

И.В. МЕЛЬНИКОВ  
НИТИ СУДЬБЫ



ПОСТАПОКАЛИПСИС

# Иван Мельников

# Нити судьбы. Постапокалипсис

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=48565354](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48565354)*

*ISBN 9785005073808*

## Аннотация

Старый мир погубила Катастрофа. Сложная сеть цивилизации висит жалкими клочками, точно брошенная паутина. Кто-то из последних сил продолжает цепляться за нее, но большинство уцелевших грызутся на руинах, позабыв о прошлом и не думая о будущем. В игре вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Что им уготовано – слава, богатство, любовь или безвестная смерть? Все в ваших руках – руках Судьбы!

# Содержание

Вступление	7
Как играть в «Нити Судьбы»	9
Если вы мастер...	10
Если вы игрок...	11
Если вы мастер или игрок...	12
<b>ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: Основные игровые механики</b>	<b>13</b>
Герои, статисты и персоны	13
Герои и Судьба	15
Структура игровой сцены	16
Проверки	19
Примерная сложность задач	23
Когда бросать кубик?	27
Состязания	28
Округление результатов	29
Частное превосходит общее	30
Нити, Ходы и Капризы	31
Ходы Судьбы	34
Перечень Ходов	35
Капризы Судьбы	40
Перечень Капризов	42
Неприятности	45
<b>ЧАСТЬ ВТОРАЯ: Герои</b>	<b>49</b>
Создание героя	50

У героя есть	51
После определения Основных и Вторичных характеристик	52
Характеристики героя	53
Начальная и максимальная величина	54
Характеристик	
Основные Характеристики	56
Размеры существ	59
Вторичные Характеристики	61
Боевые Характеристики	63
Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик	68
Навыки	70
Экспертные навыки	77
Атрибуты	85
<b>ПЕРЕЧЕНЬ АТТРИБУТОВ</b>	<b>90</b>
Конец ознакомительного фрагмента.	101

# Нити судьбы. Постапокалипсис

**Иван Мельников**

*Дизайнер обложки* Елена Мельникова

© Иван Мельников, 2021

© Елена Мельникова, дизайн обложки, 2021

ISBN 978-5-0050-7380-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

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

*Большое спасибо Андрею Барашеву, Антону Бескоровайному, Вадиму Маркову, Михаилу Жданову и Яне Ильинской, 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 Алексею Поливанову, Алексею Привалову, Андрею Сыскаеву, Владимиру Кондратову, Денису Касаткину, Дмитрию Третьякову и Михаилу Жданову, которые настолько поверили в проект, что поддержали его на Patreon, а также VK-площадкам NORP, D&D по-русски, В костях у Мантикоры, Тайм-кафе Алхимия, База игроков и мастеров и Настольные ролевые игры, совершенно безвозмездно публикующим новости проекта.*

*Это бета-версия правил настольной ролевой игры «Нити Судьбы: Постапокалипсис». Если вы нашли ошибку или непонятную формулировку правил, пожалуйста, свяжитесь с авторским коллективом, мы все исправим и при необходимости проясним.*

# Вступление

Старый мир погубила Катастрофа. Сложная сеть цивилизации висит жалкими клочками, точно брошенная паутина с налипшим мусором. Кто-то из последних сил продолжает цепляться за ее останки, но большинство уцелевших грызутся друг с другом на руинах, позабыв о прошлом и не думая о будущем.

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. Судьбе нравится наблюдать, как герои сталкиваются с неприятностями и преодолевают их. Иногда Судьба самолично вмешивается в события, заставляя героев исполнять ее капризы, или же, наоборот, помогает героям, делая свой ход. Что уготовано героям – слава, богатство, любовь или безвестная смерть в придорожной канаве? Все в ваших руках – руках Судьбы!

Для игры вам понадобится три К20 (двадцатигранных ку-

бика), минимум один приятель, готовый с вами играть, карандаши, ластик, блокнот и немного воображения. Один из вас должен взять на себя обязанности мастера (ведущего), остальные станут игроками.

Игра проходит в форме беседы. Игроки и мастер обмениваются репликами, описывающими события в воображаемом пространстве. Правила служат для того, чтобы упорядочить это пространство и сделать его *общим*. Они подскажут участникам игры, когда пуля застревает в бронежилете, а когда – поражает цель, насколько сложно найти чистую воду в пустошах, и осветят многие другие неоднозначные моменты. Игрок придумывает биографию и внешность героя, описывает его действия, то есть играет роль героя и его Судьбы, временами благосклонной, временами безжалостной, а временами – безразличной. Это означает, что иногда герой будет терпеть неудачи, влипает в неприятности, сталкиваться с трудностями лишь потому, что игрок так решил. Мастер изображает окружающий героев мир и описывает его реакцию на их действия (или бездействие).

Успехи и неудачи героев определяются решениями, которые игроки принимают в ходе игры, и бросками К20. Несмотря на то, что мастер 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.

# Как играть в «Нити Судьбы»

«Нити Судьбы: Постапокалипсис» рассчитаны на истории в жанре постапокалипсиса. Игра рассказывает историю о погубившей цивилизацию Катастрофе, о ее последствиях и о героях, вынужденных существовать на руинах старого мира. Победы героев зачастую имеют цену, а неудачи – последствия. Нити Судьбы, протянутые к героям и совершение Ходов Судьбы – единственный способ преуспеть без всяких оговорок. Мир вокруг героев изображается широкими мазками, а значимые детали определяются во время игры при помощи проверок Неприятностей и все тех же Ходов Судьбы. Помимо того, есть несколько простых принципов, которые позволят мастеру и игрокам высвободить весь потенциал системы.

## Если вы мастер...

**Готовьте завязку, а не сюжет.** Все, что безусловно нужно игре – отправная точка. Остальное сделают игроки, кубики и воображение.

**Обозначьте возможности и цену.** Лгите героям, но не игрокам. Игрокам стоит знать, ради чего герои рискуют, каковы шансы на победу, как именно можно достичь цели... и с чем придется расстаться по пути.

**Используйте Капризы Судьбы.** Расшевелите игроков, вводя в игру Недостатки и Темные стороны их героев. Не давайте героям опомниться, а игрокам – заскучать.

**Не будьте всеведущим.** Позвольте игрокам вас удивить. К тому же, чем больше в вашей игре белых пятен, тем больше возможностей для сотворчества. Игрокам будет непросто придумать *что-то*, если для этого *чего-то* не осталось места. Используйте проверки Неприятностей, если контекст не дает однозначного ответа на возникший вопрос.

**Помогайте, не заставляйте.** Если по каким-то причинам динамика игры падает, а у игроков нет идей – подкиньте и идей, и событий. При этом не стоит *заменять* идеи игроков своими и прибегать к мастерскому праву вето слишком часто.

## Если вы игрок...

**Знайте своего героя.** Помните о том, чего он может добиться сам, а где ему понадобится ваша помощь – помощь Судьбы!

**Действуйте.** Настоящие герои не будут сидеть и ждать у моря погоды, они будут действовать, даже если Судьба точно знает, что их дело обречено.

**Создавайте герою проблемы.** Используйте Успех с Неприятностями, вводите в игру Недостатки и Темные стороны вашего героя, принимайте худшие варианты Неприятностей – протягивайте к героям Нити! Благополучие и безопасность – плохая основа для запоминающейся истории.

**Используйте Капризы Судьбы на других героях.** Если вы видите хорошую возможность для ввода Недостатка или Темной стороны героя другого игрока – используйте ее. Покажите, насколько Судьба своенравна!

**Применяйте Ходы Судьбы.** Поддержите героя, если он в этом нуждается! Изучите перечень общедоступных Ходов, не упускайте из виду Уникальные Ходы. Помните – когда Судьба на стороне героя, он способен *на все*.

