая роль на сцене мироздания, точка приложения сил Судьбы. Именно к героям протянуты Нити Судьбы – страховочная сеть над бездной... или ниточки своенравного кукловода.

Впрочем, в киберпанке герои редко склонны к *героизму*.

Статисты: это персонажи и существа под управлением мастера. Они – второстепенные лица истории. Главное отличие статистов от героев – невозможность прибегнуть к помощи Нитей Судьбы. Несмотря на это, статисты могут обладать Атрибутами и Трюками и совершать Уникальные ходы (принимая все возможные последствия совершения Ходов без обрыва Нитей).

Персоны: это статисты, роли которых сопоставимы по значимости с ролями самих героев. Это не имеет никакого отношения к могуществу или социальному статусу. Директор, пославший героев на поиски беглого синтоида, – всего лишь статист, он не принимает значимого участия в истории (хотя отчасти участвует в ее завязке). От действий директора мало что зависит – он остался за кулисами, в комфортабельном небоскребе корпорации. А вот эмансипиро-

ванный сервороид одного из героев, помогающий хозяину как в бою, так и вне его, – без сомнений, персона. Его успехи и неудачи очень даже влияют на развитие истории. Хоть сервороид и не является главным действующим лицом, Судьба присматривает за ним... в полглаза. Персоны могут обладать Атрибутами, использовать Ходы, являющиеся их частью (приняв на себя все возможные последствия) и прибегать к помощи Нитей Судьбы. Конечно же, у персон, как и у героев, есть Недостатки!

Нередко Судьба готовит для персон особое место в своих планах. Героям не стоит удивляться, увидев живым и здоровым антагониста, которого они с таким трудом одолели неделю назад (хотя мастеру лучше не злоупотреблять сюжетным иммунитетом!).

«Нити Судьбы» – игра о приключениях группы товарищей или как минимум единомышленников. Правила не предполагают конфликтов героев, хотя *могут* реализовать их технически. Если мастер и игроки согласны с тем, что герои противостоят друг другу, то все, что герой может сделать со статистом, он может сделать и с другим героем.

Герои и Судьба

Судьба не олицетворяет какую-то *определенную* высшую силу. Прежде всего, Судьба – элемент роли игрока, который решает, когда герой получит поддержку, а когда – нет. Какой облик примет Судьба – госпожи удачи, стечения обстоятельств, сюжетного иммунитета или сбоя в программном обеспечении зависит от контекста вашей истории. От него же зависит, насколько очевидно вмешательство Судьбы для героев и статистов, их окружающих.

Структура игровой сцены

Сценой называется эпизод с участием героев. Из множества таких эпизодов и состоит игра. Разговор с информатором, бегство от боевого робота, обыск тел на месте преступления – все это сцены.

Игровая сцена состоит из следующих этапов:

1. Мастер описывает наполнение сцены – декорации и события вокруг героев.

– Что за люди собрались в месте встречи? Привлекло ли внимание появление героев?

– Робот преследует героев по земле, или передвигается при помощи реактивных левитаторов? Использует ли он свое вооружение?

– Все мертвы, или есть и те, кого еще можно спасти? Не попытается ли кто-то помешать героям?

При создании наполнения сцены мастер может сразу принять решение, основанные на импровизации и контексте ситуации, или определить некоторые детали при помощи игромеханических инструментов – проверок Неприятностей, Впечатлений и ввода в игру Недостатков героев. Подробнее об этом читайте в соответствующих разделах книги.

Описание сцены вовсе не должно быть литературным, хотя хороший слог мастера, безусловно, выгодно скажется на атмосфере игры. Главное, чего должен достичь мастер –

донести до игроков информацию, которую они смогут использовать при описании действий своих героев.

2. Игроки задают уточняющие вопросы (если это требуется) и описывают действия своих героев.

– Герои предложат информатору пару кредитов за нужные сведения, или попытаются добиться своего при помощи угроз?

– Герои попытаются спрятаться от робота на заброшенном заводе, или заманят в узкий переулок и дадут бой?

– Герои помогут раненому сами, или вызовут специалистов?

На этом этапе игроки не только заявляют, что делают их герои, но и решают, вмешается ли в события Судьба. Они могут воспользоваться Нитями Судьбы и совершить Ходы Судьбы, повлияв на наполнение сцены и ее контекст. Подробнее об этом читайте в разделе «Нити Судьбы».

3. Мастер объявляет, какие проверки должны совершить герои (и должны ли вообще), определяет их сложность и описывает последствия действий героев.

– Информатор охотно принимает деньги и делится тем, что знает, или бросается наутек?

– Робот легко находит героев при помощи чувствительных сенсоров, или попадает в ловушку?

– Раненый обещает отплатить за помощь, или истекает кровью, пока медицинская бригада торчит в автомобильной

пробке?

Далеко не каждое действие и решение героев требует проверки. Определение ее принципиальной необходимости – одна из обязанностей мастера. Подробнее о проверках читайте в разделе «Проверки».

На этом этапе игроки также могут применять Ходы Судьбы, в том числе связанные с проверками. Подробнее об этом читайте в разделе «Нити Судьбы».

Новая сцена начинается, когда предыдущая так или иначе получает логическое завершение – герои узнали у информатора то, что хотели (или бросились за ним вдогонку), робот повержен (или остался далеко позади), а раненый отправлен в больницу (или медики констатировали его смерть). Если герои по каким-то причинам разделились, каждый из них станет участником отдельной сцены!

Проверки

Проверки – броски кубика K20, изображающие усилия героя, физические, волевые или умственные. Чем большее число выпало на кубике, тем больше шанс, что герой преуспеет. Например, когда герой совершает проверку Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату модификатор Характеристики. Различные факторы могут повысить или понизить шансы героя на успех. Они называются бонусами и штрафами и отображаются числами, которые прибавляются к результату броска или отнимаются от него.

Проверки совершаются против фиксированного числа – сложности, которую задают мастер или правила. Если результат равен сложности или превышает ее, герой достигает успеха.

При совершении проверки определите следующее:

- Результат, которого герой пытается добиться при совершении проверки.
- Сложность проверки, исходя из цели героя и контекста ситуации, если она не определена правилами.
- Цену провала проверки, если она не определена правилами.
- Допустимость Успеха с Неприятностями и потенциалъ-

ные Неприятности, если он возможен.

Градации успеха: некоторые проверки имеют градации успеха – например, проверки Доблести и Меткости. В этом случае важна величина разницы между результатом проверки и заданной сложностью.

Преимущества и Помехи: порой обстоятельства складываются неблагоприятно или, наоборот, благоволят герою. В этом случае бросьте дополнительный кубик за каждую Помеху или Преимущество. Выберите меньший результат, если герой находится под действием Помехи, и больший, если герой обладает Преимуществом. Одновременное действие 1 Помехи и 1 Преимущества сводит их на нет.

Герой не может страдать больше, чем от 2 Помех за бросок, как и не может реализовать больше 2 Преимуществ за бросок, то есть максимальное число кубиков в броске – 3.

Активные проверки: подразумевают некие действия героя – атаку, бег, прыжки, разговор, поиск. Проверки на потерю сознания, сопротивление яду, опьянению и тому подобные не относятся к активным.

Статичные значения Навыков: отражают длительные усилия героя, повторяющиеся достаточно регулярно. Не кидайте кубик, вместо этого прибавьте 10 к значению Навы-

ка и/или модификатору используемой Характеристики. Прибавьте к значению 5, если герой обладает Преимуществом, или отнимите 5, если герой страдает от Помехи. Вы можете применять статичные значения, когда герой стоит на часах, крадется по пустырю, ищет улики или обшаривает стены в поисках вентиляционной решетки. Это не обязательно подразумевает, что герой сконцентрировался на одном деле – он может озираться по сторонам в поисках затаившихся врагов и при этом палить из пистолета. Разумеется, вы всегда можете использовать обычные проверки, если вам больше по нраву сюрпризы!

