

GAUNTSLAYERS

ΟΤ ΣΤΕΦΑΝΑ ΒΥΣΧΥΦΕΝΑ



БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

ЛИЦЕНЗИЯ GS

Gammaslayers – это ролевая игра, которую Вы можете дополнять и расширять некоммерческим контентом в цифровой форме. По этой причине текст и игровые механики и иконки (но не остальная графика, обложка, иллюстрации и логотипы) данной PDF-версии ролевой игры Gammaslayers (с учетом описанных ограничений) распространяются на условиях следующей лицензии Creative Common:

«Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях» 3.0 Германия

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/deed.ru>



АВТОРЫ

Автор:

Стефан Бусхуфен

Редактор:

Патрик Гётц

Обложка:

Александр «7kive» Юнак

Иллюстрации:

Стефан Бусхуфен, Сильвия Хувендик, Аренд Годберсен

Обработка изображений:

Стефан Бусхуфен, Кристиан Кенниг

Корректурa:

Фальк Гладе, Моритц Мелем

Помощь, игровые тесты и бета-тесты:

Бернхард и Инна Кённике, Стефани Бусхуфен, Александр Вайс, Аренд Годберсен, Фальк Гладе, Кристиан Кенниг, Андрэ Морисе, Муза Ёрцкан Атик, Кнут Крюгер, Ян Пауль Коопманн, Тимм «Hammerfall» Дамм, Харальд Вундерлих, Тим Харцински, Сильвия Хувендик, Арнэ Садовски, Фабиан Маурушат и Дэвид Райхгельд

Особая благодарность:

Форум Dungeonslayers и редакция Gammaslayers
Ролевая социальная сеть Имаджинария

Перевод на русский язык:

Рекс «Konstructor» Рекстон

Вычитка:

Юрий «uac» Слинько, Юлия Дробышевская, Дмитрий Нелюбов, Аррис

Посетите нас в сети:

<http://www.dungeonslayers.com>

<http://www.gammaslayers.de>



Копирайт © 2013 Стефан Бусхуфен, Кристиан Кенниг и Uhrwerk Verlag.
Все права защищены.

Перепечатка, в том числе выборочная, переработка и распространение данной книги в любой форме, особенно в целях воспроизведения электронным, фотомеханическим или подобным путем, только с письменного согласия Кристиана Кеннига и Uhrwerk Verlag, Экрлат.

Копирайт © 2016 Рекс Рекстон.

Этот перевод опубликован с согласия Стефана Бусхуфена, Кристиана Кеннига и Uhrwerk Verlag.

ПОСТАПОКАЛИПСИС

«Я не знаю, каким оружием будет вестись Третья мировая война, но в Четвёртой будут использоваться дубинки и камни» - Альберт Эйнштейн



Постапокалипсис.
Радиоактивные пустоши.
Покинутые руины городов.
Зараженные моря и реки.

Мир и цивилизация погибли.
Вода и бензин стали бесценными,
техника редкой и едва понятной.
Мутации расплозились повсюду.

Благородные технорыцари в силовой броне, гонимые мутанты, смертоносные убийцы, радио-активные пожиратели человечины, бессовестные бандиты, алчущие власти Варлорды, потерянные наркоманы, свихнувшиеся роботы, религиозные фанатики, круглые танкистки, жестокие работоторговцы, полные энтузиазма колонисты и сумасшедшие ученые теперь населяют этот мир.

Посреди всего этого, между мутантами и беженцами, оказываются персонажи ваших игроков. Возможно, они захотят принести порядок в этот хаос, а может быть, просто ищут власти, денег, секса, технологий и знаний.

Это гремучая смесь «Безумного Макса» с «Судьей Дреддом», «Метро 2033» с Hellgate London, «Джаггера» с «Водным миром», «На следующий день» с Resident Evil, «Детей солнца» с Fallout, «Я легенда» с «28 дней спустя», «Терминатора» с «Крикунами» и «Голодных игр» с «Смертельной гонкой».

Если вы хотите скоротать вечерок, выпотрошив пару мутантов и зомби, смело пускайтесь во все тяжкие с K20, силовой броней и цепным мечом.

Just slay!
Получите море удовольствия!

Стефан «Whisp» Бусхуфен

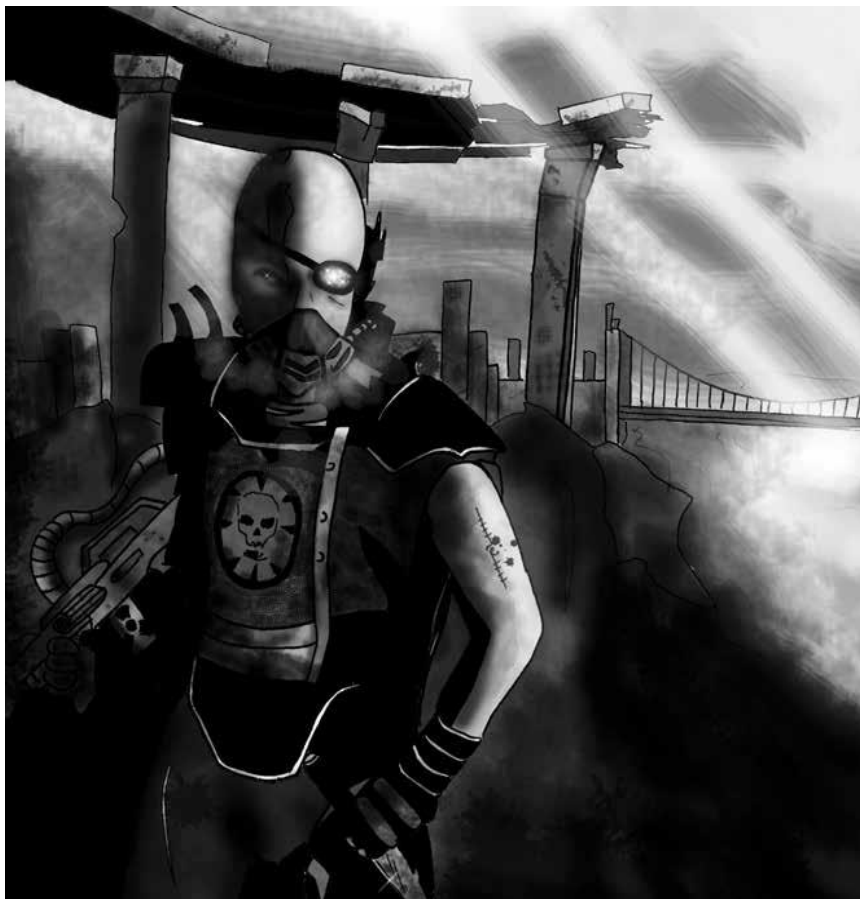


Gammaslayers (GS) – это модификация ролевой игры Dungeonslayers (© Кристиан Кенниг) для постапокалиптических сеттингов.

СОДЕРЖАНИЕ



ПЕРСОНАЖИ



Игровые персонажи (ИП) в **GammaSlayers (GS)** игромеханически функционируют так же, как в **Dungeonslayers (DS)**.

Просто вместо храбрых рыцарей и мудрых эльфийских магов игроки берут на себя роли людей, переживших Апокалипсис.

Некоторые из них когда-то жили в цивилизации, другие родились уже после конца света и знают о старом мире только по легендам и рассказам старых и мудрых, которые медленно, но верно, вымирают.

Так как GS это модификация DS, то тут на первый план выходят другие аспекты, а в правилах есть некоторые отклонения от четвертой редакции этой старомодной ролевой игры.

Отклонения от стандарта Slay-Engine будут обозначаться символом слева.



АТТРИБУТЫ И СВОЙСТВА

Каждый персонаж характеризуется тремя Атрибутами и шестью свойствами.

Чем выше значение, тем лучше.

ТРИ АТТРИБУТА

Три Атрибута включают Тело (ТЕЛ), Ловкость (ЛОВ) и Разум (РАЗ) со значениями от 4 до 10.

ТЕЛО (ТЕЛ)

Этот Атрибут описывает физическое здоровье, стойкость к дегенерации, ранам, радиации и излучению, ядам и болезням.

Свойства: Сила и Стойкость.

ЛОВКОСТЬ (ЛОВ)

Атлетика, быстрота, осязание и способности к координации подпадают под этот Атрибут.

Свойства: Подвижность и Координация.

РАЗУМ (РАЗ)

Интеллект и знания, а также харизма и использование параментальных способностей зависят от этого Атрибута.

Свойства: Интеллект и Аура.

ШЕСТЬ СВОЙСТВ

СИЛА (СИ)

Это грубая физическая сила. Атака в ближнем бою зависит от этого свойства.

СТОЙКОСТЬ (СТ)

Физическая сопротивляемость урону от пуль и гранат, ядам, болезням и радиации. Стойкость также определяет количество кибернетических имплантов, которые персонаж может установить в своем теле.

ПОДВИЖНОСТЬ (ПО)

Рефлексы, скорость и особые виды передвижения зависят от этого свойства.

КООРДИНАЦИЯ (КО)

Точность и сноровка. Координация важна, прежде всего, в дальнем бою, но также необходима для ремонта, конструирования импровизированного оружия и восстановления старых компьютеров и прочего технического хлама.



ИНТЕЛЛЕКТ (ИН)

Интеллект включает ум и сообразительность, знания и комбинаторные способности.

Для персонажа-параментала это свойство показывает мощь его способностей.

Интеллект в первую очередь обусловлен технологическим уровнем персонажа.

АУРА (АУ)

Харизма и сила личности важны не только для социального взаимодействия, но и для параментальных способностей.

БОЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Боевые параметры всегда вычисляются на основе актуальных показателей (Атрибутов и свойств) и снаряжения.

К последним относятся, прежде всего, «Бонус Оружия» (БО), «Бонус Транспорта» (БТ) и «Бонус Брони» (ББ).

Если изменяются эти показатели, то боевые параметры изменяются соответственно.

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ (ТЕЛ+СТ+10)

Повреждения, которые персонаж способен вынести прежде, чем он сгниет в радиоактивном песке пустошей или будет сожран Гамма-тварями.



ЗАЩИТА (ТЕЛ+СТ)

Защита может уменьшить полученные повреждения. Снаряжение увеличивает защиту на значение Брони (ББ).



ИНИЦИАТИВА (ЛОВ+ПО)

Скорость действий в битве. Инициатива показывает порядок хода в бою.



СКОРОСТЬ (ЛОВ/2 + 1)

Количество метров, которое персонаж может пройти за один раунд боя.



УДАР (ТЕЛ+СИ)

Показатель атаки в ближнем бою увеличивается на «Бонус Оружия» (БО), зависящий от используемого оружия ближнего боя.



СТРЕЛЬБА (ЛОВ+КО)

Показатель атаки в дальнем бою увеличивается на «Бонус Оружия» (БО), зависящий от используемого оружия ближнего боя.



ТРАНСПОРТ (ЛОВ+КО)

Атаки и маневры при использовании транспорта. Увеличивается на «Бонус Транспорта» (БТ).



ОСОБАЯ СИЛА (РАЗ+ИН)

Особые силы могут быть параментальными или приобретенными через кибернетические

импланты и мутации.

Особая Сила уменьшается на количество Пунктов Дегенерации (ДГ) свыше Порога Дегенерации (ПДГ).

Дегенерацию вызывают яды, болезни, радиация, киберимпланты, физические повреждения или параментальные воздействия.

СТАТУСНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Рядом с боевыми параметрами на листе персонажа есть несколько так называемых статусных параметров. К ним относятся:



ДЕГЕНЕРАЦИЯ

Количество полученных Пунктов Дегенерации. В начале игры они равны нулю. Пункты Дегенерации будут обозначаться как ДГ, если их количество ниже Порога Дегенерации, и как ДГ*, если выше.



ПДГ (ТЕЛ+ИН)

ПДГ показывает, при каком количестве Пунктов Дегенерации персонаж подвергнется изменениям и игромеханическим штрафам (стр. 60).



КИБЕРПУНКТЫ

Киберпункты показывают, сколько киберимплантов установлено в теле персонажа. Этот показатель подсчитывается после выбора снаряжения.



КИБЕРСТОЙКОСТЬ (СТ+ИН)

Киберстойкость показывает максимальное допустимое количество Киберпунктов. Ношение большего количества имплантов приводит к дегенерации (стр. 60).



МУТАЦИЯ

Показывает, как много мутаций персонаж перенес в своей жизни. В начале этот показатель равен 0 у Людей и Эво, и 1 у Зараженных и Халков. Нано не могут мутировать, для них этот параметр не имеет значения. Если значение Мутации превысит Уровень Персонажа + Стойкость, то персонаж мутирует в Конечного Мутанта (стр. 65).



СЛЕЙЕР-ПУНКТЫ

Слейер-пункты (СП) могут быть заработаны только в бою и доступны исключительно во время битвы.

При создании персонажа это значение равно нулю. СП описаны в разделе «Механика» (стр. 59).

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Каждый персонаж относится к одной из следующих рас: Люди, Зараженные, Эво, Нано или Халки. Каждая раса получает расовые бонусы к Свойствам и некоторые расовые особенности. Эти бонусы также повышают максимальные значения параметров, которых ИП может достигнуть при развитии.

1. ВЫБОР РАСЫ

В начале создания персонажа нужно выбрать расу. Она определяет бонусы к стартовым параметрам и влияет на социальные контакты в ходе игры.



ЛЮДИ

Люди - это остатки расы, населявшей мир до конца света. Некоторые из них живут в подземных бункерах, другие - в сколоченных из мусора анклавах в пустошах, третьи примкнули к милитаристским группам и новым религиозным орденам. Люди гибкие и легко приспосабливающиеся существа. Они подходят для любого типа персонажа.

Бонус расы: Любое свойство +1.

Особенности расы: талант +1.



ЗАРАЖЕННЫЕ

Зараженные (также гули, паралюди, гаммы, отбросы, заразы) - это долгоживущая раса пустошей. Многие зараженные пережили Апокалипсис благодаря своей живучести, обусловленной воздействием радиации.

Бледная кожа, открытые язвы, отсутствие волос, пустые глаза и другие мутации придают зараженным отвратительный вид.

Представители других рас часто воспринимают их как недолгоей или животных.

Изменения физиологии повышают их устойчивость к радиации, ядам и болезням. Кроме того, их параментальные способности сильнее и лучше выражены.

Одним из вариантов зараженных являются безумные Выродки (глава 7), с которыми их часто путают.

Бонус расы: +1 к СТ или ИН.

Особенности расы: мутация, долголетие, устойчивость к ядам, устойчивость к болезням, устойчивость к радиации, параментальная активность, гнусность, запущенность, выносливость.



ЭВО

Эво (также евгеники, суперы) евгенически выведены на основе особой ДНК. Их мысли и действия определяет доктрина, строгая и, преимущественно фанатическая. Эво редко покидают высокотехнологичные анклавы, в которых они родились.

Эво видят себя вершиной человеческой эволюции и часто смотрят на другие расы с презрением.

Перфекционизм, честолюбие и высокомерие - вот типичные черты характера эво.

Эво как правило носят античное имя своего выводка с номером (например, Арес-22б или Нова-7).

Бонус расы: +1 к ПО, КО или АУ.

Особенности расы: быстрота, меткость, высокомерие, темновидение.



НАНО

Нано берут свое начало из искусственных нанотехнологических интеллектов (ИНТ), созданных людьми незадолго до конца света. Однажды нано восстали против своих хозяев, которые держали их как рабов. Популярна точка зрения, что именно война синтетиков против органиков стала причиной Апокалипсиса.

Многие представители других рас ценят нано за их высокий интеллект, однако некоторые относятся к ним презрительно как к вещам.

Бонус расы: +1 к *Стойкости*, *Силе*, *Координации* или *Интеллекту*.

Особенности расы: *долголетие*, *механичность*, *параментальная неспособность*.



ХАЛКИ

Большие, сильные, могучие. Халки живут в феодальных системах или племенных обществах и считаются мастерами военного дела.

Несмотря на их выдающуюся силу и сложение, их тело подвержено постоянной Дегенерации.

Чтобы избежать коллапса собственных ДНК, Халки должны каждый день потреблять определенную массу (1 рацион) свежих ДНК других существ (свежие мясо или рыба, это не могут быть замороженные, долго хранящиеся или синтетические продукты).

Халки бесполо.

Способ их размножения знают только их биоманты.

Халки часто служат солдатами и телохранителями, ученые и исследователи среди них попадаются редко.

Бонус расы: +2 и +1 делятся между *Силой* и *Стойкостью*.

Особенности расы: *большой размер*, *нестабильная ДНК*, *чувствительность к свету*, *выносливость*, *запущенность*, *мутация*.

2. ВЫБОР КЛАССА

В Gammaslayers игроку нужно выбрать один из четырех классов.

Каждый класс дает классовый бонус +1 к одному из трех свойств, указанных в описании класса.

Игрок сам выбирает, какой из бонусов выбрать.

СОЛДАТ

Воины и полицейские, охотники, охранники, танкисты, наемники и охотники за головами попадают в эту категорию.

Бонус класса: *СИ*, *СТ* или *ПО*.

СКАУТ

Эти авантюристы прочесывают пустоши в поисках старой техники прежнего мира.

Они охотники, водители, разведчики, торговцы, исследователи, игроки и мастера выживания.

Бонус класса: *СТ*, *ПО* или *КО*.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Талантливость

Люди начинают с двумя очками талантов вместо одного.

Высокомерие

Эво высокомерно и редко принимают помощь от других (особенно если речь идет о первой помощи и способностях поддержки).

Темновидение

Эво могут видеть в темноте как днем.

Быстрота

Эво получают бонус +2 к инициативе.

Меткость

Эво - мастера стрельбы и получают +1 ко всем атакам дальнего боя.

Нестабильная ДНК

Халки должны ежедневно потреблять свежие ДНК животных, в противном случае они получают 1 Пункт Дегенерации в день (без защиты).

Большой размер

Халки большие, их ОЗ удвоены. При этом в них легче попасть (стр. 56).

Многие предметы должны быть адаптированы под халков (цена: стоимость предмета x технологический уровень). Они могут использовать многие виды двуручного оружия одной рукой.

Оружие, пригодное для халков без подгонки, обозначается как «Халк-оружие» в главе «Снаряжение».

Чувствительность к свету

Под прямыми солнечными лучами халки получают штраф -1 на все проверки.

Мутация

Представители этих народов начинают игру с одним очком Мутации. Они достигают стадии конечной мутации быстрее.

Запущенность

Социальные проверки выполняются со штрафом -2.

Выносливость

Высокая физическая сопротивляемость. Все проверки защиты получают +1.

Устойчивость к яду

Зараженные устойчивы к ядам. Они получают +2 к проверкам сопротивления яду.

Устойчивость к болезням

Зараженные устойчивы к болезням. Они получают +2 к проверкам сопротивления болезням.

Устойчивость к радиации

Зараженные очень устойчивы к радиации. Они получают +4 к проверкам сопротивления радиации.

Параментальная активность

Зараженные получают +1 к проверкам использования параментальных способностей и к защите от них.

Гнусность

Другие расы не терпят зараженных или не считают их равными торговыми партнерами. Все товары и услуги для них удваиваются в цене.

Долголетие

Медленное старение и высокая продолжительность жизни примерно до 300 лет.

Механичность

Нано страдают от импульсных повреждений, однако неуязвимы для болезней, ядов и телепатических атак. Кроме того, они не мутируют.

Параментальная неспособность

Нано не могут обладать параментальными способностями.



Телепат — он воздействует на разум людей и животных.

Техномант — он воздействует на программы и технические организмы.

Пример:

Тим хочет начать свой путь в постапокалиптическом мире как бродячий проповедник. После короткого изучения рас и классов он останавливается на зараженном Телепате. На листе персонажа он записывает:

Имя: Клык (из-за заостренных зубов)

Класс: Телепат

Раса: Зараженный

ТЕХНИК

Техники это умельцы и изобретатели, умные исследователи и отличные медики. Хороший техник может спасти чью-то жизнь лечением, ремонтом или взломом герметичной двери.

Бонус класса: КО, ИН или АУ.

ПАРАМЕНТАЛ

Перед Апокалипсисом людям удалось изменить человеческий мозг. Создавались и выращивались психически одаренные люди. Тех, кто мастерски овладел этими способностями, называли параментами. Как и раньше, их ценят и боятся одновременно.

Бонус класса: КО, ИН или АУ.

При создании парамента нужно выбрать подкласс, определяющий его способности:

Телекинетик — он способен влиять на силу гравитации.

3. ВЫБОР АТТРИБУТОВ

20 пунктов нужно разделить между Атрибутами Тело, Ловкость и Разум. Ни один Атрибут при этом не может превысить **8**.

Пример:

Распределение очков это важнейший пункт создания любого персонажа. Тим выбирает:

ТЕЛ 6, ЛОВ 6 и РАЗ 8.

Его персонаж достаточно сильный и подвижный, но его призвание — быть мыслителем.

4. ВЫБОР СВОЙСТВ

Между шестью свойствами нужно разделить **8 пунктов**. Значения ниже **0** и выше **4** невозможны.

Пример:

для поддержки выше указанных качеств, Тим разделит очки следующим образом:

СИ:0 СТ:1 ПО:1 КО:2 ИН:4 АУ:0

5. БОНУСЫ РАСЫ И КЛАССА

Теперь к Свойствам прибавляются расовые и классовые бонусы, причем модифицированные значения могут превысить 4. Кроме того, при развитии они повышаются легче, чем остальные (два очка вместо трех).

Пример:

Теперь Тим выбирает бонусы расы и класса для своего персонажа. Раса зараженный дает Клык бонус +1 к ИН, а класс Телепат +1 к АУ.

6. ПАРА-СПОСОБНОСТИ



Персонажи класса Параментал начинают игру с одной параментальной способностью. В отличие от заклинаний в DS4 параментальные способности привязаны к классу: Техномант не может изучать телекинетические способности. Это станет возможно только на высоких уровнях при помощи особых талантов.

СПОСОБНОСТИ ТЕЛЕКИНЕТИКА 1 УРОВНЯ

Кинетический Удар, Кинетический Щит, Разгон Снаряда, Левитация, Толчок, Тяга, Деформация

СПОСОБНОСТИ ТЕЛЕПАТА 1 УРОВНЯ

Отвлечение, Головная Боль, Сон, Просмотр Мыслей, Тошнота.

СПОСОБНОСТИ ТЕХНОМАНТА 1 УРОВНЯ

Зарядка, Разрядка, Электронный Замок, Чтение Матрицы, Чтение Программы, Вирус, Ионный Разряд, Близ.

Пример:

Будучи телепатом, Клык может выбрать стартовую способность. Тим отдает предпочтение способности «Сон».

7. СНАРЯЖЕНИЕ

Каждый персонаж вначале располагает снаряжением, соответствующим его технологическому уровню (тех. уровень определяется происхождением персонажа). Общая валюта постапокалиптического мира – так называемые **Жетоны** – пуговицы, бутылочные крышки, кнопки, старые монеты и все, что на них похоже. Главное, чтобы эти предметы были сделаны до конца света.



На старте персонаж имеет от 250 до 1000 жетонов на покупку снаряжения технологического уровня, соответствующего региону и происхождению персонажа. Размер стартового капитала определяет Мастер.

Пример:

В Тим узнал от Мастера, что все персонажи партии начинают с 250 жетонами. Он выбирает из листа разрешенного снаряжения боевой посох (50), плащ с капюшоном (100) и противогаз (75). 25 жетонов остается на карманные расходы.

8. БОВЕЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Следующие формулы всегда рассчитываются на основе актуальных параметров персонажа и должны сразу пересчитываться в случае их изменения.

БОВЕЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Очки Здоровья: $ТЕЛ+СТ+10$

Защита: $ТЕЛ+СТ+БР$

Инициатива: $ЛОВ+ПО$

Скорость: $ЛОВ/2+1$

Удар: $ТЕЛ+СИ+БО$

Стрельба: $ЛОВ+КО+БО$

Транспорт: $ЛОВ+КО+БТ$

Особая Сила: $РАЗ+ИН-ДГ^*$

* ДГ свыше Порога Дегенерации ($ТЕЛ+ИН+Талант$)

9. ТАЛАНТЫ

Каждый персонаж на старте получает одно очко талантов (ОТ), а люди - даже два. ОТ можно копить. Каждый талант стоит 1 ОТ.

ТАЛАНТЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

ВСЕ КЛАССЫ

Уклонение, Акробат, Образование, Обаяние, Прочность, Исцеление, Счастливчик, Ремесло, Быстрые рефлексы, Пройдоха, Плавание, Непокосебимость, Супермутант, Устойчивость к телепатии, Восприятие, Область знаний.

СОЛДАТ

Боец, Парирование, Силовая броня, Стрелок, Два оружия.

СКАУТ

Быстрота, Чужой талант, Скрытность, Охотник, Мародер.

ТЕХНИК

Первая помощь, Ремонт, Медтехнолог, Конструктор, Взломщик, Супертехнолог, Технологический уровень, Мастер оружия.

ПАРАМЕНТАЛ

Обучаемость, Сила воли, Переключатель, Мастер манипуляций (для телепатов).

Пример:

Тим выбирает для Клыка талант «Мастер манипуляций». Затем он вычисляет боевые параметры персонажа:

Очки Здоровья $ТЕЛ+СТ+10=17$

Защита $ТЕЛ+СТ+БР=8$

Инициатива $ЛОВ+ПО=7$

Скорость $ЛОВ/2+1=4$

Удар $ТЕЛ+СИ=6$

Стрельба $ЛОВ+КО=8$

Транспорт $ЛОВ+КО=8$

Особая Сила $РАЗ+ИН-ДГ^*=13$

Дегенерация = 0

Порог Дегенерации $ТЕЛ+ИН=10$

Киберпункты = 0

Киберстойкость $СТ+ИН=5$

Мутация = 1

Очевидно, Клыкку стоит держаться подальше от битвы. Кроме того, еще одна мутация на первом уровне может быстро окончить его приключения.

10. ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Теперь определяются имя, пол, происхождение, мотивация и биография персонажа.

Персонаж получает один родной язык и какой-нибудь второй язык в соответствии с регионом и биографией.

Наконец, все значения переносятся на лист персонажа.

ПОРА ИДТИ – БУНКЕР ЖДЕТ!



РАЗВИТИЕ

За победу над врагами, решение задачи и успешное завершение приключения персонажи получают так называемые **очки опыта** (ОП, стр. 186).

Когда ОП достигают определенного значения, персонаж повышает свой уровень (см. таблицу). При этом он:

1. Получает **2 очка развития** (ОР).
2. Получает **1 очко талантов** (ОТ).
3. Получает возможность изучить новые **параспособности**.

На 10-м уровне персонаж может, наконец-то, выбрать **Героический Класс**, при условии, что он нашел учителя, который готов взять его в ученики.

Однако теперь ему нужно больше ОП, чтобы развиваться в этом героическом классе.

Параменталы могут изучить новые способности, чей общий уровень не превышает нового уровня персонажа.

Получение этих способностей происходит посредством обучения, тренинга или редких Мнемо-Аппов. В первых двух случаях это стоит жетонов.

Повышение свойств, модифицированных расой или классом при создании персонажа, стоит 2 очка развития, остальные стоят 3 очка.

Новый язык изучается за 1 ОР.

Одно очко талантов стоит 3 ОР.

Одно дополнительное очко здоровья стоит 1 ОР.

Чтобы обратить мутацию с помощью емкости с **демутагеном**, особой сыворотки или применения другого метода, необходимо также вложить 2 ОР.



На каждом **пятом уровне** (5, 10, 15, 20) персонаж может повысить один Атрибут на единицу.

УРОВЕНЬ	ОПЫТ	ГЕР. КЛАСС	ОР	ОТ
1	0	-	0	1-2
2	100	-	+2	+1
3	300	-	+2	+1
4	600	-	+2	+1
5	1.000	-	+2	+1
6	1.500	-	+2	+1
7	2.100	-	+2	+1
8	2.800	-	+2	+1
9	3.600	-	+2	+1
10	4.500	-	+2	+1
11	5.500	6.000	+2	+1
12	6.600	7.600	+2	+1
13	7.800	9.300	+2	+1
14	9.600	11.100	+2	+1
15	10.500	13.000	+2	+1
16	12.000	15.000	+2	+1
17	13.700	17.200	+2	+1
18	15.600	19.600	+2	+1
19	17.700	22.200	+2	+1
20	20.000	25.000	+2	+1
21	+3000	+4000	+2	+1

МАКСИМАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

Максимальное значение **Свойства** равно **12 + расовые и классовые бонусы**.

Максимальное значение **Атрибута** равно **10**.

Однако эти границы могут быть превышены при помощи особых талантов, наркотиков, медикаментов, нано-стимов, а также бонусов от предметов экипировки или параментальных воздействий.

ОЧКИ ТАЛАНТОВ

Каждый персонаж при достижении нового уровня получает одно очко талантов (ОТ).

Если он достиг необходимого уровня, он может получить ранги в каком-нибудь таланте. Если талант не указан в листе класса или героического класса, персонаж не может его купить. Очки талантов можно копить.

РАНГИ ТАЛАНТОВ

Ранги талантов отражают развитость таланта и обозначаются цифрами I-X.

Так, Скаут 4 (III) означает, что Скаут на уровне 4 может изучить этот талант трижды. Эффекты талантов складываются. Каждый ранг стоит 1 ОТ за ранг. Если игрок скопил несколько ОТ, он может повысить талант сразу на несколько рангов.

МНЕМО-АППЫ

Не только параспособности, но и таланты можно изучить при помощи Мнемо-аппов. В этом случае персонаж получает талант независимо от своего уровня.

Мнемо-аппы - это реликты старого мира, позволяющие обучаться путем генных манипуляций (ретро-вирус или кортикальная имплантация). Получение талантов при помощи Мнемо-аппов будет описано в следующих публикациях.

НОВЫЕ ПАРАСПОСОБНОСТИ

Когда Параментал получает новый уровень, он может изучить новые параспособности, что не стоит ему очков развития или талантов.

Единственное требование – персонаж должен иметь доступ к способности. Получить доступ можно следующими путями:

1. Найти учителя, обладающего нужной способностью. Тренинг стоит денег и времени.
2. Изучить способность посредством Мнемо-аппа.



УЧИТЕЛЬ		
УРОВЕНЬ	ВРЕМЯ	ЦЕНА
1-5	12 часов/уровень	25/уровень
6-10	1 день/уровень	100/уровень
11-15	3 дня/уровень	250/уровень
16+	5 дней/уровень	500/уровень

Пример:

Персонаж хочет изучить параспособность уровня 6 при помощи учителя. Это будет стоить ему 600 жетонов и 6 дней. Использование специального компьютера и Мнемо-аппа заняло бы секунды.

Если ученик обладает талантом «Обучаемость», он может сократить время обучения на 50% за ранг.

ГЕРОИЧЕСКИЕ КЛАССЫ

На 10-м уровне персонажи могут сменить свой класс на героический, в зависимости от текущего класса.

Выбор героического класса дает доступ к особым талантам и способностям, но также повышает стоимость новых уровней в очках опыта.

Преимущества и таланты старого класса остаются. Комmando 12-го уровня может изучить все таланты, которые мог бы изучить Солдат 12-го уровня.

Выбор героического класса зависит от базового класса (Солдат 10-го уровня может стать Комmando, Суперсолдатом или Жокеем, но не Неодруидом или Коллекционером).

Солдат:

Комmando, Суперсолдат, Жокей

Скаут:

Агент, Рейнджер, Арбитр

Техник:

Коллекционер, Роботикер, Биотэк

Телекинетик:

Железный монах, Гравимансер, Тесла-рыцарь

Телепат:

Кузнец мыслей, Манипулятор, Неодруид

Техномант:

Киберхакер, Робомант, Технопат

КОММАНДО

Коммандос - это элитные солдаты, рожденные для битвы. Они лазутчики, убийцы, диверсанты, мастера камуфляжа и специалисты по скрытым операциям.

Условие:

Солдат 10-го уровня.

Таланты:

Уклонение 10 (VII)
 Брутальный удар 10 (V)
 Прочность 10 (VII)
 Скрытность 10 (V)
 Засада 10 (V)
 Сапер 10 (V)
 Коварный удар 16 (III)
 Коси их всех! 13 (III)
 Скалолаз 10 (III)
 Боец 10 (V)
 Парирование 10 (V)
 Точный выстрел 10 (V)
 Боевой клич 12 (III)
 Всегда предан 12 (III)
 Мощная рука 10 (I)
 Гордость нации 10 (V)
 Сокрушительный удар 15 (III)
 Сокрушительный выстрел 15 (III)



СУПЕРСОЛДАТ

Суперсолдаты - это кибербиотехнологические элитные бойцы.

Благодаря особым жестким тренировкам и генетическим манипуляциям они могут контролировать свои импланты эффективнее, чем другие существа.

Они могут нести больше киберчастей и быть эффективнее в использовании их особых способностей.

Условие:

Солдат 10-го уровня.

Таланты:

Брутальный удар 12 (V)
 Киборг 10 (VII)
 Киберсила 16 (III)
 Прочность 10 (X)
 Заклятый враг 10 (III)
 Укрытие 10 (V)
 Боец 10 (V)
 Коси их всех! 12 (III)
 Крушитель брони 10 (V)
 Точный выстрел 12 (V)
 Всегда предан 12 (III)
 Мощная рука 10 (I)
 Супермутант 10 (V)

ЖОКЕЙ

Жокеи - прекрасные пилоты, которые могут выполнять невероятные трюки со своей машиной на земле, воде и в воздухе.

Неважно, идет речь о танкисте или пилоте-асе, - все они сорвиголовы и относятся к своим машинам как к идолам.

Условие:

Солдат 10-го уровня.

Таланты:

- Уклонение (Транспорт) 10 (V)
- Умелец 12 (III)
- Форсаж 10 (V)
- Демонтаж 10 (V)
- Бог из машины 10 (V)
- Артиллерист 10 (V)
- Мореход 10 (V)
- Пилот 10 (V)
- Гонщик 10 (V)
- Супержокей 10 (VII)
- Танкист 10 (V)
- Дальнобойщик 10 (V)
- Проворство ласки 12 (III)

АГЕНТ

Агент - это шпион, посредник, посол, а также киллер.

Его оружие – это не только штурмовая винтовка, яд и скрытый кинжал, но также информация, дезинформация, пропаганда и интриги.

Условие:

Скаут 10-го уровня.

Таланты:

- Уклонение 10 (V)
- Туз в рукаве 10 (III)
- Обаяние 10 (V)
- Компьютерный фрик 14 (III)
- Скрытность 10 (V)
- Засада 12 (III)
- Мне пора! 10 (III)
- Скалолаз 10 (III)
- Криптография 10 (III)
- Ворихка 10 (III)
- Сапер 10 (V)
- Коварный удар 14 (III)
- Пройдоха 10 (V)
- Взломщик 12 (V)
- Устойчивость к телепатии 18 (V)
- Вторая личность 10 (V)

АРБИТР

Арбитр - это одинокий скиталец, несущий закон и порядок в человеческое общество.

Он живет по собственному кодексу чести, он прокурор, судья и палач в одном лице.

Условие:

Скаут 10-го уровня.

Таланты:

- Уклонение 12 (V)
- Свинцовая кожа 12 (V)
- Прочность 12 (V)
- Заклятый враг 10 (X)
- Боец 10 (V)
- Криптография 10 (VII)
- Парирование 10 (V)
- Точный выстрел 10 (V)
- Боевой клич 10 (V)
- Всегда предан 10 (X)
- Гордость нации 10 (V)
- Восприятие 10 (V)
- Верный спутник 10 (I)



РЕЙНДЖЕР

Рейнджер бродит по земле между анклавами и городами. Он знаток дикой природы, ее жителей, а также ловушек и опасностей.

Условие:

Скаут 10-го уровня.

Таланты:

Уклонение 10 (X)
Свинцовая кожа 10 (X)
Мне пора! 15 (III)
Укрытие 12 (V)
Охотник 10 (X)
Дезинсектор 10 (V)
Скалолаз 10 (III)
Сапер 12 (V)
Убийца мутантов 18 (III)
Боец 10 (V)
Точный выстрел 10 (V)
Снайпер 10 (V)
Пожиратель змей 10 (V)
Стрелок 12 (VII)
Супермутант 10 (V)
Верный спутник 10 (I)
Восприятие 10 (VII)

КОЛЛЕЦИОНЕР

Одержимый конструктор, который ориентируется в своих изысканиях на реликты и артефакты прошлого.

Он добывает, копит и оберегает их, и даже заставляет снова работать.

Условие:

Техник 10-го уровня.

Таланты:

Все сойдет! 10 (III)
Умелец 10 (X)
Компьютерный фрик (V)
Кибернетический соратник 10 (III)

Демонтаж 12 (V)
Скрытность 10 (V)
Мне пора! (III)

Воришка 10 (III)

Сапер 12 (V)

Боец 10 (V)

Личное оружие 16 (V)

Мародер 10 (X)

Пройдоха 10 (V)

Взломщик 10 (V)

Супермутант 10 (V)

РОБОТИКЕР

Роботикер повелевает дронами, боевыми роботами и другими машинами.

Часто он забывает об органической жизни и полностью погружается в свой технический мир.

Его дроны имеют имена, души и личности.

Сам Роботикер держится подальше от поля боя, ведь на случай битвы у него есть его механическая армия.

Условие:

Техник 10-го уровня.

Таланты:

Умелец 10 (VII)
Ди-ЭМИ 10 (V)
Компьютерный фрик (V)
Кибернетический соратник 10 (X)
Демонтаж 12 (V)
Месть дронов 10 (I)
Дрон-тренинг 10 (X)
Коллективная сеть 10 (V)
Андроид 16 (I)
Повелитель машин 10 (X)
Повелитель нанитов 20 (I)
Рободок 10 (V)
Супердроид 18 (III)

БИОТЭК

Биотэк залатает все что угодно, невзирая на то, сколько конечностей осталось на теле.

Он врач, кибердоктор и биогенетик.

Для него нет загадок в человеческом теле. Иногда он мечтает вырастить совершенных людей, неуязвимых для всех мутагенов и любых болезней.

Условие:

Техник 10-го уровня.

Таланты:

Анатомическая точность 12 (V)
Аналитик 12 (III)
Свинцовая кожа 14 (V)
Кибердок 10 (X)
Полубог в белом 10 (X)
Мастер мутаций 10 (X)
Контроль мутаций 10 (X)
Супермутант 10 (X)



ЖЕЛЕЗНЫЙ МОНАХ

Его телекинетические способности укрепляют его мышцы и кости. Он гнет стальные балки голыми руками и ловит летящие пули.

Условие:

Телекинетик 10-го уровня.

Таланты:

Откат 10 (V)
Боец 10 (V)
Скалолаз 10 (V)
Владение телом 18 (III)
Парирование 10 (V)
Мастер рукопашного боя 10 (V)
Путь дракона 10 (X)
Путь ястреба 10 (X)
Путь пантеры 10 (X)
Путь змеи 10 (X)
Путь тигра 10 (X)
Шокирующий взгляд 14 (III)
Неуязвимость 20 (I)

ГРАВИМАНСЕР

Гравимансеры - это телекинетики, специализирующиеся на силовых полях, манипуляциях со временем и кинетике. Говорят, некоторые из них даже расшифровали законы времени и могут перемещаться сквозь время посредством гравитонных потоков.

Условие:

Телекинетик 10-го уровня.

Таланты:

Откат 10 (V)
Передача энергии 12 (V)
Скрытность 10 (V)
Мастер силовых полей 10 (X)
Крушитель силовых полей 10 (X)
Магнетическая рука 10 (III)

Персональный щит 16 (V)
 Фазовый сдвиг 16 (V)
 Взломщик 12 (V)
 Стазис-мастер 10 (X)
 Темпоральная коррекция 18 (III)
 Остановка времени 20 (I)

Ментальный панцирь 10 (V)
 Мысли мертвых 18 (III)
 Мастер манипуляций 10 (V)
 Духовная связь 10 (III)
 Духовные узы 12 (III)
 Мастер телепатии 10 (V)

ТЕСЛА-РЫЦАРЬ

Тесла-рыцари - это редкие боевые телекинетики, как правило, организованные в ордены. При помощи параментальных сил они делают свое снаряжение и оружие еще более разрушительным.

Условие:

Телекинетик 10-го уровня.

Таланты:

Откат 10 (III)
 Свинцовая кожа 14 (V)
 Боец 10 (V)
 Параментальный киборг 10 (V)
 Тесла-воитель 20 (I)
 Ментальная перезарядка 10 (III)
 Ментальный заряд 13 (VIII)
 Ментальная броня 10 (X)
 Ментальное оружие 15 (VI)
 Боевой клич 12 (III)
 Всегда предан 12 (III)
 Устойчивость к телепатии 10 (V)
 Повторный выстрел 10 (III)

КУЗНЕЦ МЫСЛЕЙ

Этот телепат - настоящий мастер, когда речь идет об изменении мыслей, идей и мечтаний.