# Если вы мастер или игрок...

**Будьте готовы к компромиссам.** История, которая создается на игре – общая, и каждый участник – ее равно важная часть. Помните об этом.

**Правильных решений нет, но всегда есть последствия.** Вы – Судьба, своенравная, капризная, порой жестокая, реже – милосердная. Ваша цель – наблюдать за тем, как герои выпутываются из проблем, которые вы же для них и устроили, и поразвлекаться вволю. Худшее, что можно сделать на игре – лишить героев последствий их действий, какими бы ужасными эти последствия ни были.

**Уважайте результаты бросков.** Кубики – полноправные соавторы истории. Не игнорируйте результаты бросков, иначе рискуете превратиться из игроков в настольную ролевою игру в писательский коллектив. В этом нет ничего плохого, но это совсем другой вид развлечений.

**Доверяйте друг другу.** Взаимное доверие – основа игры, которой все будут довольны. Не забывайте – ваша цель не победа в настольной ролевой игре, ваша цель – запоминающаяся история. И если кто-то использует Каприз Судьбы или вводит в игру Недостаток своего героя, то он участвует в создании истории, а не подставляет других героев под удар.

**Наслаждайтесь игрой!**

# ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: Основные игровые механики

## 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, пережившие постапокалипсис 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 ни-

какого отношения к могуществу или социальному статусу. Хранитель убежища, пославший героев на поиски водяного фильтра, – всего лишь статист, он не принимает значимого участия в истории (хотя отчасти участвует в ее завязке). От действий хранителя мало что зависит – он остался за кулисами, за прочными стенами убежища. А вот дикарь-мутант, помогающий героям, – без сомнений, персона. Его успехи и неудачи очень даже влияют на развитие истории. Хоть дикарь и не является главным действующим лицом, Судьба присматривает за ним... в полглаза. Так же, как и герои, персоны могут использовать Нити Судьбы.

Нередко Судьба готовит для персон особое место в своих планах. Героям не стоит удивляться, увидев живым и здоровым злодея, 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 вмешательства инопланетных прогрессоров, 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 барменом, бегство от банды мотоциклистов, обыск врагов, погибших в перестрелке – все это сцены.

**Игровая сцена состоит из следующих этапов:**

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

– Что за народ собрался в забегаловке? Привлекло ли внимание появление героев?

– Мотоциклисты обстреливают героев, или полагаются лишь на скорость своей техники?

– 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 поболтают с барменом о новостях и видах на урожай, или попробуют сбить цену на еду и выпивку?

– Герои воспользуются древней автострадой, или рискнут техникой на каменистой равнине?

– Герои прикончат раненых, или возьмут их в плен?

**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, Ходы и Капризы».

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

– Бармен охотно вступает в разговор, или дает понять героям, что чужакам здесь не рады?

– Мотоциклисты вступают в гонку по автостраде, или отстают, не желая соваться на целину?

– Герои несут трофеи сами, или нагружают ими наскоро перевязанных пленников?

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, Ходы и Капризы».

Новая сцена начинается, когда предыдущая так или иначе получает логическое завершение – герои узнали у бармена то, что хотели (или устроили потасовку с местными), мотоциклисты перебиты (или остались далеко позади), а трофеи расставаны по вещмешкам (или навьючены на пленников). 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.

**Перед совершением проверки определите следующее:**

- Цель, которую герой пытается достичь совершением проверки.
- Сложность проверки, исходя из цели героя и контекста ситуации, если она не определена правилами.
- Цену провала проверки, если она не определена правилами.
- Наличие Преимуществ и Помех.

– Наличие бонусов или штрафов.

– Допустимость Успеха с Неприятностями и потенциальные 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.

**Статические значения Навыков:** отражают длительные усилия героя, повторяющиеся достаточно регулярно. Не кидайте кубик, вместо этого прибавьте 10 к значению Навыка. Дополнительно, прибавьте к значению 5, если герой обла-

дает Преимуществом, или отнимите 5, если герой страдает от Помехи. Вы можете применять статичные значения, когда герой стоит на часах, методично обшаривает стены в поисках потайного лаза или выполняет другие задачи, требующие систематического повторения одних и тех же действий.

Например, если герой часовой с Наблюдательностью 4 использует статичное значение этого Навыка, результатом его «проверки» всегда будет 14. Таким образом, во время дежурства он заметит все, для чего достаточно этого результата, но остальное ускользнет от его внимания.

Это не обязательно подразумевает, что герой сконцентрировался на одном деле, – он может озираться по сторонам в поисках затаившихся врагов и при этом палить из револьвера. 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 Критиче-

ские успехи дилетантов кому-то могут показаться нелогичными. С другой стороны, это мощный повествовательный инструмент, который не стоит игнорировать. Как бывший полицейский одолел могучего главаря рейдеров? Как бродяга из пустошей стравил правящие городом семьи? Как обреченный на смерть раб прельстил дочь главаря работоторговцев? 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 Неприятность из списка.

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

ность 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.

*Успехи с Неприятностями позволяют героям преодолеть полосу невезения, а мастеру и игрокам – наблюдать за развитием сюжета, а не за бесконечной чередой неудач. Не ограничивайтесь вариантами из списка, опирайтесь на жанр и настроение вашей игры! Ну а в случае недоступных герою Экспертных Навыков Успех с Неприятностями – единственный шанс преуспеть.*

**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 пре-

успел 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. Однако иногда мастер может решить добавить в ситуацию остроты. 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. При использовании этого правила замените в формулах, используемых для противостояния герою, 10 (или Базовую Защиту) на бросок K20.

Если в 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.

# **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!

# Нити, Ходы и Капризы

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 обычных людей благоговейно пересказывать истории об удивительных приключениях и невероятных подвигах столетия спустя.

*Нити Судьбы – один из важнейших элементов игры. Это именно тот раздел правил, который стоит изучить с особым тщанием. Помимо прочего, Нити позволяют игроку объявить о безусловном успехе героя без бросков кубика. Благодаря этому абсолютно любой герой легко окажется в центре внимания и повлияет на развитие сюжета!*

**Начальное число Нитей:** герои и персоны начинают игровую встречу с 2 Нитями. 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 сюжет-

ных вех или даже *перед* ними. Например, Нити протянутся к героям накануне генерального сражения с ордой захватчиков-из-за-океана или после того, как битва 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!

**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!

**Как протянуть к герою новые Нити и когда они обрываются:** Судьба помогает герою не просто так. Ей нравится следить за тем, как герой барахтается в неприятностях.

– Игрок может протянуть к своему герою Нить, когда принимает Каприз Судьбы.

– Игрок должен оборвать Нить (или несколько, если этого требует ситуация) своего героя, когда делает Ход Судьбы.

*Изменения, внесенные в игру с помощью Ходов и Капризов, становятся частью истории и могут иметь далеко идущие последствия.*

# Ходы Судьбы

**Ход Судьбы (Ход)** – прямое вмешательство высшей силы в жизнь героя. Некоторые Ходы доступны лишь героям, имеющим определенные Атрибуты – это **Уникальные ходы**. Подробнее об этом читайте в разделе «Атрибуты».

**Совершение Хода:** Каждый раз, когда Судьба делает Ход, обрывается число Нитей героя, указанное в описании Хода. Обрывая Нити, игроки могут добавлять в сцены статистов, факты их биографии, элементы обстановки и многое другое. Игрок может обрывать любое число Нитей своего героя, комбинируя любое число Ходов (если в описании Хода не сказано обратного).

**Ходы и помощь персонам и статистам:** 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».

# Перечень Ходов

Ходы, описанные ниже, доступны любому герою или персоне:

## 1. Повезло!

– 1 Нить. Откажитесь от последствий Каприза Судьбы. Если вы отказываетесь от последствий Каприза, то к вашему герою не протягивается Нить.