Критический провал и успех: выпав на кубике, **1** и **20** отражают ошеломительные провалы и успехи на грани возможного соответственно. В таких случаях мастер может ввести в игру дополнительные эффекты броска, кроме успеха или неудачи. При выпадении **20** на кубике мастер может засчитать автоматический успех проверки, даже если бросок не превысил сложность задачи. При выпадении **20** во время проверок Доблести или Меткости цель всегда теряет минимум **1 ЕЗ** (даже если Доблесть или Меткость героя не достаточно велики).

Критические провалы мастеров своего дела и Критические успехи дилетантов кому-то могут показаться нелогичными. С другой стороны, это мощный повествовательный инструмент, который не стоит игнорировать. Почему ки-

борг-убийца не смог прикончить девчонку-официантку? Как банковский клерк изменил законы виртуальной реальности? Чем бродяга из трущоб привлек дочь президента? Объяснив, из-за чего спасовал мастер и преуспел дилетант, вы насытите вашу историю интереснейшими подробностями.

Примерная сложность задач

Задача	Сложность
Примитивная	5
Повседневная	10
Придется попотеть	15
Работа для эксперта	20
Вызов для эксперта	25
На грани возможного	30

Успех с Неприятностями. Если герой не прошел проверку, игрок может предложить ввести в игру Неприятность, позволяющую тому преуспеть или сопутствующую успеху. Например, шпион открыл сейф, но система безопасности оповестила охрану. Или боец поразил противника, но дешевый клинок сломался при ударе. Считайте, что герой добился минимально необходимого успеха и автоматически получил вариант «Катастрофа» при проверке Неприятностей. Не протягивайте к герою Нить – его наградой за Неприятность будет успех проверки.

Ниже вы найдете возможные примеры Неприятностей,

осложняющих успех проверки.

– **Временные затраты:** выполнение задачи требует гораздо больше времени, чем планировал герой.

– **Возможность для недругов:** успех героя позволяет недругам приблизиться к своей цели, или даже достичь ее.

– **Герой под ударом:** герой преуспел, но оказался в затруднительном положении.

– **Невыгодная позиция:** успех вынуждает героя занять невыгодную позицию.

– **Оповещение недругов:** выполнение задачи привлекает к герою нежелательное внимание.

– **Ослабление эффекта:** герой выполнил задачу, но в самом скором времени статус-кво будет восстановлено.

– **Перерасход ресурсов:** герой преуспел, но потратил гораздо больше ресурсов, чем планировал.

– **Поломка снаряжения:** герой справился с задачей, но его снаряжение пришло в негодность.

– **Союзники под ударом:** успех героя приводит к тому, что его товарищи оказываются в затруднительном положении.

– **Ущерб:** герой добился своего, но получил Опасную рану. Герой теряет число ЕЗ, достаточное для получения Опасной раны вне зависимости от имеющихся у него защитных средств.

Если герой не распределил Очки опыта в Навык, проверку которого он совершает, выберите 1 дополнительную Непри-

ятность из списка.

Если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике (или правила не позволяют ему совершить проверку в принципе), выберите 1 дополнительную Неприятность из списка.

Мастер может запретить успех с Неприятностями, если, по его мнению, герой в ходе успеха приобретет значительно больше, чем потеряет, или если при проверке на кубике выпала 1.

Успех с Неприятностями и Экспертные навыки: герой может применять Успех с Неприятностями при использовании Экспертных навыков, к которым не имеет доступа, хотя фактически бросок кубика не совершается.

Взаимопомощь. Герои могут помогать друг другу, если логика ситуации допускает такую возможность. Выберите героя, который будет совершать основную проверку и определите тех, кто ему помогает. Определив сложность проверки, отнимите от нее 5 – это сложность задачи для помощников. Совершите проверку профильной Характеристики или Навыка для каждого из помощников. Если помощник преуспел в проверке, герой, совершающий основную проверку, получает Преимущество. Если помощник потерпел неудачу, герой, совершающий основную проверку, получает Помеху. Не забывайте, что одновременно герой не может иметь более 2 Преимуществ или Помех на бросок.

В бою правила взаимопомощи работают иначе (смотрите маневр «Финт» и правило «Все на одного»).

Когда бросать кубик?

Не бросайте кубик, если герой занят рутинными делами, не ограничен во времени и ресурсах и при этом имеет хотя бы 1 очко опыта в Навыке. Не бросайте кубик, если успех или неудача не имеют значимых последствий.

Бросайте кубик, если герой рискует чем-то важным – репутацией, богатством, жизнями друзей (или своей собственной). Бросайте кубик, если герой ограничен во времени и ресурсах.

Состязания

Обычно для определения успеха или неудачи действия героя или статиста достаточно бросить кубик – все положительные и отрицательные факторы включены в бросок системой и мастером. Однако в некоторых ситуациях мастер может решить добавить в ситуацию остроты – например, когда статист активно противостоит герою. В этом случае мастер и игрок бросают кубики, прибавляют к ним все необходимые бонусы/штрафы и сравнивают результаты. В состязании побеждает тот, чей финальный результат окажется больше.

Если при Состязании противники получают равные результаты, то ни одна из сторон не может взять верх, и ситуация остается такой же, как и до броска. Рекомендуется использовать Состязание только если герою противостоит персона или другой герой.

Применение этого правила может значительно затянуть игру, особенно боевые сцены. Кроме того, сложность многих проверок фактически возрастет на 1. Если вы все же решили использовать правило, замените во всех формулах 10 на бросок K20. Даже параметр Защиты может при желании обрабатываться таким образом.

Округление результатов

Все дробные числа, получившиеся в результате расчетов, округляются в меньшую сторону.

Частное превосходит общее

Атрибуты, Трюки, хаки и элементы снаряжения часто позволяют совершать нечто, недоступное обычным людям (и даже героям, у которых другой набор снаряжения, Атрибутов и Трюков). Описания Атрибутов, Трюков, предметов и способностей существ могут противоречить основным правилам, создавая исключения. В таких случаях частное правило всегда превалирует над общим. Например, герой с Трюком «Опытный стрелок» игнорирует свойство «Перезарядка» у огнестрельного оружия, что позволяет ему совершать Быструю атаку однозарядными винтовками и пистолетами. Это исключение из основных правил, но герой много тренировался, чтобы повысить темп стрельбы, а игрок заплатил за Трюк 5 Очков опыта!

Неприятности

Зачастую проблемы создают герои, но иногда Неприятности сами находят их. Неприятности изображают неблагоприятные события, которые могут случиться, а могут и пройти стороной. В потенциально опасной для героя сцене, такой как прогулка по зловонным трущобам, обыск заброшенного цеха или кульбиты на проржавевшем карнизе, мастер может сделать проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Я смеюсь в лицо опасности! Герой вышел сухим из воды. Ну, на то он и герой.
13-18	Ну и денек! Герой вовремя заметил надвигающиеся трудности. Скорее всего, он сумеет их избежать. Скорее всего...
7-12	Кажется, у меня проблема! Герой оказался в сложном, но не безвыходном положении.
1-6	Катастрофа! Герой на волосок от смерти. Из грязного кабака вывалилась пьяная шпана, в цеху ожила дряхлая система безопасности, а ржавый металл просел под ногами. Герою будет непросто выкрутиться.