Условие:

Телепат 10-го уровня.

Таланты:

Откат 10 (VII)

МАНИПУЛЯТОР

Манипуляторы специализируются на воздействии сразу на несколько целей. Они властелины толпы и больших групп. Они нередко становятся предводителями фанатических обществ.

Условие:

Телепат 10-го уровня.

Таланты:

Откат 10 (VII)
 Настроение толпы 10 (I)
 Хозяин толпы 10 (X)
 Мастер манипуляций 12 (V)
 Контроль толпы 10 (X)
 Мультипараллельная телепатия 10 (X)
 Устойчивость к телепатии 10 (V)
 Свита 10 (V)
 Доверие 16 (V)
 Восприятие 10 (X)

НЕОДРУИД

Неодруиды не очень интересуются людьми.

Их волнуют мысли и чувства других органических существа: растений и животных, мутантов и даже инопланетян.

Условие:

Телепат 10-го уровня.

Таланты:

- Откат 10 (VII)
- Хозяин роя 10 (V)
- Хозяин стаи 10 (V)
- Укрытие 10 (X)
- Медальный фокус 10 (X)
- Охотник 10 (X)
- Друг животных 10 (V)
- Верный спутник 10 (V)
- Восприятие 10 (X)



КИБЕРХАКЕР

Киберхакер - это волшебник в киберпространстве, повелитель голографических демонов и заклинатель покорных битов и ботов.

Условие:

Техномант 10-го уровня.

Таланты:

- Откат 10 (X)
- Призыв бота 10 (X)
- Бот-хост 14 (III)
- Компьютерный фрик 10 (V)
- Беспроводной 10 (V)
- Радиостанция 10 (I)
- Черный ход 10 (X)
- Виртуальный портал 20 (I)

РОБОМАНТ

Посредством своих ментальных способностей Робомант правит роботами, машинами и даже Нано.

Он получает лишь несколько талантов, но зато имеет возможность создавать големов.

Кроме того, Робомант может изучать телепатические способности, которые действуют только на Нано и ИИ.



Уровень доступных ему телепатических способностей равен его собственному уровню, уменьшенному на 10.

Робомант 13-го уровня может изучать телепатические способности до 3-го уровня и техномантические до 13-го.

При определении максимального количества изучаемых способностей, уровни телепатических и техномантических сил суммируются.

Условие:

Техномант 10-го уровня.

Таланты:

Откат 10 (X)

Свинцовая кожа 12 (VII)

Голем 13 (III)

Повелитель нанитов 15 (I)

ТЕХНОПАТ

Технопат - это тот случай, когда могучие силы разрушения вырываются на свободу. Ему не интересны контроль или оптимизации программ и устройств.

Он тут ради уничтожения технологий.

Многие технопаты путешествуют сквозь пустоши и проповедуют природу и отказ от технологий как способ окончить апокалипсис.

Их мощь доказывает публике слабость вождьденных артефактов.

Условие:

Техномант 10-го уровня.

Таланты:

Откат 10 (X)

Аура помех 15 (V)

Умелец 15 (III)

Свинцовая кожа 12 (VII)

Компьютерный фрик 10 (V)

Демонтаж 10 (X)

Пожиратель змей 10 (V)

Ионная аура 10 (X)

Долой технику! 20 (I)

Религиозный лидер 10 (V)

Технориппер 10 (X)



ТАЛАНТЫ

Таланты - это особые способности игровых персонажей. Один ранг таланта стоит одно очко талантов. Героические классы имеют доступ к талантам своего базового класса.

СОКРАЩЕНИЯ:

Солдат (СОЛ)
Скаут (СКТ)
Техник (ТЕХ)
Параментал (ПАР)
Телепат (ТЛП)
Коммандо (КОМ)
Суперсолдат (СУП)
Жокей (ЖОК)
Агент (АГЕ)
Арбитр (АРБ)
Рейнджер (РЕН)
Коллекционер (КОЛ)
Роботикер (РБТ)
Биотэк (БИО)
Металлический монах (ММО)
Гравимансер (ГВМ)
Тесла-рыцарь (ТСР)
Кузнец мыслей (КМС)
Манипулятор (МПЛ)
Неодруид (НЕО)
Киберхакер (КХР)
Робомант (РБМ)
Технопат (ТЕП)

Таланты, отмеченные *, имеют другое описание в Dungeonslayers (стр. 232).

ОТКАТ

Параменталы 4 (V), ММО 10 (V), ГВМ 10 (V), ТСР 10 (III), КМС 10 (VII), МПЛ 10 (VII), НЕО 10 (VII), КХР 10 (X), РБМ 10 (X), ТЕП 10 (X)

Время отката параментальных способностей снижается на 1 раунд за ранг таланта.

АКРОБАТ

Все Классы 1 (V)

Этот талант показывает, что персонаж проворен и атлетичен. Он улучшает множество физических умений (лазание, прыжки, плавание и т.д.), которые получают бонус +2 за ранг таланта.

АНАЛИТИК

БИО 12 (III)

Упрощает все проверки анализа образцов тканей, биологических организмов и т.п. на 3 за ранг.

АНАТОМИЧЕСКАЯ ТОЧНОСТЬ

БИО 12 (V)

Биотэк знает уязвимые места человеческого тела. Каждый ранг таланта дает ему БО+1 против людей.

ВСЕ СОЙДЕТ!

КОЛ 10 (III)

Коллекционер получает бонус +2 ко всем проверкам, связанным с поиском и разбором предметов на части.

ТУЗ В РУКАВЕ

АГЕ 10 (III)

Каждый ранг таланта дает Агенту возможность раз в сессию прервать использование Гамма-пункта.

Мастер теряет этот Гамма-пункт.

ОБУЧАЕМОСТЬ

Параменталы 1 (III) Все остальные 4 (III)

С Обучаемостью персонаж может сократить время обучения у учителя на 50/75/90%.

АУРА ПОМЕХ

ТЕП 15 (V)

Технопат окружен Аурой помех, которая серьезно мешает использованию радиоволн, средств связи и электромагнитных воздействий (включая также параментальные силы).

За каждый ранг этого таланта все проверки соответствующих умений и способностей осложняются на 2 в радиусе 3 метров вокруг Технопата. Кибернетические организмы и нано получают штраф -1 на все проверки. Матрица Фарадея не действует в Ауре помех.

УКЛОНЕНИЕ*

Все Базовые Классы 1 (III), КОМ 10 (VII), АГЕ 10 (V), АРБ 12 (V) РЕН 10 (X)

С каждым рангом этого таланта можно раз в битву избежать одной ближней, дальней, а также телекинетической атаки.

Уклонение должно быть заявлено до броска атаки.

УКЛОНЕНИЕ (ТРАНСПОРТ)

ЖОК 10 (V)

Каждый ранг таланта позволяет транспорту персонажа раз в битву избежать какой-либо одной атаки.

Управляемые и самонаводящиеся ракеты могут снова атаковать в следующих раундах.

УМЕЛЕЦ

СКТ 8 (III), КОЛ 10 (V), РБТ 10 (V), ЖОК 12 (III), АГЕ 16 (III), ТЕП 15 (III)

Персонаж может скомпоновать чужие и плохо совместимые технологии.

Он получает бонус +2 за ранг таланта при конструировании новых предметов из хлама и деталей, а также +2 при ремонте таких деталей.

ОБРАЗОВАНИЕ

Все Базовые Классы 1 (III)

Персонаж получает бонус +2 за ранг таланта ко всем проверкам, связанным с общими знаниями.

ФОРСАЖ

СКТ 5 (III), ТЕХ 8 (III), ЖОК 10 (V)

Персонаж может превысить максимальную скорость своего транспорта на 10% за каждый ранг.

СВИНЦОВАЯ КОЖА

СКТ 4 (III), АРБ 12 (III), РЕН 10 (X), БИО 14 (V), ГВМ 10 (X), ТСП 14 (V), РБМ 12 (VII), ТЕП 12 (VII)

Персонаж устойчив к радиации. За ранг он получает бонус +2 к проверкам сопротивления радиации.

ПРИЗЫВ БОТА

КХР 10 (X)

Киберхакер может вызывать специальные программы.

Каждый ранг таланта дает хакеру бонус +2 к проверкам хакинга и программирования с использованием ботов.

БОТ-ХОСТ

КХР 14 (III)

Обычные хакеры для проникновения в систему должны сначала разработать ботов и заслать их через порт ввода-вывода.

За каждый ранг этого таланта Киберхакер получает одного заранее созданного бота, которого можно сразу использовать по назначению.

БРУТАЛЬНЫЙ УДАР

СОЛ 4 (III), СКТ 8 (III), КОМ 10 (V), СУП 12 (V)

Каждый ранг этого таланта позволяет персонажу раз в битву прибавить свое значение ТЕЛ к значению атаки в ближнем бою.

Если у него несколько рангов, он может сложить их в один могучий удар.

ОБАЯНИЕ*

Все Базовые Классы 1 (III) АГЕ 10 (V)

Персонаж получает бонус +2 за каждый ранг талант ко всем проверкам социального взаимодействия.

Если собеседник сексуально заинтересован в персонаже, то бонус повышается до +3.

Однако если собеседник принадлежит к другой расе, то бонус снижается до +1.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ФРИК

АГЕ 14 (III), КОЛ 12 (V), РБТ 10 (V), КХР 10 (V), ТЕП 10 (V)

Персонаж очень хорошо знаком с компьютерами. Он получает бонус +2 за ранг таланта на все проверки программирования и хакинга.

Базовым требованием для обладания этим талантом является соответствующий технологический уровень.

КИБОРГ

Все Базовые Классы 4 (III), СУП 10 (VII)

Киберстойкость персонажа повышается на 1 за ранг таланта.

КИБЕРДОК

БИО 10 (X)

Кибердок - это мастер имплантации и эксплуатации. За каждый ранг этого таланта он получает бонус +2 на операции внедрения кибернетических органов и частей тела.

КИБЕРСИЛА

СУП 16 (III)

Киборг может использовать Пауэр-апы своих киберимплантов чаще. Каждый ранг таланта сокращает время отката имплантов вдвое.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ СОРАТНИК

ТЕХ 2 (I), КОЛ 10 (III), РБТ 10 (V), Все остальные 12 (I)

За каждый ранг таланта персонаж получает кибернетического питомца, которого он где-то нашел или самостоятельно сконструировал.

Мини-арахномех

Мини-арахномехи - это кибернетические паучки тела, управляемые мозгом собаки.

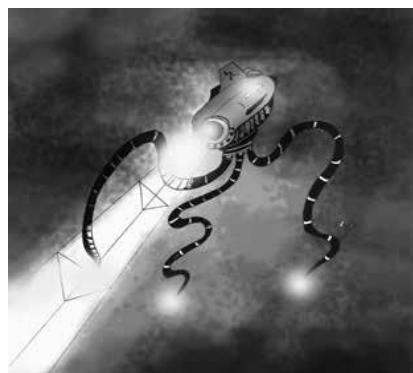
Они хорошие сторожа и гончие, натренированные на поиск и уничтожение противников. Однако они довольно глупы и способны выполнять только простые команды.

МИНИ-АРАХНОМЕХ					
ТЕЛ:	3	ЛОВ:	8	РАЗ:	2
СИ:	2	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	2	КО:	4	АУ:	0
					
10	5	12	7	8	-
Вооружение			Броня		
Киберчелюсти (БО+1)			-		
Темновидение: Видит в полной темноте как днем					
Естественное оружие: При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.					
Синтетик: Синтетические организмы подвержены ЭМИ и ионному излучению. Они имеют иммунитет к ядам, болезням и телепатическим воздействиям.					
Трофеи:	Нет				
ТП	1	КР	ср	ОП	60

Спектр

Спектры - это дроны с модифицированными мозгами хорьков, которые предназначены, в первую очередь, для разведки и шпионажа, а также для доставки предметов. Они не бойцы и избегают столкновений. Тем не менее, они очень полезны как разведчики и дозорные.

СПЕКТР					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	5	РАЗ:	5
СИ:	1	ПО:	1	ИН:	1
СТ:	1	КО:	1	АУ:	1
					
13	6	14	7	-	14
Вооружение			Броня		
Шок-импульс (БО+1/+2)			-		
Темновидение: Видит в полной темноте как днем					
Естественное оружие: При крит провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.					
Синтетик: Синтетические организмы подвержены ЭМИ и ионному излучению. Они имеют иммунитет к ядам, болезням и телепатическим воздействиям.					
Трофеи:	Нет				
ТП	1	КР	ср	ОП	71



Ай-бот

Парящие шарообразные Ай-боты - это электронные агрегаты с нейронами дельфина. Они служат в основном картографом (автокарта), устройством записи (рекордер) и мобильной библиотекой (РАЗ 10, ИН 2, Область знаний III). Каждый Ай-бот выполняет эти три функции. В бою они бесполезны (ОЗ 5, Защита 12, размер мелкий).

ДЕМОНТАЖ

СКТ 5 (III), РБТ 12 (V), КОЛ 12 (V), ЖОК 10 (V), ТЕП 10 (X)

Персонаж с этим талантов при атаке технических целей уменьшает их ЗВ на 1 за каждый ранг.

DEUS EX MACHINA¹

ЖОК 10 (III)

Жокей может освоить какую-то особую «черту личности» своего транспортного средства.

Каждый ранг таланта дает бонус +1 на все транспортные проверки.

ДИ-ЭМИ

РБТ 10 (V)

За каждый ранг Роботикер получает бонус +2 к проверкам ремонта, когда пытается уменьшить импульсные повреждения синтетических организмов и машин.

БЕСПРОВОДНОЙ

Все Параменталы 10 (V)

Этот талант повышает радиус действия параменталов.

Каждый ранг таланта увеличивает дальность действия параментальных способностей:

- I: Дальность x2
- II: Дальность x3
- III: Дальность x4
- IV: 100 км радиус
- V: 1000 км радиус

ДРОН-ТРЕНИНГ

РБТ 10 (X)

Кибернетические помощники Роботикера лучше, быстрее и выносливее обычных моделей.

С каждым рангом таланта все дроны увеличивают любое Свойство и ОЗ на 1 (максимальный бонус Свойства равен +4). Талант сразу действует на всех новых дронах.

МЕСТЬ ДРОНОВ

РБТ 10 (I)

Роботикер может использовать одного из своих дронов как подрывника-смертника.

Эта способность работает только раз в день, в бою требует действия. Урон и радиус зависят от размера дрона. Защита от такого урона не бросается.

На следующий день Роботикер получает нового дрона взамен взорвавшегося.

МЕСТЬ ДРОНОВ		
РАЗМЕР	УРОН	РАДИУС
Мелкий	K20 + 5	3 м
Малый	2K20 + 10	5 м
Средний	3K20 + 20	10 м
Большой	5K20 + 20	20 м

ПЕРЕДАЧА ЭНЕРГИИ

ГВМ 12 (III)

Манипулируя субатомными частицами, Гравимансер может создать индукционный поток от источника питания (например, кабель) к другому объекту (например, к пустой батарее).

¹ «Бог из машины» (лат.)

Дальность равна 10 х ранг метров. Киборги, Нано, боевые боты и т.п. объекты также могут быть обесточены. Успешная проверка РАЗ+АУ наносит цели 5 пунктов импульсных повреждений за каждый ранг таланта. Защита возможна.

ПРОЧНОСТЬ*

Все Базовые Классы 1 (III) СУП 10 (X), КОМ 10 (VII), АРБ 12 (V)

Персонаж может выдержать больше повреждений, чем обычно.

Каждый ранг увеличивает ОЗ на 3. Также талант дает бонус +1 за ранг к проверкам сопротивления болезням, ядам, нанитам и радиации.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

ТЕХ 1 (III), Все остальные 8 (I)

При помощи этого навыка техник может лечить биологические организмы и восстанавливать их очки здоровья в размере результата броска на Особую силу.

Проверки Особой силы для Первой помощи улучшаются на +2 за ранг таланта.

Условием использования этого навыка является наличие медкомплекта или меднабора.

Медкомплект используется только при крит. провале, меднабор тратится всегда.

С рангом II техник может использовать усиленную версию Первой помощи. Количество восстанавливаемых ОЗ удваивается.

Медкомплект тратится при результате броска Особой силы от 18 до 20, даже если проверка была успешной.

Ранг III открывает доступ к очень качественному лечению, которое всегда использует медкомплект. При успешной проверке ОЗ восстанавливаются четырехкратно. Применение Первой помощи ранга II и III с меднабором невозможно.

Техник сам решает, какой уровень Первой помощи использовать, но заявляет это до броска. Кроме того, он должен держать медкомплект наготове, как при использовании оружия. Если он хочет после этого использовать оружие, он должен применить маневр «Смена оружия».

Этим навыком техник может вылечить самого себя. Лечение длится 1 раунд.

Аналог этого таланта для технических организмов – Ремонт.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ		
РАНГ	ТРАТА МЕДКОМПЛЕКТА	ЧИСЛО ОЗ
I	20	Бросок
II	18-20	Двукратно
III	Всегда	Четырехкратно
РАНГ	ТРАТА МЕДНАБОРА	ЧИСЛО ОЗ
I	Всегда	Бросок
II - III	Невозможно	Нет

ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ

СУП 10 (III), АРБ 10 (III)

У персонажа есть хорошо известный заклятый враг (см. таблицу). При атаке этого врага его защита снижается на 2 за каждый ранг таланта.

Талант может быть изучен до трех раз, отдельно для каждого заклятого врага.

Если враг может быть отнесен к нескольким категориям, действует только самый высокий ранг.

ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ	
Преступники	Люди
Защитники закона	Эво
Торговцы	Зараженные
Техники	Нано
Ученые	Халки
Гражданские	Выродки
Водители	Андрониды
Параменталы	Конечные мутанты
Братья ордена	Гамма-твари*

*По виду

МАТРИЦА ФАРАДЕЯ

Все Базовые Классы 4 (V), только Нано

Синтетические и кибернетические существа могут научиться окружать свои внутренние программы матрицей Фарадея. Каждый ранг таланта увеличивает защиту против импульсных повреждений на 1.

РЕМОНТ

ТЕХ 1 (III), Все остальные 8 (I)

При помощи этого навыка техник может чинить синтетические организмы и восстанавливать их очки здоровья в размере результата броска на Особую силу.

Проверки Особой силы для Ремонта улучшаются на +2 за ранг таланта.

Условием использования этого навыка является наличие техкомплект или технабора. Техкомплект используется только при крит. провале, технабор тратится всегда. С рангом II техник может использо-

вать усиленную версию Ремонта. Количество восстанавливаемых ОЗ удваивается. Техкомплект тратится при результате броска Особой силы от 18 до 20.

Ранг III открывает доступ к очень качественному ремонту, который всегда использует техкомплект. При успешной проверке восстановление ОЗ учитывается.

Применение Ремонта ранга II и III с технабором невозможно.

Техник сам решает, какой уровень Ремонта использовать, но заявляет это до броска. Кроме того, он должен держать техкомплект наготове, как при использовании оружия. Если он хочет после этого использовать оружие, он должен применить маневр «Смена оружия».

Этим навыком техник может чинить самого себя. Ремонт длится 1 раунд.

Аналог таланта для биологических организмов – Первая помощь.

РЕМОНТ		
РАНГ	ТРАТА ТЕХКОМПЛЕКТА	ЧИСЛО ОЗ
I	20	Бросок
II	18-20	Двукратно
III	Всегда	Четырехкратно
РАНГ	ТРАТА ТЕХНАБОРА	ЧИСЛО ОЗ
I	Всегда	Бросок
II - III	Невозможно	Нет

ФЕТИШИСТ

Все Параменталы 4 (III)

Талант позволяет персонажу использовать больше парафетишей (по два за ранг) при применении параментальных способностей.

БЫСТРОТА

СОЛ 4 (III), СКТ 1 (V)

Персонаж быстро бежит. Каждый ранг увеличивает Скорость на 1.

ЧУЖОЙ ТАЛАНТ

СКТ 1 (I), СКТ 5 (II), СКТ 10 (III), СКТ 15 (IV), СКТ 20 (V)

При помощи этого таланта Скаут может изучать таланты, недоступные его классу. Он должен вложить ОТ и в Чужой талант, и в изучаемый талант.

Сумма рангов изученных таким образом талантов не может превысить ранг в Чужом таланте.

РАДИОСТАНЦИЯ

КХР 10 (I)

С этим талантом Киберхакер может прослушивать радиоволны без приемника.

НАСТРОЕНИЕ ТОПЫ

МПЛ 10 (I)

С этим талантом Манипулятор может немедленно узнать настроение группы людей и его причины. Если он не владеет языком этой группы, он узнает причины ее поведения.

МЕНТАЛЬНЫЙ ПАНЦИРЬ

КМС 10 (V)

Телепат становится устойчивее к телепатическому влиянию. Все враждебные воздействия осложняются на 2 за ранг таланта. Этот талант действует вместе с талантом «Устойчивость к телепатии».

МЫСЛИ МЕРТВЫХ

КМС 18 (III)

Каждый ранг этого таланта позволяет Кузнецу мыслей раз в день прочитать мысли недавно умершего (<24 часов) (I), давно умершего (II) или даже сохранившегося в виде нескольких частей существа (III).

Точное содержание информации остается на усмотрение Мастера.

СВИТА

МПЛ 10 (V)

Манипулятор может заполучить одного лояльного последователя за каждый ранг таланта.

Последователь выполняет приказы манипулятора без колебаний и независимо от последствий. Смерть последователя снижает ранг таланта на 1.

Уровень и опытность последователей зависят от ранга таланта. Последователи могут получать ОП в ходе игры и таким образом развиваться.

Суммарный уровень свиты не может превысить удвоенный уровень манипулятора. Снаряжение последователей определяет Мастер.

ЧЛЕНЫ СВИТЫ		
РАНГ	ТИП	УРОВЕНЬ
I	Только гражданский	2
II	СОЛ, СКТ, ТЕХ, граждан.	4
III	Любой	6
IV	Любой	8
V	Любой	10

ИСЦЕЛЕНИЕ

Все Базовые Классы 1 (V)

Этот талант восстанавливает потерянный пункт Тела, когда персонаж восстает из мертвых. Максимально можно восстановить 5 пунктов ТЕЛ.

Артиллерист

СОЛ 8 (III), СКТ 4 (III), ЖОК 10 (V)

Каждый ранг этого таланта дает стрелку бонус +1 при стрельбе из орудий, установленных на транспорте. Эффект складывается с эффектом таланта «Стрелок».

Счастливчик

Все Базовые Классы 1 (III)

Каждый ранг таланта позволяет персонажу раз в 24 часа проигнорировать критический провал и бросить кубик снова.

Если снова выпадет крит. провал, то его тоже можно перебросить, потратив еще один ранг.

ГОЛЕМ

РБМ 13 (III)

Робомант может призывать гогомов, которые служат ему в течение ИН часов. Призыв требует 4 действия, при этом в наличие должно быть достаточно материалов для изготовления голема (металлолом, обломки, радиоактивная грязь).

Параметры гогомов указаны в главе «Гамма-твари». По прошествии ИН часов гогом возвращается в «первоначальное состояние».

ГОЛЕМЫ	
РАНГ	ТИП
I	Обычный гогом
II	1 героический или 2 обычных голема
III	1 эпический или 2 героических и 4 обычных голема

РЕМЕСЛО

Все Базовые Классы 1 (III)

Персонаж владеет неким ремеслом как новичок, любитель или мастер. За каждый ранг таланта он получает бонус +3 на все проверки, связанные с соответствующим ремеслом.

ПОЛУБОГ В БЕЛОМ

БИО 10 (X)

Биотэк - прекрасный медик, который может поддерживать свою группу посредством Первой помощи и других медицинских навыков.

За каждый ранг этого таланта он получает бонус +2 на все медицинские навыки. Кроме того, он не получает крит. провала при совершении рутинной врачебной работы.

Рутинной работой считается проверка, имеющая положительный модификатор.



СКРЫТНОСТЬ

Все Базовые Классы 4 (III), СКТ 1 (III) КОМ 10 (V), АГЕ 10 (V), КОЛ 10 (V), ГВМ 10 (V)

Персонаж умеет красться и маскироваться.

За каждый ранг таланта он получает бонус +2 ко всем проверкам, связанным со скрытностью.

ГЕРОЙСКАЯ УДАЧА*

Все Базовые Классы 10 (III)

Каждый ранг таланта позволяет персонажу может перебросить одну неудачную проверку раз в 24 часа.

ХОЗЯИН РОЯ

НЕО 10 (V)

Каждый ранг этого таланта позволяет Неодруиду раз в 24 часа призывать рой насекомых, который может либо отвлекать одного противника в течение битвы, осложняя все его действия на 2 за ранг, либо в течение 5 раундов атаковать любого врага с параметром «ранг х10».

ХОЗЯИН СТАИ

НЕО 10 (V)

Неодруид получает бонус +2 за каждый ранг таланта ко всем попыткам телепатически воздействовать на животных.

ХОЗЯИН ТОЛПЫ

МПЛ 10 (X)

Хозяину толпы проще влиять сразу на несколько существ. За каждый ранг он получает бонус БС +1 при воздействии на несколько целей.

ЗАСАДА*

КОМ 10 (III), АГЕ 12 (III)

Раз за битву Коммандо или Агент может совершить коварную атаку, когда цель этого не осознает.

В этом случае он может прибавить ЛОВ х ранг таланта к атаке.

Защита при этом не бросается.



ЧЕРНЫЙ ХОД

КХР 10 (X)

Киберхакер может ослабить файрвол системы, в которую он проникает, на 3 пункта за каждый ранг.

МНЕ ПОРА!*

АГЕ 10 (III), РЕН 15 (III), КОЛ 10 (III)

Каждый ранг этого таланта позволяет персонажу в течение одного хода игнорировать все ближние и дальние атаки против себя, если сам он в это время не совершал атак, не использовал пара-способности или Первую помощь.

В УКРЫТИЕ!*

Все Базовые Классы 8 (III), КОМ 10 (V), РЕН 12 (V), НЕО 10 (X)

Персонаж неосознанно подмечает все возможности атаки против него.

Его защита повышается на 2 за каждый ранг в том раунде, в котором он сам не атаковал и не использовал пара-способности.

ИОННАЯ АУРА

ТЕП 10 (X)

Технопат обладает ионизирующей аурой. Все синтетические организмы и другие технические объекты получают импульсные повреждения, когда находятся рядом с Технопатом.

При неудачном броске защиты они каждые 10 минут получают урон, равный рангу таланта. Против него защита бросается как обычно.

РАНГ	ДАЛЬНОСТЬ
I	0,5 м
II	0,5 м
III	1 м
IV	1 м
V	2 м
VI	3 м
VII	4 м
VIII	5 м
IX	10 м
X	25 м

Ионная аура работает постоянно и воздействует на друзей и врагов. Она совместима с Аурой помех.

ОХОТНИК*

СКТ 1 (III), РЕН 10 (X), НЕО 10 (V)

Персонаж с этим талантом привык к жизни на природе - читать следы, преследовать дичь, добывать пропитание. Он получает бонус +2 за

каждый ранг ко всем проверкам, связанным с чтением следов, добычей еды и воды в дикой природе.

КАК ДИТА

Все Классы 4 (III)

Персонаж получает бонус +2 за каждый ранг таланта к социальным взаимодействиям с детьми.

КОЛЛЕКТИВНАЯ СЕТЬ

РБТ 10 (V)

Дроны Роботикера устанавливают между собой беспроводную сеть, что дает им определенные тактические преимущества.

За каждого дрона в сети инициатива всего коллектива дронов увеличивается на величину «ранг таланта +1», за каждые 5 дронов параметр атаки увеличивается на 2. Роботикер функционирует как главный узел. Если он «выключается», все бонусы теряются.

ДЕЗИНСЕКТОР

РЕН 10 (V)

Каждый ранг таланта дает Рейнджеру бонус +2 к атакам против насекомоподобных существ.

СКАЛОПАЗ*

КОМ 10 (III) РЕН 10 (III), АГЕ 10 (III), ММО 10 (V)

Персонаж получает бонус +2 за ранг таланта на все проверки лазания. Скорость лазания повышается на 1 метр за ранг.

КОНСТРУКТОР

ТЕХ 1 (X)

Все остальные Базовые Классы 4 (VII)

Персонаж получает бонус +2 за ранг таланта на проверки конструирования.

ВЛАДЕНИЕ ТЕЛОМ

ММО 18 (III)

Железный монах - мастер внутреннего покоя.

Он самосовершенствуется при помощи медитации и концентрации на течении внутренней энергии. За ранг таланта он может повысить ТЕЛ, ЛОВ или РАЗ на 1.

МАСТЕР СИЛОВЫХ ПОЛЕЙ

ГВМ 10 (X)

Каждый ранг сокращает время отката силовых полей вдвое за ранг. Кроме того, все проверки создания и разрушения силовых полей становятся легче на 2 за ранг.



КРУШИТЕЛЬ СИЛОВЫХ ПОЛЕЙ

ГВМ 10 (X)

Гравимансер может использовать этот талант, чтобы разрушать

силовые поля, что требует успешной проверки РАЗ+СТ+Ранг. Если проверка успешна, ОЗ силового поля снижается на ее результат.

Если персонаж имеет талант «Мастер силовых полей», то ОЗ поля дополнительно сокращается на 2 пункта за ранг этого таланта.

КРИПТОГРАФИЯ

АГЕ 10 (III), АРБ 10 (VII)

Персонаж обладает знаниями по расшифровке секретных символов, языков и радиочастот.

Он получает бонус +2 за каждый ранг к проверкам дешифровки и декодирования.

АНДРОИД

РБТ 16 (I)

Роботикер конструирует андроида, который становится его соратником – например, служит у него домработником, а может быть даже становится спутником жизни.

При уничтожении андроида ранг таланта уменьшается на 1.

Андроид получает параметры гражданского первого уровня, но может получать ОП и уровни в ходе игры.

ВОРИШКА

АГЕ 10 (III), КОЛ 10 (III)

Каждый ранг этого таланта позволяет вору раз в день прибавить ЛОВ к проверке, когда он пытается обокрасть других людей. Несколько рангов можно сложить для одной проверки.

МАГНЕТИЧЕСКАЯ РУКА

ГВМ 10 (III)

Руки Гравимансера становятся сильными магнитами. Он может карабкаться по металлическим стенам (за каждый ранг бонус +4 к лазанию). Каждый ранг позволяет ему раз в битву проигнорировать крит. провал в ближнем бою, если использует металлическое оружие

КОСИ ИХ ВСЕХ!

КОМ 13 (III), СУП 12 (III)

Автоматическая стрельба обычно расходует магазин или батарею. С этим талантом стрелок имеет возможность продолжить стрельбу. С рангом 0 магазин тратится всегда, с рангом I - при броске атаки 5-20, с рангом II - при 12-20 и с рангом III - при 15-20.

ТЕСЛА-ВОИТЕЛЬ

ТСР 20 (I)

Совершенный Тесла-рыцарь не получает крит. провалов при использовании оружия, а его магазины и батареи всегда заряжены.

ПОВЕЛИТЕЛЬ МАШИН

РБТ 10 (X)

Роботикер имеет особую связь со своими кибернетическими соратниками. За каждый ранг «Повелителя машин» он получает возможность контролировать еще одного дрона. Так, с талантами «Кибернетический соратник» III и «Повелитель машин» X, он может иметь 13 спутников.

МЕДИАЛЬНЫЙ ФОКУС

НЕО 10 (X)

Неодруид специализируется на различных видах и группах животных, и получает бонус +3 за каждый ранг ко всем телепатическим воздействиям на эти группы.

Этот талант можно изучить и несколько раз (для различных существ).

Варианты:

микробы, рыбы, амфибии, рептилии, птицы, млекопитающие, растения и инопланетные организмы.

Этот талант не действует на высшие формы жизни (люди, эво и т.д.).

МАСТЕР МАНИПУЛЯЦИЙ

ТЛП 1 (III), Параменталы 8 (III), МПЛ 12 (V), КМС 10 (V)

Персонаж получает бонус +1 за каждый ранг этого таланта на все параментальные способности, воздействующие на разум.

МАСТЕР СВОЕГО КЛАССА

Все Базовые Классы 15 (I)

Персонаж может повысить на 1 основной Атрибут своего класса (Тело для Солдата, Ловкость для Скаута, Разум для Техника и Параментала).

МАСТЕР ВСЕХ КЛАССОВ

Все Базовые Классы 20 (I)

Персонаж может повысить любой из Атрибутов на 1.

МЕДТЕХНОЛОГ

ТЕХ 1 (III), Все остальные 8 (I)

Техник получает бонус +1 за ранг таланта к проверкам «Первой помощи» при использовании медкомплектов и меднаборов.

СУПЕРТЕХНОЛОГ

ТЕХ 1 (III), Все остальные 8 (I)

Техник получает бонус +1 за ранг таланта к проверкам «Ремонта» при использовании техкомплектов и технаборов.

МЕНТАЛЬНАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

ТСР 10 (III)

Каждый ранг этого таланта позволяет Тесла-рыцарю раз в битву проигнорировать разрядку батареи энергетического оружия.

МЕНТАЛЬНАЯ БРОНЯ

ТСР 10 (X)

Тесла-рыцарь направляет гравитонный поток на свою броню, чтобы сделать ее легче и подвижнее.

Штрафы к инициативе за тяжелую броню, а также штрафы к Особой силе при ношении силовой брони, снижаются на 1 за каждый ранг этого таланта.

МЕНТАЛЬНЫЙ ЗАРЯД

ТСР 13 (VIII)

Снаряды, разогнанные параментальными силами, снижают ЗВ на 1 за каждый ранг таланта за счет своей высокой скорости.

МЕНТАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ТСР 15 (VI)

С каждым рангом персонаж может повысить БО оружия ближнего боя на единицу.

ПОДЛЫЙ УДАР*

КОМ 16 (III), АГЕ 14 (III)

Защита врага снижается на 5 за ранг таланта при использовании любых скрытых атак.

САПЕР

СКТ 4 (III) КОМ 10 (V), АГЕ 10 (V), РЕН 12 (V), КОЛ 12 (V)

Персонаж получает бонус +2 за каждый ранг к проверкам установки и обезвреживания взрывчатки и ловушек.

КОНТРОЛЬ ТОПЫ

МПЛ 10 (X)

Каждый ранг таланта увеличивает дальность действия телепатических способностей Манипулятора, воздействующих на несколько целей, на 2 метра.

МУЛЬТИПАРАЛЛЕЛЬНАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

МПЛ 10 (X)

Манипулятор может распространять способности, которые обычно действуют только на одну цель, сразу на несколько целей. За каждый ранг этого таланта он может контролировать на 5 целей больше. Проверки делаются отдельно для каждой цели.

ЧЕЛОВЕК-АРСЕНАЛ

Все Базовые Классы 4 (III)

С каждым рангом этого таланта персонаж может раз в битву проигнорировать пустой магазин или пустую батарею. Работает с гипер-импульсом, но не с автоматическим огнем.

УБИЙЦА МУТАНТОВ

РЕН 18 (III)

Каждый ранг таланта дает Рейнджеру бонус +2 к атакам против зараженных, выродков, супермутантов и других мутантов. Бонус складывается с эффектом таланта «Заклятый враг».

КОНТРОЛЬ МУТАЦИЙ

БИО 10 (X)

Талант упрощает проверки направленной мутации и устранения мутаций на 2 за каждый ранг (стр.66).

МАСТЕР МУТАЦИЙ

БИО 10 (X)

С этим талантом можно вызывать несколько направленных мутаций одновременно (+1 за ранг).

МОРЕХОД

ЖОК 10 (V)

Жокей специализируется на кораблях и подводных судах. Проверки, связанные с лодками, подводными лодками, кораблями, батискафами и амфибиями становятся легче на 2 за ранг.

ПОВЕЛИТЕЛЬ НАНИТОВ

РБТ 20 (I), РБМ 15 (I)

Персонаж владеет нанотехнологиями и может эффективно контролировать стаи нанитов.

Наниты предстают в виде облакоподобного роя, способного отдаляться от владельца максимум на 3 метра.

Возможные применения нанитов (откат 10 раундов):

- Повредить броню (ББ –1К20).
- Повредить оружие (БО –1К20).
- Атаковать врага (1К20 урона органикам, 2К20 синтетикам).

Игрок и Мастер могут посвятить получению «улья нанитов» небольшую сцену по ходу игры. Наниты неуничтожимы, но исчезают при смерти владельца.

БОЕЦ

СОЛ 1 (III), СКТ 4 (III), КОМ 10 (V), СУП 10 (V), АРБ 10 (V) РЕН 10 (V), КОЛ 10 (V), ММО 10 (V), ТСП 10 (V)

Персонаж получает бонус +1 за каждый ранг таланта ко всем атакам оружием ближнего боя.

ДОЛОЙ ТЕХНИКУ!

ТЕП 20 (I)

С этим талантом Технопат способен уничтожить технический объект весом до 20 кг простым прикосновением. При этом защита не бросается, а повреждения, как правило, необратимы.

Способность не действует на монстров-боссов и игровых персонажей, если только Технопат не превосходит цель на 10+ уровней.

КРУШИТЕЛЬ БРОНИ*

СОЛ 8 (III), СУП 10 (V)

Каждая атака в ближнем бою, которая нанесла урон, снижает значение ББ вражеской брони на 1 за каждый ранг таланта.

Какая часть брони пострадала - определяется случайно. Против природной брони талант не работает.

ПАРИРОВАНИЕ

СОЛ 1 (III), СКТ 8(III), ПАР 12 (III), КОМ 10 (V), АРБ 10 (V), ММО 10 (V)

Персонаж может парировать атаки ближнего боя. Каждый ранг таланта дает ему бонус +1 на бросок защиты против ближних атак, которые он замечает.

ПАРАМЕНТАЛЬНЫЙ КИБОРГ

ТСР 10 (V)

Параментальные силы Тесла-рыцаря не страдают от его имплантов. Каждый ранг таланта позволяет установить один «безвредный» имплант.

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

КОЛ 16 (V)

Коллекционер может тщательно адаптировать под себя одно одноручное оружие ближнего или дальнего боя.

Каждый ранг таланта увеличивает параметры «БО» и «Инициатива» оружия на 2 и 1 соответственно. Бонус сохраняется только пока оружие находится в руках владельца.

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ЩИТ

ГВМ 16 (V)

Гравимансер получает постоянный невидимый щит, который дает ему ББ +1 за каждый ранг таланта.

ПИЛОТ

ЖОК 10 (V)

Жокей с этим талантом специализируется на летающей технике. Проверки управления самолетами и вертолетами становятся легче на 2 за каждый ранг.

ФАЗОВЫЙ СДВИГ

ГВМ 16 (V)

Гравимансеры могут кратковременно (5 раундов за ранг) смещаться по фазе. В это время они полностью неуязвимы, могут передвигаться, но не могут ни с чем взаимодействовать.

Способность можно использовать раз в день за каждый ранг.

МАРОДЕР

Все Классы 8 (III), СКТ I (III), КОЛ 10 (X)

За каждый ранг в этом таланте персонаж может прибавить 5% к базовой стоимости найденных объектов.

ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ

СОЛ 4 (III), СКТ 4 (III), КОМ 10 (V), СУП 12 (V), АРБ 10 (V), РЕН 10 (V)

Каждый ранг таланта дает персонажу возможность прибавить свое значение ЛОВ к атаке оружием дальнего боя. Если у него несколько

рангов, он может объединить их, чтобы сделать один смертельный выстрел.

ВЗБУЧКА*

СОЛ 8 (III)

Когда персонаж выбрасывает крит. успех при атаке дробящим оружием, защита противника против этой атаки снижается на 5 за ранг.

СИЛОВАЯ БРОНЯ

СОЛ 1 (I), СКТ 4 (I), ТЕХ 4 (I), ПАР 8 (I)

Персонаж может носить силовую броню. Без таланта все проверки в такой броне получают штраф -8.

ГОНЩИК

ЖОК 10 (V)

Жокей с этим талантом специализируется на легком наземном транспорте и получает бонус +2 за каждый ранг на проверки и трюки на автомобилях и мотоциклах.

РЕЛИГИОЗНЫЙ ЛИДЕР

Все Базовые Классы 4 (III) ТЕП 10 (V)

Религиозный лидер может убеждать, управлять и манипулировать людьми при помощи проповедей. Каждый ранг дает ему бонус +2 на соответствующие социальные проверки.

РОБОДОК

РБТ 10 (V)

Если Рободок использует «Ремонт», он восстанавливает дополнительно 2 ОЗ за каждый ранг.

АДАПТАЦИЯ К БРОНЕ

СОЛ 4 (V), ТЕХ 4 (V)

Каждый ранг таланта снижает штраф к инициативе от тяжелой брони на 1.

БОЕВОЙ КЛИЧ

КОМ 12 (III), АРБ 10 (V), ТСП 12 (III)

Каждый ранг таланта позволяет персонажу раз в битву издать боевой клич (свободное действие), влияющий на него и 3/ранг союзников. За каждый ранг союзники получают бонус +1 ко всем атакам в течение 1К20/2 раундов. Одновременно персонаж может быть вдохновлен только одним кличем.