– 1 Нить. Получите наилучший вариант при проверке Неприятностей. Оборвите Нить до броска кубика и считайте, что при проверке выпало 20. Это значение может быть модифицировано благодаря правилу «Неприятности под контролем».

– 1 Нить. Перебросьте проверку 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. Сохраните жизнь персоне или статисту, провалившему проверку Выносливости при Опасной ране или смерти.

– 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 ис-

пользовать 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 риска). Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени провала, герой получает минимально необходимый провал.

– 4 Нити. Получите Критический успех на проверку героя. 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.

## **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, родник в пустошах, караванщики, ответившие на просьбу 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 факелов. Возможно, вы просто-напросто решили, что герою *не пригодится* много факелов. Теперь, если герой отправится исследовать лабиринты древнего убежища, вам придется оборвать 1 Нить, чтобы герой все же взял с собой связку факелов и флягу с маслом.

Чем дальше во времени отстоит возможность реализации такой заявки, тем больше Нитей придется оборвать. Одно дело, когда герой еще вчера заходил в поселение, где мог приобрести все необходимое, и совсем другое, когда герой несколько месяцев странствует в пустошах где не растет ничего, кроме жухлой травы.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Введите в игру Орла вашего героя. Подробнее об Орле читайте в разделе «Грани и Амплуа».

### **3. Старый знакомый.**

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену *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 на-

строению игры.

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

– 1 Нить. Введите в игру известный вам Недостаток персоны или 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.**

– 1 Нить. Примените Каприз Судьбы на героя другого игрока.

– 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 иг-

ры. Также игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь героям других игроков, как описано в Ходе «В нужном месте в нужное время».

# Капризы Судьбы

**Каприз Судьбы (Каприз):** ввод в игру Недостатка, Темной стороны Атрибута, Решки героя или принятие игроком худшего варианта Неприятностей до броска кубика называется Капризом Судьбы.

**Вход Каприза в игру:** каждый раз, когда Каприз входит в игру, протяните к герою 1 Нить. Вход в игру означает создание ситуации, в которой Каприз осложняет жизнь героя. Игрок описывает затруднение, с которым столкнулся его герой, и если мастер считает проблему достаточно серьезной, к герою протягивается 1 Нить.

**Капризы Судьбы и мастер:** в течение сцены мастер может использовать Капризы Судьбы один раз для каждого героя, принимающего участие в сцене (хоть и не обязан делать этого). Мастер не должен обрывать для этого Нити персон или тратить какие-то иные ресурсы. Инициация проверки Неприятностей не считается Капризом, а вот попытка навязать герою ее худший вариант является им!

**Отказ от Каприза:** если игрок не желает принимать последствия Каприза, он должен совершить Ход Судьбы «Повезло!». Если Каприз входит в игру, а у героя нет ни одной Нити, ему придется столкнуться с последствиями, хочет он того, или нет. Разумеется, в этом случае к герою протягивается Нить.

Не забывайте, что если игрок применил Ход «Повезло!» и отказался от последствий, то Каприз не входит в игру и к герою не протягивается Нить.

# Перечень Капризов

С одной стороны, Капризы Судьбы – это возможность для игроков обмениваться Нитями, с другой – элемент передачи повествовательных прав, с третьей – непостоянство своей нравной Судьбы!

## **1. Во власти страстей.**

Недостаток героя входит в игру. Ввод в игру Недостатков – основной способ получения Нитей Судьбы героем. Подробный перечень возможных Недостатков вы найдете в разделе «Недостатки».

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 шерифа, Недостаток, безусловно, вошел в игру и оставил в ней след. Если Любвеобильный герой потискал смазливую официантку в занюханной забегаловке, это вряд ли потянет на приключение. Однако если охотники на мутантов застанут его в постели с молодой мутанточкой, Недостаток сработал, как надо.

## **2. Все имеет цену.**

Темная сторона Атрибута героя входит в игру. В отличие от Недостатков, проявления Темной стороны достаточно ситуативны, а потому целиком и полностью отданы фантазии игроков и мастера. Не забывайте, что ввод в игру Темной

стороны (так же, как и Недостатка) должен осложнять герою жизнь и создавать возможности для развития сюжета. Например, Док может столкнуться с нехваткой медикаментов, Гражданин Убежища почувствует себя неуютно в становище дикарей, а за Красавицу дадут хорошую цену на невольничьем рынке!

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

### **3. Катастрофа!**

Игрок добровольно сталкивает героя с наихудшим вариантом проверки Неприятностей. Считайте, что на кубике выпало 1. Подробнее об этом читайте в разделе «Неприятности».

### **4. Черная полоса.**

Теоретически, герои могут начать игру без Атрибутов и Недостатков. Вряд ли герой так уж идеален, но ни одна из страстей не способна захватить его целиком даже на мгновение. И все же он остается игрушкой в руках Судьбы.

Во время игры постоянно возникают ситуации, так или иначе подвергающие героя опасности. Игрок может предложить неблагоприятный вариант развития такой ситуации. Например, герой подкрадывается к стражнику, но деревянные половицы под ногами героя громко скрипят и обнаруживают его присутствие. Или герой желает сменить загнанного скакуна и выясняет, что всех лошадей только что забрали королевские гонцы. Мастер должен одобрить возникшее

у героя затруднение, в противном случае, Каприз не считается вошедшим в игру.

*Вход в игру Каприза Судьбы значит, что в повествовании возник свершившийся факт. Пьяница вспоминает, как бил шерифского сына уже утром, когда ничего нельзя исправить, а Любвеобильного героя и вовсе поймали на горячем. Однако вход Недостатка, Темной стороны или Решки в игру не обязательно означает безусловные проблемы. Прежде всего это создание интересной игровой ситуации, которая начинается неблагоприятно для героя, но может принести выгоды позднее, если Судьба в лице игрока подскажет герою верную линию поведения.*

# 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 сцене, такой как прогулка по огромной свалке, обыск древнего убежища или прыжок в море с обрыва, мастер может инициировать проверку Неприятностей, если контекст ситуации недостаточно ясно говорит о том, что герою ничто не угрожает.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	<b>Я смеюсь в лицо опасности!</b> Герой вышел сухим из воды. Ну, на то он и герой.
13-18	<b>Ну и денек!</b> Герой вовремя заметил надвигающиеся трудности. Скорее всего, он сумеет их избежать. Скорее всего...
7-12	<b>Кажется, у меня проблема!</b> Герой оказался в сложном, но не безвыходном положении.
1-6	<b>Катастрофа!</b> Герой на волосок от смерти. Из мусора вылезли мутанты-людоеды, проржавевший пол просел под ногами, а в воде притаились острые камни. Герою будет не просто выкрутиться.

Неприятности всегда должны оставлять герою хотя бы мизерный шанс спастись и не должны убивать его сразу.

Это правило может использоваться и несколько иначе – для определения того, оказался ли под рукой у героя необходимый предмет, есть ли поблизости разыскиваемое героем заведение и так далее, если контекст не дает исчерпыва-

ющего ответа на этот вопрос. В этом случае проверка неприятностей будет выглядеть так:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	<b>Да.</b> Герой получает желаемое или может получить желаемое, приложив незначительные усилия или потратив немного ресурсов.
13-18	<b>Да, но...</b> Герой может получить желаемое, приложив усилия или потратив ресурсы.
7-12	<b>Нет, но...</b> Герой может получить желаемое, только если приложит серьезные усилия или потратит значительные ресурсы.
1-6	<b>Нет.</b> Герой не может получить желаемое. Ему придется искать другие пути.

Например, скрываясь от преследования, герой забирается в незнакомый дом и пытается найти там оружие. Проверка Неприятностей покажет, держит ли хозяин в доме заряженный обрез или хотя бы ржавые вилы. В противном случае герою придется довольствоваться алюминиевыми ложками или ножкой от стула!