Неприятности всегда должны оставлять герою хотя бы мизерный шанс спастись и не должны убивать его сразу. Мастер может менять градации, да и вообще не обязан их делать – если он желает ввести Неприятность в игру, она случится и без какого-то там броска.

Это правило может использоваться и несколько иначе – для определения того, оказался ли под рукой у героя необхо-

димый предмет, есть ли поблизости разыскиваемое героем заведение и т. п. Например, скрываясь от преследования, герой забирается в незнакомую квартиру и пытается найти там оружие. Проверка Неприятностей покажет, держит ли хозяин в доме заряженный дробовик или хотя бы бейсбольную битку. В противном случае герою придется довольствоваться пластиковыми ложками или ножкой от стула!

Игрок всегда может принять худший вариант Неприятностей и протянуть к герою 1 Нить Судьбы. Примите решение до броска кубика.

Неприятности под контролем: обычно Неприятности случаются внезапно, но иногда герою выпадает шанс смягчить (или усугубить) эффект. Если мастер считает, что герой может как-то повлиять на результат, герой может совершить проверку Характеристики или Навыка, уместного в контексте ситуации. Например, в трущобах может постараться не мозолить окружающим глаза и использовать Скрытность против сложности, установленной мастером. Это все еще не помешает герою случайно наткнуться на агрессивную шпану, но может *понизить* шанс такой встречи. Если герой прошел Скрытность на 3, то к числу, выпавшему при проверке Неприятностей, будет прибавляться 3. Если герой провалил Скрытность на 2, то его потуги выглядеть незаметно привлекают внимание окружающих, а из числа, выпавшего при проверке Неприятностей, будет вычтено 2.

Нити Судьбы

Как бы ни был ловок, умен и могуч герой, именно благоволение Судьбы выдвигает его на ведущие роли. Нити Судьбы отображают невероятное везение героев – то, что заставляет обывателей упоенно обсуждать их в чатах и репостить истории с их участием в личных блогах. Однако Судьба присматривает не только за героями – персонам также доступны Ходы Судьбы!

Начальное число Нитей: герои и персоны начинают игровую встречу с 2 протянутыми Нитями. К ним можно протянуть дополнительные Нити по ходу повествования, если игрок или мастер введет в игру их Недостатки. Одновременно к герою или персоне не может быть протянуто больше 5 Нитей Судьбы. Неиспользованные к концу встречи Нити обрываются, и следующую встречу герой или персона опять начнет с 2 Нитями.

Если Судьба (в лице мастера и игроков) сочтет нужным, новые Нити могут протягиваться к героям и персонам не в начале игровых встреч, а по завершении важных сюжетных вех или даже *перед* ними. Например, Нити протянутся к героям накануне вторжения на секретную базу – или после того, как бой так или иначе завершится. В этом случае любой герой, к которому протянуто меньше 2 Нитей, увеличивает их число до 2. Герои, к которым протянуто больше 2 Нитей,

сохраняют их. Заметьте, что к персонам-антагонистам также протянутся новые Нити!

Недостатки и Нити Судьбы: ввод в игру Недостатка – основной способ получения Нитей Судьбы героем. Судьба помогает герою не просто так. Ей нравится следить за тем, как герой барахтается в неприятностях – даже если в результате он пойдет ко дну.

Подробный перечень возможных Недостатков вы найдете в разделе «Недостатки».

Темная сторона Атрибута: другой способ протянуть к герою Нити – ввод в игру Темной стороны Атрибута.

В отличие от полноценных Недостатков, проявления Темной стороны достаточно ситуативны, а потому целиком и полностью отданы фантазии игроков и мастера. Не забывайте, что ввод в игру Темной стороны (также как и Недостатка) должен осложнять герою жизнь и создавать возможности для развития сюжета.

Возможные примеры Темных сторон каждого из Атрибутов вы найдете в разделе «Атрибуты».

Ввод Недостатка или Темной стороны в игру: каждый раз, когда Недостаток или Темная сторона героя входят в игру, протяните к нему 1 Нить. Как правило, именно *игрок* решает, когда Недостаток или Темная сторона его героя войдут в игру. «Вход в игру» означает создание ситуации, в которой Недостаток или Темная сторона осложняет жизнь героя. Игрок описывает затруднение, с которым столкнул-

ся его герой, и если мастер считает проблему достаточно серьезной, к герою протягивается 1 Нить Судьбы.

Обратите внимание, что если герой с Недостатком Пьяница тихо-мирно напился, это никак не осложняет его жизнь и ничего не привносит в историю. Но если Пьяница напился и избил любимого сына местного криминального босса, Недостаток, безусловно, вошел в игру и оставил в ней след. Если Любвеобильный герой потискал смазливую официантку в кафе, это вряд ли потянет на приключение. Однако если полиция застанет его в постели с нелегальным клоном знаменитой поп-дивы, Недостаток сработал, как надо.

Нити и герои без Недостатков: да, такое тоже может случиться. Вряд ли герой без Недостатков так уж идеален, но ни одна из его страстей не способна захватить его целиком даже на мгновение. И все-таки он остается игрушкой в руках Судьбы, как и остальные герои!

Во время игры постоянно возникают ситуации, так или иначе подвергающие героя опасности. Игрок может предложить мастеру вариант развития такой ситуации, неблагоприятный для героя. Если мастер принимает этот вариант, игрок протягивает к своему герою 1 Нить.

Например, герой подкрадывается к охраннику, но контрафактные сервоприводы в его ступнях громко жужжат и обнаруживают его присутствие. Или герой желает заправить автомобиль и обнаруживает, что заправочную станцию только что разгромила местная банда. По сути, это Неприятность,

которую мастер не собирался вводить в игру! Игроки за героев с Недостатками также могут использовать этот метод.

Капризы Судьбы: игрок может оборвать 1 Нить своего героя и ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя другого игрока или персоны. К герою или персоне, Недостаток или Темная сторона которого вошли в игру, протягивается 1 Нить. Мастер может оборвать Нить персоны, чтобы ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя, когда это выгодно персоне.

Если игрок не желает принимать последствия, он должен оборвать 1 Нить своего героя. Хотя, конечно, не стоит этим злоупотреблять. Когда Недостаток или Темная сторона героя входят в игру, а к нему не протянуто ни одной Нити, ему придется столкнуться с последствиями, хочет он того, или нет. Разумеется, в этом случае к герою протягивается Нить.

Игрок может протянуть к своему герою Нить, когда:

- Недостаток героя входит в игру.
- Темная сторона героя входит в игру.
- принимает Неприятность до проверки Неприятностей.

Игрок должен оборвать Нить (или несколько, если этого требует ситуация) своего героя, когда:

- отказывается от последствий Недостатка или Темной стороны, введенных в игру.
- делает Ход Судьбы.
- желает ввести в игру Недостаток героя другого игрока.

– желает избежать проверки Неприятностей. Для тех случаев, в которых это важно, считайте, что при проверке выпало 20.

– желает сохранить жизнь персоне или статисту, провалившему проверку Выносливости при Опасной ране или смерти.

Очки опыта и Нити Судьбы: Очки опыта могут быть использованы героями как для развития, так и для получения благосклонности Судьбы. Выберите один из этих вариантов в начале игровой встречи:

– В начале игровой встречи игрок может протянуть к своему герою до 3 Нитей, потратив до 3 Очков опыта (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Игрок может протянуть к своему герою до 5 Нитей, потратив до 5 Очков опыта в перерывах между сценами (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Очки опыта, имеющиеся в распоряжении героев, могут быть использованы как Нити Судьбы в *любой* момент игры. Обратите внимание, что это сделает героев невероятно могущественными, так как теоретически у них могут быть и Очки опыта, и максимальное количество Нитей!