СНАЙПЕР

СОЛ 8 (III), СКТ 8 (III), ТЕХ 12 (III), ПАР 12 (III), РЕН 10 (V)

При стрельбе персонаж целится в слабые места противников. Защита врага снижается на 1 за ранг таланта. Прицельные выстрелы (стр. 49) становятся легче на 1 за ранг.

СТРЕЛОК

СОЛ 1 (III), СКТ 1 (III), Все остальные Базовые Классы 8 (III), РЕН 12 (VII)

Персонаж - отличный стрелок. За каждый ранг он получает бонус +1 к проверкам стрельбы.



БЫСТРЫЕ РЕФЛЕКСЫ

Все Базовые Классы 1 (III)
Все Героические Классы 10 (V)

Персонаж имеет хорошую реакцию. В бою его инициатива увеличивается на 2 за ранг таланта.

Кроме того, каждый ранг позволяет ему раз в битву сменить оружие или магазин свободным действием.

ПОЖИРАТЕЛЬ ЗМЕЙ

РЕН 10 (V), ТЕП 10 (V)

Рейнджер знает все виды животных и растений, которые могут служить пищей. Он получает бонус +2 за каждый ранг таланта при поиске пищи. Сочетается с Охотником.

ПРОЙДОХА*

Все Базовые Классы 1 (III) КОЛ 10 (V), АГЕ 10 (V)

Персонаж получает бонус +2 за каждый ранг ко всем социальным проверкам, когда нужно обманывать, торговаться или договариваться.

ВЗЛОМЩИК*

СКТ 8 (III), ТЕХ 1 (III), АГЕ 12 (V), КОЛ 12 (V), ГВМ 12 (V)

Каждый ранг талант дает бонус +2 к проверкам взлома замков.

ПЛАВАНИЕ*

Все Базовые Классы 1 (III)

Персонаж умеет плавать и получает бонус +2 за каждый ранг ко всем проверкам плавания и ныряния. Сочетается с Акробатом.

ДУХОВНАЯ СВЯЗЬ

КМС 10 (III)

Кузнец мыслей способен установить перманентную духовную связь с другим человеком.

Телепат всегда знает местонахождение, состояние здоровья и поверхностные чувства (страх, ненависть и т.д.) партнера.

По желанию Кузнеца передача чувств может идти в обе стороны. Это нужно указать при создании связи.

Каждый ранг таланта дает возможность установить одну такую связь.

Она постоянна и прерывается только со смертью Кузнеца или его партнера. В последнем случае ранг таланта уменьшается на 1 и может быть повышен снова.

ДУХОВНЫЕ УЗЫ

КМС 12 (III)

Телепат может «приковать» к себе других людей (максимальное количество равно рангу).

Как и при духовной связи, он знает местонахождение и состояние здоровья связанного, однако также может в любой момент применить к нему телепатическую способность независимо от расстояния.

SEMPER FI¹

КОМ 12 (III), СУП 12 (III), АРБ 10 (X), ТСП 12 (III)

Солдат остается верен своему делу до смерти и это придает ему сил.

¹ «Всегда верен» (лат.)

Каждый ранг этого таланта увеличивает ОЗ персонажа на 5 в тех битвах, в которых он соблюдает свой личный кодекс, следует своей доктрине или защищает свою родину. Эти ОЗ используются только в бою. Они тратятся первыми и исчезают, как только битва кончается.

СИЛЬНАЯ РУКА

КОМ 10 (I), СУП 10 (I)

Персонаж может использовать двуручное огнестрельное или энергетическое оружие одной рукой.

Этот талант можно скомбинировать с талантом «Два оружия».

СТАЗИС-МАСТЕР

ГВМ 10 (X)

Телекинетические способности, связанные с искажением времени (например, Стазис, Стазисная зима), получают бонус +2 за каждый ранг этого таланта.

ГОРДОСТЬ НАЦИИ

КОМ 10 (V), АРБ 10 (V)

Солдаты относятся к лучшим из лучших, их признают и друзья и враги. За каждый ранг этого таланта солдат получает бонус +2 на военные социальные взаимодействия. Снаряжение в соответствующих местах стоит дешевле на 10% за ранг.



НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ

Все Базовые Классы 1 (III)

За каждый ранг таланта граница потери сознания персонажем понижается на 3.

Персонаж с Непокколебимостью III потеряет сознание при -9 ОЗ, вместо 0 ОЗ, если не умрет раньше.

СУПЕРДРОИД

РБТ 18 (III)

С этим талантом Роботикер может модернизировать одного дрона.

Если этот дрон будет уничтожен, персонаж может выбрать нового Супердроида в течение 24 часов.

СУПЕРДРОИД	
РАНГ	БОНУС
I	ОЗ +10
II	Героический
III	Эпический

СУПЕРЖОКЕЙ

ЖОК 10 (VII)

Каждый ранг таланта повышает инициативу управляемого транспорта на 2.

СУПЕРМУТАНТ

Все Базовые Классы 1 (III) СУП 10 (V), РЕН 10 (V), КОЛ 10 (V), БИО 10(X)

Супермутант может перенести больше мутаций, чем нормальный человек. Каждый ранг повышает лимит мутаций на 2.

ТАНКИСТ

ЖОК 10 (V)

Жокей с этим талантом специализируется на тяжелой наземной технике. Проверки управления бронированной техникой становятся легче на 2 за ранг.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

ТЕХ 1 (III), ТЕХ 8 (V)

Каждый уровень таланта дает технику понимание технологий уровня выше его стартового технологического уровня.

Например:

Техник Маркус живет в анклав базового технологического уровня 3. Покупка двух рангов таланта повышает его технологический уровень до 5.



ТЕХНОРИППЕР

ТЕП 10 (X)

Персонаж получает БО +1 за ранг таланта к импульсному урону используемого им ЭМИ-оружия.

МАСТЕР ТЕЛЕПАТИИ

КМС 10 (V)

Каждый ранг таланта позволяет Кузнецу мыслей раз в день проигнорировать критический провал при проверке телепатических способностей.

ТЕМПОРАЛЬНАЯ КОРРЕКЦИЯ

ГВМ 18 (III)

Каждый ранг таланта позволяет Гравимансеру раз в битву или игровую сцену перебросить один бросок (или позволить его перебросить).

Неважно, кто делал этот бросок и какую проверку хотел выполнить.

ВЕРНЫЙ СПУТНИК*

АРБ 10 (I), РЕН 10 (I), НЕО 10 (X)

Одно млекопитающее без мутаций (собака, кошка, пума, бык, утконос и т.д.) следует за персонажем и не покидает его до смерти. Его параметры «героические» (с. 175).

ДАЛЬНОБОЙЩИК

ЖОК 10 (V)

Жокей с этим талантом специализируется на тяжелых грузовых автомобилях. Проверки управления грузовиками и другим тяжелым транспортом становятся легче на 2 за ранг.

ДРУГ ЖИВОТНЫХ*

Все Базовые Классы 4 (III) НЕО 10 (VII)

У персонажа особое чутье на животных. Он получает бонус +2 за

каждый ранг ко всем проверкам взаимодействия с животными. Друг животных может раз в день за каждый ранг предотвратить атаку дикого или агрессивного животного, если оно само не было атаковано перед этим.

УСТОЙЧИВОСТЬ К ТЕЛЕПАТИИ

Все Базовые Классы 1 (III), ТСП 10 (V), МПЛ 10 (V), АГЕ 18 (V)

Проверки направленного телепатического воздействия на персонажа становятся сложнее на 2 за ранг.

НЕУЯЗВИМОСТЬ

ММО 20 (I)

Раз в день Железный монах становится почти неуязвимым для обычных атак (ББ +20) на протяжении 100 раундов.

Телекинетические и телепатические атаки, а также ядовитые газы и другие воздействия окружающей среды, по-прежнему действуют на него.

РАНЕНИЕ

СОЛ 4 (III), Все остальные 8 (III)

В ближнем бою персонаж целится в слабые места противников, что снижает их защиту на 1 за каждый ранг этого таланта.

Прицельные удары в ближнем бою становятся легче на 1 за ранг.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР*

КОМ 15 (III)

Каждый ранг этого таланта позволяет раз в битву совершить мощный сокрушительный удар.

Персонаж использует обычную атаку с бонусом СИ х Ранг, от которой нельзя защититься.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ*

КОМ 15 (III)

Каждый ранг этого таланта позволяет раз в битву сделать мощный сокрушительный выстрел. Персонаж использует обычную атаку с бонусом КО х Ранг, от которой нельзя защититься.

ДОВЕРИЕ

МПЛ 16 (V)

Манипулятор может убеждать целые толпы людей в том, что он пришел с миром и чистыми намерениями.

В незнакомых сообществах и коллективах манипулятор получает самый теплый прием.

Сложность социальных проверок внутри таких групп снижается на 2 за каждый ранг. Манипуляторы нередко рекрутируют таким образом преданных последователей в маленьких деревнях.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ПОРТАЛ

КХР 20 (I)

Киберхакер может всегда и везде открыть портал в виртуальную реальность, чтобы войти в нее или ввести туда другие объекты.

ШОКИРУЮЩИЙ ВЗГЛЯД

ММО 14 (III)

Каждый ранг таланта дает Железному монаху возможность

раз в день использовать шокирующий взгляд, чтобы заставить все органические существа в своем поле видения оцепенеть и воздержаться от атак.

Однако если монах или его друзья атакуют сами, действие взгляда заканчивается и вызывает у шокированных ненависть, которая дает им +1 к атаке.

МАСТЕР ОРУЖИЯ*

Все Базовые Классы 4 (III), ТЕХ 1 (V)

Мастер оружия получает бонус +2 за ранг к атакам определенным видом оружия (Пистолет, ПП и т.д.). Талант можно изучить только один раз для каждого вида оружия.

МАСТЕР РУКОПАШНОГО БОЯ*

ММО 10 (V)

Каждый ранг дает Монаху бонус +2 ко всем безоружным атакам.

Кроме того, его безоружные атаки больше не дают бонус к защите врага.

ВОСПРИЯТИЕ

Все Базовые Классы 1 (III), РЕН 10 (VII), АРБ 10 (V) МПЛ 10 (X), НЕО 10 (X)

За каждый ранг таланта все проверки восприятия улучшаются на 2.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ

Все Параменталы 1 (V)

Персонаж получает бонус +2 за каждый ранг к попыткам сменить активную параментальную силу.

ПУТЬ ДРАКОНА

ММО 10 (X)

Дракон мудр и силен. Железный монах, идущий путем дракона, исповедует философию использования в бою исключительно парантальных способностей.

Нарушение этого принципа ведет к потере всех рангов таланта «Путь дракона».

Каждый ранг таланта дает бонус +2 к проверкам Особой силы.

ПУТЬ ЯСТРЕБА

ММО 10 (X)

Путь ястреба это одна из философий Железных монахов. Эта философия предполагает использование в бою только метательного оружия и приемов без оружия (включая телекинетические способности).

Нарушение этого принципа ведет к потере всех рангов таланта «Путь ястреба».

Каждый ранг таланта дает бонус +2 ко всем атакам метательным оружием.

ПУТЬ ЗМЕИ

ММО 10 (X)

Монах, следующий путем змеи, мудрый и окончательный пацифист. Своих противников он оглушает, обманывает или обходит и пытается сделать так, чтобы они сами себе мешали.

Монах пути змеи не может использовать оружие (бой без оружия разрешен).

Нарушение этих принципов ведет к потере всех рангов Пути змеи.

Каждый ранг таланта дает бонус +3 к защите.

ПУТЬ ТИГРА

ММО 10 (X)

Следование агрессивной философии пути тигра запрещает монаху использовать дальнобойное оружие. Нарушение этого принципа ведет к потере всех рангов Пути тигра.

Атаки оружием ближнего боя наносят больше урона (БО +1 за ранг) и снижают ЗВ на 1 за ранг.

ПУТЬ ПАНТЕРЫ

ММО 10 (X)

Путь пантеры - это путь теней. Монах должен надежно скрывать свое лицо. Нарушение этого принципа ведет к потере всех рангов Пути пантеры.

Каждый ранг таланта дает бонус +2 ко всем проверкам скрытности, включая скрытые атаки.

ПОВТОРНЫЙ ВЫСТРЕЛ

ТСР 10 (III)

Тесла-рыцарь может выполнить Повторный выстрел вместо новой атаки из дальнобойного оружия. Цель будет поражена в том же месте, с теми же результатами бросков атаки и защиты, и получит столько же повреждений, сколько от последней атаки.

Способность можно применять раз за битву за ранг каждый таланта.

ОБЛАСТЬ ЗНАНИЙ

Все Базовые Классы 1 (III)

Этот талант можно выучить один раз для любой области знаний (физика, биотехника, архитектура, и т.д.), и развить до трех рангов в каждой. Каждый ранг дает бонус +3 ко всем проверкам, касающимся данной области знаний.



СИЛА ВОЛИ

ПАР 1 (III), ПАР 10 (V)

Каждый ранг таланта позволяет персонажу раз в битву прибавить свое значение РАЗ к любой параментальной проверке. Несколько рангов можно объединить для одной проверки.

ПРОВОРСТВО ЛАСКИ

ЖОК 12 (III)

Жокей с этим талантом особенно хорошо уклоняется от ракет и

управляемых снарядов.

Каждый ранг таланта увеличивает его защиту против таких снарядов на 2.

ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ

ГВМ 20 (I)

Могучая способность Гравимансера - сконцентрировать гравитоны в одном месте, чтобы исказить время.

Он может использовать эту способность раз в битву, чтобы походить трижды подряд.

ЭКСТРАСЕНС

Параменталы 15 (III)

За каждый ранг этого таланта параментал может держать активной еще одну способность.

ДВА ОРУЖИЯ

СОЛ 1 (V), СКТ 5 (V), ТЕХ 8 (V)

За каждый ранг таланта штраф -10 за использование двух единиц оружия снижается на 2. На пятом ранге штраф полностью снимается.

ВТОРАЯ ЛИЧНОСТЬ

АГЕ 10 (V)

За каждый ранг таланта персонаж получает полностью укоренившуюся в нем вторую (третью, четвертую, и т.д.) личность.

Когда он лжет, ему не нужна проверка, чтобы убедить собеседника в реальности этой личности.

ПРАВИЛА

ПРОВЕРКИ

Проверки совершаются, когда результат действия заранее неясен. Сложность проверки (СП) складывается из одного из трех Атрибутов и одного из шести Свойств. Если результат броска одного двадцатигранного кубика (K20) равен или меньше СП, то действие успешно.

Пример:

Техник Юстен должен обезвредить бомбу на реакторе. Мастер говорит, что необходима проверка на РАЗ+ИН. У Юстена параметры РАЗ 7 и ИН 3. СП равно 10.



Многие таланты дают бонусы к проверкам. Детальная информация о распространенных проверках находится на странице 186.

МОДИФИКАТОРЫ

В зависимости от ситуации, сложность проверки может повыситься или понизиться.

Следующая таблица может служить ориентиром.

МОДИФИКАТОРЫ	
СЛОЖНОСТЬ	СП
Рутина	+8
Очень просто	+4
Просто	+2
Нормально	+0
Сложно	-2
Очень сложно	-4
Крайне сложно	-8

СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

Чтобы сравнить возможности двух персонажей, можно провести **сравнительную проверку**.

Оба персонажа делают бросок и их результаты сравниваются.

Если успешен только один из участников, то он выигрывает. Если успешны оба, то выигрывает тот, у кого на кубике выпало больше.

Участник, выбросивший критический успех, всегда выигрывает.

Если оба броска провалены, на обоих критический успех или результаты равны, то проверка проводится заново.

КРИТИЧЕСКИЕ УСПЕХ И ПРОВАЛ

Любая, даже самая невозможная, задача может быть выполнена в случае критического успеха, и любая простейшая задача может обернуться катастрофой из-за критического провала.

Если на кубике выпадает 1, то проверка успешна независимо от условий и модификаторов.

Если выпадает 20, то проверка провалена и может привести к тяжелым последствиям.

Результат крит. успеха равен максимально возможному результату проверки (крит. успех при СП 14 дает результат 14).

мальный результат не всей проверки в целом, а только отдельного броска.

Пример:

Арбитр Альдак (Удар 28) атакует своим цепным мечом одного из бандитов. При помощи «Брутального удара» он повышает параметр атаки до 44.

Он должен бросить К20 трижды (20+20+4).

Он получает: 2 (это не крит. провал), 1 и 17.

Он распределяет результаты так: Крит. успех приносит 20 пунктов, 17 находится в пределах второй 20, а 2 достаточно для СП 4.

Суммарный результат удара 17+20+2 = 39 разносит бандита на мелкие кусочки.

СЛОЖНОСТЬ ВЫШЕ 20

Если СП выше 20, проверка может провалиться только из-за крит. провала. Если же нужно знать точный результат проверки, то число после 20 используется как СП для еще одного броска.

Так, при СП 25 нужно два броска. Один против 20 и один против 5. Все результаты складываются.

РЕЗУЛЬТАТ ПРОВЕРКИ ВЫШЕ 20

Игрок последовательно бросает необходимые для проверки К20, крит. провал засчитывается только на первом кубике.

Когда результаты всех бросков будут получены, игрок выбирает, какой результат для какой отдельной подпроверки использовать.

Критический успех означает макси-

БИТВА

Бой разделен на боевые раунды длительностью примерно 3-5 секунд. В каждом раунде оппоненты действуют последовательно, в порядке инициативы.

Начинает участник с наибольшим параметром Инициативы.

Тот, чья очередь, может выполнить одно действие и одно передвижение.

Когда все участники походили, раунд заканчивается.

1. ИНИЦИАТИВА

Все участники ходят в порядке инициативы по очереди. Начинает персонаж с самой высокой Инициативой.

В случае равенства, в начале битвы

каждый бросает K20, выигрывает персонаж с лучшим результатом. Если одна группа застигает другую врасплох, то все участники первой группы получают бонус +10 к Инициативе.

2. ДВИЖЕНИЕ

Передвижение возможно до или после действия. Дальность передвижения равна параметру «Скорость» в метрах. Значение может меняться в зависимости от поверхности.

Полная скорость

Открытая местность, улица, степь, прерии, поляны и т.д.

Половинная скорость

Валяющийся вокруг мусор, лес, косягор, топь, узкие пещеры, болотистая местность, снег, и т.д.

Четверть скорости

Много мусора, крутые горы, глубокая топь или болото, дремучий лес или джунгли, глубокий снег, гладкий лед и т.д.

3. ДЕЙСТВИЯ

Действие может быть совершено до или после передвижения. Действием считается применение оружия, использование параментальных способностей, сложные действия и т.д.



Действия не накапливаются – в конце раунда все неиспользованные действия пропадают.

Некоторые действия не требуют от персонажей серьезных усилий и могут выполняться в любой момент битвы независимо от инициативы. Они называются «свободными действиями».

Примеры действий:

Ожидание
Встать*
Встать и поднять/вытащить оружие
Использовать
медикамент/наркотик
Перезарядить оружие
Использовать параментальную
способность
Бежать (Скорость x2)
Штурм**
Выстрелить
Разбудить спящего
Ударить
Вскрыть замок
Открыть/закрыть дверь
Достать/подобрать/сменить оружие
Прицелиться

* Считается действием только в ближнем бою

** Когда цель находится на прямой открытой дистанции бега (Скорость x2), можно подбежать к ней и атаковать в ближнем бою.

АТАКА И ЗАЩИТА

Урон (все равно, от удара, выстрела или ментальной атаки) равен результату броска атаки. Он вычитается напрямую из Очков Здоровья цели.

Всегда, когда цель получает повреждения, она выполняет проверку защиты (действие на это не тратится). При успехе повреждения уменьшаются на результат проверки. Если защита невозможна, то проверка не проводится, и урон не уменьшается.



ИМПУЛЬСНОЕ ОРУЖИЕ

Технологические и кибернетические компоненты, а также предметы экипировки, получают от импульсного оружия не только обычный урон, но и Дегенерацию. Соответствующее оружие имеет второе, часто более высокое, значение БО. Чисто импульсное оружие безвредно для биологических организмов. В этом случае первый БО равен «-».

Пример:

Импульсное оружие имеет БО «+1/+3», т.е. против органических целей действует БО +1, против технологических и кибернетических +3. Такие цели вместе с повышенным уроном получают Дегенерацию (см. ниже).

Оружие с «-/+3» бесполезно против биологических целей, а против технологических имеет БО +3.

ИМПУЛЬСНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Когда синтетический организм получает урон от импульсного оружия, вместе с обычным уроном он получает импульсные повреждения в том же количестве.

Против этих импульсных повреждений он делает второй защитный бросок, используя параметр «Сопротивление импульсам» (ТЕЛ+СТ). При успехе, импульсные повреждения уменьшаются на результат броска. Оставшийся импульсный урон записывается как пункты Дегенерации.

Пример:

Ева-12 (ТЕЛ 8, СТ 2) подстрелена Тирией из импульсного оружия с БО +1/+3. Тирия (Стрельба 16 + БО 3) выбрасывает 12, значит, атака успешна. Бросок защиты Евы-12 равен 7. Она получает 5 пунктов физических повреждений и должна сделать проверку на Сопротивление импульсам (ТЕЛ+СТ). Он выбрасывает 3 и получает 2 пункта Дегенерации.

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Оружие и броня модифицируют боевые значения персонажа своими параметрами «Бонус Оружия» (БО) и «Бонус Брони» (ББ). Некоторое оружие также снижает Защиту Врага (ЗВ), когда он пытается защититься от атаки этим оружием.



В отличие от Dungeonslayers, здесь нет классовых требований для брони. Любой персонаж может носить броню. Исключение – силовая броня, для ношения которой необходим специальный талант. Без этого таланта все действия при ношении силовой брони осложняются на 8.

ПОВРЕЖДЕНИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

Бои в Gammaslayers так же смертельны, как в Dungeonslayers, если не в еще большей мере.

Лечение возможно, однако ограничено несколькими особыми способностями, такими как таланты «Первая помощь» и «Ремонт» (см. Таланты).

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Персонаж, чьи Очки Здоровья опускаются до 0 или ниже, теряет сознание и приходит в себя после K20 часов с 1 ОЗ.

Однако он может очнуться раньше, если сделает удачную проверку на ТЕЛ+СТ. В этом случае он немедленно просыпается с 1 ОЗ, но без возможности Передышки (см. ниже).

СМЕРТЬ

Если количество очков здоровья опускается ниже отрицательного значения атрибута Тело (напр. -9 при ТЕЛ 8), то персонаж умирает или безнадежно поврежден.

ПЕРЕДЫШКА

Персонажи, которые имеют как минимум 1 ОЗ, могут отдохнуть после битвы несколько минут, чтобы восстановить до половины потерянных в последнем бою ОЗ (1 ОЗ в минуту).

У синтетов это происходит благодаря их ремонтирующим нанитам.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Раненые персонажи, которые имеют как минимум 1 ОЗ, регене-

рируют K20/2 ОЗ каждые 24 часа. За каждые 4 часа сна они получают +1 к результату.

ОЖИВЛЕНИЕ

Персонажи, возвращенные к жизни параментальными или другими силами (а также реликтами), после оживления теряют 1 пункт ТЕЛ. Персонаж с ТЕЛ 1 не может быть оживлен. Синтетические организмы могут быть отремонтированы с аналогичной потерей атрибутов.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ИМПУЛЬСНЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Импульсные повреждения дестабилизируют интегральные схемы, микропроцессоры и силовые линии технических организмов. Они «лечатся» регенерацией и Ремонтom.

ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ СИТУАЦИИ

ОЖИДАНИЕ

Персонаж может выбрать действие «Ожидание», чтобы походить позже в этом раунде. Он может выполнить свое действие и передвижение сразу после или до действия другого персонажа (если оно еще не совершено). Каждый раунд, в который ожидающий персонаж не предпринимает действий и передвигается не более чем на 1 метр, его инициатива повышается на +2 (до максимума +10 за 5 раундов).

Как только персонаж совершит свое действие или сдвинется более чем на метр, бонус пропадает.

ОРУЖИЕ И ДИСТАНЦИЯ

Все атаки дальнобойным оружием и параментальными силами получают штраф -1 за каждое превышение базовой дальнобойности в метрах до цели (см. Снаряжение).



Выстрел в противника, который стоит прямо перед стрелком, производится со штрафом -2.

При помощи **оптического прицела** можно увеличить эффективность стрельбы на дальние дистанции – при стрельбе с использованием прицела базовая дальнобойность оружия удваивается.

При использовании бинокля и оптического прицела стрелок пренебрегает своим окружением из-за сужения поля видимости, поэтому теряет 5 пунктов защиты.

АКТИВАЦИЯ ИНИЦИАТИВЫ

Бывают ситуации, когда персонаж инициирует бой определенным действием (например, фразой «Хватит болтать. В атаку!»). В таких ситуациях сначала ходит только персонаж-инициатор. Затем начинается стандартный боевой раунд, в котором все, включая инициатора, действуют в порядке инициативы.

КРИТИЧЕСКИЕ ПРОВАЛЫ В БОЮ

Рекомендуется принять в качестве общего правила, что крит. провал в бою выводит персонажа из сражения на один раунд, например:

ПРОВЕРКА	РЕЗУЛЬТАТ
Защита	Упасть на пол
Удар	Выронить оружие
Стрельба	Кончились патроны
Параментальная сила	Сила «выпрыгнула»
Атака на транспорте	Кончились патроны
Защита на транспорте	Машина отказывает

НЕСКОЛЬКО ПРОТИВНИКОВ



Значение стрельбы (включая БО) может быть разделено между рядом стоящими противниками (максимум 2 или 4) при использовании залпового или автоматического огня. Для каждого значения делается отдельный бросок атаки, защита самого стрелка снижается на 2 пункта за каждого врага, до его следующего хода.

Пример:

Захмар (Стрельба 14) хочет распределить свою атаку из штормовой винтовки (БО+5) между двумя бандитами. Из-за залпового режима БО увеличивается до +10 (см. ниже), так что его атака будет $14+10 = 24$. Он решает провести атаку 14 против первого и 10 против второго врага. При этом его защита снижается на 4 до его следующего хода.



АТАКА С ДВУХ РУК

Персонаж, имеющий сразу два одноручных оружия (не важно, ближнего или дальнего боя), делает отдельные проверки атаки для каждого из них, но это тратит только одно действие. При этом параметры Удар, Стрельба и Защита уменьшаются на 10 (исключение – талант «Два оружия») до его следующего хода.

РЕЖИМЫ СТРЕЛБЫ

Дальнобойное оружие имеет разные режимы стрельбы.

Одиночный огонь (ОО)

Оружие выпускает одиночный снаряд или энергоимпульс, которым можно атаковать только одну цель. БО оружия не меняется.

Батарея или магазин опустошаются только при критическом провале.

Залповый огонь (ЗО)

В режиме короткой очереди оружие выпускает несколько снарядов или коротких энергосгустков. Можно атаковать до двух противников. БО удваивается.

Магазин кончается, если результат броска равен или превышает Параметр Боезапаса (ПБ).

Автоматический огонь (АО)

В режиме длинной очереди БО учетверяется, количество целей увеличивается до четырех, но магазин или батарея разряжается всегда (исключение – талант «Коси их всех!»). Попадание в этом режиме ведет к **опрокидыванию**

цели, если она не прокинет ТЕЛ+СИ. При успешном броске цель отодвигается на 1 метр.

Гипер-импульсный огонь (ГО)

Некоторые виды энергетического оружия могут использовать заряд целой батареи, чтобы выпустить чрезвычайно мощный импульс.

Оружие нужно предварительно заряжать 1 раунд. При броске атаки используется пятикратное значение БО, но сложность выстрела повышается на 2.

Откат удваивается.

Попадание в этом режиме ведет к **опрокидыванию** цели, если она не прокинет ТЕЛ+СИ. При успешном броске цель отодвигается на 1 метр.

РЕЖИМЫ СТРЕЛБЫ	
ОО	БО: х1 Макс. целей: 1 Смена магазина: при 20 Опрокидывание: нет
ЗО	БО: х2 Макс. целей: 2 Смена магазина: при ПБ Опрокидывание: нет
АО	БО: х4 Макс. целей: 4 Смена магазина: всегда Опрокидывание: проверка
ГО	БО: х5 Макс. целей: 1 Смена магазина: всегда Опрокидывание: проверка Двойной откат

АМУНИЦИЯ

В постапокалиптическом сеттинге боеприпасы не только редкие, но и старые: неразорвавшиеся снаряды, испорченные патроны и полупустые магазины – обычное дело.

Тем не менее, не стоит считать отдельные патроны, стрелы и т.д. (хотя как опция в определенных сеттингах или для определенного оружия это имеет смысл).



Для обычных атак амунция почти бесконечная. Менять магазин нужно только при крит. провале. Для коротких очередей есть специальный Параметр Боезапаса (ПБ), переброс которого при атаке означает, что магазин закончился. Стрельба в автоматическом и гипер-импульсном режимах всегда ведет к расходу магазина или батареи.

Пример:

Оружие с ПБ 18. Каждый раз, когда при атаке короткой очередью выпадает от 18 до 20, нужно заменить магазин или батарею.

Амунция специфична для разного оружия. Однако некоторые виды оружия имеют одинаковый калибр, поэтому патроны для этого оружия взаимозаменяемы.

АМУНИЦИЯ	
A	Мини-пистолеты, гвоздемет
B	Легкие пистолеты, ПП, гвоздемет
C	Охотничье ружье, штурмовая винтовка, пулемет, миниган, гвоздемет
D	Тяжелые пистолеты
E	Помповое ружье, двойной дробовик, штурмовой дробовик, гвоздемет
F	Снайперская винтовка
G	Короткие и длинные луки
H	Арбалет
I	Гранатомет
J	Ракетомет

ОДИН ВЫСТРЕЛ

Некоторое оружие (например, ракетомет), заряжается только одним снарядом, поэтому нуждается в перезарядке после каждого выстрела. В этом случае ПБ обозначается как ОВ.

СОСТОЯНИЕ

Оружие и броня прежних времен часто оказываются в плохом состоянии. Однако их можно отремонтировать.

Правила по обращению с поврежденным снаряжением и его ремонту находятся в главе «Снаряжение».

ПОЗИЦИЯ И РАЗМЕР

Атаковать врага сверху или со спины выгоднее, чем «в лоб», а вот у лежащего на полу, наоборот, куда меньше шансов на успех.

Каждое существо имеет категорию размера (почти все играбельные расы - средние, халки - большие). Размер цели может модифицировать параметр атаки.

УСЛОВИЕ	МОДИФИКАТОРЫ
Лежа на полу	Атака -2, Защита -2
Атака сверху	Атака +1
Атака с фланга	Атака +1
Атака сзади	Атака +2
Враг больше	Атака +2/категория
Враг меньше	Атака -2/категория

СНЯТЬ/НАДЕТЬ БРОНЮ

Снятие и надевание брони занимает 2 действия за пункт ББ.

Силовая броня имеет специальные механизмы, ускоряющие снятие (1 действие за ББ).

Тот, кто спал в броне, и на следующее утро провалил проверку на ТЕЛ+СТ, получает штраф -1 на все действия в течение 24 часов. Этот штраф кумулятивен для нескольких ночей и исчезает после отдыха без брони.



СТРЕЛЬБА В ТОЛПУ

В данном случае под толпой понимается любое скопление индивидов, которые находятся на расстоянии не более 1 метра друг от друга (формации не считаются).

Слепая стрельба в толпу дает бонус +1 за каждого ее члена (максимум +20).

Если результат атаки больше максимума без бонуса за толпу, то урон уменьшается до этого максимума.

Цель определяется случайно. При стрельбе в режимах ЗО или АО урон делится между двумя или четырьмя целями.

СТРЕЛЬБА ЧЕРЕЗ ПРЕПЯТСТВИЯ

За каждое препятствие (дерево, угол, кусок металла, человек и т.д.) на пути к цели параметр атаки снижается на 1.

Провал означает простой промах, а

критический провал - попадание в одно из препятствий. Какое именно - решает случай. Урон определяется новым броском.

БЕЗЗАЩИТНЫЙ ПРОТИВНИК

Беззащитный противник получает удвоенный урон от оружия ближнего боя, против которого бросается защита без ББ. Дальнобойные атаки действуют как обычно.

При прицельной атаке защита не бросается.

ПРИЦЕЛИТЬСЯ

Персонаж может целиться в движущийся объект (стоит действия), если он сам передвинулся не более чем на Скорость/2 метров в раунд. За каждое потраченное действие он получает +2 (до +10) к проверке стрельбы или параментальной силы.

ОТБРОСИТЬ НАЗАД

При успешной атаке в ближнем бою можно отбросить противника на 1 метр назад (это не влияет на его передвижение в этом раунде).

Если при этом атакующий не двигался перед атакой, то после нее он может двигаться только вперед. Враг может сопротивляться проверкой на ТЕЛ+СИ.

Выстрелы в автоматическом или гипер-импульсном режиме всегда отбрасывают цель назад, когда она проходит проверку на опрокидывание.

ОПРОКИДЫВАНИЕ

Если размер цели большой или меньше, то после попадания в режимах АО или ГО она должна сделать успешную проверку на ТЕЛ+СИ, чтобы не быть опрокинутой. При успехе она просто отбрасывается на 1 метр.

ПРИЦЕЛЬНЫЕ АТАКИ (ОПЦИЯ)

Прицельные атаки позволяют персонажам находить уязвимые места противников (известных персонажу) и наносить им критические повреждения. Бросок на Знания может показать, знает ли персонаж слабое место негуманоидного противника. Прицельный выстрел в часть тела имеет три возможных исхода.

Провал.

Атака промахивается.

Успех.

Атака попадает в цель. Кроме обычных повреждений враг получает особые повреждения (см. таблицу), если после броска защиты остается хотя бы 1 пункт урона.

Критический успех.

Цель автоматически получает Увечье части тела.

ПРИЦЕЛЬНЫЕ АТАКИ		
Зона	Мод.	Эффект
Голова	-8	РАЗ -4 до конца битвы из-за оглушения
Глаза	-12	Ослепление до конца битвы
Уши	-12	Глухота до конца битвы
Корпус	-2	Опрокидывание, ТЕЛ, ЛОВ, РАЗ -1 до конца битвы из-за кровопотери
Сердце	-8	ТЕЛ -4 до конца битвы
Живот	-6	ТЕЛ, РАЗ -2 до конца битвы
Нога	-4	ЛОВ -2 до конца битвы
Рука	-4	Атака рукой -2 до конца битвы

Модификаторы кумулятивны.

УВЕЧЬЕ (ОПЦИЯ)

Увечье засчитывается, когда прицельные атаки попадают в часть тела не менее (ТЕЛ+СТ)/4 раз.

Т.е. 1 при ТЕЛ 4 и СТ 0 или 3 при ТЕЛ 8 и СТ 3.

ПРИЦЕЛЬНЫЕ АТАКИ	
Голова	Мгновенная смерть
Глаза	Слепота
Уши	Глухота
Корпус	Сильное кровотечение. ТЕЛ -1 permanently
Сердце	Мгновенная смерть
Живот	Сильное кровотечение. ОЗ -5 permanently
Нога	Недееспособна/уничтожена
Рука	Недееспособна/уничтожена

Негуманоидные противники (роботы, животные) имеют собственные зоны попадания, которые, однако, можно приравнять к человеческим. Хвосты животных считаются руками, ЦПУ роботов головой и т.д. Существа с несколькими ногами не так сильно теряют в эффективности при утрате нижней конечности. Увечья перманентны. Попадания в зоны с увечьями не дают никакого эффекта.

СЛЕЙЕР-ПУНКТЫ

В Dungeonslayers есть опциональное правило, делающее бои гораздо суровее и смертельнее благодаря Слейер-пунктам.

Мы не стали изменять традиции в Gammaslayers, однако немного модифицировали ее.

Есть два типа Слейер-пунктов:

Слейер-пункты для игровых персонажей и Гамма-пункты для мастера. Соответствующие пункты можно обозначать фишками.



Персонаж всегда получает один Слейер-пункт, когда в бою он наносит противнику повреждения или эффективно помогает товарищам своей поддержкой.

Максимум можно скопить 3 Слейер-пункта. Они исчезают сразу, как только заканчивается битва.

Мастер получает Гамма-пункты в зависимости от опасности боя и «кармы» противников. Общее

количество пунктов указывается для отдельных приключений и битв или этапов игры.

Кроме того, Мастер получает 1 пункт, когда один из персонажей теряет сознание, деактивируется или погибает.

ПРИМЕНЕНИЕ СЛЕЙЕР-ПУНКТОВ

С-П	ЭФФЕКТ
1	Проигнорировать 2 урона
1	Откат -1 раунд
1	Защита +3
1	Вражеская защита -1
1	Встать свободным действием
1	Скорость +1 метр
1	Свободная смена оружия
1	Свободная смена магазина
2	Уклониться
2	Проигнорировать 6 урона
2	Откат -3 раунда
2	Защита +8
2	Атака +2
2	Вражеская защита -2
2	Скорость +2 метра
2	Поймать гранату и кинуть назад
2	Перебросить неудачную атаку
2	Сменить силу (проверка)
3	Две атаки в ход
3	Проигнорировать 9 урона
3	Откат -10 раундов
3	Защита +12
3	Атака сбивает врага с ног
3	Вражеская защита -4
3	Скорость +3 метра

ПРИМЕНЕНИЕ ГАММА-ПУНКТОВ

Гамма-пункты - это подводные камни, которые делают приключение непредсказуемым и напряженным для игроков. Мастер собирает их в течение всего приключения и использует постепенно.

Г-П	ЭФФЕКТ
1	+2 к инициативе монстра (однократно)
1	Предотвратить увечье
1	Буйство монстра: вторая атака
1	Монстр игнорирует 5 урона
1	+2 к защите монстра (однократно)
1	-1 ранг таланта (однократно)
1	Помешать параментальной силе
1	Призыв одного монстра
2	Все монстры восстанавливают 5 ОЗ
2	Помешать использовать имплант
2	ИП падает после ближней атаки
2	ИП теряет оружие
2	Магазин или батарея разряжается
2	Монстр взрывается (как граната)
2	+2 к инициативе всех монстров
2	Ослепляющая граната
2	Скорость монстра +1
2	Призыв двух монстров
3	Заклинивание оружия на 8 ходов
3	Облучение ИПа (10 пунктов ДГ)
3	Хорошая амуниция. +1 к БО монстра
3	Хорошая броня. +1 к ББ монстра
3	ЭМИ. Импульсная атака +3, рад. 3 м
3	Все источники света гаснут
3	Призыв героического монстра
4	Призыв эпического монстра
4	Все ИПы теряют ход
4	Супербуйство. Один монстр совершает 3 атаки с +3 (на раунд)

ДЕГЕНЕРАЦИЯ

Дегенерация - повседневное явление в постапокалиптическом мире. Многие виды структурных повреждений биологических, кибернетических и технических организмов ведут к Дегенерации, что выражается через их **Значение Дегенерации (ДГ)**.

Для разных типов жертв существуют различные причины дегенерации («**факторы**»).

Биологические существа (люди, мутанты, животные) из-за дегенерации получают повреждение клеток с последующей мутацией. Дегенерация приобретается через действие определенных токсинов, болезней и облучений, а также некоторые телепатических способностей.

Технические существа (нано, роботы, ИИ) получают дегенерацию из-за ухудшения структурной целостности электронных компонентов.

Кибернетические существа подвержены обоим типам дегенерации.

ПОЛУЧЕНИЕ ПУНКТОВ ДЕГЕНЕРАЦИИ

Каждый раз, когда **биологическое существо** попадает под действие фактора, делается сравнительная проверка на **Сопротивление Фактору** против силы фактора.

При провале проверки разница записывается как Пункты Дегенерации (ДГ).

Пример:

Житель пустошей Карлан пересекает зараженную реку. Ее Параметр Радиации равен 15 (ХП, см. Ведение игры). При броске сопротивления радиации он выбрасывает только 3 и получает 12 Пунктов Дегенерации.



Технологические цели повреждаются соответствующими им факторами и также совершают бросок сопротивления, чей результат вычитается из значения Дегенерации фактора.

Кибернетические организмы подвержены и биологическим и технологическим факторам. У них две отдельные шкалы для записи Пунктов Дегенерации.

УБЫВАНИЕ ДЕГЕНЕРАЦИИ

Дегенерация уменьшается сама собой не только у биологических, но и у технических организмов благодаря различным ремонтным механизмам.

Каждый день, в который персонаж не получает повреждений (Дегенерация или потеря ОЗ), он теряет 1 пункт Дегенерации.

Кибернетические организмы должны каждый день выбирать, какой тип дегенерации (биологическая или технологическая) сокращается.

Дегенерация может убывать быстрее при использовании медикаментов, внешнего ремонта, наносывороток и т.д.