**Общие Неприятности:** иногда возникают ситуации, в которых Неприятности напрямую касаются всех участников сцены – например, если в корабль дал течь в шторм, или шериф считает всех героев одинаково виновными. В этом случае при Капризе Судьбы «Катастрофа!», инициированном мастером, Нити протягиваются ко всем героям и персонам, присутствующим в сцене. Откупиться от Каприза можно по обычным правилам.

**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. Величина успеха прибавляется к результату проверки Неприятностей, а величина провала вычитается из него. Например, в труппах герой может постараться не мозолить окружающим глаза и использовать Скрытность против сложности, установленной мастером. Это все еще не помешает герою случайно наткнуться на грабителей, 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, из числа, выпавшего при проверке Неприятностей, будет вычтено 2, а его неумелые попытки выглядеть незаметно привлекут внимание окружающих.

**Когда использовать проверку Неприятностей?** Эта механика позволяет мастеру создавать игровые события и факты без предварительной подготовки, руководствуясь контекстом сцены, и при этом разделять повествовательные права с игроками. Она не заменяет собой проверки Навыков (хотя ситуации, в которых такая замена будет уместна, могут возникнуть). Проверка Неприятностей позволит легко и быстро узнать, в каком настроении вернулся с охоты молодой вождь дикарей, умеет ли читать дочка отшельника, есть ли поблизости скалы, где можно укрыться от песчаной

бури.

*Как правило, проверки Неприятностей инициирует мастер. Ему же придется судить о том, насколько проверка вообще необходима в контексте сцены. Разумеется, если у мастера и игроков уже готовы ответы на все вопросы, проверка Неприятностей вряд ли будет использоваться слишком часто. Но даже в таких случаях не стоит полностью исключать ее из игры.*

# ЧАСТЬ ВТОРАЯ: Герои

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

# Создание героя

Что вам понадобится для создания героя? Прежде всего, мысленно представить его. Откуда он? 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? Чем зарабатывает на жизнь? И, конечно же, как его зовут?

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 4 Вторичных характеристики, задающие пределы физических и ментальных возможностей.
- Атрибуты – важнейшие детали образа и таланты, определяющие род занятий.
- Трюки – ловкие приемы или качества, способные серьезно облегчить жизнь.
- Недостатки, изображающие слабости и страсти.
- Амплуа и Грани, определяющие отношения с миром и место в нем.
- Узы, показывающие внутренние убеждения героя.
- Богатство, отражающее благосостояние.
- 10 Основных и 10 Экспертных Навыков, отвечающих за степень подготовки к всевозможным жизненным ситуациям.

## **После определения Основных и Вторичных характеристик**

- Выберите для героя 2 Атрибута. 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!).
- Выберите для героя 2 Трюка.
- Выберите для героя 0—2 Недостатка (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- Выберите для героя число Граней, соответствующее числу Атрибутов (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- Выберите для героя 0—2 Уз (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- Распределите 10 Очков опыта по Навыкам героя.

# Характеристики героя

**Очки характеристик:** создавая героя, вы распределяете 70 Очков характеристик по Основным характеристикам. Очки распределяются в любых сочетаниях. Например, вы можете распределить 16 очков 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.

*Значения Основных Характеристик героев могут быть абсолютно любыми – в пределах от 1 до 20.*

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).

# Основные Характеристики

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

**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 руинам и водить багги.

**Выносливость (Вн):** пригодится любому герою. 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.

**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 (М):** 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

**Проверки Основных Характеристик:** проверки Основных Характеристик совершаются следующим образом:

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему модификатор Основной Характеристики.

2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой преуспевает, если число равно сложности или превышает ее.

# Размеры существ

В постапокалиптических сюжетах представлено множество существ, размером превышающих человека или ощутимо уступающих ему. Как правило, это мутанты, 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). По договоренности с мастером игрок может начать Крошечным, Маленьким или Большим героем.

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 (БШР):** 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 удержи-

вать противника.

Например, если Маленький половинчик пытается Захватить Среднего человека, он получает -1 к проверке. Если тот же половинчик попытается Захватить Большого боевого робота, он получит -2 к проверке. Поскольку боевые роботы не только Большие, но и весьма сильные, половинчику понадобится действительно хороший Навык Рукопашного боя. А вот если боевой робот попытается Захватить половинчика, он получит +2!

Размер	Модификатор Размера	БШР	Возможный рост	Занимаемая область
Крошечный	1	-2/+2	0.01 - 0.65 метра	0.5 × 0.5 метра
Маленький	2	-1/+1	0.66 - 1.49 метра	1 × 1 метр
Средний	3	0	1.5 - 2.1 метра	2 × 2метра
Большой	4	+1/-1	2.2 - 3 метра	3 × 3 метра
Огромный	5	+2/-2	3.01 - 9.99 метра	5 × 5 метров
Громадный	6	+3/-3	10 метров и больше	7 × 7 метров или даже больше

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

# Вторичные Характеристики

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

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 после определения ее значения. Мелкие существа вычитают БШР из Ск, крупные – прибавляют БШР к Ск. Например, Крошечная Фея понизит свою Скорость на 2, а Большой огр – повысит на 1.

**Четвероногие существа:** четвероногие существа, такие, как кони, кошки и слоны, увеличивают свою Ск в 2 раза, перемещаясь по земле. Умножьте Ск *после* прибавления или вычитания БШР. Тараканы, пауки и многоножки считаются четвероногими для определения Ск, а гигантские слизни, улитки и змеи – нет!

**Полет:** если существо способно летать, умножьте его Ск

на 3 после прибавления или вычитания БШР. Если существо по каким-то причинам не может использовать полет, примените обычную Ск существа.

**Воля (Вл) = (Ин + Мд) ÷ 4.** Отвечает за самоконтроль и сопротивление всевозможным соблазнам.

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

У Вторичных Характеристик нет модификаторов. Во всех формулах используется их полное значение. Если результат деления меньше 1, то значение Вторичной характеристики все равно составит 1. Это единственное исключение из правила Округления результатов.

**Проверки Вторичных Характеристик:** проверки Вторичных Характеристик совершаются следующим образом:

- 1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение Вторичной Характеристики.
- 2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой преуспевает, если число равно сложности или превышает ее.

# Боевые Характеристики

**Повреждения (Пв):** результатом успешных проверок Боевых Характеристик (за исключением Защиты) являются Повреждения – потеря Единиц Здоровья от атак и вредоносных эффектов.

**Бонус к Повреждениям (БПв)** обычно дается оружием и особыми способностями. Чем он выше, тем больше шансов у героя нанести цели Повреждения. Бонус к Повреждениям является частью Боевых Характеристик Доблести и Меткости, и может изменяться в зависимости от того, какое оружие или заклинание использует герой.

**Доблесть (Дб) = Нв Владения оружием или Нв Рукопашного боя + МСл + МЛв + БПв.** 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, и какие боевые Маневры он использует.

**Меткость (Мт) = Нв Стрельбы + МЛв + БПв.** Чем выше Меткость, тем опаснее герой в дистанционном бою. Луки и метательное оружие также используют модификатор

Силы (МСл) при подсчете БПв.

**Защита (Зщ) = Базовая защита (БАЗщ) + МЛв + Бонус доспеха (БДЗщ) + Бонус щита (БЩЗщ).** Чем выше Защита, тем сложнее поразить героя физическими атаками и некоторыми заклинаниями. Помимо модификатора Ловкости в Боевую Характеристику Защиты входят:

**Базовая защита (БАЗщ)** – отражает защиту неподвижного существа. Высокая БАЗщ обычно указывает на небольшой размер существа или на иные факторы, затрудняющие попадание, но не связанные с подвижностью или защитным снаряжением. **БАЗщ = |10 ± БШР|**

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

**Бонус доспеха к защите (БДЗщ):** защита, которую дают доспехи. Бонус доспеха изменяется в зависимости от того, какой доспех носит герой.