Ход Судьбы (Ход) – прямое вмешательство высшей силы в жизнь героя. Обрывая Нити, игроки могут влиять на происходящее в игре, добавлять в сцены статистов, факты их биографии, элементы обстановки и многое другое. Игрок может обрывать любое число Нитей своего героя, комбини-

руя любое число Ходов (если в описании Хода не сказано обратного). Некоторые Ходы доступны лишь героям, имеющим определенные Атрибуты – это **Уникальные ходы**.

Ходы, описанные ниже, доступны любому герою или персоне:

1. **Повезло!**

– 1 Нить. Перебросьте кубик 1 раз. Вы не обязаны принимать второй бросок, если он хуже первого. Любой кубик может быть переброшен не больше 2 раз. Перебрасывая проверки с Помехами или Преимуществами, перебросьте все кубики.

– 1 Нить. Проигнорируйте 1 Помеху, мешающую вашему герою.

– 2 Нити. Получите успех на проверку героя. Оборвите Нити до того, как брошен кубик. Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый успех. Вы не можете использовать этот Ход, если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике.

Также вы можете провалить проверку героя. Вы можете использовать Ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый провал.

– 4 Нити. Получите Критический успех на проверку ге-

роя. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20. Вы можете использовать этот Ход, даже если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике, и в этом случае он получает все дополнительные эффекты Критического успеха.

Также вы можете критически провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 1.

Повезло! и Экспертные навыки: герой может применять Ходы этой категории при использовании Экспертных навыков, к которым не имеет доступа, хотя фактически бросок кубика не совершается.

2. В нужном месте в нужное время.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену предмет/элемент обстановки/статиста. Ржавый нож, спрятанный в тюремном матрасе, незаметная дверь в тупике, полисмен, прибежавший на крики о помощи, – приемлемые варианты. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Сделайте игровую заявку ретроспективно. Например, вы забыли сказать мастеру, что герой несет с собой запас энергетических

батарей. Возможно, вы просто-напросто решили, что герою *не пригодится* много батарей. Теперь, если герой отправится исследовать подвалы человеконика, вам придется оборвать 1 Нить, чтобы герой все же взял батареи и фонарь с собой.

Чем дальше во времени отстоит возможность реализации такой заявки, тем больше Нитей придется оборвать. Одно дело, когда герой еще вчера заходил в супермаркет, где мог приобрести все необходимое, и совсем другое – когда герой несколько месяцев странствует в пустошах за пределами городского купола.

3. Старый знакомый.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену/игру *симпатизирующего* герою статиста – родственника, друга, должника. Не забывайте, статист не может появиться из ниоткуда! Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста – Недостаток, грязный секрет, не афишируемую черту характера или событие из прошлого. Вам все еще требуется объяснить, откуда герой узнал об этом.

– 1 Нить. Введите в игру известный вам Недостаток статиста. Герой, чья Нить оборвана, обязан принимать участие в сцене (и посылно содействовать вводу Недостатка в игру).

Имейте в виду, что в этом случае к персоне будет протянута 1 Нить.

4. Рука Судьбы.

О возможности использования этого Хода необходимо договориться с мастером и соигроками до начала игры – некоторые могут счесть его «нечестным» или выходящим за рамки привычного игрового процесса.

– От 1 до 3 Нитей (или больше на усмотрение мастера). Статист по выбору игрока, оборвавшего Нити своего героя, попадает в Неприятности. 1 оборванная Нить приведет к результату «Ну и денек!», 2 оборванных Нити – к результату «Кажется, у меня проблема!», 3 оборванных Нити – к результату «Катастрофа!». По взаимной договоренности игроки могут оборвать Нити нескольких разных героев, чтобы достичь нужного результата. Герои не обязаны присутствовать в одной сцене со статистами, попадающими в Неприятности. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если игроки предлагают нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры. Также игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь героям других игроков, как описано в Ходе «В нужном месте в нужное время».

Изменения, внесенные в игру с помощью обрыва Нитей, становятся частью истории и могут иметь далеко идущие последствия, в том числе негативные для героев.

Игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь

важным для них статистам. При этом для них доступны Ходы из категорий «Повезло» и «В нужном месте в нужное время».

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Здесь вы узнаете о том, как герои и статисты устроены с точки зрения игровой механики, что дается им легко, а что вызывает затруднения, что задает пределы их возможностей и как именно Судьба может направить их и помочь им.

Герои, имплантаты и внешний вид

В мире наступившего будущего абсолютно все имеют встроенные кибернетические имплантаты. Как правило, это бытовая необходимость – без нейрогарнитуры не выйти в Сеть, без интегрированных биометрических систем невозможно передвигаться по мегалополисам и совершать покупки. Даже обитатели самых диких, неблагополучных и отдаленных районов мира хоть сколь-нибудь киберизированы.

Это не означает, что любой герой выглядит, как биомеханическое чудовище (хотя он *может* иметь такую внешность, и найдется немало тех, кто искренне восхитится при встрече). Большинство бытовых имплантатов скрыты внутри тела и, по сути, являются внутренними органами. Тем не менее, Характеристики, Навыки, Атрибуты, Трюки и даже Недостатки героя могут быть напрямую связаны с киберапгрейдами, если игрок того желает. Высокая Сила может означать прием стероидных комплексов и долгие часы, проведенные в тренажерном зале – или новейшие силовые имплантаты в теле героя. Высокая Наблюдательность достигается как при помощи встроенных систем сортировки информации, так и благодаря привычке быть начеку. Боевые рефлексy можно выработать годами тренировок, но большинство предпочитает использовать специализированное программное обеспечение и комплексную аугментацию нервной

системы.

Итак, добро пожаловать в наступившее будущее! Здесь возможно *все!*

Станции подзарядки: энергия – кровь мира наступившего будущего, зарядные станции можно найти в самых неожиданных местах. Восстановление 100 Энергоимпульсов имеет СП 2 и занимает 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене). Обратите внимание, что если энергоемкость заряжаемой батареи меньше 100 Энергоимпульсов, СП зарядки не изменится. Благодарим за использование наших зарядных станций!

Муниципальные станции подзарядки: в мире наступившего будущего правительство заботится о каждом! Без энергии гражданин не может потреблять услуги, значит, он получит ее бесплатно. Муниципальные зарядные станции никем не охраняются, работают медленно и ненадежно, и из-за этого часто становятся мишенью вандалов. Но все же они – единственная возможность запитать имплантаты для абсолютного большинства.

Энергия для всех: каждый раз, когда герои используют муниципальные станции подзарядки, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Энергия поступает! Восстановление 100 Энергоимпульсов занимает 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене).
13-18	Медленно, но верно. Восстановление 100 Энергоимпульсов занимает 1 минуту. Быстро образуется крикливая недовольная очередь.
7-12	Идет с перебоями. Восстановление 100 Энергоимпульсов занимает 10 минут. Возможно, герою стоит пополнить Энергию в другой раз, иначе люди в очереди может перейти к самым активным действиям!
1-6	Коротнуло! Герой восстанавливает 1 Энергию и получает Опасную рану. Если он потеряет сознание, может найтись немало желающих пошарить в его карманах!

В сутки герой не может бесплатно получить число единиц Энергии, превышающее значение этой Характеристики. Муниципальные станции подзарядки не имеют разъемов для подпитки внешних батарей.