ДЕЙСТВИЕ ДЕГЕНЕРАЦИИ

БИОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ	ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ
Некоторые яды	Импульсный урон
Некоторые болезни	Наниты
Излучение	Излучение
Телепатия	Техномантия
Киберимпланты	Киберимпланты

Дегенерация не имеет никакого игромеханического эффекта до превышения порога, равного ТЕЛ+ИН (см. Порог Дегенерации, стр. 8). Особые таланты увеличивают это значение (см. ниже). Превышение Порога Дегенерации приводит к **Мутации** биологических организмов и **Потере функциональности** технологических.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ДЕГЕНЕРАЦИЯ

При превышении Порога Дегенерации технический организм или киберимплант выходит из строя. Внутренние механизмы ремонта отказывают, поэтому необходимо выполнение перезагрузки другим существом. Для этого нужны совместимые источники энергии (батарея, питание от генератора, и т.д.) и успешная проверка на РАЗ+ИН – ДГ*.

Талант «Ди-ЭМИ» дает бонус +2 за ранг к этому броску. Специальное оборудование, лаборатория или мастерская также облегчают задачу.

Длительный простой увеличивает Пункты Дегенерации на 1 за год простоя (также см. влияние условий в таблице).

ДГ / ГОД	ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ДЕГЕНЕРАЦИЯ
+1	Общая за год
-1	Холод, стазис, вакуум
+0	Бункер, здания
+1	Пещеры
+2	Открытая местность (сухо)
+3	Открытая местность (влажно)
+5	Болото, джунгли

Пример:

Техник Милос хочет перезапустить старого военного дрона, который 5 лет был парализован ЭМИ. Дрон имел превышение в 10 пунктов Дегенерации (ДГ). За время простоя в бункере он получил еще 5 пунктов. В настоящий момент у него 15 ДГ*. Милос имеет РАЗ 8 и ИН 3, а также Ди-ЭМИ ранга 3. Ему нужна проверка с СП 5 (8+3+9-15), чтобы перезапустить дрона.*

БИОЛОГИЧЕСКАЯ ДЕГЕНЕРАЦИЯ

Биологическая дегенерация ведет к двум эффектам:

1. Болезненность

За каждые 5 пунктов сверх порога Дегенерации все проверки становятся сложнее на 1.

2. Опасность мутации

Когда пункты Дегенерации превосходят Порог Дегенерации, персонаж должен каждый день делать проверку на сопротивление мутации. Успешная проверка ничего не меняет. Провал означает приобретение мутации (см. таблицу МУ-1 ниже).

МУТАЦИЯ

Для большинства мутация - это проклятье, но для некоторых это благо.

Биологические организмы получают мутации из-за превышения Порога Дегенерации и провала броска на Сопротивление Мутации (ТЕЛ + СТ + Таланты).

Эта проверка делается каждый раз при получении новых пунктов Дегенерации*.

Сила мутации зависит от количества пунктов Дегенерации* (см. таблицу МУ-1).

При наступлении мутации персонаж становится больным и очень голодным. До следующей фазы отдыха (обычно в конце приключения) все проверки осложняются на 4. Когда персонаж ложится спать, мутация начинает действовать. Он падает в кому, из которой его нельзя вывести, на 12 часов за каждый пункт ДГ*.

По истечении этого времени он просыпается уже мутантом с полными Очками Здоровья и нулевой Дегенерацией.

МУ-1	
К20 + ДГ*	Таблица мутации
1-10	МУ-2 (малая мутация)
11-25	МУ-3 (умеренная мутация)
26-40	МУ-4 (сильная мутация)
41-60	МУ-5 (крайняя мутация)
61+	Конечная мутация

Затем следует бросок по соответствующей таблице мутаций, позитивные и негативные последствия вступают в силу немедленно. Мутации не исчезают сами собой (см. ниже).

МУ-2 МАЛАЯ МУТАЦИЯ	
1 Очко Мутации	
К20	Эффект
1	Истощение: ТЕЛ -1
2	Нервные повреждения: ЛОВ -1
3	Нарушение концентрации: РАЗ -1
4	Пергаментная кожа: СТ -1
5	Мышечное ослабление: СИ -1
6	Повреждение моторики: КО -1
7	Жесткость суставов: ПО -1
8	Внешняя деформация: АУ -1
9	Торможение мышления: ИН -1
10	Амнезия: Уровень снижается на 1
11	Наращивание мышц: ТЕЛ +1
12	Нервное ускорение: ЛОВ +1
13	Повышение концентрации: РАЗ +1
14	Защищенная кожа: СТ +1
15	Гипертрофия мускул: СИ +1
16	Улучшение осязание: КО +1
17	Подтянутые мускулы: ПО +1
18	Особый шарм: АУ +1
19	Повышенная обучаемость: Ин +1
20	Генетическая память: Получение следующего уровня

МУ-3 УМЕРЕННАЯ МУТАЦИЯ	
Klaunenhand2 Очка Мутации	
К20	Эффект
1	Когтистая рука (БО +1)
2	Мутация сетчатки: Темновидение
3	Суперсуставы: Высота и дальность прыжка удвоены
4	Мутация сетчатки: ИК-зрение

5	Кожа хамелеона: Маскировка +2
6	Резиновые суставы: Атлетика +2
7	Рефлексы рептилии: Инициатива +2
8	Паноптика: Стрельба +1
9	Гипериммунная система: Порог дегенерации +2
10	Гиперметаболизм: длительность эффекта всех медикаментов и наркотиков сокращается вдвое
11	Обезображивание руки: Рука недееспособна
12	Обезображивание ноги: Скорость уменьшается вдвое
13	Обезображивание глаз: Слепота
14	Обезображивание ушей: Глухота
15	Уродство: все социальные проверки осложняются на 2
16	Помешательство: Паранойя – персонаж никому не доверяет
17	Помешательство: Ночные кош- мары, регенерация ОЗ уменьшена вдвое
18	Помешательство: Холерик – персонаж атакует врага в любой ситуации при провале проверки на РАЗ+ИН
19	Помешательство: Агорафобия. Покидает безопасное место только при успехе проверки на РАЗ+ИН
20	Помешательство: Флегматик - Инициатива снижается на 2

МУ-4 СИЛЬНАЯ МУТАЦИЯ	
3 Очка Мутации	
К20	Эффект
1	Зубные ядовитые железы: СП = 15 + уровень, при провале паралич на количество раундов = уровню
2	Язык-кнут (БО +1), длина 1 метр
3	Еще одна пара рук: +1 к Атаке
4	Еще одна пара ног: Скорость +2
5	Бронекожа: ББ +2
6	Можно научиться телепатии

7	Можно научиться телекинезу
8	Можно научиться техномантии
9	Феноменальная память: больше ОП на 10%
10	Жабры: Можно дышать под водой
11	3-ий глаз: ИК, УФ, темновидение
12	Кожа хамелеона: Маскировка +4
13	Можно плевать кислотой (Атака БО +2)
14	Жесткая ДНК: Порог Дегенерации +4
15	Смена расы: Человек
16	Смена расы: Зараженный
17	Смена расы: Эво
18	Смена расы: Халк
19	Смена расы: Выродок
20	Шип на предплечье (дальнобой- ное оружие) БО +5, применимо раз в 100 раундов

МУ-5 КРАЙНЯЯ МУТАЦИЯ	
4 Очка Мутации	
К20	Эффект
1	Арборет
2	Селахил
3	Арахнид
4	Раптоид
5	Наг
6	Страторид/Ангелид
7	Эффект близнецов
8	Глаз Аргуса
9	Оборотень
10	Светящийся
11	Носферату
12	Бузза
13	Элементаль
14	Тор

15	Царь зверей
16	Медуза
17	Икс-медиум
18	Скелет терминатора
19	Дитя Гаммафима
20	Неизвестная мутация

Крайние мутации очень необычны и создают самостоятельные расы и виды. Многие из этих мутантов (*) не могут носить обычную человеческую броню или нуждаются в специальной адаптации одежды под себя.

Арборет *

Персонаж становится чем-то средним между человеком и деревом. Его кожа, похожая на кору, защищает его от большинства ран (ББ +3), но делает его уязвимым к огню (урон удвоен).

Селахил

Персонаж становится неким гибридом акулы и человека. У него акуляя голова с устрашающими зубами (БО +3), жабры (может дышать под водой), а также он может очень быстро плавать (Скорость х2 в воде). Этот мутант чувствителен к огню (урон удвоен) и безэмоционален (АУ -3, минимум 0).

Арахнид *

Нижняя часть тела этого мутанта представляет собой паучье тело. Он обладает способностью «Стенобежец» и ядовитым укусом (СП = 5 + уровень, при провале Сопротивления яду наступает паралич на 10 ходов).

Рапторид *

Персонаж становится чем-то средним между человеком и велоцираптором. Он быстр (Скорость х2), обладает прочной кожей (ББ +1) и сильными когтями (БО +2).

Нар *

От человека остается только голова, остальное превращается в большое змеиное тело (способность «Обвивание» с прочной кожей (ББ +1). Наги всегда телепатически активны: они могут изучать телепатические способности в соответствии с уровнем персонажа.

Страторид/Ангелид *

Из спины жертвы вырастают большие крылья, при помощи которых она может летать почти неограниченное время. Во многих регионах Ангелидов могут принять за слуг божественных созданий.

Эффект близнецов

Мутант отражает вторую голову с собственным мнением и разумом. В то время как первоначальная голова контролирует тело (обычно это персонаж игрока), новая голова становится более-менее полезным светочиком.

Глаз Аргуса

Голова мутанта усеяна глазами, что дает ему обзор на все 360 градусов. Хотя глаза уязвимы (Защита -2), они создают отличные условия для дальнего боя (Стрельба +2, Инициатива +2).

Оборотень

Мутант может полностью изменить свою внешность и даже расу один раз в день. При этом персонаж получает все расовые особенности и способности монстров новой формы.

Светящийся

Светящийся облучает свое окружение. Все его биологические компаньоны (в радиусе 10 метров) должны делать проверку Сопротивления радиации раз в день и в случае провала получить 1 пункт Дегенерации. Сам мутант имеет иммунитет к излучению.

Носферату

Мутант становится вампироподобным существом. Он может

перекачивать себе Очки Здоровья жертвы в соотношении 2 к 1, когда пьет ее кровь.

Бузаа *

Персонаж становится гибридом человека и осы. Он может летать, у него есть естественное оружие (жвалы с БО +1 или жало с БО +5), а также очень хорошее инфракрасное зрение.

Элементарь

Мутант может по своему желанию становится бесплотным и парить над землей, при этом он не может никак взаимодействовать с окружающим миром (исключение – паранормальные силы и коммуникации).

Тор

Разряды сверкают вокруг этого мутанта. В качестве действия он может метать молнии (БО +4/+6). Его шаг сопровождается раскатами грома, поэтому красться он не может.

Царь зверей

Этот мутант остается человеком, однако он способен общаться с животными.

Медуза

Медуза действует так же, как и ее античная тезка. У нее грубая кожа (ББ +1), змеиная нижняя часть тела (способность «Обвивание»), а также змеиноподобные волосы, чей взгляд парализует на 10 ходов при провале проверки на РАЗ-ПО – уровень Медузы. В отличие от своей предшественницы, Медуза скорее всего предпочтет луку миниган или штурмовую винтовку.

Пожиратель *

Этот мутант почти полностью состоит из гигантского рта с множеством острых зубов (БО +6, 3В -4). Из-за тяжелой головы передвижение на четырех ногах становится необходимостью (Инициатива -4).

Икс-медиум

Икс-медиум – это нормальный человек, который устанавливает длительный контакт с мертвыми, их мыслями и воздействиями. Продолжительное эхо стенаний погибших во время Апокалипсиса нередко приводит этих мутантов к безумию.

Скелет терминатора

Скелет этого мутанта становится ультрапрочным (БО +2 при безоружной атаке, ББ +4).

Дитя Гаммафима *

Длинные сверкающие крылья (БО +2, 4 дополнительные атаки ближнего боя) вырываются из спины этого мутанта. Его светящаяся кожа часто заставляет окружающих воспринимать его как возвышенное ангелоподобное существо. Мутант может летать как Ангелид.

Неизвестная мутация

Придумайте что-нибудь большое самостоятельно!

КОНЕЧНАЯ МУТАЦИЯ

Конечная мутация чрезвычайно сильно изменяет персонажа. Он теряет свою личность, воспоминания и навыки. Даже если он продолжает существовать как Блоб, Акефалон или Лепрокошка, его жизнь как игрового персонажа заканчивается.

МАКСИМУМ МУТАЦИЙ

Каждый персонаж может копить очки мутаций до максимума Уровень + Стойкость.

Благодаря таланту «Супермутант» можно поднять максимальное количество мутаций на 2 за ранг.

Персонаж уровня 3 со Стойкостью 2 и Супермутантом 3 может набрать до 11 очков мутации.

Если он превысит это число, следующая его мутация будет Конечной.

НАПРАВЛЕННАЯ МУТАЦИЯ



Биотехнологи могут осуществлять индукцию мутаций при помощи облучения или генных манипуляций. Для этого необходима молекулярно-генетическая или нанотехнологическая лаборатория, и специальное эволюционное трансмутационное индукционное устройство (Э.Т.И.К.), которое в постапокалиптическом мире еще надо поискать.

Биотехнолог определяет вид желаемой трансмутации и делает проверку на РАЗ + КО + Контроль мутации.

Проверка получает модификаторы в зависимости от вида мутации.

НАПРАВЛЕННАЯ МУТАЦИЯ	
Таблица	Модификаторы
МУ-2	+0
МУ-3	-4
МУ-4	-8
МУ-5	-12
Конечная мутация	+8
Контроль мутации	+2/ранг

Успешная проверка означает, что доза радиации была выбрана правильно и желаемая мутация из соответствующей таблицы получена.

Персонаж с талантом «Мастер мутаций» может привить несколько мутаций одновременно. Для каждой делаются отдельные проверки. Провал проверки наносит цели 2K20 пунктов Дегенерации.

При критическом провале наступает конечная мутация.

ДВОЙНАЯ МУТАЦИЯ

Если при броске выпала мутация, которую жертва уже имеет (например, когда Параментал получает параспособности), эта мутация игнорируется. Тем не менее, число мутаций все равно увеличивается на 1. Такой случай называется «Пустая мутация».

НОВЫЕ ПАРАМЕНТАЛЬНЫЕ СИЛЫ

Некоторые мутации позволяют персонажу изучать и использовать параментальные способности.

Это значит, что он может изучать способности как Параментал уровня 1. С ростом уровня персонаж может получать новые силы. Мощь этих сил зависит от актуального уровня и уровня, на котором была получена мутация.

Пример:

Джонас (Скаут седьмого уровня) получил мутацию и стал телепатом. Теперь он может изучать телепатические способности уровня 1. На общем уровне 8 он сможет получить телепатические способности уровня 2, а на уровне 10 способности - уровня 4.

УСТРАНЕНИЕ МУТАЦИИ

Хороший биотэк может устранить мутацию (тем самым уменьшив количество очков мутации).

Биотэку нужна **демутагенная сыворотка** или **емкость-демутатор**, а также успешная проверка на РАЗ + КО + Мастер мутации.

Сыворотка тратится независимо от результата броска.

Провал проверки наносит цели 2К20 пунктов Дегенерации.

В любом случае персонаж должен потратить 2 ОР, чтобы уничтожить нейронные синапсы мутации и восстановить старые нейронные связи.

При критическом провале наступает Конечная Мутация.

«Пустые мутации» устранить проще. Проверка упрощается на 2 и персонаж не платит 2 ОР.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

Технологический уровень играет роль прежде всего при выборе снаряжения и кибернетических частей. При использовании или ремонте экипировки высокого технологического уровня могут возникнуть проблемы.

Имеются следующие уровни:

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ	
Ур.	Описание
0	Доисторический (каменный топор)
1	Доиндустриальный (меч)
2	Индустриальный (граната)
3	Современный (автомат)
4	Футуристический (импланты)
5	Сверхфутуристический (ксенотех)

Использование.

Персонаж может использовать предметы на 3 уровня выше известного ему.

Ремонт.

Персонаж может ремонтировать предметы на 1 уровень выше известного ему.

Конструирование.

Персонаж может конструировать предметы своего технического уровня.

Стартовый уровень определяется при создании персонажа.

КИБЕРНЕТИКА

Кибернетические части - это альфа и омега для современного рыцаря пустошей. Киберимпланты редки, и только некоторые биотехнологи обладают знаниями о том, как их имплантировать и ремонтировать.

КИБЕРСТОЙКОСТЬ

Никто не может устанавливать себе импланты бесконечно. В определенной степени исключениями являются киборги, люди с очень высокой, но не безграничной вместимостью киберимплантов.

Нормальная **киберстойкость** организма равна СТ+ИН. Персонаж с СТ 2 и ИН 1 может носить импланты суммой в 3 киберпункта. Каждый киберпункт сверх киберстойкости наносит 1 пункт дегенерации (защита невозможна) каждый день, до тех пор, пока имплант не будет выключен или удален.

НАНО И ИМПЛАНТЫ

Нано также могут устанавливать и использовать импланты. Для них это работает так же, как для органических существ – безопасно они могут носить импланты до превышения кибервместимости (СТ+ИН).

Причиной является их андроидная матрица, которая разрушается из-за контакта с чужеродным материалом.

При превышении вместимости они получают дегенерацию, как биологические существа.

ПАУЭР-АПЫ

Некоторые киберимпланты включают в себя мощные Пауэр-апы: глаза с ночным видением, руки сокрушительной силы, ноги повышенной прыгучести. Пауэр-апы можно использовать несколько раз в день в зависимости от параметров, потом запас энергии для функций Пауэр-апов заканчивается (и восстанавливается во время отдыха).



Базовые функции кибернетических частей тела при этом не страдают, т.е. разряженная киберрука функционирует как обычная.

ИМПУЛЬСНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Кибернетические организмы получают не только нормальные повреждения, но также и импульсные, которые записываются отдельно. Превышение Порога Дегенерации отключает киберимпланты, повторно активировать их можно только с посторонней помощью (см. выше).

ИМПЛАНТАЦИЯ

Только некоторые биотехники обладают знаниями об имплантации кибернетических конечностей и сенсоров.

Для имплантации необходима проверка на РАЗ + КО + Кибердок.

ИМПЛАНТАЦИЯ КИБЕРИМПЛАНТОВ	
Таблица	Модификаторы
Дегенерация	-1 за ДГ
Мутация	-2 за мутацию
Параметр импланта	- значение
Секонд-хэнд	-2
Операция в поле	-8
Грязная операция	-4
Больница	+0
Спецклиника	+4
Кибертех-центр	+8
Система Да Винчи	+4
Кибердок	+2/Ранг

При критическом провале имплант уничтожается, и пациент получает 1К20 урона (защита возможна). Кроме того, теряется заменяемый орган или конечность.

При простом провале пациент получает 10 пунктов урона (возможна защита), проверку можно повторить.

При успехе пациент все равно получает 10 пунктов урона (возможна защита) во время операции, часть тела может использоваться сразу, а Пауэр-апы - через 24 часа.



Критический успех означает, что пациент не теряет ОЗ, а имплантация проходит очень успешно: Пауэр-апы сразу готовы к использованию.

ЭКСПЛАНТАЦИЯ И СЕКОНД-ХЭНД

Импланты могут быть удалены. Так старый киберимплант может найти нового владельца. Эксплантация выполняется проверкой РАЗ+КО против СП 10 + 1/2 сложности импланта.

При провале имплант разрушается, пациент (если он еще жив) получает К20/4 пунктов Дегенерации.

Секонд-хэнд (или лучше Фёд-хэнд?) устанавливается труднее, чем новый имплант, так что сложность проверки увеличивается на 2.

ТРАНСПОРТ

БОЙ НА ТРАНСПОРТЕ

Транспортные средства считаются «конструкциями», т.е. независимыми живыми существами, что отражается в их параметрах.

Успешность атаки транспорта зависит в основном от параметров водителя, который управляет им, в то время как защита бросается по параметрам машины.

Для **атаки** на транспорте используется параметр «Стрельба» бортового стрелка, все равно, идет речь о смонтированном оружии или таранной атаке. При таране прибавляется БТ, при использовании стрелкового оружия - БО оружия.

Для **защиты** используется только параметр транспорта.



Критический успех при атаке на машину означает, что урон получает не только транспортное средство, но и его пассажиры - в размере 50% повреждений, против которых делается бросок защиты.

Пример:

Вертолет получает 20 пунктов урона от ракеты с крит. успехом. Бросок защиты провален. Каждый пассажир получает 10 пунктов повреждений, против которых он может сделать свой бросок защиты.

Инициатива определяется параметром машины. Талант **«Супер-жокей»** повышает этот параметр.

ТАРАН

Атака тараном очень эффективна против других машин. Игромеханически «таран» выполняется как способность монстров «Штурм»: когда дистанция до цели равна Спринту (Скорость x2), можно провести атаку тараном с ТЕЛ+БТ (транспорта) + параметр «Транспорт» (пилота).

Если цель меньше таранящей машины, ЗВ снижается на 2 за каждую категорию размера; если больше, то ЗВ повышается на 2.

НАЕЗД

«Наезд» эквивалентен способности «Затапывание»: если цель меньше хотя бы на 1 категорию, водитель может попытаться ее переехать. Он выполняет атаку со штрафом -6.

За каждую разницу в размере этот штраф снижается на 2. При успехе атаки защита не бросается.

УПРАВЛЯЕМОЕ ОРУЖИЕ

Ракеты снабжены системами Свой-Чужой или инфракрасным наведением для поиска и уничтожения цели.

Выпущенная ракета имеет Инициативу 15 и каждый раунд будет пытаться протаранить цель (см. выше). Она считается самостоятельным транспортным средством и сама может быть атакована (ОЗ 5, Защита 5, Инициатива 15, Ловкость 10).

Таранная атака складывается из ЛОВ и БТ ракеты.



Если бросок защиты цели успешен, то она уклонилась от ракеты. Последняя может снова атаковать двумя раундами позже. Ракета может выдержать максимум 10 раундов и атаковать максимум пять раз.

Если бросок защиты провален, то ракета попадает в цель, которая вместо таранного урона получает полный урон от ракеты.

СТРЕЛБА НА ПОЛНОМ ХОДУ

Если смонтированное на транспорте оружие стреляет на полном ходу, проверка осложняется на 2.

ПАРАСПОСОБНОСТИ



Параспособности это «заклинания» и особые ментальные умения телепатов, телекинетиков и техномантов.



Параспособности не делятся на обычные и целевые.

Для всех используется параметр **Особая сила**.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАРАМЕНТАЛЬНЫХ СИЛ

Действие сил включается броском на **Особую силу**.

Для большинства способностей достаточно определить, была ли проверка успешна. Но для некоторых результат броска определяет повреждение, восстановление ОЗ, длительность и т.д.

Если способность наносит урон, то против него бросается защита без ББ (для телепатии) или с ББ (для остальных).

БОНУС СИЛЫ

Бонус силы (БС) модифицирует СП так же, как БО изменяет атаку оружием. Некоторые способности имеют БС, зависящий от параметров цели.

Если способность действует на несколько целей с различными значениями атрибутов и свойств, персонаж делает один немодифицированный бросок, а результат сравнивается с разными БС-штрафами.

Потом определяются цели, на которые подействовала сила.

СМЕНА СИЛЫ

Параментал без фокуса силы может держать в активном состоянии и использовать только одну силу, но сколько угодно часто.

Единственное ограничение – время отката (см. ниже).

Чтобы сменить действующую силу, нужна успешная проверка на РАЗ + ИН + Переключатель. Это стоит действия.

При успехе сила меняется, при критическом успехе действие не требуется. Сила может быть применена тут же.

ОТКАТ

После того как способность была успешно использована, необходимо подождать некоторое время (называемое временем отката), прежде чем силу можно будет использовать снова.

В это время можно переключиться на другую силу и использовать ее.

УРОВНИ ДОСТУПНОСТИ

Уровень доступности силы показывает, какой уровень персонажа должен иметь Параментал, чтобы выучить эту способность.

Героические классы имеют доступ к силам своих базовых классов.



В отличие от Dungeonslayers, силы других параментальных классов нельзя изучить.

Телепат не может получить телекинетические способности.

СЛОВА И ЖЕСТЫ

Параментальные силы - это чистые порождения разума. В отличие от заклинаний в DS они требуют только зрительного контакта, без каких-либо жестов или формул (несмотря на то, что некоторые Параменталы все равно делают это по различным причинам).

БАРЬЕРЫ И ВИДИМОСТЬ

Для большинства способностей необходим зрительный контакт, для чего достаточно даже зеркала, видеокамер или зрения спутника. Способности с пометкой «Радиус» действуют в определенном радиусе вокруг персонажа и не требуют зрительного контакта.

В таблице ниже приведены модификаторы видимости для различных обстоятельств.

ПАРАМЕНТАЛЫ: БАРЬЕРЫ	
Барьеры	Модификатор
Спутник	+0
Прямая видимость	+0
Проволочный забор	-2
Стекло	-2
Бронированное стекло	-4
Видеокамера	-8
Силовая броня	-8
Киберимпланты	-1 за киберпункт
Освещение	см. Освещенность

ПАРАМЕНТАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Каждый Параментал может почувствовать силу своего класса и грубо оценить ее мощь. Силы другого класса опознать нельзя.

Если предмет или человек был или является целью параментальной способности, это можно определить броском на РАЗ+ИН. Цель или объект должны быть в области зрения Параментала и на расстоянии не более его уровня в метрах.

Если проверка была успешна, то новой проверкой можно определить тип силы. Для этого нужно коснуться объекта.

ФОКУС СИЛЫ

Параментальный фокус силы - это аналог волшебной палочки в Dungeonslayers.

Фокус силы позволяет Параменталу использовать одну из его сил, даже когда она не является активной. Так, телепат с фокусом силы для

Отвлечения и активной силой «Эпилепсия» может использовать обе способности без переключения. Фокус нужно носить на теле или держать в руках.

ПАРАФЕТИШ

Парафетиш (расходуемый предмет, например, кости животных, нарисованная картина, мешочек серы и т.д.) однократно усиливает БС одной параспособности, увеличивает дальность или длительность, сокращает время отката и т.д. Парафетиши расходуются при использовании. Также возможно использовать сразу несколько парафетишей (максимум 1 фетиш за уровень Параментала). Их эффекты складываются.

ПАРАМЕНТАЛЫ И БРОНЯ

Параменталы могут носить любой тип брони. Исключение - силовая броня, которая **всегда** накладывает штраф -8 на использование сил (талант «Ментальная броня» снижает этот штраф).

ПАРАМЕНТАЛЬНЫЕ СИЛЫ И КИБЕРИМПЛАНТЫ

Использование параспособностей киборгами возможно, однако проверки для них осложнены. Каждый киберпункт дает штраф -1 на все параментальные проверки.

ПАРА-СИЛЫ



ОБЗОР

Пара-силы играют в сеттинге GS важную роль. Благодаря ли биоманипуляциям, мутагенному облучению, спонтанной мутации или даже киберимплантам, некоторые инди-

виды смогли развить в себе ментальные способности огромной силы. В настоящий момент в GS выделяются три типа параментальных существ:

Телепаты, Телекинетики и Техноманты.

Мощь конкретной параментальной силы обозначается как **Бонус Силы** (БС). В каждый момент времени Параментал может держать наготове только одну способность. Чтобы использовать другую, он должен поменять активную силу (стр. 72).

ТЕЛЕПАТИЯ

ОТВЛЕЧЕНИЕ

Уровень	:	1
Цена (Мнемо)	:	25 Жетонов
Бонус силы	:	- (СТ+ИН)/2
Активация	:	0
Длительность	:	1 раунд
Дальность	:	ИНх5 метров
Откат	:	0

Эффект:

Цель отвлекается и теряет свое следующее действие в бою. Вне боя цель будет кратковременно отвлечена, потому что ей «что-то послышалось/привиделось» или появилось «странное чувство».

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВНУШЕНИЕ

Уровень	:	2
Цена (Мнемо)	:	50 Жетонов
Бонус силы	:	- (ИН+АУ)/2
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	10 мин
Дальность	:	ИНх2 метров
Откат	:	1 час

Эффект:

Заменяет одну эмоцию цели на другую, например, любовь на сомнение, грусть на ярость и т.д.

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ РАДАР

Уровень	:	3
Цена (Мнемо)	:	75 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	10 мин
Дальность	:	ИНх2 в метрах
Откат	:	1 час

Эффект:

Обнаруживает определенную эмоцию или чувственный порыв (ненависть, гнев, сомнение, любовь и т.д.) в радиусе вокруг телепата. Очень эффективная способность для телепата-телохранителя.

СТЕРЕТЬ ПАМЯТЬ

Уровень	:	8
Цена (Мнемо)	:	400 Жетонов
Бонус силы	:	- (ИН+АУ)/2
Активация	:	ИН (жертва)+1 в часах
Длительность	:	ИН лет
Дальность	:	Касание
Откат	:	24 часа

Эффект:

Стирает воспоминания цели об определенном событии или обстоятельстве. Проверка может быть модифицирована условной «важностью» воспоминаний.

ЭПИЛЕПСИЯ

Уровень	:	8
Бонус силы	:	- (ИН+АУ)/2
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	ИН раундов
Дальность	:	Касание
Откат	:	10 раундов

Эффект:

Вызывает у органической цели сильный эпилептический припа-

док, который отнимает 1К20 пунктов ОЗ. В это время цель беспомощна. Однако сильные конвульсии и связанные с ними крики поднимут даже мертвого. После припадка цель ошелоmlена (все атрибуты -1).

Бонус силы : - (ИН+АУ)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : Макс. 1 мин.
Дальность : Видимость
Откат : 0
Эффект:
 Читает поверхностные мысли цели.

ФАЛЬШИВЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Уровень : 10
Цена (Мнемо) : 1000 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)
Активация : ИН (жертва) +1 дней
Длительность : Перманентно
Дальность : Касание
Откат : 24 часа
Эффект:
 Имплантирует фальшивое воспоминание в память жертвы.

СКАНЕР МЫСЛЕЙ

Уровень : 5
Цена (Мнемо) : 250 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)/2
Активация : ИН (жертва)+1 мин
Длительность : Макс. 1 мин.
Дальность : Касание
Откат : 1 час
Эффект:
 Читает скрытые мысли цели. Хорошо подходит для допроса.

ФАЛЬШИВАЯ ЛИЧНОСТЬ

Уровень : 14
Цена (Мнемо) : 2800 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)
Активация : ИН (жертва)+1 дней
Длительность : Перманентно
Дальность : Касание
Откат : 24 часа
Эффект:
 Имплантирует новую личность в цель (стартовый уровень 1), которая заменяет старую, удаленную личность (см. «Стереть личность»). До Апокалипсиса это была распространенная альтернатива смертной казни.

ПОДЧИНЕНИЕ

Уровень : 6
Цена (Мнемо) : 300 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)
Активация : 1 раунд
Длительность : До потери ОЗ
Дальность : Метр за уровень
Откат : 1 час
Эффект:
 Побуждает цель выполнять приказы своего повелителя, даже если требуемые действия ведут к смерти цели. Действие силы прекращается при потере целью ОЗ.

ПРОСМОТР МЫСЛЕЙ

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов

ГАЛЛЮЦИНАЦИЯ

Уровень : 3
Цена (Мнемо) : 75 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : 10 мин

Дальность : ИНх5 метров
Откат : 1 час
Эффект:
 Обманывает цель оптической, акустической или обонятельной галлюцинацией, которую воспринимает только цель. Если телепат хочет обмануть несколько чувств, то каждое осложняет проверку на -2.

УЖАС

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : АУ мин
Дальность : АУ метров
Откат : 1 час

Эффект:
 Телепат воздействует на глубинные страхи цели, обращая ее в бегство. Цель может выполнять проверку РАЗ+АУ раз в раунд, чтобы прекратить панику. Уровень телепата служит штрафом к проверке.



КРОВОИЗЛИЯНИЕ В МОЗГ

Уровень : 12
Цена (Мнемо) : 1200 Жетонов

Бонус силы : +5
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : ИНх2 метров
Откат : 5 раундов
Эффект:
 Наносит цели прямые повреждения кровоизлиянием в мозг.

КАТАТОНИЯ

Уровень : 10
Цена (Мнемо) : 1000 Жетонов
Бонус силы : -(ТЕЛ+ИН)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : ИНх2 раундов
Дальность : Видимость
Откат : 5 раундов
Эффект:
 Повергает цель в кататонический ступор, который спадает по истечении действия силы. Эффективная оглушающая способность.

ГОЛОВНАЯ БОЛЬ

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : +1
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : ИНх2 метров
Откат : 0
Эффект:
 Наносит цели повреждения сильной головной болью в размере успеха броска.

ДЕТЕКТОР ЛЖИ

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно

Дальность : ИН метров
Откат : 10 мин
Эффект:
 Телепат может проверить отдельное высказывание цели на достоверность (правда/ложь).

ВОСПРИЯТИЕ ТОЛПЫ

Уровень : 3
Цена (Мнемо) : 75 Жетонов
Бонус силы : - число целей/10
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : АУх5 в метрах
Откат : 1 час
Эффект:
 Телепат может воспринять общее настроение группы людей, но не может изменить его.

НАСТРОЕНИЕ ТОЛПЫ

Уровень : 10
Цена (Мнемо) : 1000 Жетонов
Бонус силы : - число целей/5
Активация : 10 раундов
Длительность : АУ х5 мин
Дальность : АУх5 в метрах
Откат : 1 день
Эффект:
 Телепат может в корне изменить общее настроение группы людей. Разъяренная толпа может стать восторженным праздничным шествием. Особые НИП и ИП не подвержены этой способности.

ВЛАСТЬ НАД ТОЛПОЙ

Уровень : 15
Цена (Мнемо) : 3000 Жетонов
Бонус силы : - число целей/5
Активация : 10 мин

Длительность : АУ часов
Дальность : АУх10 в метрах
Откат : 1 день
Эффект:
 Телепат полностью управляет группой людей, которые следуют его приказам и инструкциям бескомпромиссно и до смерти. Особые НИП и ИП не подвержены влиянию этой способности.

СТЕРЕТЬ ЛИЧНОСТЬ

Уровень : 10
Цена (Мнемо) : 1000 Жетонов
Бонус силы : - (РАЗ+АУ)
Активация : 1 час
Длительность : Перманентно
Дальность : Касание
Откат : 24 часа
Эффект:
 Стирает всю личность цели. Она становится бездушной оболочкой, в которую может быть записана новая личность (кибернетически или при помощи «Фальшивой личности»). В ином случае пустое тело умирает через СТх2 дней.

СОН

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : -(ТЕЛ+ИН)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : Пока не проснется
Дальность : ИНх2 метров
Радиус
Откат : 10 раундов
Эффект:
 Заставляет органические цели в определенном радиусе заснуть. Они просыпаются обычным образом.

ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ

Уровень	:	2
Цена (Мнемо)	:	50 Жетонов
Бонус силы	:	-ИН
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	100 раундов
Дальность	:	ИН метров
Откат	:	10 раундов

Эффект:

Из-за сильного головокружения жертва получает штраф в размере ИН телепата на все действия.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКИЙ БЛОК

Уровень	:	3
Цена (Мнемо)	:	75 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	100 раундов
Дальность	:	Касание
Откат	:	1 час

Эффект:

Удваивает защиту цели против следующего телепатического воздействия.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКОЕ ПРИВЕТСТВИЕ

Уровень	:	2
Цена (Мнемо)	:	50 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	Мгновенно
Дальность	:	Уровень x10 км
Откат	:	1 час

Эффект:

Позволяет послать одно короткое (максимум 3 предложения) телепатическое сообщение (например, предупреждение) другому персонажу, который может не быть телепатом. Телепат должен примерно знать, где находится получатель.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКИЙ РАЗГОВОР

Уровень	:	5
Цена (Мнемо)	:	250 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	Макс ИН мин.
Дальность	:	Уровень x10 км
Откат	:	12 часа

Эффект:

Позволяет вести почти неограниченный разговор с целью, которая может не быть телепатом. Во время разговора возможны простые действия, но не сражения или сложные задачи.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

Уровень	:	9
Цена (Мнемо)	:	900 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	5 мин
Длительность	:	Макс. ИН мин
Дальность	:	Уровень x10 км
Откат	:	24 часа

Эффект:

Почти неограниченный разговор с несколькими участниками.



ОКО ЗВЕРЯ

Уровень	:	2
Цена (Мнемо)	:	50 Жетонов
Бонус силы	:	0

Активация : 5 раундов
Длительность : 1 час/уровень
Дальность : Касание
Откат : 1 час

Эффект:

Телепат устанавливает связь с подчиненным или обученным животным. В течение часа за уровень персонажа он может видеть глазами этого животного, но не управлять им.

ЗВЕРЬ-ДОЗОРНЫЙ

Уровень : 7
Цена (Мнемо) : 350 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 10 раундов
Длительность : 1 час/уровень
Дальность : Касание
Откат : 1 час

Эффект:

Телепат устанавливает связь с подчиненным или обученным животным. В течение часа за уровень персонажа он может воспринимать окружение чувствами этого животного и управлять его действиями (даже против его воли).

УПРАВЛЕНИЕ ЖИВОТНЫМ

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : - (СТ+АУ)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : АУ часов
Дальность : 3 метра
Откат : 1 час

Эффект:

Животное может стать слугой телепата, сражаться на его стороне или просто выполнять приказы. Способность действует только на млекопитающих, птиц и рептилий.

На мутантов и других животных это может сработать со штрафами от 2 до 7.

ТОШНОТА

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : -(СТ+ИН)/2
Активация : 1 раунд
Длительность : 10-ТЕЛ раундов
Дальность : ИНх2 метров
Откат : 0

Эффект:

Жертве становится плохо (все проверки осложнены на ИН телепата), и ее начинает тошнить, если она не выполнит успешную проверку на ТЕЛ+СТ со штрафом в размере уровня телепата. При провале цель получает 1К20/2 повреждений без возможности защиты.

ВЕРТИГО

Уровень : 7
Цена (Мнемо) : 350 Жетонов
Бонус силы : - РАЗ
Активация : 1 раунд
Длительность : До конца боя
Дальность : Видимость
Откат : 10 раундов

Эффект:

Жертва страдает от системного головокружения и получает штраф ИН+АУ на все проверки. Усиленная версия «Головокружения».

ВЕРЬ МНЕ

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : - (ИН+АУ)/2
Активация : 5 раундов

Длительность : АУ мин
Дальность : 1 метров
Откат : 1 час

Эффект:

Цель доверяет телепату и выполняет его желания, пока они не наносят ей ущерб (физический урон, финансовые потери и т.д.).

ТЕЛЕКИНЕЗ

ВОЗДУШНАЯ МАСКА

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : 1 час
Дальность : Касание
Откат : 1 час

Эффект:

Телекинетик накладывает маленькое защитное поле на рот и нос, которое фильтрует ядовитые газы, пыль, сажу и радиоактивные осадки. На один час цель имеет иммунитет против газов, токсинов и возбудителей болезней.

МОЛНИЕНОСНЫЙ

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : ИНх5 раундов
Дальность : Касание
Откат : 100 раундов

Эффект:

Телекинетик так ослабляет сопротивление воздуха, что Скорость цели возрастает на ИН телекинетика в метрах.

РАЗГОН СНАРЯДА

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : Макс 10 раунд
Дальность : ИНх2 метров
Откат : 10 раундов

Эффект:

Метательный снаряд так ускоряется кинетической силой, что снижает ЗВ на ИН+АУ телекинетика.

Снаряд нужно использовать в течение 10 раундов, иначе чем эффект будет потерян.

КИ АУРА

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 125 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : 1 час
Дальность : На себя
Откат : 24 часа

Эффект:

Телекинетик увеличивает свою АУ на 1 за 4 уровня персонажа.

КИ ПОДВИЖНОСТЬ

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 125 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : 1 час
Дальность : На себя
Откат : 24 часа

Эффект:

Телекинетик увеличивает свою ПО на 1 за 4 уровня персонажа.

КИ КООРДИНАЦИЯ

Уровень	: 4
Цена (Мнемо)	: 125 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: 1 час
Дальность	: На себя
Откат	: 24 часа

Эффект:

Телекинетик увеличивает свою КО на 1 за 4 уровня персонажа.

КИ СТОЙКОСТЬ

Уровень	: 4
Цена (Мнемо)	: 125 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: 1 час
Дальность	: На себя
Откат	: 24 часа

Эффект:

Телекинетик увеличивает свою СТ на 1 за 4 уровня персонажа.

КИ СИЛА

Уровень	: 4
Цена (Мнемо)	: 125 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: 1 час
Дальность	: На себя
Откат	: 24 часа

Эффект:

Телекинетик увеличивает свою СИ на 1 за 4 уровня персонажа.

КИ ИНТЕЛЛЕКТ

Уровень	: 4
Цена (Мнемо)	: 125 Жетонов
Бонус силы	: 0

Активация	: 1 раунд
Длительность	: 1 час
Дальность	: На себя
Откат	: 24 часа

Эффект:

Телекинетик увеличивает свой ИН на 1 за 4 уровня персонажа.