**Бонус щита к защите (БЩЗщ):** защита, которую дают щиты. Бонус щита изменяется в зависимости от того, какой щит носит герой.

Ношение некоторых доспехов и щитов ограничивает мак-

симальный модификатор Ловкости, который можно использовать при подсчете Защиты и прочих проверках.

**Прочность (Прч):** камень, сталь, лед и многие другие материалы имеют показатель Прочности. Прочность вычитается из Повреждений, нанесенных цели. Некоторые существа – например, роботы и разумные деревья – также обладают Прочностью! Прочность не является частью Боевых Характеристик, но тесно связана с ними.

### **Проверки Боевых Характеристик:**

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему значение Доблести, Меткости или Меткости Магической стрелы героя.

2) Сравните получившееся число с Защитой цели. Цель получает 1 Повреждение за каждую 1, на которую атакующий герой преодолел Защиту цели.

Например, если герой с Доблестью 10 атаковал статиста с Защитой 18 и на K20 выпало 14, статист получит  $10 + 14 - 18 = 6$  Повреждений.

Подробнее о проверках Боевых Характеристик читайте в разделе «Маневры».

**Проверки Защиты:** в сценах, не подразумевающих детализированных боевых действий – например, когда герой прорывается сквозь разъяренную толпу, передвигается под беглым обстрелом или бежит по коридору, наполненному ловушками, мастер может определить полученные героем Повреждения при помощи проверки Защиты.

1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение  $|Зщ - БАЗщ|$ .

2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой получает 1 Повреждение за каждую 1, на которую провалил проверку.

Например, герой Среднего размера (БАЗщ 10) с 16 Защитой передвигается под беглым огнем вражеских автоматчиков. Мастер устанавливает 20 сложность проверки. На К20 выпадает 12.  $12 + 16 - 10 = 18$ . Герой получает 2 Повреждения, так как  $20$  (Установленная сложность)  $- 18$  (Результат проверки)  $= 2$ .

*При проверках Доблести, Меткости и Меткости Магической 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 тяжелобронированного воина, в то время как арбалетные болты и пули имеют неприятную особенность застревать*

*в костях или проходить навывлет, минимизируя ущерб.*

# Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик

В приключениях героев подстерегает немало опасностей, и далеко не все из них явные. Яды, болезни, зараженная вода и пища могут понизить значение любой Характеристики до нуля. Понижение Основной Характеристики, даже временное, приводит к понижению зависящей от нее Вторичной.

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 игромеханические элементы имеют для вас первостепенное значение, стоит ознакомиться со списком Атрибутов и Трюков перед выбором Навыков.*

# 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** равно числу Очков опыта, распределенных в Навык.

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

Когда герой совершает проверку Навыка от любой Основной Характеристики, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и модификатор Характеристики. Если герой совершает проверку Навыка от любой Вторичной Характеристики, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и значение Характеристики целиком.

Как правило, Характеристику, от которой используется Навык, определяет мастер, но игрок всегда может предложить заменить ее на другую, если у него появились идеи, соответствующие контексту ситуации.

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.

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 пустую узкую улочку, герою придется действовать с Помехой, а то и двумя!

Если используются правила Состязания, мастер совершит проверку Навыка охранника, и сравнит получившийся результат с результатом героя.

**Альтернативное применение Навыков:** использование Навыков – творческий процесс. Зачастую, добиться желаемого можно множеством разных способов, особенно, если к этому располагает контекст. Например, чтобы прокор-

миться в пустошах при помощи Выживания, герой с высоким Интеллектом вспомнит, где обычно растут съедобные грибы и лишайники, Мудрость позволит отыскать норы сурков и кладки ящериц, ну а использование Ловкости означает, что герой просто сбил из лука пару птиц пожирнее. Чтобы остановить кровотечение, можно воспользоваться как Медициной, так и Ловкостью рук для перетягивания конечности (хотя позже это может привести к Неприятностям), для поиска следов подойдут и Выживание, и Наблюдательность, а герой, пытающийся удержаться на спине дикого жеребца, может применить как Атлетику, так и Обращение с животными!

**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.

*Напоминаем, при выборе Навыков героя у вас есть 10 Очков опыта.*

**Атлетика (Сл, Лв, Вн) отвечает за общую физическую подготовку.** Ловкость для акробатических трюков. Сила для подъема тяжестей. Выносливость для бега и пла-

вания. 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 с оружием ближнего боя.** Ловкость для нанесения 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 с применением оружия, делает ставки на гладиаторских боях, выбирает оружие ближнего боя в магазине, принимает тактические решения в ближнем бою...

**Ловкость рук (Лв, Ин) отвечает за мелкую моторику и координацию движений.** 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, запускает руку в чужой карман, вскрывает замок, 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 вовремя заметить события, заслуживающие внимания, а также 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 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 Интеллекта – 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 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 остаться незамеченным.** Ловкость для скрытного движения. Интеллект для маскировки предметов и существ.

Герой не может спрятаться, если за ним наблюдают! Чтобы скрытно передвигаться, герой должен понизить свою Ск 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 герой помогает скрытно передвигаться двум своим спутникам, он совершает проверку Скрытности со штрафом -2. Отрицательные БШР существ, которым помогает герой, также учитываются. А вот положительные БШР существ, которым помогает герой, игнорируются – иногда маленькие существа могут наделать немало шума!

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

**Стрельба (Лв, Ин, Мд) помогает 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 стрелковое оружие в лавке, принимает тактические решения в дистанционном бою...

# Экспертные навыки

В разрушенном мире знания имеют не меньшую ценность, чем чистая вода и работающие механизмы. Некоторые Атрибуты открывают доступ к Экспертным навыкам и позволяют героям использовать их и вкладывать в них Очки опыта. Экспертные навыки обозначаются литерой «Э».

Герои, имеющие доступ к Экспертным навыкам благодаря Атрибутам или Трюкам, но не распределившие в них Очки опыта, могут совершать проверки этих Экспертных навыков с Помехой.

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

**Военное дело<sup>Э</sup> (Ин, Мд, Об):** в этот навык входит стратегическое планирование, умение правильно снарядить войска, рассчитать вероятные потери, определить необходимую величину резервов и наиболее удачные места для набора рекрутов.

Некоторые области Науки, такие, как взрывотехника и ин-

женерное 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 рекрутов и самолично вести воинов в бой.

**Используйте Навык, если герой:** составляет военный план, обустривает укрепления, заманивает противника в ловушку, вербует рекрутов, возглавляет атаку...

**Выживание<sup>Э</sup> (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).

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, обустривает лагерь в пустошах, ищет признаки Загрязнения, определяет повадки птиц и зверей, свежует

дичь, охотится, рыбачит...

**Выступление<sup>Э</sup> (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<sup>Э</sup> (Ин, Мд, Об):** вряд ли можно сказать, что живопись, ваение или симфоническая музыка вкупе с умением понимать и ценить их, играют значимую роль в жизни обитателей разрушенного мира. Несмотря на это, скабрзные стишки, простенький мотивчик губной гармошки или портрет на куске картонной коробки могут вызвать расположение статистов. Герой может прибавить Навык Искусства к проверкам Впечатлений в тех случаях, когда это уместно. Впрочем, даже в иных случаях это вполне может отсрочить начало резни или даже предотвратить ее, а это дорогого стоит! 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 книги, сочиняет стихи, рисует, ваяет, составляет скульптурные композиции из мусора, танцует, декламирует, поет, играет на музыкальных инструментах...