Создание героя

Что вам понадобится для создания героя? Прежде всего, мысленно представить его. Откуда он? Чем зарабатывает на жизнь? Каков его характер? Что он любит, и что ненавидит? Есть ли у него друзья или враги? Есть ли у него семья? В чем он хорош, а в чем – не очень? Сколько ему лет? Ответив на эти вопросы, вы получите примерно абзац текста. Это – ваша подсказка. Какие-то детали непременно останутся за ее пределами, но о них вы сможете вспомнить уже во время игры – если захотите. В конце концов, большую часть образа раскрывают действия героя *во время игры*.

У героя есть:

- 6 Основных и 5 Вторичных характеристик – физические и ментальные возможности.
- Атрибуты – важнейшие детали образа и таланты, определяющие род занятий.
- Трюки – ловкие приемы или качества, способные серьезно облегчить жизнь.
- Недостатки, изображающие слабости и страсти.
- Ячейки Имплантатов для апгрейда своего тела. Начальное число ячеек равно Модификатору размера героя.
- Кредитоспособность, отражающая благосостояние.
- Стиль – набор визуальных маркеров, выражающих принадлежность к субкультуре.

– 10 Основных и 11 Экспертных Навыков, отвечающих за степень подготовки к всевозможным жизненным ситуациям.

Очки характеристик: создавая героя, вы распределяете 70 Очков характеристик по Основным характеристикам. Очки распределяются в любых сочетаниях – например, потратив 16 Очков, вы можете распределить их в любую одну Характеристику, получив значение 16. Если вы распределите 16 Очков по двум Характеристикам, то можете получить значения 9 и 7, 11 и 5 и так далее.

Начальная и максимальная величина Характеристик

При определении Характеристик героя ни одна из них не может превышать 18. Это значит, что игрок не может поднять Характеристики героя выше этого предела, даже если у него есть свободные Очки Характеристик или Очки Опыта. В дальнейшем, ни одна из Характеристик героя не может превышать 20. Максимальная величина Характеристик также ограничивает бонусы, которые герой получает из любых источников, кроме стимуляторов и имплантатов.

Мастер может уменьшать или увеличивать количество Очков характеристик, если это соответствует жанру и настроению игры. Следует, однако, помнить, что герои, собранные меньше, чем на 60 очков, не вполне приспособлены к приключениям. 70 Очков характеристик – оптимальный вариант, так как в этом случае придется выбрать, в чем герой будет хорош, а в чем – не очень.

Для антагонистов и прочих значимых фигур мастер может использовать любое количество Очков, даже превышающее то, на которое созданы герои. Для существ под управлением мастера не действует ограничение на максимальные Характеристики (хотя его все же стоит держать в голове).

После определения Основных и Вторичных характеристик вы должны:

– выбрать для героя 2 Атрибута.

– выбрать для героя 2 Трюка.

– выбрать для героя 0—2 Недостатка (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).

– распределить 10 Очков опыта по Основным навыкам и доступным Экспертным навыкам героя.

Мастер может уменьшать или увеличивать любое из этих чисел, если это соответствует жанру и настроению игры.

Отказ от Атрибутов: герой может отказаться от 1 Атрибута и получить 5 дополнительных Очков опыта. Если герой отказывается от 2 Атрибутов сразу, он получает 10 дополнительных Очков опыта (всего!).

Основные Характеристики

Сила (Сл): показывает, насколько герой развит физически. От этой Характеристики зависит, какой вес переносит герой, и ущерб, который он может нанести оружием, использующим мускульную силу. Также параметр Силы влияет на то, какое оружие герой сможет успешно применить.

Ловкость (Лв): отвечает за быстроту и координацию движений. Эта Характеристика так же важна для воина, как и Сила. Еще она пригодится герою, который собирается стрелять, карабкаться по металлоконструкциям и водить маслкар.

Выносливость (Вн): понадобится героям, проводящим много времени в не самых комфортабельных условиях. Высокая Выносливость означает, что герой крепок, редко болеет и легко оправляется от ран. Также от этой Характеристики зависит, в каких доспехах может эффективно действовать герой. Даже отменный силач может спасовать перед тяжеленным бронежилетом, которые надо таскать на плечах день-деньской!

Интеллект (Ин): помогает запоминать информацию и учиться на своих и чужих ошибках. Интеллект необходим любому герою, который желает иметь высокие параметры Навыков – именно он задает пределы их роста.

Мудрость (Мд): включает в себя находчивость, наблю-

дательность, здравомыслие и глубинные инстинкты. Именно Мудрость поможет герою вовремя заметить опасность... или просто избежать ее.

Обаяние (Об): позволит наладить контакт с окружающими и понравиться им, не особенно усердствуя. Этот параметр незаменим для того, кто предпочитает действовать исподволь и добиваться своего без применения насилия. Помимо этого, Обаяние определяет, в каком ключе герой воспринимает окружающий мир. Высокое Обаяние – залог оптимизма!

Обаяние никак не связано с внешней привлекательностью героя, хотя обаятельные герои *кажутся* окружающим симпатичными.

Модификаторы Характеристик: в большинстве формул используется не полное значение Характеристик, а так называемый модификатор. **Модификатор = (Основная характеристика – 10) ÷ 2.**

Основная характеристика	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4
20	5

Вторичные Характеристики

Единицы Здоровья (ЕЗ) = Выносливость × Модификатор размера существа. Эта величина показывает, сколько ущерба герой способен вынести, прежде чем потеряет сознание или умрет.

Размер существа	Модификатор размера
Крошечный	1
Маленький	2
Средний	3
Большой	4
Огромный	5
Громадный	6

Большинство существ величиной с человека имеют Средний размер. Их $ЕЗ = Вн \times 3$.

Скорость (Ск) = (Лв + Вн) ÷ 4. За 5 секунд времени герой может преодолеть число метров (или клеток, если при игре используется масштабная карта), равное своей Скорости.

В зависимости от своего размера, существо получает бонус или штраф к Скорости.

Размер существа	Штраф/Бонус
Крошечный	-2
Маленький	-1
Средний	0
Большой	+1
Огромный	+2
Громадный	+3

Воля (Вл) = (Ин + Мд) ÷ 4. Отвечает за самоконтроль, сопротивление хакам и вполне обыденным соблазнам.

Реакция (Рц) = (Лв + Мд) ÷ 4. Определяет порядок действия в боевых сценах и прочих ситуациях, в которых это важно.

Энергия (Эн) = (Ин + Вн): 4. Определяет энергетические резервы героя при использовании имплантатов. Энергия тратится при Активации имплантатов. Значение Энергии не восстанавливается со временем, но его можно восполнить с помощью зарядных станций или внешних батарей. Для восстановления 1 единицы энергии требуется 100 энергоимпульсов. Герой, Энергия которого достигла 0, находится На нуле.

У Вторичных Характеристик нет модификаторов. Во всех формулах используется их полное значение.

Боевые Характеристики

Доблесть (Дб) = Навык Владения оружием или Навык Рукопашного боя + модификатор Сл + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Доблесть героя, тем он опаснее в ближнем бою. На Доблесть оказывают влияние два разных Навыка – Владение оружием и Рукопашный бой, в зависимости от того, сражается герой вооруженным или безоружным.

Меткость (Мт) = Навык Стрельбы + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Меткость, тем опаснее герой в дистанционном бою. Луки и метательное оружие также учитывают модификатор Силы при подсчете Повреждений.

Доблесть и меткость не являются фиксированными характеристиками. Их значение может изменяться в зависимости от оружия, которое использует герой.

Бонус к Повреждениям обычно дается оружием и хаками. Чем он выше, тем больше шансов у героя нанести цели Повреждения.