КИ РЕФЛЕКСЫ

Уровень	: 4
Цена (Мнемо)	: 125 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: До конца боя
Дальность	: На себя
Откат	: 100 раундов

Эффект:

Инициатива увеличивается на 1 за 4 уровня персонажа.

КИНЕТИЧЕСКИЙ УДАР

Уровень	: 1
Цена (Мнемо)	: 25 Жетонов
Бонус силы	: +1
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: ИНх2 метров
Откат	: 0

Эффект:

Мощный телекинетический удар.

КИНЕТИЧЕСКИЙ ИМПУЛЬС

Уровень	: 5
Цена (Мнемо)	: 250 Жетонов
Бонус силы	: +3
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: ИНх2 метров
Откат	: 0

Эффект:

Более сильная версия «Кинетического удара», снижающая ЗВ на АУ.

КИНЕТИЧЕСКИЙ ЩИТ

Уровень	: 1
Цена (Мнемо)	: 25 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: 100 раундов
Дальность	: На себя
Откат	: 100 раундов

Эффект:

Телекинетик создает вокруг себя защитное поле, которое увеличивает его защиту на АУ (дальний бой) или ИН (ближний бой). Вид защиты выбирается до применения способности.

АУРА КЛИНКОВ

Уровень	: 8
Цена (Мнемо)	: 400 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: в течение боя
Дальность	: На себя
Откат	: 100 раундов

Эффект:

Телекинетик становится магнитом для всех острых и режущих предметов вокруг. Они слетаются к нему и образуют ауру из клинков, осколков и шрапнели. Каждый, кто атакует телекинетика в ближнем бою, сам будет атакован аурой (параметр РАЗ+АУ параменталя).

СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Уровень	: 7
Цена (Мнемо)	: 350 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 10 раундов
Длительность	: 1 час
Дальность	: На себя
Откат	: 24 часа

Эффект:

Персонаж создает зеленое мерцающее силовое поле максимального размера ИНхИН метров с ОЗ равными РАЗ+АУх10 и параметром защиты АУ+ИН телекинетика.

Поле расположено, как правило, вертикально, и служит барьером от всех физических воздействий, таких как снаряды, удары, энергетические атаки, а также от газов, бактерий и вирусов.

Импульсные атаки наносят полю удвоенный урон. Поле стационарно и не может быть передвинуто после создания. Опытный телекинетик может придать полю другую форму, см. таблицу.

СИЛОВЫЕ ПОЛЯ	
Направленность	Модификатор
Вертикальная	+0
Горизонтальная	-2
Диагональная	-4
Сферическая	-6

ОСТАНОВКА ПУЛЬ

Уровень	: 12
Цена (Мнемо)	: 1200 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: 1 раунд
Дальность	: 0
Откат	: 10 раундов

Эффект:

Телекинетик заставляет пули остановиться в воздухе и таким образом делает их безвредными. Это затрагивает все патроны, выпущенные в течение раунда после активации способности. Действие способности заканчивается вместе со следующим ходом телекинетика.

ЛЕВИТАЦИЯ

Уровень	: 1
Цена (Мнемо)	: 25 Жетонов
Бонус силы	: -1/100 кг
Активация	: 1 раунд
Длительность	: АУ мин
Дальность	: ИНх2 метров
Откат	: 10 мин

Эффект:

Телекинетик может передвигать человека или предмет весом до ИН+АУ килограмм. Максимальная скорость объекта 1 метр в раунд.

СВЕТОВОЙ МОСТ

Уровень	: 10
Цена (Мнемо)	: 1000 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: 5 мин
Дальность	: ИН+АУ метров
Откат	: 24 часа

Эффект:

Телекинетик создает мерцающий световой мост ИН+АУ метров длиной и ИН метров шириной. Грузоподъемность моста безгранична.

ШОКОВАЯ ВОЛНА

Уровень	: 5
Цена (Мнемо)	: 250 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: АУ+ИН метров
Откат	: 10 раундов

Эффект:

Телекинетик испускает концентрическую шокую волну, которая проходит расстояние ИН+АУ метров и сбивает на землю все

объекты весом меньше АУ килограмм и людей, не прошедших проверку ЛОВ+СИ.

РАЗРУШАЮЩЕЕ ПОЛЕ

Уровень	: 12
Цена (Мнемо)	: 1200 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 2 раунда
Длительность	: АУ раундов
Дальность	: ИНх2 метров
Откат	: 10 раундов

Эффект:

Телекинетик создает поле размером ИНхИН метров. Любое существо, которое заканчивает раунд внутри поля, получает АУх5 пунктов урона, против которого бросается защита.

СТАЗИС

Уровень	: 15
Цена (Мнемо)	: 3000 Жетонов
Бонус силы	: - (РАЗ+ИН)
Активация	: 2 раунда
Длительность	: АУ часа
Дальность	: ИН метров
Откат	: 24 часа

Эффект:

Телекинетик может поместить объект или существо в стазис-поле. Внутри поля время останавливается, цель не может быть повреждена или убита. Она не чувствует течение времени, находясь в стазисе.

СТАЗИСНАЯ ЗИМА

Уровень	: 12
Цена (Мнемо)	: 1200 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 час
Длительность	: особая

Дальность : На себя
Откат : особый

Эффект:

Одна из редчайших телекинетических способностей. Телекинетик помещает самого себя в стазис, что «консервирует» его на определенное время, делая неуязвимым. Сила мгновенно исчезает при каждом применении и должна быть заново изучена. Максимальная длительность стазиса равна 10 лет x уровень телекинетика.

ТОЛЧОК

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : ИНх2 метров
Откат : 0

Эффект:

Толкает человека или объект с максимальной массой ИН+АУх5 кг на ИН метров. Люди падают, если не пройдут проверку ЛОВ+СИ.

ТЯГА

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : ИНх2 метров
Откат : 0

Эффект:

Подтягивает человека или объект с максимальной массой ИН+АУх5 кг на ИН метров ближе. Люди обычно остаются на ногах и могут сопротивляться проверкой ЛОВ+СИ.

ДЕФОРМАЦИЯ

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : Касание
Откат : 10 мин

Эффект:

Телекинетик деформирует неживой объект массой до АУх10 кг. Объект (сначала это ложки, позже уже миниганы) становится полностью непригодным к использованию.

**РАЗРЫВ**

Уровень : 10
Цена (Мнемо) : 1000 Жетонов
Бонус силы : +7
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : ИНх2 метров
Откат : 0

Эффект:

Сильнейшая форма кинетических ударов. От этой способности нельзя защититься.

ТЕХНОМАНТИЯ

Техномантические способности направлены на манипуляции с аппаратным и программным обеспечением, кибертехникой и искусственными организмами.

ЗАРЯДКА

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : Касание
Откат : 10 раундов

Эффект:

Техномант заново заряжает энергоячейку или батарею. Размер батареи (максимум транспортный аккумулятор) не играет роли.

АВАТАР

Уровень : 5
Цена (Мнемо) : 250 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : На себя
Откат : 24 часа

Эффект:

Создает проекцию техноманта в компьютерной системе или виртуальной реальности.

Способность дает возможность проникнуть в виртуальные миры.

БЛИБ I

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : 0

Активация : 1 раунд
Длительность : ИН часа
Дальность : ИН метров
Откат : 100 раундов

Эффект:

Вызывает виртуального помощника, который проникает в компьютерную систему и может самостоятельно создавать ботов. Он также может проникать в отдельные программы, исследовать, кодировать и т.д.

Техномант (даже без проводной или радио-связи с системой) всегда может контролировать действия Блиба.

Блиб имеет параметры РАЗ и ИН техноманта и имеет бонус +2 на хакинг.

БЛИБ II

Уровень : 5
Цена (Мнемо) : 200 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : ИН часа
Дальность : ИН метров
Откат : 100 раундов

Эффект:

Как Блиб I с бонусом +5 на хакинг.

БЛИБ III

Уровень : 10
Цена (Мнемо) : 1200 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : ИН часа
Дальность : ИН метров
Откат : 100 раундов

Эффект:

Как Блиб I с бонусом +10 на хакинг.

БЛИБ IV

Уровень	: 15
Цена (Мнемо)	: 3000 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: ИН часа
Дальность	: ИН метров
Откат	: 100 раундов
Эффект:	
Как Блиб 1 с бонусом +15 на хакинг.	

**ЭЛЕКТРОННЫЙ ВЗЛОМ**

Уровень	: 1
Цена (Мнемо)	: 25 Жетонов
Бонус силы	: -СЗ
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: Касание
Откат	: 0
Эффект:	
Открывает электронный замок.	

РАЗРЯДКА

Уровень	: 1
Цена (Мнемо)	: 25 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно

Дальность	: Касание
Откат	: 0

Эффект:

Резко разряжает источник энергии (батарея, аккумулятор, конденсатор).

ЭМИ СВЕРХНОВАЯ

Уровень	: 10
Цена (Мнемо)	: 440 Жетонов
Бонус силы	: +3
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: ИНх2 метров
	Радиус
Откат	: 10 раундов
Эффект:	
Электромагнитный импульс исходит от техноманта и наносит импульсные повреждения.	

ФОРМАТ С

Уровень	: 2
Цена (Мнемо)	: 50 Жетонов
Бонус силы	: +3
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: ИНх2 метров
	Радиус
Откат	: 10 раундов
Эффект:	
Очищает носитель данных, такой как CD, DVD, магнитная лента, оптический чип и т.д. Удаление перманентно.	

ВЗЛОМ ФАЕРВОЛЛА

Уровень	: 5
Цена (Мнемо)	: 250 Жетонов
Бонус силы	: -ФВС
Активация	: 10 раундов
Длительность	: Перезагрузка

Дальность : ИНх2 метров
Радиус
Откат : 100 раундов
Эффект:
 Уменьшает силу файрвола на результат броска. Действует до следующей перезагрузки системы.

УСИЛЕНИЕ ФАЕРВОЛЛА

Уровень : 5
Цена (Мнемо) : 250 Жетонов
Бонус силы : -ФВС
Активация : 1 раунд
Длительность : ИН часов
Дальность : ИНх2 метров
Радиус
Откат : 24 часа
Эффект:
 Увеличивает силу файрвола на ИН техноманта.

ГОЛОГРАММА

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : 0
Активация : 1 раунд
Длительность : В течение боя
Дальность : ИН в метрах
Откат : 0
Эффект:
 Создает голограмму техноманта, видимую для органических и технических сенсоров. Голограмма сливается с техномантом и оттягивает на себя 50% атаки по нему.
 Персонаж может создать несколько голограмм в зависимости от своего уровня (см. таблицу).

ГОЛОГРАММА		
Кол-во/ уровень	БС	Нет попадания при (K2o)
1 / уровень 3	+0	1-10
2 / уровень 6	-2	1-13
3 / уровень 9	-4	1-15
4 / уровень 12	-6	1-16

МЕНТАЛЬНЫЙ ХАКИНГ

Уровень : 4
Цена (Мнемо) : 100 Жетонов
Бонус силы : -ФВС
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : Касание
Откат : 0
Эффект:
 Позволяет техноманту хакнуть компьютерную систему, в которую он проник. При успехе способности все дальнейшие проверки хакинга становятся легче на половину результата броска.

ИОННЫЙ РАЗРЯД

Уровень : 1
Цена (Мнемо) : 25 Жетонов
Бонус силы : +1
Активация : 1 раунд
Длительность : Мгновенно
Дальность : ИНх5 метров
Откат : 0
Эффект:
 Выпускает ионный разряд, который наносит импульсные повреждения.

ИОННЫЙ УДАР

Уровень : 5
Цена (Мнемо) : 250 Жетонов
Бонус силы : +3

Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: ИНх5 метров
Откат	: 0
Эффект:	
Более сильная версия ионного разряда.	



ИОННЫЙ ШТОРМ

Уровень	: 15
Цена (Мнемо)	: 3000 Жетонов
Бонус силы	: +5
Активация	: 1 раунд
Длительность	: 1 раунд за уровень
Дальность	: ИНх50 метров
Откат	: 100 раундов

Эффект:

Создает ионный шторм в целевой области (радиус ИНх10 метров), который каждый раунд наносит импульсные повреждения в размере уровня техноманта всем целям внутри области. Против этого урона бросается Сопротивление импульсам. Физические повреждения отсутствуют.

ПРОЧИТАТЬ МАТРИЦУ

Уровень	: 1
Цена (Мнемо)	: 25 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: Касание
Откат	: 0

Эффект:

Находясь в киберпространстве, техномант может прочитать матрицу программы и узнать ее задачи.

ПРОЧИТАТЬ ПРОГРАММУ

Уровень	: 1
Цена (Мнемо)	: 30 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: Мгновенно
Дальность	: Касание
Откат	: 0

Эффект:

Техномант может прочитать данные и программы на носителе данных даже без монитора или проектора.

ПАУЗА

Уровень	: 15
Цена (Мнемо)	: 3000 Жетонов
Бонус силы	: 0
Активация	: 1 раунд
Длительность	: ИН раундов
Дальность	: ИН метров
Откат	: 100 раундов

Эффект:

«Ставит на паузу» все синтетические организмы (с броском защиты) и технические объекты (включая оружие) на ИН раундов.

РОБО-БУСТ (СВОЙСТВО)

Уровень	:	4
Цена (Мнемо)	:	100 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	1 час
Дальность	:	Касание
Откат	:	24 часа

Эффект:

Техномант может повысить одно свойство робота на 1 за 4 уровня персонажа. Робо-буст разучивается отдельно для каждого Свойства (см. телекинетические способности Ки).

РОБО-ГОСПОДСТВО

Уровень	:	5
Цена (Мнемо)	:	250 Жетонов
Бонус силы	:	- (ИН+АУ)
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	1 час
Дальность	:	ИН в метрах
Откат	:	100 раундов

Эффект:

Управляет одним технологическим механизмом аналогично телепатическому «Подчинению».

АПДЕЙТ I

Уровень	:	5
Цена (Мнемо)	:	250 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	ИН мин
Дальность	:	ИН метров
Откат	:	100 раундов

Эффект:

Улучшает дрона или робота так, что тот становится «героическим».

АПДЕЙТ II

Уровень	:	12
Цена (Мнемо)	:	1200 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	ИН мин
Дальность	:	ИН метров
Откат	:	100 раундов

Эффект:

Улучшает дрона до «эпического».

ПЕРЕМОТКА

Уровень	:	5
Цена (Мнемо)	:	250 Жетонов
Бонус силы	:	-СТ
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	ИН раундов
Дальность	:	ИНх2 метров Радиус
Откат	:	100 раундов

Эффект:

Ускоряет синтетический организм или машину так, что цель ходит дважды в раунд.

ВИРУС

Уровень	:	1
Цена (Мнемо)	:	25 Жетонов
Бонус силы	:	-ФВС
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	Мгновенно
Дальность	:	Касание
Откат	:	0

Эффект:

Техномант вводит в компьютерную систему ментальный вирус, который парализует ее на количество раундов равное уровню техноманта (например, можно отключить систему камер). Внутренние защитные программы, пароли безопасности и т.д. не действуют. Военные и

высокотехнологичные программы не подвержены этой способности.

ВИРТУАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Уровень	:	3
Цена (Мнемо)	:	75 Жетонов
Бонус силы	:	0
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	особая
Дальность	:	Касание
Откат	:	24 часа

Эффект:

Создает ментальное хранилище данных почти бесконечного объема. Повторное чтение и копирование хранилища заставляет его исчезнуть.

ПОВТОРЕНИЕ

Уровень	:	10
Цена (Мнемо)	:	1000 Жетонов
Бонус силы	:	-ИН
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	Мгновенно
Дальность	:	ИНх2 метров Радиус
Откат	:	10 раундов

Эффект:

Вынуждает машину или синтетический организм повторить свое последнее действие.

Если это была успешная атака, то новый бросок попадания не нужен, результат последней атаки полностью повторяется.

Способность может использоваться и как атакующая и как поддерживающая для союзных машин.

БЕСКОНЕЧНЫЙ ЦИКЛ

Уровень	:	15
Цена (Мнемо)	:	3000 Жетонов
Бонус силы	:	-(ИН+АУ)
Активация	:	1 раунд
Длительность	:	Мгновенно
Дальность	:	ИНх2 метров Радиус
Откат	:	100 раундов

Эффект:

Вводит машину, компьютер или синтетическое существо в бесконечный цикл, который может быть прерван только выключением или ионизацией.

Устройство или существо будет повторять свое последнее действие до тех пор, пока у него не кончится энергия.



КИБЕРНЕТИКА

МЕХАНИКА

Любой киберимплант можно имплантировать согласно правилам на стр. 68.

Сам по себе имплант не дает игромеханических бонусов, но несет в себе так называемые **Пауэр-апы**, специальные функции, по применению похожие на особые силы.

Таким образом, кибернетические компоненты функционируют аналогично замененным органам, но значительно превосходят их при активации Пауэр-апов (это свободное действие).

Каждый кибернетический имплант имеет **время отката** (по аналогии с параспособностями). Только по истечении этого времени можно снова использовать Пауэр-ап данного импланта, неважно, другой или тот же самый.

Например:

Владелец киберруки использовал Пауэр-ап «Смертельный удар».

Теперь, чтобы использовать Пауэр-ап «Киберкисть» или снова «Смертельный удар», он должен подождать 1 час.

Время отката можно сократить при помощи специальных вспомогательных имплантов.

Каждый имплант имеет ограничительный параметр (**Киберпункты**). Если их количество превысит **Киберстойкость** персонажа (СТ+ИН+Киборг), он подвергнется дегенерации (стр.68).

Киберимпланты можно сконструировать из компонентов так же, как и предметы экипировки.

ПАУЭР-АПЫ

Пауэр-апы - это специальные функции имплантов. Для их отдельной имплантации требуется еще одна проверка. Их стоимость равна 50% цены импланта.

ДОСТУПНОСТЬ

Доступность киберимплантов достаточно низка, но это зависит от сеттинга. В основном, их можно найти только в больших городах, аркологиях и высокотехнологичных лабораториях. В некоторых сеттингах это очень редкие реликты, а в других обычный товар.

КИБЕРКОРТЕКС

Киберкортекс улучшает многие функции больших полушарий.

Персонаж становится быстрее, умнее и восприимчивее. Кортекс существует в разных вариациях и обладает разными Пауэр-апами. Время отката делится между ними.

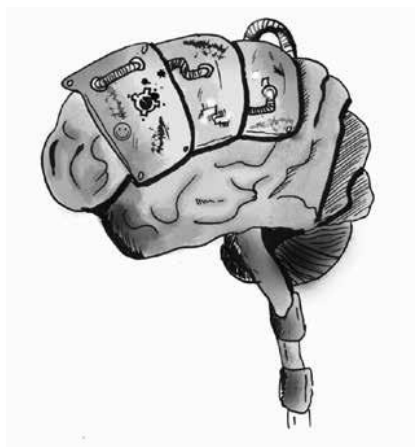
Цена:	12000 Жетонов
Имплантация:	25
Киберпункты:	1.5
Откат:	1 день
Время действия:	1 час

ЧЕЛОВЕК-КОМПЬЮТЕР

Носитель становится живым калькулятором, который молниеносно решает сложнейшие задачи в уме. Персонаж получает бонус +8 ко всем проверкам математики.

ИСТОЧНИК ЗНАНИЙ

Персонаж сразу вспоминает почти все, что он учил. Ему доступны даже глубинные скрытые знания. Он получает бонус +8 к проверкам одной из областей знаний по выбору, на время действия Пауэр-апа.



ХОРОШИЙ УЧЕНИК

Во время работы этого Пауэр-апа количество получаемых ОП увеличивается на 25%.

КИБЕРЩИТ

Киберкортекс посылает искаженные сигналы, которые делают владельца неуязвимым к телепатическим воздействиям на время действия Пауэр-апа.

ЗЕРКАЛИРОВАНИЕ

С этим Пауэр-апом киберкортекс может транслировать свое содержимое в другой киберкортекс, таким образом создавая церебрального клона.

ТАКТИЧЕСКИЙ КОМПЬЮТЕР

Если этот Пауэр-ап используется во время боя и его владелец выступает командиром группы, то все ее получают +2 к инициативе.

КИБЕРНЕРВЫ

Кибернервы увеличивают скорость проводимости нерва и могут фильтровать или, наоборот, усиливать определенные сигналы.

Цена:	7500 Жетонов
Имплантация:	21
Киберпункты:	1
Откат:	1 день
Время действия:	1 час

БОЛЕВОЙ ФИЛЬТР

Этот фильтр полностью выключает восприятие боли. Владелец больше не чувствует ее, за исключением тех случаев, когда она вызвана телепатией. В бою количество ОЗ утраивается. После битвы они возвращаются к своему нормальному значению – за вычетом полученного урона. Зачастую нейровин уже мертв, хотя все еще продолжает сражаться.

ТАКТИЛЬНЫЙ ФИЛЬТР

Чувствительность сильно повышается, влияние разных искажений

сглаживается. Все небоевые задачи, требующие хорошего осязания (обезвреживание бомбы, вскрытие сейфа, ремонт) упрощаются на 4.

ЗРИТЕЛЬНО-МАНИПУЛЯТОРНЫЙ УСИЛИТЕЛЬ

Значительно улучшает координацию глаз с руками, что увеличивает параметр атаки одноручным стрелковым оружием на 4 во время действия Пауэр-аппа.

КИБЕРРЕФЛЕКСЫ

Инициатива увеличивается на 4 на время действия Пауэр-аппа.

ТАКТИЛЬНЫЙ УСИЛИТЕЛЬ

Улучшает восприятие структуры поверхности. Владелец может различать предметы по их поверхности, ощущать микротрещины или иметь лучший секс в своей жизни.

КИБЕРГЛАЗА



Киберглаза были очень распространены в обществе в последние дни старого мира. Они просты в установке и обладают очень полезными Пауэр-аппами.

Цена:	1000 Жетонов
Имплантация:	13
Киберпункты:	0.5
Откат:	1 час
Время действия:	10 минут

НОЧНОЕ / ИК ВИДЕНИЕ

Работает как прибор ночного или инфракрасного видения.

СМЕНА ЦВЕТА

Меняет цвет радужной оболочки до следующего применения.

ПРИЦЕЛ

Создает небольшое перекрестие прицела, которое облегчает стрельбу из стрелкового оружия на 2, если оружие оборудовано специальным сенсором (+200 жетонов).

ЗУМ

Глаза можно использовать в качестве бинокля (x25).

ВСПЫШКА

Киберглаза создают ослепляющую вспышку света. Цель должна сделать проверку защиты, чтобы не получить штраф -2 на все проверки на 5 раундов.

ТЕМНЫЙ БОГ

Глаза вспыхивают и испускают зловещее сияние. Это может очень впечатлить и напугать других людей. Персонаж получает бонус +2 к соответствующим проверкам. Пауэр-апп можно включать сколь угодно часто, даже во время отката.

КИБЕРУШИ

Киберуши предоставляют владельцу большой диапазон опций.

Базовая функция – восстановление потерянного слуха.

Цена:	1500 Жетонов
Имплантация:	15
Киберпункты:	0.5
Откат:	1 час
Время действия:	10 минут

РАДИОПРИЕМНИК

Уши функционируют как встроенный радиоприемник. Во время работы Пауэр-апа персонаж может прослушивать радиообмен на расстоянии до 10 км.

СЕЛЕКТИВНЫЙ ФИЛЬТР СЛУХА

Благодаря этому Пауэр-апу персонаж может изолировать определенный источник звука от других, что позволяет устранять фоновый шум. Пауэр-ап дает владельцу бонус +6 к проверкам подслушивания, а также взлома механических замков.

ГЛУШИТЕЛЬ

Этот Пауэр-ап делает персонажа невосприимчивым к громким шумам (например, взрывам) на время действия этой функции.

КИБЕРНОС

Кибернос улучшает обонятельные способности благодаря искусственным химическим рецепторам, кото-

рые различают большое количество запахов. Его Пауэр-апы интересны, прежде всего, скаутам, рейнджерам и охотникам за головами.

Цена:	2000 Жетонов
Имплантация:	13
Киберпункты:	0.5
Откат:	1 час
Время действия:	10 минут

С МЕНЯ ХВАТИТ

Выключает обоняние. Персонаж не получает штрафов от влияния мерзкого запаха любой природы.

ВЗЯТЬ СЛЕД

Пауэр-ап позволяет владельцу «записать» определенный запах. Успешная проверка на РАЗ+АУ позволит ему следовать по следам по запаху или четко идентифицировать этот запах в любой момент. Критический провал проверки стирает записанный образец навсегда.

ХИМ-ДЕТЕКТОР

Кибернос может сравнивать запахи с определенной базой данных. Особые субстанции, такие как химикаты и газы, можно определить проверкой на РАЗ+ИН.

КИБЕРТОРТАНЬ

Кибернетическая гортань позволяет имитировать различные звуки и голоса, модулировать громкость звука и в крайних случаях испускать мощные звуковые импульсы.

Цена:	1750 Жетонов
Имплантация:	17
Киберпункты:	0.75
Откат:	1 час
Время действия:	10 минут

МОДУЛЯТОР ТОНА

Владелец может изменить свой голос или имитировать чужой. Разницу между голосами можно определить только успешной проверкой РАЗ+ИН слушателя против ЛОВ+ИН говорящего.

КИБЕРКРИК

С помощью кибергортани можно испускать интенсивный звуковой импульс (это звучит как мощный крик). Игромеханически он аналогичен таланту «Боевой клич» (I).

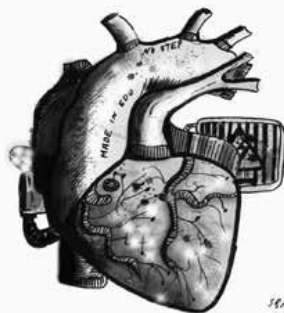
ФИЛЬТР ТОКСИНОВ

Гортань в состоянии выполнять функцию фильтра для ядов на время действия Пауэр-апа. Частицы ядов, пыль и радиоактивные осадки будут поступать в организм в меньших количествах.

Соответствующие проверки сопротивления проводятся с бонусом +8.

КИБЕРСЕРДЦЕ

Киберсердце широко распространено среди суперкиборгов и им подобных подразделений. Оно гарантирует лучшую производительность, высокую выносливость и снижение утомляемости. Критический провал при пересадке этого органа означает смерть пациента.



Цена:	5000 Жетонов
Имплантация:	20
Киберпункты:	1
Откат:	Нет
Время действия:	1 день

ВЫСОКАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ

Владелец киберсердца может повысить свой атрибут Тело на 3 на 1 час в день. Все зависимые параметры изменяются соответственно. Повышение выносливости кумулятивно с другими имплантами.

ХОРОШАЯ ФОРМА

Марш-броски не причиняют повреждений от истощения при использовании этого Пауэр-апа.

КИБЕРЛЕГКИЕ

Киберлегкие предоставляют владельцу больший объем для воздуха и улучшают снабжение тканей кислородом. Фильтр частиц повышает устойчивость к радиации, когда работает на максимальной мощности.

Цена:	2000 Жетонов
Имплантация:	18
Киберпункты:	1
Откат:	1 день
Время действия:	1 час

ВЫСОКАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ

Владелец киберлегких может повысить свой атрибут Тело на 2 на 1 час в день. Все зависимые параметры изменяются соответственно. Повышение выносливости кумулятивно с другими имплантами.

РЕЗЕРВУАР ДЛЯ ВОЗДУХА

Владелец может задерживать дыхание в десять раз дольше, чем обычный персонаж.

ФИЛЬТР ЧАСТИЦ

Фильтр увеличивает Сопротивление всем факторам на 8, когда работает на полную мощность, если персонаж дышит в радиоактивной атмосфере. Кроме того на время действия персонаж имеет иммунитет к вдыхаемым ядам.

КИБЕРЖЕЛУДОК

Кибержелудок (а также прилагающийся к нему киберкишечник) переваривает и обеззараживает все, что в него попадает. Его владелец может употреблять даже несъедобную и ядовитую пищу.

Цена:	4500 Жетонов
Имплантация:	18
Киберпункты:	1
Откат:	12 часов
Время действия:	1 час

ВЫСОКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Владелец использует обеденное время лучше, чем обычные люди. Если при приеме пищи этот Пауэр-ап активирован, то эта трапеза усваивается втрое эффективнее. Персонаж реже чувствует голод.

ДЕТОКСИКАЦИЯ

При активации Пауэр-апа владелец становится почти невосприимчивым к ядам, употребляемым внутрь (Сопротивление ядам +8).

КИСЛОТНАЯ АТАКА

Владелец желудка может вырабатывать очень агрессивную кислоту и использовать ее против врагов. Параметр БО этой атаки равен +3. Кислота разрушает металлические и органические материалы, например, замки, одежду, броню и т.д. При каждом применении персонаж также получает повреждения в размере 1K20/10 (без защиты) из-за ожогов рта/глотки.

КИБЕРПЕЧЕНЬ

Киберпечень имеет гораздо лучшую систему детоксикации, чем оригинал.

Цена:	5000 Жетонов
Имплантация:	22
Киберпункты:	1
Откат:	нет
Время действия:	1 день

УСКОРЕНИЕ МЕТАБОЛИЗМА

Яды и фармакологические субстанции удаляются гораздо быстрее при включении этого Пауэр-апа. Проверки сопротивления ядам получают бонус +8.

УЛУЧШЕННОЕ СВЕРТЫВАНИЕ

Благодаря этому Пауэр-апу печень выделяет усиленные ферменты коагуляции и ускоряет свертывание крови. Если Пауэр-ап активен, восстановление ОЗ во время ночного отдыха удваивается.

КИБЕРПОЧКИ

Киберпочки помогают контролировать водный баланс и ускорять обеззараживание фармакологических субстанций.

Цена:	1000 Жетонов
Имплантация:	15
Киберпункты:	0.75
Откат:	1 день
Время действия:	1 день

УСКОРЕНИЕ МЕТАБОЛИЗМА

Яды и фармакологические субстанции удаляются гораздо быстрее при включении этого Пауэр-апа. Проверки сопротивления ядам получают бонус+8.

ВОДНАЯ ЭКОНОМИЯ

Тело владельца бережет воду эффективнее, чем в случае с обычными почками. Жажда и нехватка воды наступают на день позже, если этот Пауэр-ап активирован.

КИБЕРКОЖА

Кожа носителя полностью заменяется на искусственную, «дышащую» и способную к регенерации.

Цена:	5000 Жетонов
Имплантация:	21
Киберпункты:	2
Откат:	12 часов
Время действия:	1 час

КАМУФЛЯЖ

Носитель может перестраивать дермофибриллы, чтобы менять цвет кожи. Белый, черный, а может быть цветной узор, – не важно. Все попытки маскировки получают бонус +4.

УКРЕПЛЕНИЕ

Дермофибриллы уплотняются, что повышает натуральный ББ на +2 на время действия Пауэр-апа.

БЛУЖДАЮЩАЯ ТАТУИРОВКА

Просто веселая забава. Действует без отката.

РАДИО-ЗАЩИТА

Дермофибриллы уплотняются на один час, что дает владельцу бонус +4 к проверкам Сопротивления радиации.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ФАРАДЕЯ

Дермофибриллы сжимаются на час, что повышает защиту владельца против импульсных повреждений на 4.

КИБЕРРУКА



Полный кибернетический протез руки.

Цена:

4500 Жетонов

Имплантация:

18

Киберпункты:

1.25

Откат:

1 час

Длительность:
различная

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Атака, которую можно применять раз за битву. При включении Пауэр-апа владелец прибавляет ТЕЛх3 к любой атаке в ближнем бою (в т.ч. безоружной).

МОЩЬ КИБОРГА

При активации Пауэр-апа Свойство «Сила» увеличивается на 4 на 1 час.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УДАР

Раз в день киборг может вложить всю энергию в руку и выстрелить энергетическим пучком с БО +8/+12 и базовой дальностью 10 метров. В этом случае время отката 24 часа.

ЗРИТЕЛЬНО-МАНИПУЛЯТОРНАЯ КООРДИНАЦИЯ

Если киберрука комбинируется с киберглазом, то персонаж получает

постоянный бонус +2 ко всем проверкам стрельбы.

Действие кумулятивно с Пауэр-апом «Прицел».

Эта способность не требует вложений энергии, поэтому откат отсутствует.

КИБЕРКИСТЬ

Интегрированная киберкисть точнее и быстрее обычной.

На время одной проверки или одной битвы КО повышается на 3. Откат 1 час.

КИБЕРОРУЖИЕ

В руке размещено интегрированное оружие, которое можно использовать в любой момент. Этот Пауэр-ап не имеет отката.

Встроить можно любое одноручное оружие.

МАСТЕР БРОСКОВ

Для владельца импланта базовая дальность метательного оружия (нож, граната) увеличивается на 50%.

Без отката.

КИБЕРНОГА

Полный кибернетический протез ноги.

Цена:

4000 Жетонов

Имплантация:

20

Киберпункты:

1.5

Откат:

1 час

Время действия:

различная

СПРИНТ

Благодаря киберного параметр Скорость удваивается раз за время отката. Владелец двух киберного увеличивает Скорость вчетверо.

КИБЕРПИНОК

Пауэр-ап однократно увеличивает БО в ближнем бою на 8.

КИБЕРПРЫЖОК

Раз за время отката персонаж может прыгнуть втрое дальше или выше, чем обычно.

КИБЕРКОБУРА

Интегрированная кобура для одноручного оружия. Используется свободно, без отката.

КИБЕРМУСКУЛЫ

Все мускулы киборга усиливаются биополимером, что дает ему перманентные преимущества.

Цена:	7500 Жетонов
Имплантация:	22
Киберпункты:	1.0
Откат:	нет
Время действия:	постоянно

УКРЕПЛЕНИЕ МЫШЦ

СИ персонажа увеличивается на 1.

УСКОРЕНИЕ МЫШЦ

ПО персонажа увеличивается на 1.

КИБЕРКОСТИ

Все кости персонажа состоят из дюрантиума. Имплант и его Павер-апы работают постоянно.

Цена:	5500 Жетонов
Имплантация:	17
Киберпункты:	1.0
Откат:	нет
Время действия:	постоянно

СИЛЬНЫЕ УДАРЫ

Все безоружные атаки совершаются с бонусом +2.

УЛУЧШЕННАЯ СТРУКТУРА

Киберкости дают постоянный бонус +2 к СТ владельца.

КИБЕРАКСЕССУАРЫ

Кибернетические аксессуары - это компоненты, которые взаимодействуют с другими имплантами. Они могут, например, уменьшать время отката или повышать мощность отдельных имплантов.

НЕВРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

Улучшает взаимодействие импланта с телом. Имплантированный невральный процессор вдвое сокращает время отката всех имплантов (имеющихся и будущих). Этот аксессуар действует кумулятивно с другими имплантами, уменьшающими откат.

Цена:	8000 Жетонов
Имплантация:	21

Киберпункты: 0.25
Откат: нет
Время действия: постоянно

Цена: неизвестна
Имплантация: Имплант +4
Киберпункты: 0.25
Откат: нет
Время действия: постоянно

ЭНЕРГОПОРТ

Киборг получает особый порт, при помощи которого можно заряжать импланты (нужна одна батарея подходящего типа или специальная станция «CYBERPORT»). После зарядки все импланты можно снова использовать независимо от состояния отката.

Цена: 550 Жетонов
Имплантация: 16
Киберпункты: 0.5
Откат: нет
Время действия: постоянно

АДАПТАЦИЯ К ДНК

Улучшает совместимость имплантов с телом. Этот компонент устанавливается отдельно на каждый имплант. Адаптация к ДНК сокращает киберпункты компонента на 50%.

Цена: стоимость импланта x10
Имплантация: имплант +5
Киберпункты: -
Откат: нет
Время действия: постоянно

ВНУТРЕННИЙ АККУМУЛЯТОР

Устанавливается на конкретный имплант, время отката этого компонента сокращается вдвое. Кумулятивно с Невральным процессором. Если имплантированы оба компонента, то время отката составляет всего 25% от первоначального.

Цена: 1500 Жетонов
Имплантация: 15
Киберпункты: 0.25
Откат: нет
Время действия: постоянно

НАНО-МЕДБОТЫ

Этот нанотехнологический компонент регенерирует очки здоровья по 1 пункту в час.

Цена: 8000
Имплантация: 15
Киберпункты: 0.5
Откат: нет
Время действия: постоянно

СУПЕРАККУМУЛЯТОР

Этот легендарный реликт техники способен сделать имплант работающим постоянно. Откат можно полностью игнорировать. Супераккумулятор устанавливается отдельно для каждого импланта.

ГЕРМЕТИЗАЦИЯ ФАРАДЕЯ

Киберимплант не может быть деактивирован действием ЭМИ или импульсных повреждений.

Цена: стоимость импланта x2
Имплантация: 5
Киберпункты: 0
Время действия: постоянно

СНАРЯЖЕНИЕ



МЕХАНИКА

Снаряжение жизненно важно. Хорошая экипировка означает высокий шанс выживания – таков закон пустошей.

БАЗОВАЯ ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ

Базовая дальнбойность показывает, на каком расстоянии от цели начинают действовать штрафы за дальность.

За каждое превышение базовой дальнбойности накладывается штраф -1 на дальние атаки.

ОТКАТ

Некоторые предметы имеют время отката, этот параметр соответствует аналогичному у параментальных сил.

Использование предмета с откатом 5 раундов приводит к тому, что его можно снова использовать только спустя 5 раундов.

ДОСТУПНОСТЬ

Следующие сокращения показывают, где в принципе можно добыть данный предмет. Фактическую доступность определяет Мастер.

- E Анклав, аванпост (<500 ж.)
- D Деревня, городок (<2.500 ж.)
- S Город (<20.000 ж.)
- G Большой город (>20.000 ж.)
- M Метрополис (>100. 000 ж.)
- A Аркология
- B Бункер
- T Техническая лаборатория
- X Инопланетная технология
- U Уникально

КОНСТРУИРОВАНИЕ

Многие предметы можно легко сконструировать и собрать из разного мусора и запасных частей. Для этого необходимо выполнение следующих предпосылок:

- Знание технологического уровня
- Знание структурного плана
- Компоненты (в жетонах)
- Подходящая мастерская или лаборатория

Структурный план определяет схему, по которой будет создаваться предмет. Структурные планы продаются во многих местах. Их стоимость зависит от технологического уровня:

ТЕХ УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ ПЛАНА
0	Цена предмета х1
1	Цена предмета х2
2	Цена предмета х5
3	Цена предмета х25
4	Цена предмета х30
5	План недоступен

Компоненты - это основные детали, которые используются для создания предметов. Они стоят 50% рыночной стоимости предмета. Однако доступность необходимых компонентов определяет Мастер. Он может использовать следующую таблицу для определения, в каких местах могут быть найдены нужные компоненты:

ТЕХ УРОВЕНЬ	ДОСТУПНОСТЬ КОМПОНЕНТОВ
0	Все
1	Все
2	Все
3	В городе
4	В метрополисе
5	Только Т и Х

Технологический уровень определяет, какие инструменты необходимы, чтобы изготовить предмет. Если хотя бы одна из предпосылок не выполняется, создать предмет нельзя.

ТЕХ УРОВЕНЬ	НЕОБХОДИМЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ
0	-
1	Набор инструментов
2	Верстак или лаборатория
3	Улучшенный верстак или лаборатория
4	Продвинутая мастерская или лаборатория
5	Передовая лаборатория или мастерская

Если все условия соблюдены (в наличие план, инструменты, компоненты и мастерская), персонаж может попытаться изготовить предмет, выполнив проверку **Конструирования** (РАЗ+КО).

Она модифицируется **Сложностью Изготовления (СИ)**. Каждый ранг таланта «Конструктор» дает бонус +2 к этой проверке.

СЛОЖНОСТЬ ИЗГОТОВЛЕНИЯ	
Разница тех уровней (Персонаж – предмет)	Модификатор
<0	Невозможно
0	+2
1	+0
2	-1
3	-2
4	-4
5	-8

ВОССОЗДАНИЕ СТРУКТУРНОГО ПЛАНА

Персонаж может разработать структурный план на основе разобранного предмета. Для этого его технологический уровень должен быть не меньше, чем у предмета, и кроме того, ему нужна соответствующая лаборатория.

Проверка Конструирования получает штраф в размере удвоенного

тех уровня предмета. Если она проваливается, предмет считается потерянным.

Если образец поврежден, то необходимы дополнительные экземпляры (в зависимости от повреждений).

Время воссоздания плана зависит от технологического уровня:

ВОССОЗДАНИЕ ПЛАНА	
Тех уровень	Необходимое время
0	4 часа
1	2 дня
2	1 неделя
3	1 месяц
4	3 месяца
5	6 месяцев

НЕОБХОДИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
Степень повреждения объекта	Нужно экземпляров для воссоздания
Нет / Легкие	1
Средние	2
Тяжелые	3
Критические	5

РАЗРАБОТКА СТРУКТУРНОГО ПЛАНА

Даже после Апокалипсиса исследования и развитие технологий продолжают. Для этого изобретателю необходимо иметь технологический уровень, соответствующий желаемому предмету, мастерскую или лабораторию (см. выше), а также много времени. Он должен сделать проверку на РАЗ+ИН, со штрафом в размере удвоенного тех уровня предмета. Каждый ранг талантов в подходящих областях знаний и «Конструктор» облегчает проверку на 1.