**Медицина<sup>Э</sup> (Ин, Мд):** отвечает за прикладную медицину и академические знания. Мастер может потребовать указать конкретную область медицинских познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Медицины является отдельным Навыком.

Интеллект для первой помощи, хирургических операций, постановки диагноза и составления лекарств. Используйте 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 – лечебные мази, настойки и старый добрый пластырь далеко не всеильны!

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 Интеллекта/Мудрости** (минимум 1 Очередь). В это время герой не может совершать Маневры. Если в процессе 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, вживляет кибернетические имплантаты...

**Наука<sup>Э</sup> (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.

«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 проце-

дур, работы без специального оборудования «на глаз» и точного следования инструкциям.

**Используйте Навык, если герой:** занимается научными 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<sup>Э</sup> (Сл, Лв, Ин, Мд, Об):** помогает добиться послушания от неразумных существ. 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 также входит 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 зве-

ри могут затаить зло и отомстить при случае, если хозяин обходится с ними грубо. Этот Навык используется для общения с Питомчиками, Интеллект которых 5 и меньше.

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

**Ремонт<sup>Э</sup> (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 его процессе...

**Торговля<sup>Э</sup> (Ин, Мд, Об):** умение при обмене получить предметы с большей выгодой.

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...

**Управление транспортом<sup>Э</sup> (Лв):** способность управлять механическими средствами передвижения. Мастер может потребовать указать конкретные группы транспортных средств, которыми умеет управлять герой, если это соответствует жанру и настроению игры. 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...

# Атрибуты

Атрибуты являются важнейшими деталями образа героя и во многом отвечают за то, как его воспринимают окружающие.

**Из чего состоит Атрибут:** Атрибут состоит из набора достоинств, действующих постоянно или вводимых в игру без участия Нитей, и Уникального хода, который входит в игру при обрыве Нитей или с помощью проверок Навыков.

И герои, и статисты могут вполне обойтись (и зачастую обходятся) без Атрибутов. Далек не каждый проповедник – пламенный оратор, далеко не каждая красавица способна очаровывать окружающих, далеко не каждый офицер отдаст толковые приказы. Герой вполне может быть проповедником и занимать формальное место в иерархии культа, родиться миловидным, или получить офицерский чин, но при этом не иметь соответствующего Атрибута. Его приобретение будет означать, что на Проповедника снизошла благодать (или он наконец-то научился ладно излагать догматы и пудрить мозги окружающим), 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).

**Уникальный Ход** позволяет герою преуспевать в задачах, сложных или даже невозможных для героев с другими

Атрибутами (или вовсе без них). Добиться успеха при совершении Хода может помочь как своенравная Судьба, так и способности самого героя.

Некоторые из Ходов ориентированы на применение в бою. Это никоим образом не должно останавливать игроков и мастера от использования их в быту, если у кого-то возникла идея, соответствующая жанру и настроению игры. И напротив – *мирные* ходы наверняка найдут применение в боевых сценах.

**1 или более Нитей?** Некоторые Уникальные ходы отдадут стоимость в Нитях на откуп мастеру. Определяйте стоимость Хода в соответствии с логикой ситуации. Помните, однако, что Ходы из перечня «Повезло», позволяющие выкупить успех и Критический успех на любую проверку за 2 и 4 Нити соответственно, доступны абсолютно любому герою (подробнее смотрите раздел «Нити Судьбы»). Поэтому там, где герой без Атрибута может преуспеть при помощи покупки обычного успеха за 2 Нити (или при помощи обычной проверки), герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обходиться 1 Нитью. Если герой без Атрибута может преуспеть, только купив Критический успех за 4 Нити, герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обойтись 2—3 Нитями. Успех, за который мастер потребует 5 Нитей, должен изображать нечто умопомрачительное – один из тех случаев, о котором и герой, и свидетели события будут вспоминать всю оставшуюся

ся жизнь. Без сомнений, такой успех быстро обрстет слухами и домыслами, а по прошествии времени – легендами! Разумеется, без логически применимого к ситуации Атрибута такой успех просто невозможен.

**Уникальный ход без обрыва Нитей.** Герои и персонажи достаточно компетентны, чтобы добиться эффекта Уникальных ходов без вмешательства Судьбы, а у статистов и вообще нет выбора. В этом случае реализация Хода требует проверок Навыков и Характеристик, иногда – дополнительных временных затрат.

**Сложность Уникального Хода без обрыва Нитей.** Если сложность проверки не указана в описании Хода, ее задает мастер, ориентируясь на таблицу примерной сложности задач. Не рекомендуется устанавливать ее выше 20 – ведь обладающий атрибутом герой неплохо разбирается в том, что делает.

**Успешный Ход без обрыва Нитей нередко ведет к Неприятностям.** Например, Неистовый герой может покалечить соратников, бездумно разрушая все вокруг, Крепыш – не болея сам, заразить друзей супервирусом, Рейнджер – забрать то, что хотел съесть кто-то другой... Обратите внимание, что если игрок решает использовать Ход героя без обрыва Нитей, он может использовать Нити только для перебросов кубика. Он не может оборвать Нить героя и получить лучший вариант при проверке Неприятностей – удача тоже имеет свои пределы!

**Уникальный Ход без обрыва Нитей и Успех с Неприятностями:** некоторые из Ходов требуют выбрать 1 или 2 варианта из раздела «Успех с Неприятностями» даже в случае провала Хода. Это означает, что герой пожертвовал временем, силами, ресурсами и многим другим, но в итоге его все равно постигла неудача. Да, случается и такое.

Разумеется, Успех с Неприятностями может использоваться при совершении проверок, связанных с Уникальным Ходом.

**Темная сторона:** за все приходится платить, и возможности Атрибутов – не исключение. Фактически, Темная сторона – это Недостаток в Атрибуте!

**Атрибуты, придуманные игроками и замена Уникальных ходов:** по договоренности с мастером игрок может начать игру с Атрибутом, который придумал сам. Возможности Атрибута и Уникального хода должны быть четко определены до начала игры.

Также по договоренности с мастером игрок может заменить Уникальный ход одного Атрибута на Уникальный ход другого, если это соответствует жанру и настроению игры. Например, игрок может заменить Уникальный ход Техника на Уникальный ход Мусорщика или Гражданина убежища. Замена должна быть оговорена с мастером и произойти до начала игры или приобретения Атрибута.

*Многие Уникальные Ходы позволяют герою пре-*

*успеть на своем поле без бросков кубика – даже в ситуациях, не допускающих применениехода «Повезло» из-за высокой сложности проверки.*

# ПЕРЕЧЕНЬ АТТРИБУТОВ

**Краткий перечень Атрибутов** позволит вам быстро сориентироваться и выбрать подходящие для вашего героя. Само собой, варианты Темной стороны не ограничиваются перечисленными...