Защита (Зщ) = Базовая защита + модификатор Лв + бонус доспеха + бонус щита. Чем выше Защита, тем сложнее поразить героя атакой.

Размер существа	Базовая защита
Крошечный	12
Маленький	11
Средний	10
Большой	9
Огромный	8
Громадный	7

Ношение некоторых доспехов ограничивает максимальный модификатор Ловкости, который можно использовать при подсчете Защиты и прочих проверках.

Проверки Доблести и Меткости подразумевают, что герой использует все доступные средства для нанесения Повреждений. Он выискивает уязвимые места доспехов и использует свое окружение, даже если не заявлял специфические Зоны поражения и не обладает особыми Трюками. Естественно, противник делает все возможное, чтобы помешать ему. Отсутствие Повреждений при проверке означает, что удар пришелся в щит или доспех, был отражен, не привел ни к чему серьезнее царапин и синяков... или просто не достиг цели. Не забывайте, что герою не обязательно *фактически* пробивать доспех, чтобы нанести рану – мощные дробящие удары могут серьезно травмировать даже человека в тяжелой броне, в то время как пули имеют неприятную привычку застревать в костях и имплантатах или проходить на вылет, минимизируя ущерб.

Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик

Нулевой уровень характеристики означает, что существо автоматически проваливает любые проверки, связанные с ней. Упавшие до нуля Сила, Ловкость и Скорость приводят к состоянию, близкому к параличу (хотя существо все слышит и может наблюдать за происходящим вокруг). Упавшие до нуля Интеллект, Мудрость и Обаяние приводят к коме. Если Реакция или Скорость существа падает до 0, оно впадает в ступор. Во всех этих случаях существо считается находящимся в состоянии Неподвижности. Существо с нулевой Волей покорно выполняет любые отданные ему приказы, даже очевидно самоубийственные. Если существо получит несколько приказов, противоречащих друг другу, то оно постарается выполнить их, удовлетворив максимальное число требований. Если Выносливость существа падает до нуля, то оно немедленно умирает или разваливается на части. Если существо потратило всю свою Энергию, оно находится На нуле.

Размеры существ

В киберпанке представлено множество существ, размером превышающих человека или ощутимо уступающих ему. Как правило, это роботы и киборги. За эталон размера принят человек ростом от 150 до 210 см. Он имеет Среднюю категорию размера. Размер не влияет на Основные Характеристики существа напрямую, однако большие существа – легкая мишень для атак любого рода, а маленькие существа вынуждены использовать маленькое оружие (зачастую наносящее меньше ущерба). Герой может по договоренности с мастером начать игру Крошечным, Маленьким или Большим.

Существа занимают определенную область в зависимости от своих размеров. Это вовсе не означает, что существо занимает эту область целиком (хотя бывает и такое). Несомненно одно – в этой области существо может и будет мешать передвижению недругов.

Обратите внимание, что высота в холке четвероногих существ зачастую меньше, чем рост существ соответствующего размера, указанный в таблице.

Бонусы и штрафы размера: размер, отличный от Среднего, может быть выгоден в одних ситуациях, и сильно мешать в других. Небольшому существу легче прятаться и уворачиваться от ударов, а крупному – хватать и удерживать противника.

Например, если Маленький секьюрибот пытается Захватить Среднего человека, он получает -1 к проверке. Если тот же секьюрибот попытается Захватить Большого терминатора – боевого робота, он получит -2 к проверке. Поскольку терминаторы не только Большие, но и весьма сильны, секьюриботу понадобится действительно хороший Навык Рукопашного боя. А вот если терминатор попытается Захватить секьюрибота, он получит +2!

Размер	Бонус/штраф к Скрытности	Бонус/штраф Размера	Возможный рост	Занимаемая область
Крошечный	+2	-2	0.01 - 0.65 метра	0.5 × 0.5 метра
Маленький	+1	-1	0.66 - 1.49 метра	1 × 1 метра
Средний	0	0	1.5 - 2.1 метра	2 × 2 метра
Большой	-1	+1	2.2 - 3 метра	3 × 3 метра
Огромный	-2	+2	3.01 - 9.99 метра	5 × 5 метров
Громадный	-3	+3	10 метров и больше	7 × 7 метров или даже больше

Некоторые способности (например, Бродяги) учитывают размеры существ. В этом случае Большое существо считается, как 2 Средних, Огромное – как 3 Средних, а Громадное – как 4!

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони, кошки и четвероногие роботы, увеличивают свою Скорость в 2 раза, перемещаясь по земле. Умножьте Скорость *после* прибавления или вычитания бонусов и штрафов за размер.

Обратите внимание, что шестиногие, восьминогие (и так далее) существа считаются четвероногими, а существа, ис-

пользующие при движении гусеницы или колеса – нет.

Полет: если существо способно летать, умножьте его Скорость на 3 *после* прибавления или вычитания бонусов и штрафов за размер. Если существо по каким-то причинам не может использовать полет, применяйте обычную Скорость существа.

Основные навыки

Значения Навыков отображают глубину познаний героя в различных областях. В скобках указана Характеристика, модификатор которой прибавляется к Навыку при проверках, – она означает часть Навыка, которую формируют талант и природные склонности. К некоторым Навыкам могут прибавляться модификаторы различных Характеристик, в зависимости от области применения. Мастер указывает перед проверкой, какой именно модификатор используется.

Значение навыка (Нв) равно числу Очков опыта, распределенных в Навык.

Максимальное число Очков опыта в Навыке не может превышать Интеллекта героя.

Когда герой совершает проверку Навыка, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и модификатор Характеристики, связанной с Навыком. Например, чтобы прокормиться в человекнике, требуется проверка Выживания в городе. Игрок бросает К20, прибавляет к результату значение Навыка героя и модификатор характеристики, которую он выбрал для выполнения этой задачи. Герой с высоким Интеллектом может вспомнить, где обычно раздают дотационные пайки, Мудрость позволит отыскать свежие отбросы у забегаловок, ну а использование Ловкости означает, что герой просто сбил пив-

ной бутылкой дрона, доставляющего еду!

Если вы не используете правила Состязания, но герою кто-то активно противостоит, проверки Навыков совершаются следующим образом:

1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение Навыка и модификатор Характеристики.

2) Сравните получившееся число с **Навыком оппонента +10**. Герой преуспевает, если число равно сложности проверки или превышает ее.

Например, герой со Скрытностью 6 и Ловкостью 14 (модификатор +2) пытается прокрасться мимо охранника. Охранник обладает Наблюдательностью 5 и Мудростью 12 (модификатор +1). Значит, для того, чтобы обмануть его бдительность, герою потребуется совершить проверку Скрытности против **$|5 + 1 + 10| = 16|$** . Если герой выбросит на К20 8 и больше, проверка будет успешна, т.к. **$|6 + 2 + 8| = 16|$** . В сумерках избежать внимания охранника будет гораздо легче – герой получит Преимущество. Напротив, если охранник бдительно осматривает пустой узкий коридор, герою придется действовать с Помехой, а то и двумя, если коридор ярко освещен!

Так или иначе: использование Навыков – творческий процесс. Зачастую, добиться желаемого можно множеством разных способов, особенно, если к этому располагает логика происходящего. Например, чтобы остановить кровотечение, можно воспользоваться как Медициной, так и Ловко-

стью рук для прижигания раны боевым лазером (хотя позже это может привести к Неприятностям), а для поиска следов подойдут и Выживание в городе, и Наблюдательность, а герой, пытающийся удержаться на потерявшем управление мотоцикле, может применить как Атлетику, так и Управление транспортом!