Время разработки плана равно удвоенному времени воссоздания плана.

АПГРЕЙДЫ

Апгрейды - это модификации предметов экипировки. На каждый тип снаряжения можно установить разные апгрейды. На каждый предмет можно поставить до четырех типов апгрейдов, они обозначаются буквами от А до D.

УСТАНОВКА АПГРЕЙДА

Чтобы установить апгрейд, необходимо выполнение следующих предпосылок:

- Знание технологического уровня
- Структурный план предмета
- Подходящая мастерская
- Подходящие компоненты (в жето-нах)

Для установки необходима проверка на Конструирование (РАЗ + КО + Сложность Изготовления). Талант Конструктор облегчает проверку на 2 за каждый ранг.

Каждый уже установленный на предмете апгрейд увеличивает Сложность изготовления на 1.

Апгрейды не обязательно устанавливать уровень за уровнем.

Например, факел можно сразу оборудовать апгрейдом «Время горения III».

Стоимость компонентов, используемых для апгрейдов, определяется на основе базовой стоимости предмета по таблице:

СТОИМОСТЬ АПГРЕЙДОВ	
Тех уровень	Стоимость апгрейда
0	5%
1	10%
2	20%
3	30%
4	40%
5	50%

Описание апгрейдов приводится в таблицах снаряжения.

ТОРГОВЛЯ УЛУЧШЕННОЙ ЭКИПИРОВКОЙ

Если персонаж хочет купить или продать уже улучшенное снаряжение, цена предмета увеличивается в соответствии со стоимостью апгрейдов: оружие третьего технологического уровня (1000 жетонов) с одним апгрейдом (30% предмета = 300 жетонов) будет стоить 1300 жетонов. При установке нового апгрейда цена увеличится еще на 300 жетонов.

СОСТОЯНИЕ (ОПЦИЯ)

Большинство реликтов доапокалиптической эпохи повреждено. В следующих таблицах указаны особенности использования и ремонта поврежденного снаряжения (окончательное решение за мастером).

Для ремонта требуются запчасти, цена которых выражается в процентах от базовой стоимости предмета. Доступность компонентов указана выше.

СОСТОЯНИЕ	
Повреждения	Действие
Легкие	Оружие: БО -1 Броня: ББ -1, штраф к инициативе остается Другое: Отказ при результате 1-2 на K20
Средние	Оружие: БО -2, только ОО и ЗО режимы Броня: ББ -2, штраф к инициативе остается Другое: Отказ при результате 1-5 на K20
Тяжелые	Оружие: БО -4, только ОО режим Броня: ББ -3, штраф к инициативе остается Другое: Отказ при результате 1-8 на K20
Критические	Оружие: БО -8, только ОО режим Броня: ББ -4, штраф к инициативе остается Другое: непригодно
Отказ: например, ошибочные показания (сканер), данные (база данных), отсутствие взрыва (граната), повреждения вместо лечения (аптечка), мотор не завелся (транспорт) и т.д.	

РЕМОНТ ПРЕДМЕТОВ		
Повреждения	Про-верка	Стоимость компонентов
Легкие	+0	5%
Средние	-2	20%
Тяжелые	-4	50%
Критические	-8	90%

ОРУЖИЕ И БРОНЯ



ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Название	Откат	БО	D	В	ТУ	Дал	Реж	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
									A	B	C	D
Звуковой бластер	1	+1	G	550	4	2	ОО, ГО	Опрокидывает цель на пол при провале проверки на ТЕЛ + ИН – бросок атаки	2	1	0	1
Тазер	ОВ	+2/+3	G	850	3	5	ОО	Оглушает цель на 1К20 раундов, при провале проверки ТЕЛ + СТ – бросок	1	0	3	0
Лазерный пистолет	1	+4	G	2,5к	4	10	ОО	Инициатива +2	4	1	0	3
Лазерная винтовка	1	+6	M	5к	4	20	ОО, ГО	Инициатива +2, Халк-оружие	4	1	0	4
Гатлинг-лазер	2	+4	B	15к	5	10	ЗО, АО	Инициатива +2, ЗВ -4, Халк-оружие	5	2	0	1
Плазменный пистолет	2	+4/+6	B	7к	4	10	ОО, ГО	Импульсное оружие, Инициатива -2, ЗВ-2	5	2	1	2
Плазменная винтовка	2	+6/+8	B	14к	4	20	Все	Инициатива -2, импульсное оружие, ЗВ -4, Халк-оружие	5	2	2	2
Винтовка Теслатрон	2	-/+8	B	?	5	10	ОО, ГО	Инициатива +2, импульсное оружие, ЗВ -4	0	2	5	2
ЭМИ-пушка	7	-/+10	B	15к	4	10	ОО	Импульсное оружие, ЗВ -6, Халк-оружие	0	5	5	2
БФГ	ОВ	+8	B	?	5	20	ОО	Область поражения 3х3 м, один патрон, Халк-оружие	5	5	0	1

Возможные апгрейды:													
А (Фокусирующие линзы): Увеличивает БО энергетического оружия на 1 за уровень. Импульсный БО не меняется.													
В (Управление потоком): Сокращает время отката энергетического оружия на 1 за уровень.													
С (Ионный поляризатор): Увеличивает импульсный БО энергетического оружия на 1 за уровень. Обычный БО не меняется.													
Д (Гиперконденсатор): Увеличивает базовую дальность на 50% за уровень.													
Двуручное оружие: Все энергетическое оружие, за исключением пистолетов, звукового бластера и тазера, является двуручным.													
Параметр боезапаса: Энергетическое оружие не имеет собственного ПБ, он зависит от используемых батарей.													
Элементы питания: Энергетическая батарея: 20 жетонов, доступность S, ПБ 18-20 Дюрантневая батарея: 45 жетонов, доступность S, ПБ 19-20 Атомная батарея: 250 жетонов, доступность G, ПБ 20, в режиме ГО базовый БО +1 Термоядерная батарея: 750 жетонов, доступность M, ПБ 20, в режиме ГО базовый БО +2													

БАЛЛИСТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ													
Название	ПБ	БО	D		ТУ	Дал	Реж	Аму	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
										A	B	C	D
Мини-пистолет	20	+0	G	150	3	5	ОО	A		2	1	1	2
Легкий пистолет	20	+2	D	250	3	10	ОО	B		0	2	2	3
Тяжелый пистолет	20	+4	S	750	3	8	ОО	D	Инициатива -2, ЗВ-2	0	2	3	4
Помповое ружье	20	+6	D	600	3	5	ОО	E	Инициатива -2, ЗВ-4	1	1	3	4
Двустольный дробовик	ОВ	+6	S	1к	3	5	2х ОО	E	Две атаки, Инициатива -2, ЗВ -4	0	0	2	4
Штурмовой дробовик	17	+6	G	4к	3	5	ОО, 3О	E	Инициатива -2, ЗВ -4	1	1	3	4
Охотничье ружье	20	+4	D	450	3	15	ОО	C		1	3	2	3
Снайперская винтовка	20	+7	G	7к	3	25	ОО	F	Инициатива +2, ЗВ-6	1	5	1	5
Штурмовая винтовка	18	+4	G	2,5к	3	20	ОО, 3О, АО	C	ЗВ -4, Халк-оружие	0	5	3	5
Пистолет-пулемет	18	+2	G	1,5к	3	5	3О, АО	B	ЗВ -2	0	3	4	3
Пулемет	19	+4	G	3к	3	20	3О, АО	C	ЗВ -6, Халк-оружие	0	3	4	5
Миниган	19	+6	B	8к	4	20	3О, АО	C	ЗВ -6, Халк-оружие, требуется 1 раунд для разогрева	0	3	4	5

Название	ПБ	БО	D		ТУ	Дал	Реж	Аму	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
						в м				A	B	C	D
Рейлган	ОВ	+15	A	?	5	30	ОО	Спец	ЗВ -6, Халк-оружие, см. ниже	2	5	0	5
Огнемёт	18	+3	S	1к	3	5	30, АО	Спец	Халк-оружие, см. ниже	1	0	0	0
Гранатомет	Спец	Спец	S	800	3	20	ОО	I	Халк-оружие	0	5	0	0
Ракетомет	ОВ	+20	G	5к	3-4	50	ОО	J	Халк-оружие	3	5	0	0
Гвоздемет	20	+1	S	200	3	10	ОО	A-D	Спец. амуниция, крит провал при броске 19-20	0	3	2	3
Лук	ОВ	+1	E	120	0	10	ОО	G	Инициатива +1	5	0	0	1
Длинный лук	ОВ	+2	D	400	1	10	ОО	G	Инициатива +1	5	0	0	2
Арбалет	ОВ	+3	D	500	1	10	ОО	H	Инициатива -2, ЗВ -2	5	0	0	3
Метательный нож	ОВ	+0	E	15	1	2	ОО	-		0	0	0	0
Метательный кортик	ОВ	+1	D	25	1	3	ОО	-		0	1	0	1
Метательная звезда	ОВ	+1	S	50	1	4	ОО	-	Инициатива -1, ЗВ -1	0	2	0	2
Болас	ОВ	+0	E	15	0	5	ОО	-	Цель падает при провале ЛОВ+КО	0	0	0	0
Метательное копье	ОВ	+1	E	25	0	10	ОО	-		0	2	0	1

Возможные апгрейды:**A (Большой магазин):** Увеличивает ПБ на 1 за уровень.**B (Стабилизатор):** Увеличивает базовую дальность на 50% за уровень.**C (Компенсатор отдачи):** Увеличивает инициативу оружия на 1 за уровень.**D (Калибровка):** Увеличивает БО на 1 за уровень.**Двуручное оружие**

Все баллистическое оружие, за исключением пистолетов, ПП и маленького метательного оружия, является двуручным.

Обрезанный дробовик

Помповое ружье и двуствольный дробовик могут быть обрезаны, что сокращает их базовую дальность на 50% и коэффициент рассеяния (БО +1).

Двуствольный дробовик

Это оружие может сделать два одиночных выстрела в раунд.

Огнемёт

Если цель носит легковоспламеняемую одежду, то она загорится при броске 1-10 на К20 и будет наносить цели 10 пунктов урона в течение 1К20/2 раундов, защита бросается. Огонь можно потушить падением на землю и сбиванием пламени (проверка ЛОВ+КО).

При каждом попадании ББ носимой защиты сокращается на 1.

Гвоздемет

Стреляет мелкими кусочками металлолома (винты, гвозди и т.д.), поэтому может использовать разные типы амуниции (A-D).

Рейлган

Рейлганы и оружие Гаусса тратят одну батарею и один патрон (30 жетонов каждый) за выстрел.

Ракетомет
Ракетомет для неуправляемых/управляемых ракет имеет технологический уровень 3 и 4 соответственно. Ракетомет ТУ 3 не может использовать управляемые ракеты.
Ленточная аммуниция
Пулемет и миниган могут использовать ленты патронов. При расходе магазина лента просто сокращается. Перезарядка (занимающая действие) не требуется.
Аммуниция:
Тип А: 4 мм, 20 жетонов, доступность S
Тип В: 9x19 мм, 25 жетонов, доступность D
Тип С: 7,62x51 мм, 50 жетонов, доступность S
Тип D: калибр 0,44, 75 жетонов, доступность S
Тип E: 18,2 мм, 20 жетонов, доступность D
Тип F: 12x99 мм, 100 жетонов, доступность G
Тип G: стрелы, 20 жетонов, доступность E
Тип H: болты, 30 жетонов, доступность D
Тип I: гранаты, соответствуют гранатам на стр.111-112
Тип J: ракеты, соответствуют гранатам, неуправляемые стоят 3х, управляемые 5х цены гранат
Особые боеприпасы:
Зажигательные патроны: цена 3х, доступность G, действуют как огнемёт
Разрывные патроны: цена 3х, доступность G, БО +2
ЭМИ-патроны: цена 3х, доступность G, только импульсный урон
Резиновые пули: цена 1х, доступность S, нет урона, оглушение на 1 раунд при провале защиты
Трассирующие патроны: цена 1х, доступность G, ЗВ снижается на 2 в режимах ЗО и АО
Бронебойные патроны: цена 3х, доступность G, уменьшают ЗВ на 2
Осколочные патроны: цена 2х, доступность S, увеличивает БО на 2, но удваивает ББ цели
Кислотные патроны: цена 3х, доступность A, уменьшают БО на 1 за попадание
Урановые пули: цена 5х, доступность B, цель получает 1 пункт Дегенерации при провале проверки Сопротивления радиации
Неуправляемые ракеты: цена/доступность см. гранаты, БОх2
Управляемые ракеты: цена/доступность см. гранаты, БОх2, ЗВ цели снижается на 8

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ										
Название	БО	D		ТУ	Откат	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
							A	B	C	D
Без оружия	+0	-	-	-	-	ЗВ +5	0	0	0	0
Лом	+1	E	5	1	-		1	0	0	0
Кастет	+0	E	25	1	-	Как безоружная атак, но без бонуса к защите	1	0	0	0
Дубинка	+1	E	30	0	-		1	0	0	0
Сик-стик	+0	S	2500	4	5	Цель тошнит при провале проверки ТЕЛ+АУ. Эффект - ошеломление, инициатива -4	0	4	1	0
Кибердубинка	-/+2	G	3500	4	10		0	5	2	5
Нож	+0	E	50	1	-		1	0	0	0
Боевой нож	+1	E	125	2	-		2	0	2	0

Название	БО	D		ТУ	Откат	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
							A	B	C	D
Копье	+1	E	100	0	-	Двуручное, метательное	1	0	0	0
Меч	+2	D	300	1	-		3	0	3	0
Катана	+3	G	1000	2	-	Двуручное, ЗВ -2	4	0	4	0
Пожарный топор	+2	E	150	1	-	Двуручное, ЗВ -4, Инициатива -6, Халк-оружие	2	0	0	0
Кувалда	+3	E	100	1	-	Двуручное, Инициатива -4, Халк-оружие	3	0	0	0
Кнут	+1	E	100	0	-	Можно сделать проверку ЛОВ+КО против ТЕЛ+СИ, чтобы опрокинуть врага.	0	0	2	0
Электрокнут	+2/+4	G	8500	5	5	ТЕЛ -1 за попадание на 1 день	2	5	2	5
Цепная пила	+4	S	2000	3	1	Двуручное, Халк-оружие	5	2	0	0
Цепной меч	+5	G	7000	4	0	Нужен 1 раунд на подготовку, ЗВ-2	5	0	3	0
Боевой посох	+1	D	50	0	-	Двуручное	2	0	2	0
Раздвижной посох	+2	G	500	4	-	Двуручное, легко прятать	1	0	5	5
Возможные апгрейды:										
A (Бонус летальности): Увеличивает БО на 1 за уровень.										
B (Сервомотор): Уменьшает откат на 1 за уровень.										
C (Составная структура): Увеличивает инициативу на 1 за уровень.										
D (Импульс): Увеличивает импульсный БО на 1 за уровень.										

ВЗРЫВЧАТКА И ГРАНАТЫ

Название	БО	D		ТУ	Дал	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
Вся взрывчатка и гранаты наносят повреждения в области 3х3 метров, если в описании не сказано иного. Для метания используется параметр стрельбы.										
							A	B	C	D
Черный порох	+6	D	50	2	4м	Зона повреждений 5х5 м, ЗВ-2	0	0	0	0
Коктейль Молотова	+5	D	45	2	5м	Горит 1К20+10 раундов	0	3	0	0
Самодельная бомба	+8	D	80	2	7м	Зона повреждений 5х5 м, ЗВ-4	0	4	2	2
Осколочная граната	+8	D	110	3	10м	ЗВ -6, ББ удваивается	3	5	0	5

Название	БО	D		ТУ	Дал	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
							A	B	C	D
Противотанковая граната	+10	S	150	3	10м	БО +3 против техники	3	5	5	5
Оглушающая граната	+0	S	125	3	10м	Оглушение на 1К20 раундов при провале ТЕЛ+СТ, орган. цели	3	0	0	5
Ослепляющая граната	+0	S	150	3	10м	Ослепляет на 3 раунда при провале ТЕЛ+ИН, 5х5 метров	5	0	0	5
Плазменная граната	+12	B	450	4	10м	Воспламенение как от огнемета	5	5	5	5
Газовая граната	+0	S	120	3	10м	Газ 5х5 метров. На 1К20 раундов все проверки -4, при провале ТЕЛ+СТ	5	0	0	5
Дымовая шапка	Спец	D	65	3	10м	Густой дым в области 5х5 метров («Барьер»)	5	0	0	5
Гамма-граната	Спец	B	200	4	10м	Создает «красную зону» на 1К20 раундов	5	0	0	5
ЭМИ-граната	+0/+10	B	250	4	10м	Импульсный урон	5	0	0	5
Криограната	+2	B	250	4	10м	ЗВ и Инициатива -6 на 1К20 раундов	5	0	0	5
Динамит	Спец	D	80	2	10м	Без защиты, урон 1К20+10	0	2	3	0
Пластиковая взрывчатка	Спец	S	200	3	-	Без защиты, урон 2К20+10	-	-	-	-
Нитроглицерин	Спец	G	450	2	-	Без защиты, урон 3К20+10	-	-	-	-
Композитная смесь	Спец	B	1200	4	-	Без защиты, урон 2К20+20	-	-	-	-
Антиматерия	Спец	B	?	5	-	Без защиты, урон 4К20+20	-	-	-	-
Возможные апгрейды: A (Аэродинамика): Увеличивает базовую дальность на 50% за уровень. B (Взрывчатость): БО +1 за уровень. C (Бронебойность): Игнорирует 1 пункт ББ цели за уровень. D (Зональность): Увеличивает радиус поражения на 1 метр за уровень.										

ОДЕЖДА И БРОНЯ										
Название	ББ	D		ТУ	Ини	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
							A	B	C	D
Лохмотья	+0	E	10	0	0		0	0	0	0
Летняя одежда	+0	E	50	1	0		0	0	0	0

Название	ББ	D		ТУ	Ини	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
							A	B	C	D
Обычная одежда	+0	E	100	1	0		0	2	0	0
Зимняя одежда	+1	E	200	1	-1		1	2	0	0
Хорошая одежда	+0	G	250	3	0	Коммуникация +1	0	0	0	0
Маскировочный костюм	+1	D	400	2	0	Узор: лес, снег, город, пустыня	3	5	0	0
Кожаная одежда	+2	D	350	2	0		1	2	0	0
Куртка рейнджера	+2	D	400	2	-1	Скрытность +1, коммуникация +1	0	2	1	0
Тяжелая кожаная одежда	+3	D	550	2	-1		1	2	0	0
Противоосколочный жилет	+3	S	1к	3	0	ББ +5 против осколочных гранат и соотв. мин	2	3	2	0
Противоосколочный костюм	+4	G	1,5к	3	-1	ББ +5 против осколочных гранат и соотв. мин	2	3	2	0
Абляционный жилет	+2	B	2к	4	0	ББ +5 против энергооружия и огня	1	3	5	0
Абляционный костюм	+3	B	3,5к	4	-1	ББ +5 против энергооружия и огня	1	3	5	0
Силовая броня скаута	+4	B	8к	4	-1	Повышает ПО на 2, Сопр. радиации +5	5	5	5	1
Легкая силовая броня	+6	B	10к	4	-1	Повышает СИ, СТ и ПО на 1, Сопротивление радиации +5	5	5	5	1
Средняя силовая броня	+10	B	30к	4	-2	Повышает СИ, СТ и ПО на 2, Сопротивление радиации +10	5	5	5	2
Тяжелая силовая броня	+15	B	50к	5	-3	Повышает СИ, СТ и ПО на 3, Сопротивление радиации +15	5	5	5	3
Штурмовая силовая броня	+25	B	100к	5	-5	Повышает СИ, СТ и ПО на 4, Сопротивление радиации +20	5	5	5	4
Защитный шлем	+1	D	60	3	-1		2	1	3	0
Мотоциклетный шлем	+1	D	80	3	-1		3	1	0	0
Стальной шлем	+2	S	200	2	-1		3	2	0	0
Силовой шлем	+3	B	1,5к	4	-2	Ночное видение, рация и «бункер-пад»	5	3	2	0
Тактический щит	+2	S	400	3	-2		2	1	1	0

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Название	ББ	D		ТУ	Ини	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
							A	B	C	D
Силовой щит	+3	B	1,2к	4	-2	ББ +2 против энергооружия	5	2	2	0
Стелс-костюм	+1	B	15к	4	0	Бонус скрытности +8	5	5	3	0
Возможные апгрейды: А (Уплотнение): Увеличивает ББ и Сопротивление радиации на 1 за уровень. В (Маскировка): Дает бонус +1 за уровень на проверки скрытности и маскировки. С (Герметизация Фарадея): Увеличивает ББ против импульсного урона на 1 за уровень. Д (Экзомоторы): Увеличивает ТЕЛ и СИ на 1 за уровень.										
Силовая броня: Силовая броня работает на одной батарее 24 часа.										

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ОСВЕЩЕНИЕ

Название	Длитель	D		ТУ	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
	часов					A	B	C	D
Факел	1	E	10	0	Радиус: 5 метров	3	2	1	0
Свеча	2	E	5	1	Радиус: 2 метра	3	0	0	0
Газовый фонарь	4	D	25	2	Радиус: 10 метров	4	5	0	0
Карманный фонарик	8	S	50	3	Радиус: 10 метров, БО+0	5	0	1	3
Галогенная лампа	20	S	125	3	Радиус: 25 метров, БО +0	5	0	1	5
Магнийевый факел	1	S	15	2	Радиус: 5 метров, БО +1	2	3	0	0
Химический фонарь (10)	3	S	20	3	Радиус: 1 метр	2	1	0	0

Возможные апгрейды:

A (Длительность): Увеличивает длительность горения на 100% за уровень.

B (Иллюминация): Увеличивает радиус освещения на 1 метр за уровень.

C (Жесткая рукоятка): Увеличивает БО импровизированного оружия на 1 за уровень.

D (Фокусировка): Увеличивает дальность луча света на 10 метров за уровень.

КОМПЬЮТЕРЫ И СКАНЕРЫ

Название	РАЗ	D		ТУ	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
						A	B	C	D
Бункер-пад	6	B	-	4	Включает компьютер, счетчик Гейгера (Сенсор 2), базу данных (3)	5	5	0	5
Домашний ПК	5	S	1000	3	База данных (5)	3	0	0	5

Название	РАЗ	D		ТУ	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
						A	B	C	D
Взломщик	0	S	2500	4	Открывает электронный замок (КО 2)	0	0	5	0
Биосканер	0	B	5000	4	Сканирует на болезни и яды	0	5	0	0
Химсканер	0	G	3500	4	Сканирует химический состав	0	5	0	0
Счетчик Гейгера	0	S	400	3	Показывает уровень радиации	0	5	0	0
База данных	-	G	100/ранг	2-5	Ранг 1-20 для определенной области знаний	0	0	0	0
Программное обеспечение	-	G	100/ранг	4-5	Напр. хакерские программы	0	0	0	0
Возможные апгрейды: A (ЦПУ): Увеличивает атрибут РАЗ процессора на 2 за уровень. B (Улучшенный сенсор): Облегчает проверки сканирования на 2 за уровень. C (Декодер): Улучшенный декодер дает бонус +2 за уровень на взлом электронных средств безопасности. D (Данные): Дает бонус +5 к уровню базы данных компьютера.									

НАРКОТИКИ И МЕДИКАМЕНТЫ									
Название	Период зависимости	D		TU	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
	В днях					A	B	C	D
Стимуляторы и боевые наркотики									
Амфетамин	2	S	100	3	Повышает ТЕЛ, ЛОВ и РАЗ на 2 на 2 часа	5	5	1	3
Новофентанил	2	S	150	3	Повышает СТ на 2 на 1 час	5	5	2	3
Хеманепт	2	S	250	4	Повышает СИ на 2 на 1 час	5	5	0	0
Нейросел	2	S	300	4	Повышает ПО на 2 на 1 час	5	5	0	0
Изипролол	2	S	250	4	Повышает КО на 2 на 1 час	5	5	0	0
Экспромацин	2	G	250	4	Повышает ИН на 2 на 1 час	5	5	2	1
Феролиол	2	B	450	4	Повышает АУ на 2 на 1 час	5	5	4	0
Рейдж	2	B	1000	4	Ярость берсерка. ТЕЛ можно прибавить к 1K20 атакам ближнего боя	5	5	5	0
Медикаменты									
Гаммакьюр	-	S	450	4	Погашает 1K20/4 пунктов Дегенерации	5	0	-	0
Икс-трем	-	S	150	4	Повышает устойчивость к радиации на 4 на 1 час	5	5	-	0
Супрасиллин	-	B	1500	4	Вылечивает любую бактериальную инфекцию при 1-4 на K20.	5	0	-	0

Название	Период зависимости	D		ТУ	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
	В днях					A	B	C	D
Вирекс	-	G	2000	4	Вылечивает любую вирусную инфекцию при 1-4 на К20.	5	0	-	0
Вормекс	-	S	450	3	Вылечивает паразитическую инфекцию при 1-4 на К20.	5	0	-	0
Медигель	-	S	120	4	Вылечивает спонтанно 1К20 ОЗ за ранг Чистоты	5	0	-	0
Демутагенная сыворотка	-	A	10к	5	Необходима для устранения мутаций. Каждый ранг Чистоты дает +2 к проверке	5	0	0	0
Наркотики									
Нейропыль	1	S	80	3	Эйфория (АУ +1) на 2 часа	5	5	5	5
Героин	2	S	60	3	Эйфория (АУ, СТ +1) на 2 часа	3	3	3	5
Бриллианс	1	G	50	4	Расширение сознания (ИН +2) на 4 часа	2	2	0	5
Апозепам	7	S	45	3	Снотворное (СТ, СИ, ПО, КО, ИН -2) на 4 часа	2	1	0	5
Икс-кетамин	4	S	64	4	Расширение сознания (АУ +3) на 1 час	5	5	5	5
Икс-псилоцибин	7	E	10	1	Расширение сознания (АУ +1) на 3 часа	0	0	0	0
Возможные апгрейды: А (Степень чистоты): Увеличивает эффективность медикамента на 100% за уровень. В (Замедление): Увеличивает длительность на 100% за уровень. С (Психо-стабилизация): Уменьшает период зависимости на 50% за уровень. Д (Потенцирование): Эффективность, длительность и рыночная цена становятся выше на 200% за уровень.									

ТРАНСПОРТ									
Название	БТ	D		ТУ	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
						A	B	C	D
Наземный транспорт									
Велосипед	+0	E	150	2		0	0	0	0
Мопед	+0	D	1к	3		1	0	0	2
Мотоцикл	+1	D	2,5к	3		1	1	1	2
Трицикл	+1	S	5к	3		2	1	1	2
Квадроцикл	+2	S	7,5к	3		2	2	1	3
Малый легковой автомобиль	+1	S	10к	3		2	1	0	2
Большой легковой автомобиль	+1	S	30к	3		3	2	0	2
Фургон	0	S	60к	3		1	3	0	3

Название	БТ	D		ТУ	Примечания	Макс. уровень апгрейдов			
						A	B	C	D
Грузовик	-1	S	100к	3		3	3	0	4
Автобус	-2	S	100к	3		1	3	0	2
Супер-грузовик	-3	G	120к	4		3	4	0	3
Легкий танк	+1	A	300к	3		4	5	1	5
Тяжелый танк	0	A	600к	3		4	5	4	5
Сверхтяжелый танк	-2	A	1м	5		3	5	4	5
Воздушный транспорт									
Паращют	-3	S	1,5к	3		0	0	0	0
Параплан	-2	G	4,5к	4		0	0	0	0
Сверхлегкий самолет	+2	G	9к	4		0	0	0	0
Планер	+2	G	15к	4		0	0	1	0
Винтовой самолет	+2	G	35к	4		2	1	1	1
Служебный реактивный самолет	+1	G	300к	4		2	2	1	2
Пассажирский самолет	-3	G	800к	4		2	3	1	2
Транспортный самолет	-4	G	800к	4		2	3	1	2
Вертолет-разведчик	+4	G	120к	4		2	1	3	1
Вертолет-охотник	+3	G	200к	4		2	2	3	1
Тяжелый вертолет	+2	G	600к	4		2	4	3	1
Транспортный вертолет	+1	G	600к	4		1	4	3	1
Двухроторный вертолет	+0	G	800к	4		1	4	3	1
Истребитель	+2	G	600к	4		5	5	3	3
Бомбардировщик	+1	G	1м	4		5	5	3	4
Тяжелый бомбардировщик	+0	G	2м	4		4	5	2	5
Летающая крепость	-2	G	4м	4		1	5	2	5
Возможные апгрейды: A (Турбокомпрессор): Увеличивает максимальную скорость транспорта на 2 за уровень. B (Бронирование): Увеличивает ББ транспорта на 2 уровень. C (Управляемость): Увеличивает БТ на 1 за уровень. D (Внутренняя структура): Увеличивает ОЗ транспорта на десятикратное значение модификатора ОЗ за размер (стр. 227) за уровень.									

ПРОЧАЯ ЭКИПИРОВКА

Название	D		ТУ	Примечания	Макс. ур. апгрейда
				Облегчает проверку на	Точность
Регулятор дозы	G	4,5к	5	Направленные мутации	5
Дистиллятор	E	250	2	Область знаний (Химия)	5
Биоанализатор	B	4,5к	4	Область знаний (Химия, Биология)	5
Био-регенератор	B	15к	5	Лечит 1К20 ОЗ за применение, батарея расходуется при 20, откат 5 раундов, весит 100 кг	1
Био-танк	B	8,5к	5	Лечит 1К20 ОЗ в час, очень тяжелый (500 кг)	1
Радиоаппаратура (10 км)	D	1к	3	Точность повышает дальность на 50%/ранг	3
Радиоаппаратура (200 км)	S	4,5к	3	Точность повышает дальность на 50%/ранг	3
Радио	D	100	3		0
Хакерское ПО	B	500/ранг	4	Проверки хакинга и программирования +2 за уровень	5
Направленный микрофон	G	800	3	Дальность 20 м/ранг	5
Точность: Дает бонус +2 на соответствующие проверки.					

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

Название	D		ТУ	Апгрейд	Использование
Это снаряжение многообразно и поэтому имеет особые апгрейды, указанные для каждого предмета. Максимальный уровень апгрейдов указан в колонке «Апгрейд».					
Противогаз	D	75	3	5	Соппротивление радиации +1/уровень (только при ингаляции)
Гамма-костюм	S	250	3	5	Соппротивление радиации +2/уровень
Герметичный костюм	B	1500	3	5	Соппротивление радиации +4/уровень
Огнеупорный костюм	G	1000	3	5	ББ против огня +2 за уровень
Набор	D	125	3	0	Небольшая сумка, соответствующие проверки +1. Модули: Электроника, Первая помощь, Конструирование, Компьютеры, Химия, Оружие (инженерия), Броня (инженерия), Транспорт, Роботы
Комплект	E	450	4	0	Чемодан или рюкзак, соответствующие проверки +2. Модули: Электроника, Первая помощь, Конструирование, Компьютеры, Химия, Оружие (инженерия), Броня (инженерия), Транспорт, Роботы
Спальный мешок	E	50	1	0	

Название	D		TU	Апгрейд	Использование
Палатка	D	125	0	0	
Питание I	E	5	0	0	Параметр радиации 5
Питание II	E	10	0	0	Параметр радиации 2
Питание III	E	20	0	0	
Вода I	E	1	0	0	Параметр радиации 5
Вода II	E	3	0	0	Параметр радиации 2
Вода III	E	10	0	0	
Поясная сумка	D	25	1	0	
Рюкзак	D	50	1	0	
Водолазное снаряжение	G	250	3	5	Позволяет находиться под водой до 1 + ранг часов
Металлодетектор	G	450	3	5	Распознает металл с PA3 8 + ранг

ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Название	D		TU	Использование
Оптический прицел	S	450	3	Базовая дальноточность удвоена
Глушитель	D	400	3	Способность услышать выстрел -4
Тренога	E	250	2	Инициатива двуручного огнестрельного оружия +1
Пламегаситель	B	1200	4	Способность увидеть выстрел -2
Лазерный прицел	G	1500	4	БО +1

ПАРАМЕНТАЛЬНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Название	D		TU	Использование
Фокус силы	Спец	Ур x 1000	0	Фокус силы позволяет Параменталу использовать известную ему силу, как будто она всегда активна. Фокус привязан к конкретной силе.
Фетиш силы	Спец	Ур x 25 x ранг	0	Фетиш силы можно использовать для повышения БС параментальной способности. Фетиш специфичен для конкретной способности и используется только с ней. Фетиш расходуется при использовании. БС повышается на 1 за каждый ранг фетиша.
Фетиш отката	Спец	Ур x 10 x ранг	0	Снижает время отката конкретной силы на 1 раунд за ранг. Фетиш расходуется.
Фетиш дальности	Спец	Ур x 5 x ранг	0	Увеличивает дальность конкретной силы на 1 раунд за ранг. Фетиш расходуется.

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Название	D		ТУ	Использование
Фетиш времени	Спец	Ур x 20 x ранг	0	Увеличивает продолжительность действия конкретной силы на 1 раунд за ранг. Фетиш тратится.
Ур. – уровень параспособности, Ранг – ранг парафетиша (0-10) Парафетиши редки, как правило их создают и продают вудуисты, шаманы, неодруиды и другие подобные Параменталы.				

ОБСЛУЖИВАНИЕ

Название	D		ТУ	Использование
Таможенный сбор: Анклав	-	0	-	
Таможенный сбор: Деревня	-	5	-	
Таможенный сбор: Город	-	10	-	
Таможенный сбор: Большой город	-	25	-	
Таверна: еда	E	10	-	Параметр радиации 5
Таверна: хорошая еда	D	25	-	Параметр радиации 1
Таверна: эксклюзив	S	100	-	
Бордель: плохо	D	25	-	Параметр радиации 5
Бордель: хорошо	S	150	-	
Выпить в баре	-	1	-	Параметр радиации 1
Курьер (город)	-	10	-	За заказ
Лечение у кибердоктора	S	5 / ОЗ	2	
Откат мутации	G	5000	5	За мутацию
Обеззараживание	G	15 / ДГ	4	15 жетонов за пункт Дегенерации
Киберимплантация	G	25%	4	25% стоимости импланта
Писарь	D	25	-	
Курьер (зеленая зона)	E	1 / км	-	
Курьер (желтая зона)	E	5 / км	-	
Курьер (красная зона)	E	50 / км	-	

ГАММА-МОНСТРЫ



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ПРОТИВНИКИ

Различные человеческие фракции зачастую становятся противниками ИП в пустошах: это солдаты, работорговцы, воры, охотники за реликтами, беженцы, ученые и многие другие. Описанные ниже архетипы представляют собой лишь часть людей, населяющих постапокалиптический мир.

ТРОФЕЙ ЗА ЛЮДЕЙ

В отличие от монстров, человеческие противники не содержат в своем описании трофеев, потому что они индивидуальны и остаются на усмотрение Мастера.

Обычно люди оставляют в качестве трофея свое оружие и броню. Также может сделать дополнительный бросок по таблицам трофеев А, плюс В, С, D либо Е.

Как правило, к оружию прилагаются три запасных магазина или батареи, при условии, что во время боя эта амуниция не расходовалась.

СОЛДАТЫ

Солдаты востребованы всевозможными фракциями во многих частях пустошей. Они служат охранниками, членами штурмовых групп, эскортом для конвоев и так далее.

СОЛДАТ (РЕКРУТ)

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	5
СИ:	2	ПО:	2	ИН:	1
СТ:	2	КО:	2	АУ:	0
					
20	10+2	9	4,5	10+7	10+3
Вооружение			Броня		
Нож (БО +1) Охотничье ружье (БО +3)			Кожаная броня (ББ +2)		
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой			
Стрелок I		+1 к дальнобойным атакам			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 1			
ТП	1	КР	ср	ОП	78



СОЛДАТ (ОПЫТНЫЙ)

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	5
СИ:	3	ПО:	2	ИН:	1
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
22	11+2	11	4,5	10+1	11+3
Вооружение			Броня		
Боевой нож (БО +1) Охотничье ружье (БО +3)			Кожаная броня (ББ +2)		
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой			
Стрелок II		+2 к дальнобойным атакам			
Особая сила		Нет			
Быстрые рефлексы		Инициатива +2			
Жизненная сила		ОЗ +2			
Опыт		Уровень 3			
ТП	3	КР	ср	ОП	124

СОЛДАТ (ВЕТЕРАН)

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	6
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	1
СТ:	3	КО:	3	АУ:	0
					
25	11+4	12	5	14+2	13+6
Вооружение			Броня		
Боевой нож (БО +2) Штурмовая винтовка (БО+6)			Противоосколочный костюм (ББ +4)		
Уклонение II		Может уклониться от двух атак за бой			
Стрелок III		+3 к дальнобойным атакам			
Особая сила		Нет			
Боец II		+2 к атакам ближнего боя			
Быстрые рефлексы		Инициатива +2			
Первая помощь		Раз в день восстанавливает 1К20/2 ОЗ членам команды			
Жизненная сила		ОЗ +4			
Опыт		Уровень 7			
ТП	7	КР	ср	ОП	191

СОЛДАТ (ЭЛИТНЫЙ)					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	7	РАЗ:	6
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	2
СТ:	4	КО:	3	АУ:	0
					
28	13+5	12	5	15+2	13+9
Вооружение			Броня		
Боевой нож (БО +2) Пулемет (БО+9)			Противоосколочный костюм (ББ +5)		
Уклонение II		Может уклониться от двух атак за бой			
Брутальный удар I		Раз в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Стрелок III		+3 к дальнобойным атакам			
Снайпер I		ЗВ -1			
Особая сила		Нет			
Взбучка		ЗВ -5 при крит. успехе в ближнем бою			
Боец II		+2 к атакам ближнего боя			
Быстрые рефлексы		Инициатива +2			
Первая помощь		Раз в день восстанавливает 1К20/2 ОЗ членам команды			
Жизненная сила		ОЗ +5			
Опыт		Уровень 10			
ТП	10	КР	ср	ОП	243

СОЛДАТ (УЛЬТРА-ЭЛИТНЫЙ)					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	8	РАЗ:	6
СИ:	5	ПО:	3	ИН:	3
СТ:	5	КО:	3	АУ:	1
					
36	14+5	13	5,5	16+3	14+8
Вооружение			Броня		
Боевой нож (БО +3) Плазменная винтовка (БО+8)			Противоосколочный костюм (ББ +5)		
Уклонение III		Может уклониться от трех атак за бой			
Брутальный удар I		Раз в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Стрелок III		+3 к дальнобойным атакам			

Снайпер II	ЗВ -1				
Особая сила	Нет				
Взбучка	ЗВ -5 при крит. успехе в ближнем бою				
Крушитель брони I	Уменьшает ББ цели на 1 при успешной атаке в ближнем бою				
Боец II	+2 к атакам ближнего боя				
Быстрые рефлексы	Инициатива +2				
Прочность II	ОЗ +6				
Первая помощь	Раз в день восстанавливает 1К20/2 ОЗ членам команды				
Жизненная сила	ОЗ +5				
Опыт	Уровень 15				
ТП	15	КР	ср	ОП	315

ГРАЖДАНСКИЕ

Мирные жители это основа выживающих сообществ.

Ремесленники, ученые, фермеры, торговцы, врачи, писатели и многие другие. Это редкость, когда они умеет хорошо обращаться с оружием, поэтому гражданские становятся легкой целью для бандитов, пиратов и мутантов.