Атрибут	Герой может...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Аугментированный	Использовать кибернетические имплантаты... время от времени.	Обрушить на врага совместную мощь стали и плоти.	Шрамы, сбой оборудования, металлические вставки в теле.
Боевой робот	Быть устрашающей машиной разрушения.	Отремонтировать себя.	Ржавчина и вездесущая пыль, скрипящие сервоприводы, чадающий двигатель, пугающий вид.
Боевые искусства	Убивать голыми руками (и ногами).	Избегать самых смертоносных ударов.	Насмешки и недоверие вооруженных парней, желающих проверить, так ли герой крут на самом деле.
Ветеран	Быть опасным в бою, кормиться за счет смекалки (и чужих припасов).	Рассчитывать на поддержку боевых товарищей.	Призраки прошлого, старые дружки, которым так тяжело отказывать в помощи, дети в десятке городов.
Водила	Быть лучше всех за рулем.	Не дать погибнуть машине и пассажирам.	Необоснованная уверенность в себе, адреналиновая наркомания, нездоровая привязанность к своей тачке.
Выживальщик	Владеть машиной с багажником, полным ценностей.	Достать из багажника все, что в него влезает.	Неисправности машины, побирушки, статисты, желающие вырастить в машине Выживальщика своих детей.
Гражданин Убежища	Быть желанным гостем у цивилизованных людей, владеть пристойным оружием и доспехами.	Знать, как работает и для чего нужна старинная техника.	Дикари-завистники, высокомерие, людоеды, любящие тех, кто пожирнее, статисты, пытающиеся заполнить гражданство через постель.
Детектив	Замечать самые незначительные детали, предвидеть неожиданности.	Знать, что происходит на самом деле.	Ненависть тех, чьи планы разрушил герой, ошибочные логические выводы
Дипломат	Рассчитывать на дипломатическую неприкосновенность.	Вести переговоры на высшем уровне.	Коварные убийцы, роковые соблазнительницы, пылкие контрразведчики, задержанные в пути письма.
Док	Исцелять раны, принимать благодарности пациентов.	Исцелять смертельные раны.	Больные и увечные, выкланчивающие исцеление, недовольные пациенты и родственники тех, кого не удалось спасти.

Атрибут	Герой может...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Измененный	Обладать полезной мутацией.	Использовать уникальные способности Изменения.	Охотники на мутантов, борцы за чистоту генофонда.
Коммивояжер	Носить с собой чемоданчик с образцами всякой ерунды, всегда обмениваться выгодно.	Продать что угодно кому угодно.	Обманутые клиенты и дураки, не понимающие сути коммерции.
Красивый	Нежиться в восторгах поклонников и наслаждаться завистью недругов.	Быть заветной мечтой окружающих.	Назойливые поклонники, раздваивающие взгляды, работаровцы, невозможность затеряться в толпе, уничижительные стереотипы.
Крепыш	Выдерживать самые страшные раны, употреблять несвежие продукты без вреда для себя, надолго задерживать дыхание.	Избегать болезней и действия яда, переносить боль и изощренные пытки.	Искренняя уверенность окружающих в том, что герой любит есть помой, спать на снегу и вынесет любые невзгоды.
Купец	Торговать, а не меняться.	Купить что угодно (и время от времени - кого угодно).	Дикари, не осознающие преимуществ товарно-денежных отношений.
Летописец	Быть экспертом во всем (или выглядеть таковым).	Быть в курсе происходящего и распускать слухи (в том числе выдуманные).	Болваны, не понимающие белых стихов, идиоты, не понимающие тонкой иронии, недовольные жертвы сплетен.
Миротворец	Владеть «Избавителем» самой крутой пушкой в мире, внушать окружающим благоговейный страх.	Заставить врагов дрожать от Ужаса.	Дикари, лишенные уважения к закону, отсутствие оригинальной амуниции для «Избавителя»
Мусорщик	Собрать что угодно из чего угодно.	Собрать что угодно из чего угодно быстро.	Отсутствие нужного мусора под рукой, кризис идей, легкое безумие.
Неистовый	Черпать силу в своей ярости.	Крушить!	Кровавая ярость, застилающая разум, боязливая неприязнь свидетелей разрушений, безрассудство, легкое (или не очень) безумие.
Охотник за головами	Захватывать врагов живьем без особых затруднений.	Развязывать языки, не оставляя на теле жертвы ран и синяков.	Другие претенденты на вознаграждение, уцелевшие жертвы и их мстительные родственники.
Офицер	Эффективно командовать как в бою, так и вне его.	Вдохновлять окружающих на подвиги.	Саботаж приказов, недовольные подчиненные, зависть начальства.
Плут	Проворачивать темные делишки и заключать сомнительные сделки.	Достать предмет или информацию на черном рынке.	Неподкупные представители власти, нечистые на руку дружки.

Атрибут	Герой может...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Прогрессор	Иметь тысячу лиц, легко избегать неприятностей, смотреть на дикарей свысока.	Обрушить на дикарей истинную мощь цивилизации.	Проблемы со связью, случайно уцелевшие свидетели, сочувствие дикарям.
Проповедник	Вызывать уважение и трепет, вселять надежду своими речами.	Произносить пламенные проповеди и с их помощью манипулировать окружающими.	Враждебные культы, утомительные обряды, предписанные нормы поведения, фанатизм, тщательно скрываемое неверие.
Подлые приемчики	Сражаться расчетливо, грязно и безжалостно.	Убивать исподтишка с одного удара.	Длинный и грязный шлейф дурной славы.
Синтоид	Походить на человека, но быть чем-то большим, использовать библиотеки данных.	Победить силой интеллекта.	Статисты, прозванные об истинной сущности Синтоида, логические сбои.
Следопыт	Чувствовать себя в глуши, как дома, читать следы.	Найти еду и воду даже там, где это кажется невозможным.	Опасности диких земель, пренебрежение горожан, неотесанность.
Солдат	Эффективно сражаться в команде.	Помочь соратникам сосредоточить усилия в бою.	Разочарование в идеалах, грубый солдатский юмор, любопытные обыватели, желающие послушать про ужасы войны.
Стремительный	Двигаться с молниеносной быстротой.	Опережать противника на шаг (или даже на два), уклоняться от ударов	Ситуации, в которых излишняя спешка неуместна.
Талисман	Быть самым удачливым существом в мире	Выходить живым из любых передряг	Нездоровая самоуверенность и безалаберность, статисты, желающие отрезать у Талисмана лапку... в качестве талисмана!
Техник	Ремонтировать старье.	Безопасно отключить и при необходимости законсервировать устройство.	Отсутствие деталей и инструментов, статисты, желающие заставить техника работать на себя во что бы то ни стало.
Ученый	Собрать необходимые приспособления из самых неожиданных предметов, нестандартно мыслить, знать, как на самом деле устроен мир.	Изобретать устройства, которые работают.	Враждебная подозрительность неучей, неполадки в изобретениях, недовольные заказчики, неуверенность в себе.
Человек без имени	Выжимать из оружия максимум.	Легко попадать в цель.	Статисты, желающие нанять героя за гроши, родственники убитых, молодые и дерзкие стрелки.
Чувство равновесия	Твердо стоять на ногах, чтобы не случилось, сражаться Длинным и Громоздким оружием без Помехи в любых ситуациях.	Совершать эффектные кульбиты на карнизах и коньках крыш, карабкаться по отвесным стенам.	Трухлявые балки, проржавевшие карнизы, скользкая черепица, внезапно распахнутые окна, унижительные сравнения с макакой.

## Аугментированный

**Экспертные Навыки:** нет.

Для одних кибернетические имплантаты – причуда, для других – необходимость, для третьих – грань между жизнью и смертью. И хотя блеск цивилизации давно угас, по сей день многие аугментируют свои тела в надежде обрести могущество и власть... или встретить завтрашний рассвет.

**Стал только лучше:** Герой может приобрести Изменения из таблицы Изменений, числом не превышающие модификатор его Выносливости (минимум 1 Изменение). Если позднее модификатор Выносливости героя увеличивается, он может приобрести дополнительные Изменения.

В течение игровой встречи герой может активировать свои Изменения **1 + МВн** раз (минимум 1). Например, у героя 14 Выносливость (модификатор +2) и Изменения «Ночное зрение» и «Турбопоршневые руки». В этом случае он может воспользоваться «Ночным зрением» 2 раза за игровую встречу, а «Турбопоршневыми руками» – 1 раз. Если герой воспользуется «Ночным зрением» 3 раза, то «Турбопоршневые руки» станут недоступны ему до следующей игровой встречи – энергетический ресурс, питающий его имплантаты, истощился и требует перезарядки. Если у героя несколько Изменений, ему придется тщательно выбирать, какие из них использовать, и когда! Эффект Изменения длится до конца сцены, в том числе Боевой. Обратите

внимание, что Аугментированные герои не могут использовать Ход Изменения, только пассивные эффекты. Активация эффекта требует Быстрого действия.