Нулевой уровень навыков: если игрок не распределил в Навык героя хотя бы 1 Очко опыта, проверка этого Навыка совершается с Помехой.

Нулевой уровень боевых навыков: если игрок не распределил хотя бы 1 Очко Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу героя, соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются с Помехой.

Атлетика (Сл, Лв, Вн) – отвечает за общую физическую подготовку героя. Ловкость для акробатических трюков. Сила для подъема тяжестей. Выносливость для бега и плавания. Карабкаться можно как с помощью Силы, так и с помощью Ловкости!

Используйте Навык, если герой: бежит, прыгает, плавает, карабкается, выбивает двери, гнет подковы, поднимает тяжести, совершает изнурительные марш-броски, идет по коньку крыши, балансирует на краю пропасти...

Владение оружием (Лв, Ин, Мд) – отвечает за обращение героя с оружием ближнего боя. Ловкость для на-

несения ударов. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует оружием в ближнем бою, совершает мелкий ремонт оружия ближнего боя, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в бою на мечах, делает ставки на гладиаторских боях, выбирает оружие ближнего боя в лавке, принимает тактические решения в ближнем бою...

Выживание в городе (Ин, Мд) – помогает герою чувствовать себя уверенно в каменных джунглях. Интеллект для определения моделей автомобилей и технического устройства зданий, а также для того, чтобы отыскать след и идти по нему, Мудрость для обеспечения себя и спутников всем необходимым.

Используйте Навык, если герой: ищет следы и читает их, ищет еду и воду в городской черте, ищет безопасные и дешевые апартаменты внаем, определяет повадки уличных банд...

Ловкость рук (Лв, Ин) – отвечает за мелкую моторику и координацию движений героя. Ловкость для трюков с мелкими предметами, краж и сокрытия предметов на теле. Интеллект для вскрытия замков, вязания узлов

и обезвреживания ловушек.

Используйте Навык, если герой: мухлюет в азартной игре, показывает карточные фокусы, срезает кошелек, запускает руку в чужой карман, вскрывает замок, обезвреживает ловушку, заряжает ловушку, жонглирует, пытается незаметно стащить лежащий на виду предмет, связывает кого-то, забрасывает на стену крюк с веревкой, привязывает веревку, накладывает грим, подделывает почерк...

Наблюдательность (Ин, Мд) – позволяет герою во время заметить события, заслуживающие внимания, а так же успешно находить скрытое от посторонних взглядов. Интеллект для целенаправленного поиска чего-либо и преследования кого-то в толпе (чтобы делать это незаметно, пригодится Скрытность). Мудрость для случайных проверок.

Используйте Навык, если герой: стоит на часах, целенаправленно ищет что-то, может случайно заметить нечто важное, преследует, обыскивает...

Общение (Сл, Вн, Ин, Мд, Об) – отвечает за способность героя достичь своих целей при помощи слов. Сила для прямолинейного запугивания. Выносливость для общения на пирушках с выпивкой. Интеллект для торговли, утонченных издевок и дипломатии. С помощью Мудрости герой может понять, что собеседник лжет, а с помощью Ин-

теллекта – доказать это окружающим. Обаяние для непрямых угроз, заговаривания зубов, соблазнения и публичных выступлений.

Используйте Навык, если герой: шутит, зло глумится, ведет дипломатические переговоры, соблазняет, лжет, произносит речь, торгуется, угрожает, просит об услуге, пытается переубедить собеседника...

Рукопашный бой (Лв, Ин, Мд) – отвечает за подготовку героя в безоружном ближнем бою. Ловкость для нанесения ударов, Интеллект для тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует безоружным в ближнем бою, делает ставки на кулачных боях, принимает тактические решения в ближнем бою...

Скрытность (Лв, Ин) – помогает герою остаться незамеченным. Ловкость для скрытного движения. Интеллект для маскировки предметов и существ. Герой не может спрятаться, если за ним пристально наблюдают! Чтобы скрытно передвигаться, герой должен понизить свою Скорость в 2 раза.

Если герой помогает прятаться или скрытно передвигаться группе товарищей, он совершает проверку Навыка со штрафом в -1 за каждое существо в группе, кроме него. Например, если следопыт помогает скрытно передвигаться

двум своим спутникам, он совершает проверку Скрытности со штрафом -2. Штрафы за Размер существ, которым помогает следопыт, также учитываются.

Используйте Навык, если герой: пытается сделать что-либо незаметно для окружающих, крадется, прячет предметы, занимается маскировкой...

Стрельба (Лв, Ин, Мд) – помогает герою поражать цель при использовании дальнобойного и метательного оружия. Ловкость для поражения цели. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: стреляет, метает оружие или предметы в цель, совершает мелкий ремонт стрелкового оружия, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в дистанционном бою, делает ставки на соревнованиях стрелков, выбирает дальнобойное оружие в лавке, принимает тактические решения в дистанционном бою...

Управление транспортом (Лв): способность управлять механическими средствами передвижения. Мастер может потребовать указать конкретные группы транспортных средств, которыми умеет управлять герой, если это соответствует настроению истории. В таком случае, управление

каждой из групп является отдельным Навыком.

Используйте Навык, если герой: управляет транспортным средством, оценивает качества и техническое состояние транспортного средства, выполняет мелкий ремонт транспортного средства...

Экспертные навыки

Навыки из этой категории отвечают за узкоспециализированные области образования – и тем они ценнее.

Некоторые Атрибуты открывают доступ к Экспертным навыкам и позволяют героям использовать их и вкладывать в них Очки опыта.

Герои, имеющие доступ к Экспертным навыкам, но не распределившие в них Очки опыта, могут совершать проверки этих Навыков с Помехой.

Герои, не имеющие доступа к Экспертным навыкам, могут использовать *только* их статические значения, равные **15 + модификатор профильной характеристики**. Если разница между статическим значением навыка и сложностью проверки составляет 10 и больше, проверка считается Критическим Провалом.

Бюрократия (Ин, Мд, Об): способность заставить систему работать, получить от нее желаемое, и не сойти при этом с ума. Навык включает в себя понимание принципов работы бюрократического аппарата, внутренний кодекс об-

щения функционеров и все прочие мелочи, которые выводят из себя обывателей, сутками простаивающих в очередях за дотационными пайками и талонами на энергию.

Используйте Навык, если герой: пишет обращения в госструктуры, пытается попасть на прием к большому начальнику, пытается реализовать свои конституционные права или как-то иначе взаимодействует с госаппаратом...

Взлом (Ин, Мд): в мире, где электроника проникла во все сферы жизни, полезность Взлома сложно переоценить. Автомобили, информационные планшеты, портативные компьютеры, киберимплантаты, даже светодиоды уличных фонарей – все это можно взломать!

Используйте Навык, если герой: хочет получить доступ к базе данных устройства, стереть или изменить существующие данные, передать команду на устройство, не обладая правами администратора...

Военное дело (Ин, Мд, Об): в этот навык входит стратегическое планирование, умение правильно снарядить ударный отряд, рассчитать вероятные потери, определить необходимую величину резервов и наиболее удачные места для набора бойцов.

Обратите внимание, что некоторые области Науки, такие, как взрывотехника и инженерное дело (и прочие широко применимые в военном деле области Науки) входят в этот

Навык.

Интеллект для составления плана кампании, Мудрость для применения старых проверенных приемов и уловок, Обаяние – для того, чтобы набрать бойцов и самолично вести их в бой.

Используйте Навык, если герой: составляет боевой план, обустроивает укрепления, заманивает противника в ловушку, вербует бойцов, возглавляет атаку...