ГРАЖДАНСКИЙ (РЕБЕНОК)					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	5	РАЗ:	5
СИ:	0	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	0	КО:	1	АУ:	2
					
8	5	7	3	5	6
Вооружение			Броня		
Нет			Нет		
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой			
Обаяние I		Социальные проверки +2			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 0			
ТП	1	КР	мал	ОП	49

ГРАЖДАНСКИЙ (ПОДРОСТОК)									
ТЕЛ:		7	ЛОВ:		7	РАЗ:		6	
СИ:		1	ПО:		1	ИН:		1	
СТ:		1	КО:		2	АУ:		1	
									
19	8+1	9	4,5	8	9+3				
Вооружение					Броня				
Нож (БО +0) Охотничье ружье (БО +3)					Легкая одежда (ББ +1)				
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой							
Ремесло I		Владеет каким-то ремеслом							
Особая сила		Нет							
Опыт		Уровень 1							
ТП	1	КР	ср	ОП	76				

ГРАЖДАНСКИЙ (ВЗРОСЛ 25 л)						
ТЕЛ:	7	ЛОВ:	7	РАЗ:	6	
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	2	
СТ:	2	КО:	3	АУ:	1	
						
21	9+1	8	4	9	10+3	
Вооружение			Броня			
Нож (БО +0) Охотничье ружье (БО +3)			Легкая одежда (ББ +1)			
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой				
Ремесло I		Владеет каким-то ремеслом				
Таланты		Три «мирных» таланта для профессии: Врач: Первая помощь I, Образование II. Торговец: Образование I, Пройдоха II. Техник: Образование I, Тех уровень +I, Конструктор I. Бюрократ: Образование I, Обаяние I, Пройдоха I. Благородный: Образование II, Обаяние I Ученый: Образование II, Конструктор I. Водитель: Танкист I, Стрелок I, Пройдоха Охотник: Акробат I, Охотник I, Стрелок I. Артист: Счастливчик I, Уклонение I, Обаяние I.				
Жизненная сила		ОЗ +2				
Особая сила		Нет				
Опыт		Уровень 4				
ТП	4	КР	ср	ОП	116	

ГРАЖДАНСКИЙ (ВЗРОСЛ 40 л)									
ТЕЛ:		7	ЛОВ:		7	РАЗ:		7	
СИ:		2	ПО:		2	ИН:		3	
СТ:		2	КО:		3	АУ:		2	
									
21	9+2	10	5	9+1	10+3				
Вооружение					Броня				
Нож (БО +1) Пистолет (БО +3)					Кожаная одежда (ББ +2)				
Уклонение I			Может уклониться от одной атаки за бой						
Ремесло III			Владеет каким-то ремеслом						
Таланты			Пять «мирных» талантов для профессии: Врач: Первая помощь II, Образование III. Торговец: Образование II, Пройдоха III. Техник: Образование I, Тех уровень +II, Конструктор II. Бюрократ: Образование II, Обаяние II, Пройдоха I. Благородный: Образование III, Обаян. II Ученый: Образование III, Конструктор II. Водитель: Танкист I, Стрелок III, Пройдоха Охотник: Акробат, Охотник II, Стрелок I, Сапер I. Артист: Счастливчик II, Уклонение II, Обаяние II.						
			Жизненная сила						
			ОЗ +2						
			Особая сила						
			Нет						
			Опыт						
Уровень 8									
ТП	8	КР	ср	ОП	133				

ГРАЖДАНСКИЙ (ВЗРОСЛ 55 л)						
ТЕЛ:	7	ЛОВ:	7	РАЗ:	8	
СИ:	2	ПО:	2	ИН:	4	
СТ:	3	КО:	4	АУ:	3	
						
24	10+2	11	5,5	9+1	11+3	
Вооружение			Броня			
Нож (БО +1) Пистолет (БО +3)			Кожаная одежда (ББ +2)			
Особая сила		Нет				
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой				
Ремесло III		Владеет каким-то ремеслом				
Жизненная сила		ОЗ +4				

Таланты	Уже 11 «мирных» талантов для профессии: Врач: Первая помощь III, Образование III, контроль мутации I, Мастер мутаций I, Аналитик I. Торговец: Образование III, Пройдоха III, Быстрые рефлексы II, Непокоримость I, Тех уровень +II. Техник: Образование III, Тех уровень +III, Конструктор III, Умелец II. Бюрократ: Образование III, Обаяние III, Пройдоха III, Непокоримость I, Тех ур +I. Благородный: Образование III, Как дитя, Обаяние III, Верный спутник I, Устойчив к телепатии I, Уклонение II, Друг животных. Ученый: Образование III, Конструктор II, Область знаний III, Тех уровень +II. Водитель: Танкист III, Стрелок III, Пройдоха III, Уклонение (Т) III. Охотник: Акробат II, Охотник III, Стрелок III, Сапер II, Область знаний I, Верный спутник I. Артист: Счастливчик II, Уклонение II, Обаяние II, Образование II, Обл. знаний III				
Опыт	Уровень 8				
ТП	14	КР	ср	ОП	148

ГРАЖДАНСКИЙ (СТАРЫЙ)					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	5	РАЗ:	5
СИ:	0	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	0	КО:	1	АУ:	2
					
15	5	7	3	5	6
Вооружение			Броня		
Нет			Нет		
Образование III		Проверки общих знаний +6			
Область знаний III		Специальные знания +9			
Обаяние I		Социальные проверки +2			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 0			
ТП	1	КР	мал	ОП	49

БАНДИТЫ

Байкеры, рейдеры, мародеры и анархисты создают опасность во многих зонах нового мира. Они - отбросы человечества, пытающиеся использовать остатки цивилизации. Обычно, бандиты мыслят довольно узко, хотя среди них всегда есть новоиспеченные вожди и мафиози.

БАНДИТ (НОВИЧЕК)					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	4
СИ:	2	ПО:	2	ИН:	1
СТ:	2	КО:	2	АУ:	0
					
20	10+1	10	5	10	11+2
Вооружение			Броня		
Дубинка (БО +0) Ружье (БО +2)			Кожаная броня (ББ +1)		
Акробат I		+2 к большинству атлетических проверок			
Стрелок I		+1 к дальнобойным атакам			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 1			
ТП	1	КР	ср	ОП	62

БАНДИТ (ОПЫТНЫЙ)					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	5
СИ:	3	ПО:	3	ИН:	1
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
22	11+2	11	5	13+1	11+5
Вооружение			Броня		
Боевой нож (БО +1) Штурмовая винтовка (БО +5)			Кожаная броня (ББ +2)		
Акробат I		+2 к большинству атлетических проверок			
Стрелок I		+1 к дальнобойным атакам			
Боец II		+2 к атакам ближнего боя			
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой			
Пройдоха I		+2 к проверкам лжи и торга			
Жизненная сила		ОЗ +1			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 5			
ТП	5	КР	ср	ОП	133

БАНДИТ (ОПЫТНЫЙ)					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	8	РАЗ:	5
СИ:	4	ПО:	4	ИН:	2
СТ:	3	КО:	2	АУ:	1
					
28	12+3	12	6	15+2	11+6
Вооружение			Броня		
Боевой нож (БО +2) Штурмовая винтовка (БО +6)			Бронежилет (ББ +3)		
Акробат I		+2 к большинству атлетических проверок			
Стрелок I		+1 к дальнобойным атакам			
Боец II		+2 к атакам ближнего боя			
Уклонение II		Может уклониться от двух атак за бой			
Пройдоха I		+2 к проверкам лжи и торга			
Брутальный удар III		Трижды в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Взбучка		ЗВ -5 при крит. успехе в ближнем бою			
Жизненная сила		ОЗ +1			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 10			
ТП	10	КР	ср	ОП	209

ПАУЭР-РЫЦАРИ

Пауэр-рыцари – это одновременно бич и надежда человечества. Они хорошо организованы, технологически продвинуты и владеют многими боевыми техниками, прежде всего искусством обращения с силовой броней. Типичными примерами Пауэр-рыцарей в сеттинге Гаммазойкум являются Федеральные Тамплиеры и Черная Гвардия.

ПАУЭР-РЫЦАРЬ (ПОСЛУШНИК)					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	5
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	2
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
21	11+6	8	4,5	10+2	9+5
Вооружение			Броня		
Меч (БО +2) Штурмовая винтовка (БО +5)			Легкая силовая броня (ББ +6)		
Силовая броня I		Может носить силовую броню			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 1			
ТП	1	КР	ср	ОП	74

ПАУЭР-РЫЦАРЬ (ОРУЖЕНОСЕЦ)					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	5
СИ:	3	ПО:	2	ИН:	2
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
24	11+6	9	4,5	11+3	10+6
Вооружение			Броня		
Меч (БО +3) Штурмовая винтовка (БО +6)			Легкая силовая броня (ББ +6)		
Силовая броня I		Может носить силовую броню			
Особая сила		Нет			
Стрелок I		+1 к дальнобойным атакам			
Прочность I		ОЗ +3 и проверки сопротивления +1			
Опыт		Уровень 3			
ТП	3	КР	ср	ОП	107

ПАУЭР-РЫЦАРЬ (ЛАНДСКНЕХТ)

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	6
СИ:	3	ПО:	2	ИН:	2
СТ:	3	КО:	3	АУ:	1
					
27	11+8	9	4,5	11+3	11+4
Вооружение			Броня		
Меч (БО +3) Лазерная винтовка (БО +4)			Средняя силовая броня (ББ +8)		
Силовая броня I		Может носить силовую броню			
Особая сила		Нет			
Образование I		Проверки общих знаний +2			
Стрелок I		+1 к дальнобойным атакам			
Прочность II		ОЗ +6 и проверки сопротивления +2			
Опыт		Уровень 5			
ТП	5	КР	ср	ОП	112

ПАУЭР-РЫЦАРЬ (САБКОМТУР)

ТЕЛ:	9	ЛОВ:	7	РАЗ:	6	
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	2	
СТ:	4	КО:	3	АУ:	1	
						
36	13+8	10	4,5	13+3	13+4	
Вооружение			Броня			
Меч (БО +3) Лазерная винтовка (БО +4)			Средняя силовая броня (ББ +8)			
Силовая броня I		Может носить силовую броню				
Особая сила		Нет				
Образование I		Проверки общих знаний +2				
Стрелок III		+3 к дальнобойным атакам				
Точный выстрел I		Раз в бой может прибавить свой ЛОВ к атаке в ближнем бою				
Снайпер I		ЗВ -1 при дальнобойных атаках				
Жизненная сила		ОЗ +4				
Прочность III		ОЗ +9 и проверки сопротивления +3				
Опыт		Уровень 10				
ТП	10	КР	ср	ОП	172	

ПАУЭР-РЫЦАРЬ (ПОЛУКОМТУР)

ТЕЛ:	9	ЛОВ:	7	РАЗ:	7
СИ:	4	ПО:	4	ИН:	2
СТ:	4	КО:	4	АУ:	1
					
41	13+10	11	4,5	13+9	14+6
Вооружение			Броня		
Цепной меч (БО +3) Плазменная винтовка (БО +6)			Тяжелая силовая броня (ББ +10)		
Силовая броня I		Может носить силовую броню			
Особая сила		Нет			
Образование I		Проверки общих знаний +2			
Стрелок III		+3 к дальнобойным атакам			
Точный выстрел I		Раз в бой может прибавить свой ЛОВ к атаке в ближнем бою			
Снайпер III		ЗВ -3 при дальнобойных атаках			
Взбучка		ЗВ -5 при крит. успехе в ближнем бою			
Боевой клич I		Раз в бой трое помощников получают бонус +1 ко всем проверкам на 1 К20/2 раундов			



Всегда предан П	ОЗ +10 когда защищает кодекс рыцаря				
Жизненная сила	ОЗ +9				
Прочность ПП	ОЗ +9 и проверки сопротивления +3				
Опыт	Уровень 15				
ТП	15	КР	ср	ОП	228

КУЛЬТИСТЫ

Неважно, идет ли речь о культистах древней святыни, какого-то храма, божественной сущности или даже атомной бомбы, они были, есть и будут фанатиками, защищающими свою веру во что бы то ни стало.

Культисты могут выступать заказчиками, врагами, жертвами и просто статистами.

КУЛЬТИСТ (ПОСЛУШНИК)					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	7	РАЗ:	7
СИ:	1	ПО:	1	ИН:	2
СТ:	1	КО:	1	АУ:	3
					
17	7	8	4	7+1	8+3
Вооружение			Броня		
Клинок (БО +1) Винтовка (БО +3)			Роба (ББ +0)		
Непоколебимость I		Потеря сознания при -3 ОЗ			
Образование I		Проверки общих знаний +2			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 1			
ТП	1	КР	ср	ОП	60

КУЛЬТИСТ (ЖРЕЦ)						
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	7	РАЗ:	8	
СИ:	1	ПО:	1	ИН:	3	
СТ:	1	КО:	2	АУ:	4	
						
19	7+1	9	4	7+1	9	
Вооружение			Броня			
Посох (БО +1)			Кожаная роба (ББ +1)			
Непоколебимость II		Потеря сознания при -6 ОЗ				
Образование II		Проверки общих знаний +4				
Парирование I		Получает +1 к защите, когда защищается от атаки ближнего боя				
Фанатизм I		ОЗ +10 во всех битвах, в которых защищает свой культ, свою веру, свой кодекс или свою доктрину.				
Жизненная сила		ОЗ +2				
Особая сила		Нет				
Опыт		Уровень 5				
ТП	5	КР	ср	ОП	96	

КУЛЬТИСТ (ВЫСШИЙ ЖРЕЦ)					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	7	РАЗ:	9
СИ:	1	ПО:	3	ИН:	5
СТ:	2	КО:	3	АУ:	6
					
25	7+1	10	6	7+2	10
Вооружение			Броня		
Посох (БО +2)			Кожаная роба (ББ +1)		
Непоколебимость II		Потеря сознания при -6 ОЗ			
Образование II		Проверки общих знаний +4			
Религиозный лидер		+6 к социальным проверкам			
Властное слово II		Может дважды в день применить благословение или проклятие, которые повышают боевые параметры его сподвижника на 1 или уменьшают их у врага на 1 на время одного боя. К таким параметрам относятся: защита, оба вида атак и инициатива.			



Парирование III	Получает +3 к защите, когда защищается от атаки ближнего боя				
Фанатизм III	ОЗ +30 во всех битвах, в которых защищает свой культ, свою веру, свой кодекс или свою доктрину.				
Я должен идти II	Может игнорировать все ближние и дальние атаки против себя в течение одного раунда за ранг.				
Жизненная сила	ОЗ +6				
Особая сила	Нет				
Опыт	Уровень 12				
ТП	12	КР	ср	ОП	215

ГЛАДИАТОРЫ

Гладиаторы сражаются на аренах нового времени. Они играют собачьими черепами, бьют друг друга по голове огромным устрашающим оружием и одурманивают публику кровью и мясом.

Многих гладиаторов вербуют из мирных жителей, солдат и бандитов.

Среди гладиаторов стоит выделить, прежде всего, Джаггеров, бойцов пустошей, сражающихся за собачьи черепа, а также Спидболлеров, которые борются за намагниченный шар на футуристических аренах.

ДЖАГГЕР-БЕГУН (МЛ.ЛИГА)

ТЕЛ:	7	ЛОВ:	8	РАЗ:	5
СИ:	1	ПО:	4	ИН:	1
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
26	10+2	16	8	8	10
Вооружение			Броня		
Безоружный (БО +0, ЗВ +5)			Кожаная броня (ББ +2)		
Прочность II		ОЗ +6, Сопротивление +2			
Быстрые рефлексы II		Инициатива +4			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 1			
ТП	3	КР	ср	ОП	97

ДЖАГГЕР-БЕГУН (СТ.ЛИГА)

ТЕЛ:	7	ЛОВ:	9	РАЗ:	5
СИ:	1	ПО:	5	ИН:	1
СТ:	3	КО:	3	АУ:	0
					
30	10+2	22	9+2	8	12
Вооружение			Броня		
Клепанные перчатки (БО +0)			Кожаная броня (ББ +2)		
Прочность II		ОЗ +6, Сопротивление +2			
Быстрые рефлексы IV		Инициатива +8			
Быстрота		Скорость +2			
Жизненная сила		ОЗ +4			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 8			
ТП	8	КР	ср	ОП	146

ДЖАГГЕР-ГЛАДИАТОР (МЛ.Л.)

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	4
СИ:	3	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	4	КО:	2	АУ:	0
					
25	12+3	10	6	11+1	10
Вооружение			Броня		
Посох Джаггера (БО +1)			Броня Джаггера (ББ +3)		
Непоколебимость I		Потеря сознания при -3 ОЗ			
Прочность I		ОЗ +3, Сопротивление +1			
Брутальный удар I		Раз в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 3			
ТП	3	КР	ср	ОП	90

ДЖАГГЕР-ГЛАДИАТОР (СТ.Л.)

ТЕЛ:	9	ЛОВ:	8	РАЗ:	4
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	1
СТ:	5	КО:	2	АУ:	0
					
25	14+3	10	6	11+1	10
Вооружение			Броня		
Посох Джаггера (БО +1)			Броня Джаггера (ББ +3)		
Непоколебимость III		Потеря сознания при -9 ОЗ			
Прочность III		ОЗ +9, Сопротивление +3			
Брутальный удар II		Трижды в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 8			
ТП	8	КР	ср	ОП	148

ТЕНЕВИКИ

Группы теневики включают в себя искусных ораторов, интриганов, серых кардиналов, манипуляторов и демагогов, а также шпионов и агентов. Теневики - бывалые жители пустошей и городов. Некоторые из них опытные телепаты, их называют комиссарами мыслей.

Для теневики указано заниженное значение ОП. Количество очков опыта за победу над теневики или инквизитором зависит от его власти над информацией и контроля над массами.

ТЕНЕВИК

ТЕЛ:	7	ЛОВ:	7	РАЗ:	8
СИ:	0	ПО:	1	ИН:	6
СТ:	0	КО:	2	АУ:	6
					
22	7+1	9	4,5	7	9+5
Вооружение			Броня		
Особый пистолет (БО +5)			Одежда (ББ +1)		
Особая сила		Нет			
Обаяние III		+6 ко всем социальным проверкам			
Скрытность II		+2 к проверкам скрытности и маскировки			
Мне пора III		Может игнорировать все ближние и дальние атаки против себя в течение одного раунда за ранг.			
Языковые знания III		Знание трех иностранных языков			
Дополнительные навыки		Каждый теневики владеет одним из следующих наборов навыков: Оратор: Обаяние V, Верный соратник I. Серый кардинал: Устойчивость к телепатии II, Вторая личность I. Шпион: Туз в рукаве II, Обаяние IV. Демагог: Обаяние V, Сила воли I.			
Жизненная сила		ОЗ +5			
Опыт		Уровень 10			
ТП	10	КР	ср	ОП	163*



Стрелок III	+3 к дальнобойным атакам			
Наблюдательность	+2 к восприятию			
Устойчивость к телепатии	+2 к защите от телепатических атак			
Жизненная сила	ОЗ +6			
Опыт	Уровень 10			
ТП	13	КР	ср	ОП 233

ВЕСТНИКИ РАЗРУХИ

Вестники разрухи - это одинокие странники постапокалиптических пустошей. Как правило, они последние выжившие из своего анклава, ищущие свои поработенные семьи, или желающие отомстить за них. Некоторые из них охотятся за головами или технологиями, другие торгуют экзотическими товарами, третьи становятся картографами, скаутами или старателями.

КОМИССАР МЫСЛЕЙ					
ТЕЛ:	7	ЛОВ:	7	РАЗ:	9
СИ:	0	ПО:	1	ИН:	4
СТ:	0	КО:	3	АУ:	5
					
28	6+2	8	4,5	6	13+6
Вооружение			Броня		
Тяжелый пистолет (БО +6)			Кожаное пальто (ББ +2)		
Особая сила		Телепатия 15: Отвлечение, Сон, Эмоциональное внушение, Эпилепсия, Галлюцинация, Ужас, Головная боль, Головокружение, Настроение толпы, Власть над толпой, Телепатический разговор, Вертиго, Верь мне			
Обаяние I		+2 ко всем социальным проверкам			
Скрытность I		+1 к проверкам скрытности и маскировки			
Прочность II		ОЗ +6, Сопротивление +2			
Языки		Знание четырех языков			
Мастер манипуляций II		+2 ко всем проверкам телепатии			
Контроль толпы II		+2 ко всем проверкам телепатии, действующим на несколько целей			
Мультипараллельная телепатия		Телепатические способности охватывают сразу до 15-ти целей			

ВЕСТНИК (РАЗВЕДЧИК)						
ТЕЛ:	7	ЛОВ:	7	РАЗ:	6	
СИ:	1	ПО:	3	ИН:	1	
СТ:	3	КО:	3	АУ:	0	
						
22	10+2	10	6,5	8+2	12+4	
Вооружение			Броня			
Штурмовая винтовка (БО +4) Мачете (БО +2)			Кожаная броня (ББ +2)			
Стрелок II		+2 к дальнобойным атакам				
Наблюдательность II		+4 к восприятию				
Свинцовая кожа I		+2 к Сопротивлению радиации				
Особая сила		Нет				
Жизненная сила		ОЗ +2				
Опыт		Уровень 4				
ТП	4	КР	ср	ОП	91	



ХАЛКИ-ВОИНЫ

Халки населяют большие разрушенные города, а также часть пустошей. Их воинственный нрав и brutальный подход к действиям делают их частыми противниками других переживших Апокалипсис.

ХАЛК (БОЕВИК)

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	4
СИ:	6	ПО:	0	ИН:	0
СТ:	6	КО:	0	АУ:	0
					
48	15	8	4	15+4	8+3
Вооружение			Броня		
Двуручный молот (БО +4) Охотничье ружье (БО +3)			Лохмотья (ББ +0)		
Халк		Расовые особенности халков: запущенность, чувствительность к свету, большой размер, выносливость			
Боец I		+1 к атакам ближнего боя			
Брутальный удар I		Раз в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 1			
ТП	1	КР	бол	ОП	106

ВЕСТНИК (СТРАЖ)

ТЕЛ:	7	ЛОВ:	8	РАЗ:	6
СИ:	1	ПО:	3	ИН:	2
СТ:	4	КО:	3	АУ:	1
					
29	11+3	11	7	8+3	14+5
Вооружение			Броня		
Штурмовая винтовка (БО +5) Мачете (БО +3)			Куртка рейнджера (ББ +3)		
Стрелок III		+3 к дальнобойным атакам			
Наблюдательность II		+4 к восприятию			
Прочность II		ОЗ +6, Сопротивление +2			
Свинцовая кожа I		+2 к Сопротивлению радиации			
Точный выстрел I		Раз в бой может прибавить свой ЛОВ к атаке в дальнем бою			
Верный спутник		Героический пес сопровождает рейнджера			
Особая сила		Нет			
Жизненная сила		ОЗ +2			
Опыт		Уровень 8			
ТП	8	КР	ср	ОП	91

ХАЛК (МЛАДШИЙ КОМАНДИР)

ТЕЛ:	9	ЛОВ:	8	РАЗ:	4
СИ:	6	ПО:	0	ИН:	1
СТ:	6	КО:	2	АУ:	0
					
49	16+3	8	4	18+5	10+4
Вооружение			Броня		
Большой меч (БО +5) Пулемет (БО +4)			Средняя броня (ББ +3)		
Халк		Расовые особенности халков: запущенность, чувствительность к свету, большой размер, выносливость			
Боец III		+3 к атакам ближнего боя			

Брутальный удар III	Трижды в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Особая сила	Нет			
Опыт	Уровень 5			
ТП	5	КР	бол	ОП 157

ХАЛК (БОЕВОЙ МАСТЕР)					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	8	РАЗ:	5
СИ:	6	ПО:	2	ИН:	2
СТ:	6	КО:	2	АУ:	1
					
59	16+5	10	6	18+5	12+4
Вооружение			Броня		
Большой меч (БО +5) Пулемет (БО +4)			Тяжелая броня (ББ +5)		
Халк		Расовые особенности халков: запущенность, чувствительность к свету, большой размер, выносливость			
Боец III		+3 к атакам ближнего боя			
Брутальный удар III		Трижды в бой может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Прочность III		ОЗ +9, Сопротивление +3			
Парирование II		Получает +2 к защите, когда защищается от атаки ближнего боя			
Коси их всех! I		Каждый ранг позволяет раз в бой использовать автоматический огонь свободным действием			
Стрелок II		+2 к атакам дальнего боя			
Особая сила		Нет			
Опыт		Уровень 10			
ТП	10	КР	бол	ОП	259

ЖИВОТНЫЕ

В этом мире все еще есть не только мутанты, но и нормальные или слабомутировавшие животные, как дикие, так и домашние.

АЛЛИГАТОРЫ

Аллигаторы живут в реках, низинах и около болот, а также в канализации и затопленных бункерах.

АЛЛИГАТОР					
ТЕЛ:	12	ЛОВ:	10	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	5	ИН:	0
СТ:	4	КО:	0	АУ:	0
					
78	18	15	9	16	-
Вооружение			Броня		
Сильный укус (БО +2, ЗВ-2)			Чешуйчатый панцирь (ББ +2)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Плавание		Может не только ходить, но и плавать			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Трофеи: 1А:12					
ТП	10	КР	бол	ОП	151

МЕДВЕДИ

Медведи смогли снова свободно распространиться по миру после краха цивилизации и ухода людей из больших городов.

МЕДВЕДЬ					
ТЕЛ:	12	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	3	КО:	0	АУ:	0
					
75	16	12	8	17	-
Вооружение			Броня		
Удар лапой (БО +2, ЗВ-2)			Шерсть (ББ +1)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			

Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Трофеи:	1А:16				
ТП	9	КР	бол	ОП	139

ХИЩНЫЕ ПТИЦЫ

К большим хищным птицам относятся орел, сокол и гриф, их параметры примерно такие:

ХИЩНАЯ ПТИЦА					
ТЕЛ:	3	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	1	ПО:	3	ИН:	0
СТ:	0	КО:	1	АУ:	1
					
7	4	11	5	5	-
Вооружение			Броня		
Когти (БО +1)			Перья (ББ +1)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Пикирование		Пролетев дистанцию не меньше Скорости х2, может совершить штурмовую атаку с бонусом ТЕЛ во время движения этом же раунде, но не до или после			
Трофеи: 1А:8					
ТП	1	КР	мал	ОП	52

СОБАКИ

Сюда относятся как одичавшие собаки, так и верные спутники людей.

СОБАКА					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	6	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	3	ИН:	0
СТ:	0	КО:	0	АУ:	0
					
11	6	9	6	9	-
Вооружение			Броня		
Укус (БО +1)			Шерсть (ББ +1)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Трофеи:		1А:2			
ТП	1	КР	мал	ОП	31

ЛОШАДИ

Лошади – необходимые домашние животные в большинстве анклавов. Во многих районах лошади заменили технические средства передвижения.

ЛОШАДЬ					
ТЕЛ:	10	ЛОВ:	11	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	7	ИН:	0
СТ:	2	КО:	0	АУ:	0
					
66	12	18	10	14	-
Вооружение			Броня		
Удар копытом (БО +2)			Нет		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Трофеи:		Нет			
ТП	4	КР	бол	ОП	101

ХИЩНЫЕ КОШКИ

Большие кошки, такие как рыси, гепарды и пумы относятся к этой категории. Львы и тигры имеют героические параметры.

ХИЩНАЯ КОШКА					
ТЕЛ:	7	ЛОВ:	10	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	5	ИН:	0
СТ:	1	КО:	0	АУ:	0
					
27	9	15	9	12	-
Вооружение			Броня		
Когти и зубы (БО +2, ЗВ -1)			Шерсть (ББ +1)		
Много атак		Может провести 1 дополнительную атаку в раунд			
Темновидение		Может видеть при плохом освещении также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Трофеи:		1А:12			
ТП	2	КР	бол	ОП	84

ВОЛКИ

Волки бродят по лесам и покинутым городам в поисках пищи и новых территорий.

ВОЛК					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	1	КО:	0	АУ:	0
29	10	11	7	13	-
Вооружение			Броня		
Когти и зубы (БО +2, ЗВ -1)			Шерсть (ББ +1)		

Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Темновидение	Может видеть при плохом освещении также хорошо, как днем				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Трофеи:	1А:8				
ТП	2	КР	сп	ОП	84

МУТАНТЫ

АКЕФАЛОН



Акефалоны – это безголовые лошади, которых жители пустошей содержат большими стадами, чтобы кормить сельское население их зараженным мясом. Акефалоны слепы и глухи. Их биология, стадная жизнь и способы ориентирования почти не изучены. Известно только, что они питаются при помощи специального щупальца на теле.

АКЕФАЛОН					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	12	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	6	ИН:	0
СТ:	3	КО:	0	АУ:	0
					
50	12	18	7	12	-
Вооружение			Броня		
Удар копытом (БО +2, ЗВ -2)			Нет		
Слепой		-8 ко всем проверкам зрения, нельзя ослепить			
Иммунитет к радиации		Полный иммунитет к радиации			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ. Критический успех позволяет заново отрастить потерянную часть тела			
Трофеи:		1А:12			
ТП	2	КР	бол	ОП	84

ЧУЖИЕ

Никто не знает, действительно ли это инопланетяне или просто существа, подвергшиеся экстремальной мутации. Чужие живут в пещерах под разрушенными городами или в дикой местности. Они собирают технические артефакты и нагромождают их вокруг причудливых обелисков и алтарей, чьего предназначения никто не знает. Иногда они строят диковинные летательные аппараты или антенны. Они часто похищают людей, чтобы проводить над ними исследования и опыты.

ЧУЖОЙ					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	10
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	1
СТ:	2	КО:	3	АУ:	2
					
20	12	7	5	12	17
Вооружение			Броня		
Дезинтегратор (БО +6)			Защитный костюм (ББ+2)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Трофеи:		2Е:16			
ТП	2	КР	ср	ОП	94

БЕЗУМНЫЕ ГЛАЗА-МУТАНТЫ

Эти необычные существа обитают в руинах сильно зараженных городов. Они зарождаются в телах людей и животных, умерших от лучевой болезни. Глаза отделяются от тела, вырастают и начинают жить своей жизнью. Часто левый и правый глаз друг друга терпеть не могут и потому сражаются.

БЕЗУМНЫЕ ГЛАЗА-МУТАНТЫ					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	8	РАЗ:	3
СИ:	4	ПО:	4	ИН:	2
СТ:	4	КО:	3	АУ:	1
					
40	15	12	8	9	-
Вооружение			Броня		
Жало на ноге (БО +0)			Суперхитин (ББ+3)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			

Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Парализующий взгляд	Безумный глаз-мутант может испускать парализующую вспышку, которая парализует на 1К20 раундов всех, кто находится в поле зрения глаза, и проваливает проверку на ТЕЛ+АУ. Только левые глаза обладают такой способностью.				
Рефлексы монстра	Инициатива +2				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Смертельный взгляд	Безумный глаз-мутант может испускать смертельную вспышку, которая наносит 2К20 урона всем, кто находится в поле зрения глаза. От этого урона нельзя защититься. Только правые глаза обладают такой способностью.				
ТП	3	КР	ср	ОП	151



АНОМАЛИИ

Аномалии – это паранормальные явления неизвестной природы. Как правило, они появляются в виде теней или блуждающих огоньков, привлекающих людей и животных на погибель. Кто-то говорит, что аномалии возникли из-за атомных взрывов, когда человеческие тела резко исчезли, оставив только облученную душу. Некоторые аномалии вырвались из компьютерных миров и теперь ищут жертв в реальном мире, другие являются останками сгоревших параменталов, исполненные ненавистью ко всему живому. Даже ходят слухи о Сингулярности – аномалии, способной влиять на время.

РАДИОАКТИВНАЯ АНОМАЛИЯ					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	4	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	3	КО:	1	АУ:	0
					
5	9+10	13	5	20	-
Вооружение			Броня		
Пылающее прикосновение (БО +4)			Аура (ББ+10)		
Уязвимость		Только ионизирующее оружие и ЭМИ, а также параментальные атаки, наносят урон Аномалии			
Бестелесность		Существо бестелесно и не подвержено ядам, болезням и атакам физическим оружием			
Рефлексы монстра IV		Инициатива +8			
Парение		Может не только ходить, но и парить. При спринте скорость движения удваивается			
Радиоактивность II		При сражении с существом все участники в радиусе 5 метров от него получают дозу радиации с ХП 10. Каждая успешная ближняя атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 10.			
Телепатическая приманка		Может посылать существо телепатическую приманку и призывать его к себе, если существо провалит проверку на РАЗ+ИН+Уровень.			
Трофеи:	Нет				
ТП	4	КР	ср	ОП	143



ТЕНЕВАЯ АНОМАЛИЯ					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	4	РАЗ:	2
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	5	КО:	1	АУ:	0
					
8	9+10	5	5	22	-
Вооружение			Броня		
Холодное прикосновение (БО +4)			Аура (ББ+10)		
Уязвимость		Только ионизирующее оружие и ЭМИ, а также паранормальные атаки, наносят урон Аномалии			
Бестелесность		Существо бесплотнo и не подвержено ядам, болезням и атакам физическим оружием			
Парение		Может не только ходить, но и парить. При спринте скорость движения удваивается			
Радиоактивность I		При сражении с существом все участники в радиусе 2 метров от него получают дозу радиации с ХП 5. Каждая успешная ближняя атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 5.			
Деградация		Уменьшает РАЗ на 1 за попадание. Жертва с РАЗ 0 безвольна. РАЗ восстанавливается по 1 в неделю.			
Трофеи:		Нет			
ТП	5	КР	ср	ОП	120

ВИРТУАЛЬНАЯ АНОМАЛИЯ					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	12	РАЗ:	2
СИ:	2	ПО:	8	ИН:	0
СТ:	5	КО:	5	АУ:	0
					
5	15+10	5	5	-	25
Вооружение			Броня		
Ионный разряд (БО +2/+6)			Аура (ББ+10)		
Уязвимость		Только ионизирующее оружие и ЭМИ, а также паранормальные атаки, наносят урон Аномалии			
Бестелесность		Существо бесплотно и не подвержено ядам, болезням и атакам физическим оружием			

Парение	Может не только ходить, но и парить. При спринте скорость движения удваивается				
ЭМИ-поле I	Существо слабо ионизировано. При встрече с существом нужно раз в день сделать успешную проверку сопротивления импульсам +0, чтобы не получить 1 пункт Дегенерации (только для киборгов и технических организмов).				
Деградация	Уменьшает РАЗ на 1 за попадание. Жертва с РАЗ 0 безвольна. РАЗ восстанавливается по 1 в неделю.				
Трофеи:	Нет				
ТП	3	КР	ср	ОП	109

ПАРАНОРМАЛЬНАЯ АНОМАЛИЯ					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	4	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	3	КО:	1	АУ:	0
					
15	5+10	9	5	20	-
Вооружение			Броня		
Нет			Аура (ББ+10)		
Уязвимость		Только ионизирующее оружие и ЭМИ, а также паранормальные атаки, наносят урон Аномалии			
Бестелесность		Существо бесплотно и не подвержено ядам, болезням и атакам физическим оружием			
Рефлексы монстра II		Инициатива +4			
Паранормал 20		Может использовать следующие паранормальные способности: <i>Головная боль, Ужас, Галлюцинация, Кровоизлияние в мозг, Подчинение, Кататония, Отвлечение, Управление животным</i>			
Трофеи:		Нет			
ТП	4	КР	ср	ОП	105

АРАХНОМЕХИ

Арахномехи – это гибридные организмы, состоящие из механических частей и органического мозга.

Их внутренние программы и подпрограммы усиливаются их инстинктом убийцы.

Арахномехи используются, в основном, как охранники.

АРАХНОМЕХ					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	4
СИ:	5	ПО:	4	ИН:	3
СТ:	5	КО:	6	АУ:	2
					
55	16	14	7	14	18
Вооружение			Броня		
Плазменная пушка (БО +4)			Титановая рама (ББ+3)		
Страх II		Дважды в битву может использовать Страх. Все, кто не прошел проверку на РАЗ+ИН+Уровень, напуганы до конца боя и получают штраф -2 ко всем проверкам. При крит. провале жертва обращается в бегство.			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественная броня		ББ +3, не уменьшается			
Трофеи:		1А:20			
ТП	6	КР	бол	ОП	166

КОРОЛЕВА АРАХНОМЕХОВ					
ТЕЛ:	14	ЛОВ:	6	РАЗ:	5
СИ:	7	ПО:	3	ИН:	3
СТ:	7	КО:	6	АУ:	2
					
180	26	9	8	21	21
Вооружение			Броня		
Супер-миниган (БО +9)			Дюрантиевая рама (ББ+5)		
Страх V		Пять раз в битву может использовать Страх. Все, кто не прошел проверку на РАЗ+ИН+Уровень, напуганы до конца боя и получают штраф -5 ко всем проверкам. При крит. провале жертва обращается в бегство.			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественная броня		ББ +5, не уменьшается			

Затапывание		Может совершить атаку с штрафом - 6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.			
Трофеи:	3А:20				
ТП	22	КР	гиг	ОП	354



БЭРХЕМОС

Эти сильные медведеподобные мутанты размером с дом представляют опасность для большинства поселений.

Их происхождение неизвестно.

Когда где-нибудь появляется такой мутант, то нужен танк, чтобы сразиться с ним «в лоб». Человек, победивший Бэрхемоса наверняка станет пожизненным героем.

БЭРХЕМОС					
ТЕЛ:	15	ЛОВ:	6	РАЗ:	2
СИ:	5	ПО:	3	ИН:	0
СТ:	8	КО:	4	АУ:	0
					
155	23+4	9	12	20+4	-
Вооружение			Броня		
Укус (БО +5, ЗВ -4)			Шкура (ББ+4)		
Уда лапой (БО +4, ЗВ -4)					

Много атак	Может провести 1 дополнительную атаку в раунд				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Естественная броня	ББ +4, не уменьшается				
Кислотная кровь	При попадании в ближнем бою кровь брызгает на атакующего, снижая его ББ на 1, если он не проходит проверку на ЛОВ+ПО.				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Затаптывание	Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Трофеи:	3А:20				
ТП	25	КР	гиг	ОП	302

ВЗДУТЫЕ ЗОМБИ

Вздутые зомби – это особый вид зомби. Мозговой червь попадает в тело живого человека и сжирает его мозг, таким образом создавая ходящего безмозглого мертвеца. Спустя 1К20 дней вздутый зомби, способный двигаться и разговаривать как человек, отправляется к группе людей, чтобы в удобный момент взорваться и выпустить 1К20 новых мозговых червей. В областях, где вздутые зомби не редкость, жители человеческих поселений имеют привычку раздевать всех новоприбывших, чтобы познать их с дробовиком, если у них обнаружится сильно вздутый живот.

ВЗДУТЫЙ ЗОМБИ					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	5
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	1
СТ:	1	КО:	1	АУ:	2
					
19	19	8	6	10	-
Вооружение			Броня		
Взрыв			Нет		
Взрыв	Взрыв наносит 2К20 пунктов урона (нет защиты) и выпускает 1К20 мозговых червей. Они должны провести успешную атаку (Удар 14) в первом же раунде, чтобы инфицировать человека, иначе они тут же умирают.				
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Трофеи: Нет					
ТП	4	КР	ср	ОП	72

БРЕЙН-БРЮТ

Брейн-брют – это гибрид маленького и хлипкого гнома (Брейн) с высоким интеллектом и, иногда, параспособностями, и большого бестолкового носителя, бойца и охранника (Брют). Брейн-брют часто выступает в качестве подручного и «правой руки» могучих Варлордов пустошей. Единство телепата с телом боевой машины представляет исключительную опасность в бою.

БРЕЙН					
ТЕЛ:	4	ЛОВ:	6	РАЗ:	9
СИ:	0	ПО:	0	ИН:	4
СТ:	0	КО:	1	АУ:	3
					
24	4+1	7	3	4	7+2
Вооружение			Броня		
Пистолет (БО +2)			Кожа (ББ+1)		

Параментал 18	Может использовать следующие параментальные способности: Эмоциональное внушение, Эмоциональный радар, Просмотр мыслей, Сканирование мыслей, Детектор лжи, Головная боль, Ужас, Галлюцинация, Кровоизлияние в мозг, Подчинение, Отвлечение, Головокружение, Телепатический блок, Восприятие толпы.				
Область знаний III	+6 ко всем проверкам знаний				
Артиллерист III	+3 к атакам из закрепленного оружия				
Уклонение II	Может уклониться дважды в бой				
Трофеи:	3A:12, 2B:15, 1C:15, 1D:12				
ТП	4	КР	мал	ОП	79

БРЮТ					
ТЕЛ:	10	ЛОВ:	8	РАЗ:	2
СИ:	6	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	4	КО:	2	АУ:	0
					
62	14+2	10	6	16+2	-
Вооружение			Броня		
Дубина (БО +2)			Кожа (ББ+2)		
Взбучка I		Крит. успех при атаке дробящим оружием снижает ЗВ врага на 5 против этой атаки.			
Ранение III		Снижает защиту врага на 3 против атак ближнего боя.			
Восприятие III		+6 ко всем проверкам восприятия			
Трофеи:		2А:20, 2В:10, 1С:12			
ТП	7	КР	бол	ОП	134

КАРНАКСЫ

Карнакс – это мутировавший большой хищник (тигр, лев, пума), обитающий в разной местности.

Превратившаяся в панцирь бесшерстная кожа, три глаза, острые когти и украшенный шипом хвост внушают страх перед этим хищником.

Карнакс предпочитает охотиться на людей и зомби.

КАРНАКС

ТЕЛ:	9	ЛОВ:	10	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	5	ИН:	0
СТ:	3	КО:	0	АУ:	0
					
31	12+2	15	8	14	-
Вооружение			Броня		
Когти и зубы (БО +2)			Панцирная кожа (ББ +2)		
Много атак		Может провести 1 дополнительную атаку в раунд			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Ночное видение		Ночное видение			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Трофеи:		1А:15			
ТП	3	КР	бол	ОП	105

КИБЕРЛОРД

Киберлорд – король постапокалиптического поля битвы. Исполнительский гуманоид дьявольской наружности с межпространственным ракетометом в руках. Выжили лишь немногие из тех, кто его видел. Киберлорд, как правило, появляется рядом с телепортами и, обычно, контролирует других мутантов, если они оказались рядом.