**Ход – Сталь и плоть (1 Нить):** герой делает невероятный прыжок, поднимает тяжеленный груз или совершает сверхдальний бросок. Считайте, что герой выбросил 20 при проверке Силы или Атлетики (Сл, Лв, Вн). К проверке применяются эффекты Критического успеха.

**Если Ход совершается без обрыва Нитей,** герой должен сделать проверку Интеллекта. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала проверки Интеллекта.

### **Результат проверки Неприятностей:**

**19—20 — Есть контакт!** Ход работает согласно описанию. Вот это мощь!

**13—18 — Декомпенсация.** Ход работает согласно описанию, но некоторые системы отказывают, перекидывая нагрузку на другие. Герой выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

**7—12 — Разбалансировка.** Ход работает согласно описанию, но системы на пределе – сервоприводы надсадно воют, проводка искрит. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

**1—6 — Перегрузка.** Ход не работает – гребаная рухлядь не тащит! Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе

«Успех с Неприятностями».

## **Боевой робот**

**Экспертные навыки:** нет.

После Катастрофы уцелевшие боевые роботы ожидаемо оказались не у дел. Те из них, кто обладает достаточно сложным разумом, за неимением возможности убивать врагов *убивают время*. Остальные просто стоят, покрываются ржавчиной, и ждут, когда кто-нибудь подтвердит права администратора и скажет: «робот, мы идем на войну!».

**Старый, но не устаревший:** Боевой робот снаряжен встроенными броневыми пластинами. Его БДЗщ равен +3, его Прочность равна **модификатор Размера + МВн**. Боевой робот не может носить доспех, но может использовать щит.

В Боевого робота может быть встроено **11 + МВн** орудий. Орудия должны быть приобретены по обычным правилам и не учитываются при подсчете Нагрузки робота. Даже если в начале игры игрок решит встроить меньше орудий, остальные могут быть добавлены по ходу игры после проверки Ремонта против 20. Замена встроенных орудий происходит по тем же правилам. Встроенные орудия получают свойство «легкое». При использовании встроенных орудий Боевой робот считается имеющим Трюк «Амбидекстр». Обратите внимание, что встроенные орудия не занимают руки Боевого робота. Прибавьте/вычтите БШР из БПв встроенных

орудий Боевого робота.

Огромные и Громадные боевые роботы не рекомендуются к использованию в качестве героев.

Боевой робот обладает Иммунитетом к Ядовитым Повреждениям и Соппротивлением к Загрязняющим Повреждениям. Он не может подвергаться лечению при помощи Медицины и любых средств, восстанавливающих ЕЗ живых существ. Используйте Ремонт для всех эффектов, которые могут быть достигнуты у живых существ при помощи Медицины. Боевой робот не может использовать Навык Ремонта сам на себе.

Несмотря на то, что Боевой робот – механизм, он изготовлен для самых экстремальных условий и не подвержен Износу, хотя отдельные его части – например, встроенное оружие, изнашиваются по обычным правилам. Разумеется, Боевому роботу не требуется дышать и питаться. В сюжетах, в которых менеджмент ресурсов играет важную роль, считайте, что Боевому роботу необходимо заряжаться раз в сутки – в противном случае, он страдает от Усталости. Базовая Ц подзарядки 5, но герои наверняка попадут в места, где аппаратура для подзарядки Редкая!

**Ход – Автоматические ремонтные процессы** (1 Нить): Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное  $|1 + МВн| \times |1 + МИн|$  (минимум 4 ЕЗ). Совершениехода требует Быстрого действия.

**Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте**

проверку Неприятностей.

### **Результат проверки Неприятностей:**

**19—20 – Операция выполнена.** Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное  $|1 + \text{МВн}| \times |1 + \text{МИн}|$  (минимум 4 ЕЗ).

**13—18 – Энергосберегающий режим.** Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное  $|1 + \text{МВн}|$  либо  $|1 + \text{МИн}|$  (минимум 2 ЕЗ).

**7—12 – Выброс.** Боевой робот восстанавливает 1 ЕЗ. Все в 1 метре от него получают Загрязняющие Повреждения, равные  $|\text{МВн Боевого робота} + 1|$  (минимум 2 Повреждения).

**1—6 – Утечка.** Все в  $|1 + \text{МВн Боевого робота}| \times |1 + \text{МИн Боевого робота}|$  метрах вокруг (минимум 4 метрах) получают Загрязняющие Повреждения, равные  $|\text{МВн Боевого робота} + 1|$  (минимум 2 Повреждения).

### **Боевые искусства**

**Экспертные навыки:** нет.

Герой постиг тайны Рукопашного боя. Теперь его тело – само по себе совершенное оружие.

**Гармония совершенства:** герой прибавляет ММд к своей Зщ. Безоружные удары (любой частью тела!) героя считаются Легким оружием с БПв +1. Однако герой не может использовать Громоздкое оружие и носить щит или доспех, ограничивающие максимальный МЛв, так как они на-

рушают тонкую гармонию его движений. Если он надевает такой доспех или щит, или сражается Громоздким оружием, то теряет преимущества, перечисленные выше.

**Ход – Секреты мастерства (1 Нить):** герой полностью контролирует ритмы своего тела и может совершать удивительные вещи: уворачиваться от пуль, отражать стрелы и клинки мечей голыми руками.

Совершение Хода требует Быстрого действия. Герой игнорирует потерю ЕЗ, вызванную атакующим Маневром. Мастер может допустить использование Хода в небоевых сценах, если контекст располагает к этому. Например, увернуться от падающего камня или избежать Повреждений от падения при помощи Хода ничуть не сложнее, чем отразить удар двуручного молота! Ход *может* применяться для отражения эффектов, которые не наносят Повреждений напрямую.

Ход неприменим, если герой использует Громоздкое оружие или щит и доспех, ограничивающие максимальный МЛВ.

**Если Ход совершается без обрыва Нитей**, герой должен преуспеть в проверке Дб против **|10 + потерянные ЕЗ|**. В случае успеха он игнорирует потерю ЕЗ. В случае провала он получает Повреждения и падает.

## Ветеран

**Экспертные навыки:** Военное дело<sup>Э</sup> и 1 любой.

Герой повидал немало войн на своем веку. Если он чему

в них и научился, так это использовать любое оружие максимально эффективно и не пропускать приемы пищи.

**Где наша не пропадала:** Герой получает +1 к проверкам Дб и Мт. Максимально допустимый БДЗщ доспеха, в котором может отдыхать герой, возрастает на 1. Также Ветеран может совершить проверку Мд против 10, чтобы добыть (бесплатно) пропитание или предметы с Ц не более 5 в городе или деревне. Зачастую это означает угрозы, ложь или кражи различной степени наглости. В случае провала совершите проверку Неприятностей.

### **Результат проверки Неприятностей:**

**19—20 – Берите, конечно!** Ветеран получает то, что хотел, и возражать ему не смеют.

**13—18 – Руки прочь!** Статисты довольно резко отказывают Ветерану, но дальше этого не идет.

**7—12 – Постыдился бы!** Героя укоряют и сообщают о нем силам правопорядка.

**1—6 – На вилы!** Статисты дают герою вооруженный отпор, а затем сообщают о случившемся силам правопорядка.

**Ход – Своих не бросаем** (1 или более Нитей): герой прибегает к помощи боевых товарищей. Они могут быть как обывателями, еще не растерявшими армейских Навыков, так и занимать крупные государственные посты. Кем бы они ни были, товарищи готовы рискнуть многим, чтобы помочь герою!

# 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.