Выживание (Ин, Мд): для героя, проводящего много времени вне городов вряд ли найдется Навык важнее этого.

Интеллект для определения видов растений, птиц, зверей, для того, чтобы отыскать след и идти по нему, для того, чтобы определить Загрязненные области и проложить безопасный маршрут по ним, Мудрость для обеспечения себя и спутников всем необходимым (и при этом безопасным для жизни).

Обратите внимание, что герои, не имеющие доступа к этому Навыку, автоматически проваливают его, покинув знакомые им места. Если знакомые места вдруг стали опасными, герои не заметят этого, пока не станет слишком поздно!

Используйте Навык, если герой: ищет следы (в том числе в городе) и читает их, ищет пищу и воду, безопасные для жизни, обустроивает лагерь, ищет признаки Загрязнения, определяет повадки птиц и зверей, свежует дичь, охотится, рыбачит...

Выступление (Об): искусство показать себя и свои достижения. Не важно, произносит герой речь, танцует или просто стоит. Если он делает это хорошо, люди обращают на него внимание и, возможно, прислушаются к нему.

Используйте Навык, если герой: совершает публичные выступления любого рода, говорит на камеру, презентует товар...

Искусство (Ин, Мд, Об): в мире наступившего будущего искусство все еще актуально, хоть и значительно видоизменилось.

Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Искусства является отдельным Навыком.

Интеллект для создания идеи и концепции произведения, Мудрость для неизбежной рутины при воплощении идеи в жизнь, Обаяние для публичных выступлений и выгодного представления своего творения окружающим.

Используйте навык, если герой: пишет посты в блог, сочиняет мемы, рисует, танцует, декламирует, поет, играет на музыкальных инструментах...

Коммерция (Ин, Мд, Об): умение дорого продать купленное дешево.

Интеллект, если герой прибегает к логическим доводам, Мудрость – если он полагается на вдохновение и интуицию, и Обаяние, когда герой откровенно пудрит потенциальному клиенту мозги.

Используйте Навык, если герой: продает, покупает, торгуется, оценивает потенциальную стоимость товара и возможный спрос...

Медицина (Ин, Мд) – отвечает за прикладную медицину в исполнении героя и академические знания о ней. Интеллект для первой помощи, хирургических операций, постановки диагноза и составления лекарств. Мудрость для первой помощи и знахарских методов лечения. Оказывая первую помощь, герой может выбрать модификатор большей Характеристики. Первая помощь включает в себя *быструю* остановку кровотечения и фиксацию сломанных конечностей.

Для восстановления ЕЗ при помощи Медицины герой должен преуспеть в проверке против 10. В случае успеха герой восстанавливает цели 1 ЕЗ. За каждые 5, на которые герой прошел проверку, он дополнительно восстанавливает цели 1 ЕЗ. Восстановление ЕЗ с помощью Медицины возможно лишь раз в сутки – даже в мире насупившего будущего лекарства далеко не всесильны!

Преуспев в проверке навыка против 15, герой может привести существо в сознание, не восстанавливая его ЕЗ.

Применение навыка в бою занимает |10 Очередей – **навык Медицины – модификатор Ин/Мд**| (минимум 1 Очередь). В это время герой не может совершать Маневры. Если в процессе герой-медик теряет ЕЗ, равные его Воле или превышающие ее, проверка считается проваленной. Герой должен начинать сначала.

Используйте Навык, если герой: перевязывает раны, проводит хирургические вмешательства, вправляет вывихи и переломы, лечит болезни, определяет, чем вызвана болезнь, выбирает оптимальный курс лечения, пытается избежать заражения болезнью...

Наука (Ин, Мд): наука во всех ее проявлениях. Мастер может потребовать указать конкретную область научных познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Науки является отдельным Навыком.

Обратите внимание, что «ненаучные» виды деятельности – кузнечное ремесло, кустарное изготовление оружия, доспехов и средств передвижения, взрывотехника, агрономия и другие им подобные также входят в этот Навык.

Интеллект для поиска нестандартных решений и совершения научных открытий. Мудрость для рутинных процедур, работы без специального оборудования «на глаз» и точного следования инструкциям.

Используйте Навык, если герой: занимается научными

ми изысканиями и процедурами любого толка. В этот перечень входит изготовление лекарств и наркотиков, проектирование лучевого оружия и ракетных двигателей, программирование суперкомпьютеров, расчет возможной зоны заражения при взрыве атомного реактора...

Обращение с животными (Сл, Льв, Ин, Мд, Об): умение добиться от животных послушания. Мастер может потребовать указать конкретный вид животных, повадки которых изучил герой, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае обращение с каждым из видов является отдельным Навыком. Животноводство и таксидермия также входят в этот Навык.

Используя Силу, герой принуждает животное повиноваться. Ловкость пригодится тому, кто пытается удержаться на спине дикого жеребца. Используя Интеллект, герой играет на повадках животного. Используя Мудрость, герой использует старые проверенные методы (скорее всего, не им придуманные) и собственные наблюдения. Используя Обаяние, герой пытается найти с животным общий язык. Уход за животными также является частью Навыка. Далеко не все животные поддаются деликатной дрессировке (хотя могут покоряться силе). С другой стороны, наиболее разумные звери могут затаить зло и отомстить при случае, если хозяин обходится с ними грубо. Этот Навык используется для общения с живыми Питомчиками, Интеллект которых 5 и мень-

ше.

Используйте Навык, если герой: управляет, укрощает, дрессирует, лечит, пытается подружиться с животным, выбирает подходящий корм, оборудует клетку, определяет рыночную стоимость животного...

Ремонт (Лв, Ин, Мд): ремонт всего, что может сломаться, начиная от дверных петель и заканчивая ядерными реакторами. Также включает безопасную сборку и разборку предметов. Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Ремонта является отдельным Навыком.

Ловкость, если в процессе ремонта важна мелкая моторика и точность движений, Интеллект – для поиска нестандартных решений при ремонте, Мудрость – для точного следования инструкциям и работы «на глаз».

Используйте Навык, если герой: определяет, что необходимо сделать для ремонта и возможен ли он, подбирает инструменты и детали, производит ремонт и импровизирует в процессе...

Широта применения Экспертных навыков определяется мастером. Искусство может включать в себя все разнообразие видов художественной деятельности, а Наука – всю широту научных познаний. Но, с другой стороны, мастер может потребовать от художника уточнить область деятельности, –

например, татуировщик, 3D-скульптор или аниматор, – серьезно ограничив широту применения Навыка. В случае Науки мастер может потребовать указать раздел или область, с которыми знаком герой.

Атрибуты

Атрибуты являются важнейшими деталями образа героя и во многом отвечают за то, как его воспринимают окружающие. Атрибуты состоят из набора достоинств, действующих постоянно, и Уникального хода, который вводится в игру при обрыве Нитей или при помощи проверки Неприятностей.

И герои, и статисты вполне могут обойтись (и зачастую обходятся) без Атрибутов. Далеко не каждая важная персона обладает неприкосновенностью, далеко не каждая красавица способна очаровывать окружающих, далеко не каждый офицер отдает толковые приказы. Герой вполне может важной персоной и занимать высокий корпоративный пост, родиться миловидным, или получить офицерский чин, но при этом не иметь соответствующего Атрибута. Его приобретение будет означать, что на Элитного обратил внимание совет директоров (или герой нанял хорошего адвоката), Красавица расцвела (или поняла, как использовать свою красоту в достижении личных целей), а Офицер закалился в боях и заслужил уважение подчиненных (или заставил их себя бояться).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.