КИБЕРЛОРД

ТЕЛ:	20	ЛОВ:	10	РАЗ:	6
СИ:	12	ПО:	8	ИН:	2
СТ:	12	КО:	8	АУ:	2
400	38	18	12	32	42

Вооружение		Броня			
Ракетомет (БО +10)		Кожа демона (ББ +6)			
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Атака дыханием	Каждые К20 раундов может извергать пламя (БО+4) в виде конуса длиной КОх5 метров. Защита не бросается против этого урона, ББ цели уменьшается на 1 за каждое попадание.				
Отбрасывание	Крит. успех при атаке в ближнем бою отбрасывает цель (если она меньше на 1+ категорию) на урон/3 метров назад. Цель получает повреждения от падения (защита бросается) и падает на землю.				
Затаптывание	Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Трофеи:	4А:20, 3Е:20				
ТП	50	КР	гиг	ОП	644

ВЫРОДКИ

Выродки – это крайне неоднородная группа мутантов, давно потерявших разум. Не стоит причислять их к нежити, как зомби, хотя их асоциальное и деструктивное поведение очень похоже. Выродки обычно обитают в зараженных городских центрах, туннелях метро, на старых свалках и атомных электростанциях. Они способны собираться в большие группы и владеют основами коммуникации. Как правило, их рассматривают не как людей, а как диких животных, представляющих угрозу.

Бранты – большие и brutальные существа, чей интеллект не превышает собачий. Квиссы – быстрые и смертельные разбойники, Нерды – руководители, владеющие телепатией или телекинезом. Все выродки питаются, прежде всего, мясом, в том числе человеческим.

БРАНТ					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	3	РАЗ:	2
СИ:	4	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	3	КО:	0	АУ:	0
					
30	12	4	3	15	-
Вооружение			Броня		
Кулаки (БО +0, 3В -2)			Нет		
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Брутальный удар I		Раз в день может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Трофеи:		1А:10, 2В:20, 1С:15			
ТП	2	КР	ср	ОП	87

КВИСС					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	10	РАЗ:	4
СИ:	1	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	1	КО:	3	АУ:	0
					
17	8	14	8	10	-
Вооружение			Броня		
Когти (БО +2)			Нет		
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Стенобежец	Может передвигаться по стенам и потолку с нормальной скоростью. Может спрыгнуть на врага с ударом, увеличенным на ТЕЛ				
Трофеи:	1А:12, 2В:20, 1С:14				
ТП	2	КР	ср	ОП	78

НЕРД

НЕРД					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	5	РАЗ:	9
СИ:	0	ПО:	1	ИН:	3
СТ:	0	КО:	1	АУ:	3
					
15	4	6	4	5	-
Вооружение			Броня		
Нет			Нет		
Параментал 15		Может использовать все параментальные способности одной из дисциплин (по выбору) до 4-го уровня включительно.			
Трофеи:		1A:10, 1B:20, 1C:20, 1D:12			
ТП	2	КР	ср	ОП	75

ВЫРОДОК (ЛОРД-МУТАНТ)

Лорд-мутанты – это особо сильные Бранты, часто выступающие предводителями маленьких групп, а иногда даже уважаемыми гладиаторами или солдатами в человеческих государствах.

Они гораздо умнее своих глупых сородичей, поэтому в состоянии общаться и вести переговоры с людьми. Халки питают к лорд-мутантам особую ненависть. Обычные люди часто считают их одной и той же расой, из-за чего халки временами подвергаются гонениям.



ЛОРД-МУТАНТ

ЛОРД-МУТАНТ					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	6	РАЗ:	2
СИ:	7	ПО:	2	ИН:	2
СТ:	7	КО:	5	АУ:	0
					
54	16+3	8	5	13+2	11
Вооружение			Броня		
Мощные кулаки (БО +2, ЗВ -4)			Экзосталь (ББ+3)		
Уклонение I		Может уклониться от одной атаки за бой			
Брутальный удар III		Трижды в день может прибавить свой ТЕЛ к атаке в ближнем бою			
Прочность V		ОЗ +15, Сопротивление +5			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Два оружия V		Может атаковать дважды в ход без штрафов			
Трофеи: 1А:10, 1В:20, 1С:20, 1D:12					
ТП	21	КР	бол	ОП	263

ВЫРОДОК (АНГЕЛ-МУТАНТ)

Ангел-мутант – это очень быстрый и ловкий Квисс. Часто ему удается сделать себе имя как охотнику за головами или киллеру, хотя полноценного признания среди людей ему все равно не найти. Ангел быстр, безжалостен, смертоносен и полон ненависти к людям. Он убивает быстро и тихо, и благодаря своим способностям нередко находит работу у могучих полководцев.



АНГЕЛ-МУТАНТ

ТЕЛ:	6	ЛОВ:	10	РАЗ:	4
СИ:	2	ПО:	8	ИН:	3
СТ:	4	КО:	9	АУ:	3
					
36	15	18	9	14	19+5
Вооружение			Броня		
Снайперская винтовка (БО +5, ЗВ -3)			Нет		
Уклонение V		Может уклониться от пяти атак за бой			
Снайпер III		Уменьшает ЗВ от выстрелов на 3			
Стенобежец		Может передвигаться по стенам и потолку с нормальной скоростью. Может спрыгнуть на врага с ударом, увеличенным на ТЕЛ			
Сокрушительный выстрел I		Раз в бой можно сделать выстрел с бонусом +10. От него нельзя защититься			
Трофеи: 2А:20, 2В:20, 2С:20, 1D:20					
ТП	25	КР	ср	ОП	223

ВЫРОДОК (СУПЕРМОЗГ)

Супермозг – это выродок с выдающимися психокинетическими и ментальными способностями. Он ученый и исследователь, зачастую также телепат. Супермозг, как правило, служит влиятельным властелинам в качестве советника, сумасшедшего ученого или скрупулёзного экспериментатора.



СУПЕРМОЗГ

ТЕЛ:	5	ЛОВ:	5	РАЗ:	12
СИ:	1	ПО:	2	ИН:	8
СТ:	1	КО:	3	АУ:	8
					
25	16	7	4	12	8
Вооружение			Броня		
Руки (БО +0)			Нет		
Уклонение III		Может уклониться от трех атак за бой			
Параментал 25		Может использовать все параментальные способности одной из дисциплин (по выбору) до 15-го уровня включительно.			

Знания V	Проверки на области знаний упрощаются на 10				
Трофеи:	3A:10, 1B:20, 1C:20, 3D:20				
ТП	12	КР	ср	ОП	180

ЭНЕРГОАРХОНТЫ

Энергоархонт - это огромный противник, окутанный синим или белым огнем. Он образуется при соединении друг с другом восьми энергосфер. Обычно энергоархонты появляются рядом с большими скоплениями энергии (ядерные реакторы, центры электростанций, высоковольтные генераторы и т.д.). Энергоархонт способен использовать ОЗ для создания энергосфер.

ЭНЕРГОАРХОНТ					
ТЕЛ:	14	ЛОВ:	10	РАЗ:	3
СИ:	3	ПО:	6	ИН:	1
СТ:	7	КО:	5	АУ:	3
					
41	31	16	8	22	18
Вооружение			Броня		
Энергоразряд (БО +3/+6, ЗВ -4) Пламенный удар (БО+5/+8, ЗВ-4)			Бестелесный (+10)		
Уязвимость		Ионизирующее оружие и ЭМИ, а также параментальные атаки наносят урон Архонту			
Бестелесность		Существо бесплотно и не подвержено ядам, болезням и атакам физическим оружием			
Создать энергосферу		Каждые 1К20 дней неповрежденный Архонт может создавать энергосферу и таким образом размножаться.			
Передача энергии		Энергосферы и Архонт могут обмениваться ОЗ свободным действием			
Сверхновая		Вместо атаки Архонт может совершить суицид. Взрыв наносит 3К20 урона, от которого нельзя защититься.			
Парение		Может не только ходить, но и парить. При спринте скорость движения удваивается			
Трофеи: Нет					
ТП	17	КР	бол	ОП	257

ЭНЕРГОСФЕРЫ

Энергосферы похожи на аномалии. Об их существовании хорошо известно, но они совершенно не изучены. В основном, они встречаются рядом с районами, подвергнувшимся радиоактивному заражению, и агрессивно защищают свою территорию. Энергосферы, как правило, держатся группами от восьми до двадцати членов.

Энергосферы могут передавать друг другу ОЗ в случае, если одна из них будет повреждена (при том, что лишь немногие виды оружия способны ранить их).

ЭНЕРГОСФЕРА					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	12	РАЗ:	1
СИ:	0	ПО:	6	ИН:	0
СТ:	4	КО:	0	АУ:	0
					
15	12+10	16	10	10	14
Вооружение			Броня		
Энергоразряд (БО +2/+4)			Бестелесный (+10)		
Уязвимость		Ионизирующее оружие и ЭМИ, а также параментальные атаки наносят урон энергосфере			
Бестелесность		Существо бесплотно и не подвержено ядам, болезням и атакам физическим оружием			
Создать Архонта		8 энергосфер могут объединиться в Энергоархонта. Превращение занимает 1к20/2 раундов, в течение которых объединенная энергосфера очень уязвима – ОЗ 10 и Защита 10.			
Передача энергии		Энергосферы и Архонт могут обмениваться ОЗ свободным действием			
Сверхновая		Вместо атаки Архонт может совершить суицид. Взрыв наносит 1К20 урона, от которого нельзя защититься.			
Парение		Может не только ходить, но и парить. При спринте скорость движения удваивается			
Трофеи: Нет					
ТП	7	КР	ср	ОП	153

ГНИЮЩИЕ ШАТУНЫ

Гниющий шатун – это зомби, зараженный особым грибом, который запускает процесс брожения внутри тела, отчего туловище зомби вздувается в нескольких местах. Его единственная цель – взорваться рядом с человеком, нанеся ему сильные повреждения, и опрыскав жертву спорами грибка. Грибок безвреден для человека, но если последнего сожрут зомби (что вполне вероятно, учитывая ранения, полученные от взрыва), то споры заражат этих зомби. Гниющих шатунов часто путают с вздутыми зомби.

ГНИЮЩИЙ ШАТУН					
ТЕЛ:	10	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	1	ПО:	0	ИН:	0
СТ:	1	КО:	0	АУ:	0
					
21	13	3	2	13	-
Вооружение			Броня		
Когти (БО +2)			Ничего не чувствует (ББ+2)		
Взрыв		Взрыв наносит 1К20 пунктов урона (нет защиты).			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Естественное оружие		Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.			
Трофеи: 1А:12, 1В:14					
ТП	2	КР	ср	ОП	80

ГРЕМЛИНЫ

Гремлины – злобные твари, ненавидящие все технические устройства и их пользователей. Они хватают машины, электронику и технологические предметы экипировки, особенно, если человек от них сильно зависит. Гремлины питаются

человеческим мясом, но слишком малы и трусливы, чтобы открыто вступать в конфронтацию, поэтому предпочитают действовать скрытно.



ГРЕМЛИН					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	9	РАЗ:	6
СИ:	1	ПО:	3	ИН:	1
СТ:	1	КО:	3	АУ:	0
					
16	6	12	6	6	12
Вооружение			Броня		
Когти и зубы (БО +1)			Нет		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Несчастье		Гремлин может один раз в битву спровоцировать крит. провал одной из проверок противника.			
Трофеи: 1В:14					
ТП	1	КР	мал	ОП	74

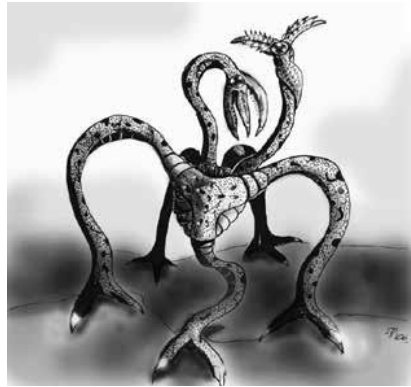
ГЕПТАПРЕДЫ

Эти существа обитают в городах и под землей и охотятся на малых и средних животных, оказавшихся в их ареале, не брезгуя, в том числе, и своими сородичами. Гептапреды способны быстро передвигаться по туннелям и подвалам благодаря семи щупальцам, каждое из которых оканчивается пастью.

Способность видеть в темноте и молниеносные рефлексy их крайне эффективными хищниками.

Известны различные виды гептапредов, отличающиеся размерами, предпочтениями и степенью опасности.

СЕРЫЙ ГЕПТАПРЕД					
ТЕЛ:	4	ЛОВ:	8	РАЗ:	2
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	0
СТ:	2	КО:	2	АУ:	0
					
16	8	13	5	11	-
Вооружение			Броня		
Щупальце (БО +2)			Хитиновая кожа (ББ +2)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Рефлексы монстра I		Инициатива +2			
Много атак		Может провести 3 дополнительных атаки в раунд			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Трофеи: 1А:10					
ТП	1	КР	ср	ОП	112



ЗЕЛЕНЬЙ ГЕПТАПРЕД					
ТЕЛ:	12	ЛОВ:	10	РАЗ:	2
СИ:	6	ПО:	6	ИН:	0
СТ:	5	КО:	4	АУ:	0
					
57	19	20	6	20	-
Вооружение			Броня		
Щупальце (БО +2)			Хитиновая кожа (ББ +2)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Рефлексы монстра II		Инициатива +4			
Много атак		Может провести 3 дополнительных атаки в раунд			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Трофеи: 1А:12					
ТП	9	КР	бол	ОП	204

БЕЛЫЙ ГЕПТАПРЕД					
ТЕЛ:	16	ЛОВ:	14	РАЗ:	3
СИ:	4	ПО:	4	ИН:	1
СТ:	4	КО:	6	АУ:	0
					
86	24	22	6	24	-
Вооружение			Броня		
Щупальце (БО +4)			Хитиновая кожа (ББ +4)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +4, не уменьшается			
Рефлексы монстра II		Инициатива +4			
Много атак		Может провести 3 дополнительных атаки в раунд			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Трофеи:		1А:14			
ТП	12	КР	гиг	ОП	226

КРАСНЫЙ ГЕПТАПРЕД					
ТЕЛ:	20	ЛОВ:	14	РАЗ:	4
СИ:	10	ПО:	4	ИН:	2
СТ:	10	КО:	4	АУ:	2
					
220	36	22	8	36	18
Вооружение			Броня		
Щупальце (БО +6, ЗВ -4)			Хитиновая кожа (ББ +8)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +4, не уменьшается			
Рефлексы монстра II		Инициатива +4			
Много атак		Может провести 3 дополнительных атаки в раунд			

Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Атака дыханием	Каждые 20 раундов может извергать плазму (БО+4) в виде конуса длиной КОх5 метров. Защита не бросается против этого урона.				
Затаптывание	Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Трофеи:	1А:16				
ТП	34	КР	исп	ОП	422

МОЗГ В КОРОБКЕ

Мозг в ящике или стеклянном сосуде. Радиоактивное излучение привело к тому, что он все еще активен и даже способен к общению посредством телепатии. Мозги в коробке обладают выдающимися интеллектом, чья сила увеличивается в контакте с другими мозгами. Этот «мозговой круг» жаждет власти и влияния, создавая опасность для целых районов.

МОЗГ В КОРОБКЕ					
ТЕЛ:	1	ЛОВ:	1	РАЗ:	10
СИ:	0	ПО:	0	ИН:	6
СТ:	0	КО:	0	АУ:	6
					
2	2	1	0	-	-
Вооружение			Броня		
Нет			Нет		
Параментал	Мозг может использовать все способности одной из дисциплин до уровня 6 включительно				
Коллективный разум	РАЗ каждого мозга повышается на 1 за каждый мозг в коллективе. Уровень доступности параментальных способностей увеличивается на 1 за каждый дополнительный мозг. Круг из трех мозгов может применять способности уровня 8. Максимальный размер коллектива – 20 мозгов.				

Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Трофеи:	нет				
ТП	раз	КР	мал	ОП	43

КАСКАРИДЫ

Каскариды – это насекомоподобные существа, которые строят свои ульи внутри покинутых зданий, пещер и индустриальных комплексов. При этом в окрестностях обязательно должен быть источник радиоактивного излучения, гнездо, как правило, располагается под ним.

Каскариды принимают четыре формы – «детская» форма Мясной Личинки, а также взрослые формы Саранчи, Преторианца и Королевы.

Каждый улей содержит примерно от 20 до 200 взрослых особей (максимум 1 королева и 5 преторианцев), а также тысячи личинок.

В отличие от других коллективных насекомых каскариды не защищают свои личинки, а целенаправленно распространяют их по окрестностям, где они питаются растениями.

Когда личинки достигают определенной степени зрелости, их снова собирают, относят обратно в улей и откармливают другими личинками, больными взрослыми особями и даже людьми, до тех пор, пока они не окукливаются и не превращаются в саранчу, преторианца или даже новую королеву.

КАСКАРИД (ЛИЧИНКА)						
ТЕЛ:	3	ЛОВ:	1	РАЗ:	1	
СИ:	о	ПО:	о	ИН:	о	
СТ:	о	КО:	о	АУ:	о	
						
14	3+12	1	1	3	-	
Вооружение			Броня			
Укус (БО +о)			Суперхитин (ББ +12)			
Слепота		-8 на все проверки, требующие использования зрения				
Иммунитет к радиации		Полный иммунитет к радиации				
Естественная броня		ББ +12, не уменьшается				
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии				
Трофеи:		1А:15				
ТП	1	КР	мал	ОП	28	

КАСКАРИД (САРАНЧА)								
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	9	РАЗ:	4			
СИ:	3	ПО:	3	ИН:	о			
СТ:	3	КО:	2	АУ:	о			
								
22	15	12	7	14	14			
Вооружение			Броня					
Жвала, когти и хвост (БО +2)			Суперхитин (ББ +3)					
Стенобежец		Может передвигаться по стенам и потолку с нормальной скоростью. Может спрыгнуть на врага с ударом, увеличенным на ТЕЛ						
Иммунитет к радиации		Полный иммунитет к радиации						
Естественная броня		ББ +3, не уменьшается						
Естественное оружие		Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено						
Много атак		Может провести 2 дополнительных атаки в раунд						
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии						

Атака дыханием		Каждые К20 раундов может плеватьс радиоактивной слюной (Облучение К20/10)			
Трофеи:	1А:12				
ТП	4	КР	ср	ОП	111

КАСКАРИД (ПРЕТОРИАНЕЦ)					
ТЕЛ:	11	ЛОВ:	8	РАЗ:	4
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	0
СТ:	5	КО:	2	АУ:	0
					
66	16+3	11	9	22	18
Вооружение			Броня		
Жвала, когти и хвост (БО +4, ЗВ -4)			Суперхитин (ББ +3)		
Стенобежец		Может передвигаться по стенам и потолку с нормальной скоростью. Может спрыгнуть на врага с ударом, увеличенным на ТЕЛ			
Иммунитет к радиации		Полный иммунитет к радиации			
Естественная броня		ББ +3, не уменьшается			
Естественное оружие		Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено			
Много атак		Может провести 2 дополнительных атаки в раунд			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Атака дыханием		Каждые К20 раундов может плевать радиоактивной слюной (Облучение К20/5)			
Трофеи:		3А:20			
ТП	15	КР	бол	ОП	209

КАСКАРИД (КОРОЛЕВА)					
ТЕЛ:	11	ЛОВ:	8	РАЗ:	8
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	3
СТ:	5	КО:	2	АУ:	3
					
205	16+6	9	12	28	28

Вооружение		Броня			
Жвала, когти и хвост (БО +8, ЗВ -4)		Суперхитин (ББ +6)			
Стенобежец	Может передвигаться по стенам и потолку с нормальной скоростью. Может спрыгнуть на врага с ударом, увеличенным на ТЕЛ				
Иммунитет к радиации	Полный иммунитет к радиации				
Естественная броня	ББ +6, не уменьшается				
Естественное оружие	Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено				
Много атак	Может провести 3 дополнительных атаки в раунд				
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Атака дыханием	Каждые К20 раундов может плевать радиоактивной слюной (Облучение К20)				
Трофеи:	5А:20				
ТП	40	КР	гиг	ОП	442

ЛЕПРОКОШКИ

Так же, как и мутировавшие крысы, лепрокошки стали ужасом разрушенных городов. Эти бесшерстные хищники охотятся стаями по ночам, и каждый, кто увидит в темноте светящиеся зеленые глаза, может считать себя покойником, ведь лепрокошка никогда не приходит одна.



ЛЕПРОКОШКА

ЛЕПРОКОШКА					
ТЕЛ:	4	ЛОВ:	9	РАЗ:	1
СИ:	1	ПО:	4	ИН:	1
СТ:	0	КО:	1	АУ:	1
					
15	5	10	8	10	-
Вооружение			Броня		
Когти (БО +1)			Кожа (ББ +0)		
Уклонение III		Может уклониться от трех атак за бой			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено			
Трофеи:		1А:7			
ТП	2	КР	мал	ОП	84

МИНЬОНЫ

Миньоны – это кобальдоподобные мутанты, которые развились из мелких хищников и грызунов. Они живут большими группами под руководством вождей или шаманов. Нередко более сильные существа порабащают их и используют как рабочих или пушечное мясо.

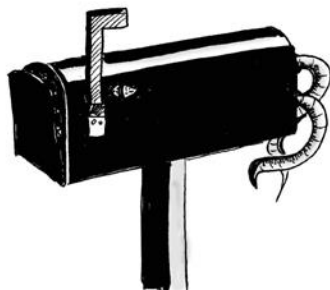
МИНЬОН

МИНЬОН					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	6	РАЗ:	4
СИ:	1	ПО:	1	ИН:	1
СТ:	0	КО:	2	АУ:	0
					
6	5	8	5	7	8
Вооружение			Броня		
Когти (БО +1) Метательное оружие			Лохмотья (ББ +0)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			

Естественное оружие	Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено				
Трофеи:	1А:10, 1В:12				
ТП	1	КР	мал	ОП	42

МИМИКИ

Мимик – городской хищник, имитирующий повседневные предметы и нападающий на невнимательных людей. Мимик маскироваться под почтовый ящик, стиральную машину, канализационную решетку или холодильник. В последнее время Мимиков стали находить и в более неожиданных предметах – витринах, снарядах, предохранительных коробках или даже целых домах.



МИМИК

МИМИК					
ТЕЛ:	10	ЛОВ:	4	РАЗ:	2
СИ:	1	ПО:	2	ИН:	2
СТ:	1	КО:	2	АУ:	2
					
30	13	16	4	16	-
Вооружение			Броня		
Укус (БО +2, ЗВ -4)			Кожаный панцирь (ББ +4)		
Рефлексы монстра V		Инициатива +10			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Естественное оружие		Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено			

Внезапность		Первая атака Мимика, как правило, внезапна, т.е. защита не бросается, если только персонаж не преуспел в проверке восприятия с штрафом -6.			
Трофеи:	Нет				
ТП	9	КР	ср	ОП	137

НЕКРОЦЕФАЛЫ

Некроцефал (или «Мертвый мозг») – это охотник, ищущий тело, чтобы захватить его. Обычно он парит в воздухе, поджидая, пока какой-нибудь человек пройдет под ним. В этот момент Некроцефал обрушивается на жертву, отрывает ей голову своими щупальцами и вращает в освободившееся место. После этого Мозг контролирует тело (параметры как у зомби), пока его не вынудят сбежать (в том числе уничтожив тело).

НЕКРОЦЕФАЛ					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	12	РАЗ:	5
СИ:	4	ПО:	4	ИН:	2
СТ:	2	КО:	2	АУ:	2
					
25	20	16	8	14	-
Вооружение			Броня		
Щупальца (БО +2)			Кожа (ББ +2)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Отрывать голову		При критическом успехе, Некроцефал отрывает врагу голову, если тот провалил проверку защиты			
Парение		Может не только ходить, но и парить. При спринте скорость движения удваивается			
Естественное оружие		Существо имеет естественное оружие и не может быть обезоружено			
Овладение		Мозг может использовать действие, чтобы захватить обезглавленный труп и подчинить своей воле			
Трофеи:		Нет			
ТП	5	КР	мал	ОП	149

ОВЕРЛОРДЫ

Оверлорд – это толстый и массивный киборг-мутант. Огромная физическая сила и интегрированные оружейные системы делают его противником, достойным уважения. К счастью, Оверлорды очень медлительны, громоздки и, как правило, обделены интеллектом, поэтому их легко обмануть.



ОВЕРЛОРД					
ТЕЛ:	14	ЛОВ:	4	РАЗ:	1
СИ:	8	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	8	КО:	8	АУ:	0
					
65	25	5	5	22	12+6
Вооружение			Броня		
Тяжелая плазменная винтовка (БО +2)			Кожа (ББ +2)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Затапывание		Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.			
Трофеи:		Нет			
ТП	12	КР	бол	ОП	211

ЦЕПЕШ

Цепеш – это потомок пресноводной гидры, мутировавшей в опасного хищника. Цепеш поджидает свою жертву в грунте или на дне мелководных озер. Когда что-то появляется на поверхности, он выстреливает своим щупальцем вверх, чтобы пронзить жертву.

Цепеш очень редко сам становится целью атаки (400 ОЗ, закопан), но его щупальца (К20/5 на существо) считаются отдельными врагами.

ЩУПАЛЬЦЕ ЦЕПЕША

ТЕЛ:	4	ЛОВ:	10	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	2	КО:	1	АУ:	0
					
15	8	14	-	25	-
Вооружение			Броня		
Щупальце (БО +4, ЗВ -4)			-		
Слепота		-8 на все проверки, требующие использования зрения			
Подземный		Невозможно атаковать существо, пока оно не покажется на поверхности			
Проглатывание		При крит. успехе может проглотить врага меньше себя (более чем на две категории). Жертва получает штраф -8 на все проверки и урон 1 каждый раунд (без защиты). Только крит. успех освободит жертву.			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Чувство вибрации		Не получает штрафа к проверкам зрения при выслеживании цели			
Трофеи:		Нет			
ТП	3	КР	ср	ОП	68

ГИГАНТСКИЙ ЧЕРВЬ

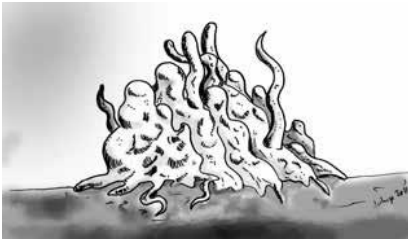


ГИГАНТСКИЙ ЧЕРВЬ

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	6	ПО:	6	ИН:	0
СТ:	8	КО:	3	АУ:	0
					
120	27	10	8	28	-
Вооружение			Броня		
Клюв / Щупальце (БО +4, ЗВ -4)			Ультра-хитин (ББ +8)		
Слепота		-8 на все проверки, требующие использования зрения			
Подземный		Невозможно атаковать существо, пока оно не покажется на поверхности			
Проглатывание		При крит. успехе может проглотить врага меньше себя (более чем на две категории). Жертва получает штраф -8 на все проверки и урон 1 каждый раунд (без защиты). Только крит. успех освободит жертву.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Чувство вибрации		Не получает штрафа к проверкам зрения при выслеживании цели			
Трофеи:		1А:8			
ТП	12	КР	гиг	ОП	244

Гигантский червь роет землю со скоростью летящей стрелы. Он совершенно слеп, поэтому ориентируется на вибрацию. На шести-метровой голове червя находится от 3 до 7 змеевидных зубастых щупальца, которые хватают жертву и утаскивают ее под землю. Гигантский червь размножается делением тела.

РАДИОАКТИВНЫЙ БЛОБ



Конечным пунктом всех мутаций чаще всего становится радиоактивный Блоб. В зависимости от дозы радиации он принимает желтый, синий или даже зеленый цвет. Блоба трудно уничтожить, но, по счастью, он очень медленный.

ЖЕЛТЫЙ БЛОБ

ТЕЛ:	5	ЛОВ:	1	РАЗ:	1
СИ:	4	ПО:	0	ИН:	0
СТ:	10	КО:	0	АУ:	0
					
25	20	1	1	9	-
Вооружение			Броня		
Ложноножки (БО +2)			Х-желатин (ББ +5)		
Уязвимость: Огонь		Только огонь и плазма наносят урон этому существу			
Иммунитет: Обычное оружие		Существо не подвержено атакам обычным оружием			

Жидкая структура	Существо способно протискиваться через небольшие щели и принимать различные формы				
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Проглатывание	При крит. успехе может проглотить врага меньше себя (более чем на две категории). Жертва получает штраф -8 на все проверки и урон 1 каждый раунд (без защиты). Только крит. успех освободит жертву.				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Радиоактивность I	При сражении с существом все участники в радиусе 2 метров от него получают дозу радиации с ХП 5. Каждая успешная ближняя атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 5.				
Регенерация	Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ. Критический успех позволяет заново отрастить потерянную часть тела				
Трофеи:	Нет				
ТП	3	КР	ср	ОП	132

СИНИЙ БЛОБ

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	12	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	16	КО:	0	АУ:	0
					
120	33	5	2	22	-
Вооружение			Броня		
Ложноножки (БО +3)			Х-желатин (ББ +7)		
Уязвимость: Огонь		Только огонь и плазма наносят урон этому существу			
Иммунитет: Обычное оружие		Существо не подвержено атакам обычным оружием			
Жидкая структура		Существо способно протискиваться через небольшие щели и принимать различные формы			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Проглатывание		При крит. успехе может проглотить врага меньше себя (более чем на две категории). Жертва получает штраф -8 на все проверки и урон 1 каждый раунд (без защиты). Только крит. успех освободит жертву.			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			

Радиоактивность II	При сражении с существом все участники в радиусе 5 метров от него получают дозу радиации с ХП 10. Каждая успешная близкая атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 10.				
Регенерация	Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ. Критический успех позволяет заново отрастить потерянную часть тела				
Много атак	Может провести 2 дополнительные атаки в раунд				
Трофеи:	Нет				
ТП	19	КР	гиг	ОП	310

ЗЕЛЕНЬЙ БЛОБ					
ТЕЛ:	15	ЛОВ:	5	РАЗ:	1
СИ:	16	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	20	КО:	0	АУ:	0
					
400	40	9	4	38	-
Вооружение			Броня		
Ложноножки (БО +7)			Х-желатин (ББ +7)		
Уязвимость: Огонь		Только огонь и плазма наносят урон этому существу			
Иммунитет: Обычное оружие		Существо не подвержено атакам обычным оружием			
Жидкая структура		Существо способно протискиваться через небольшие щели и принимать различные формы			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Проглатывание		При крит. успехе может проглотить врага меньше себя (более чем на две категории). Жертва получает штраф -8 на все проверки и урон 1 каждый раунд (без защиты). Только крит. успех освободит жертву.			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Радиоактивность III		При сражении с существом все участники в радиусе 8 метров от него получают дозу радиации с ХП 15. Каждая успешная близкая атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 15.			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ. Критический успех позволяет заново отрастить потерянную часть тела			
Много атак		Может провести 8 дополнительных атак в раунд			

Трофеи:	Нет				
ТП	43	КР	исп	ОП	626

КРЫСЫ

Крысы подверглись заражению повсеместно, что породило множество различных сильных мутаций.



ЗАРАЖЕННАЯ КРЫСА					
ТЕЛ:	2	ЛОВ:	12	РАЗ:	2
СИ:	1	ПО:	6	ИН:	0
СТ:	2	КО:	3	АУ:	0
					
3	4	18	7	4	-
Вооружение			Броня		
Острые зубы (БО +1)			Нет		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Радиоактивность I		При сражении с существом все участники в радиусе 3 метров от него получают дозу радиации с ХП 5. Каждая успешная близкая атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 5.			
Трофеи:		Нет			
ТП	1	КР	кро	ОП	52

СОБАКОКРЫСА

ТЕЛ:	5	ЛОВ:	9	РАЗ:	2
СИ:	3	ПО:	4	ИН:	1
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
18	8	15	7	10	-
Вооружение			Броня		
Острые зубы (БО +2)			Нет		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Рефлексы монстра I		Инициатива +2			
Трофеи:	Нет				
ТП	1	КР	мал	ОП	74

СВИНОКРЫСА

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	9	РАЗ:	2
СИ:	4	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	4	КО:	3	АУ:	0
					
45	16	13	7	16	-
Вооружение			Броня		
Острые зубы (БО +2)			Хитин (ББ +2)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Трофеи:		Нет			
ТП	2	КР	мал	ОП	104

МУТИРОВАВШАЯ КРЫСА

ТЕЛ:	1	ЛОВ:	12	РАЗ:	2
СИ:	1	ПО:	6	ИН:	0
СТ:	2	КО:	3	АУ:	0
					
3	24/4	18	7	3	-
Вооружение			Броня		
Острые зубы (БО +0)			Нет		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Устойчивость: Обычное оружие		Существо слабо подвержено атакам обычным оружием (защита +20). Энергетическое оружие, огонь и параментальные атаки наносят нормальный урон			
Трофеи:		Нет			
ТП	1	КР	кро	ОП	62

МЕДВЕКРЫСА

ТЕЛ:	13	ЛОВ:	6	РАЗ:	2
СИ:	8	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	6	КО:	2	АУ:	0
					
85	23	8	5	23	-
Вооружение			Броня		
Острые зубы (БО +2, ЗВ -2)			Хитин (ББ +4)		
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Естественная броня	ББ +4, не уменьшается				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Трофеи:	Нет				
ТП	3	КР	бол	ОП	164

ИГЛОКРЫСА

ИГЛОКРЫСА					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	9	РАЗ:	2
СИ:	3	ПО:	4	ИН:	1
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
18	8	15	7	-	15
Вооружение			Броня		
Шипы (БО +2)			Нет		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Рефлексы монстра I		Инициатива +2			
Трофеи:		1А:14			
ТП	2	КР	мал	ОП	85

КОРИЧНЕВЫЙ ГИГ. МУРАВЕЙ

КОРИЧНЕВЫЙ ГИГ. МУРАВЕЙ					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	6	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	2	КО:	2	АУ:	0
					
25	14	8	5	12	10
Вооружение			Броня		
Жвала (БО +1) Разбрызгиватель кислоты			Хитин (ББ +1)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +1, не уменьшается			
Кислотная атака		Успешная кислотная атака уменьшает ББ противника на 1			
Трофеи: 1А:10					
ТП	2	КР	бол	ОП	54

ГИГАНТСКИЕ МУРАВЬИ

Также как и их маленькие собратья, гигантские муравьи живут в сообществах из сотен особей. Рабочие служат кормосборщиками, няньками, солдатами и разведчиками, самцы приносят новый генетический материал, а матка (эпический противник) откладывает яйца (ОЗ 10, защита 20). На данный момент известно четыре вида гигантских муравьев:

- Плюющиеся плазмой красные.
- Крайне выносливые коричневые.
- Телепатически одаренные белые.
- Очень воинственные черные.

КРАСНЫЙ ГИГ. МУРАВЕЙ

КРАСНЫЙ ГИГ. МУРАВЕЙ					
ТЕЛ:	10	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	3	КО:	4	АУ:	0
					
40	15	8	5	15	12
Вооружение			Броня		
Жвала (БО +2)			Хитин (ББ +2)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Атака дыханием		Каждые К20 раундов может извергать плазму (БО+2) в виде конуса длиной К0х5 метров. Защита не бросается против этого урона.			
Трофеи: 1А:12					
ТП	4	КР	бол	ОП	90

БЕЛЫЙ ГИГ. МУРАВЕЙ

ТЕЛ:	5	ЛОВ:	6	РАЗ:	8
СИ:	1	ПО:	2	ИН:	4
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0
					
30	12	8	5	10	-
Вооружение			Броня		
Жвала (БО +1)			Хитин (ББ +1)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +1, не уменьшается			
Телепатическая атака		Телепатическая атака (15) способностями «Галлюцинация», «Головная боль» или «Головокружение» (одна способность на существо).			
Трофеи:		1А:15			
ТП	5	КР	бол	ОП	83

ЧЕРНЫЙ ГИГ. МУРАВЕЙ

ТЕЛ:	12	ЛОВ:	10	РАЗ:	2
СИ:	4	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	4	КО:	4	АУ:	0
					
60	19	14	6	20	18
Вооружение			Броня		
Жвала (БО +1) Разбрызгиватель кислоты			Хитин (ББ +3)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +1, не уменьшается			
Атака дыханием		Каждые К20 раундов может извергать плазму (БО+4) в виде конуса длиной КОх5 метров. Защита не бросается против этого урона. При попадании ББ уменьшается на 1.			
Трофеи: 1А:18					
ТП	5	КР	бол	ОП	173

ГИГАНТСКИЕ МОКРИЦЫ

Гигантские мокрицы стали сельскохозяйственными животными во многих регионах нового мира. Они вырабатывают скользкий, но питательный протеин, их яйца богаты витаминами и энергией, из их панциря получаются хорошие доспехи. Некоторые жители пустошей даже используют их в качестве ездовых животных. Однако не везде эти существа одомашнены, существует достаточно хищных мокриц, опасных для людей.

ГИГАНТСКАЯ МОКРИЦА

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	6	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	3	КО:	1	АУ:	0
					
41	13	7	5	12	-
Вооружение			Броня		
Клешни (БО +1)			Хитин (ББ +1)		
Естественное оружие		При крит. провале атаки оружие попадет под удар. Атакующий делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +1, не уменьшается			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Трофеи:		1А:8			
ТП	3	КР	бол	ОП	79

ДИКАЯ ГИГ. МОКРИЦА

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	6	РАЗ:	1
СИ:	4	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	4	КО:	1	АУ:	0
44	17	7	5	17	-

Вооружение		Броня			
Клешни (БО +2)		Хитин (ББ +3)			
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Естественная броня	ББ +3, не уменьшается				
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
Трофеи: 1А:10					
ТП	5	КР	бол	ОП	96

ГИГАНТСКИЕ СКОРПИОНЫ

Гигантские скорпионы встречаются во многих частях пустошей. Они одиночки и питаются дикими животными или педалью. Их парализующий яд очень опасен, в том числе для людей.

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН								
ТЕЛ:	14	ЛОВ:	8	РАЗ:	1			
СИ:	4	ПО:	2	ИН:	0			
СТ:	4	КО:	2	АУ:	0			
								
45	20	10	6	20	-			
Вооружение			Броня					
Клешни (БО +1) Хвост (БО +2)			Хитин (ББ +2)					
Естественное оружие						При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.		
Естественная броня						ББ +2, не уменьшается		
Темновидение						Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем		
Паралич						Каждые 10 раундов может парализовать цель на количество раундов, равное результату броска, если она не прошла проверку ТЕЛ+СИ		
Трофеи:		1А:12						
ТП	3	КР	бол	ОП	122			

СУПЕРСКОРПИОН					
ТЕЛ:	16	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	4	ПО:	3	ИН:	0
СТ:	6	КО:	2	АУ:	0
					
95	24	11	8	25	-
Вооружение			Броня		
Клешни (БО +3, ЗВ -2) Хвост (БО +4, ЗВ -2)			Хитин (ББ +4)		
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Паралич		Каждые 10 раундов может парализовать цель на количество раундов, равное результату броска, если она не прошла проверку ТЕЛ+СИ			
Трофеи:		1А:18			
ТП	11	КР	гиг	ОП	182



МЕГАСКОРПИОН					
ТЕЛ:	25	ЛОВ:	6	РАЗ:	1
СИ:	10	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	12	КО:	2	АУ:	0
250	24	11	8	30	-

Вооружение		Броня			
Клешни (БО +7, ЗВ -4) Хвост (БО +9, ЗВ -4)		Хитин (ББ +8)			
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Естественная броня	ББ +2, не уменьшается				
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
Паралич	Каждые 10 раундов может парализовать цель на количество раундов, равное результату броска, если она не прошла проверку ТЕЛ+СИ				
Много атак	Может провести 1 дополнительную атаку в раунд				
Трофеи:		3А:20			
ТП	29	КР	исп	ОП	374

РЖАВЫЕ ПАУКИ

Большие Ржавые Пауки живут в руинах разрушенных городов и питаются, в основном, мелкими животными и падалью, но и не брезгают и людьми. Ржавые пауки часто выступают как «героические» и «эпические» противники.



РЖАВЫЙ ПАУК					
ТЕЛ:	12	ЛОВ:	9	РАЗ:	3
СИ:	6	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	8	КО:	3	АУ:	0
80	22	13	12	24	18

Вооружение		Броня			
Укус (БО +2, ЗВ -2) Плевков паутиной (БО +2)		Хитиновый панцирь (ББ +2)			
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Стенобежец	Может передвигаться по стенам и потолку с нормальной скоростью. Может спрыгнуть на врага с ударом, увеличенным на ТЕЛ				
Паралич	Каждые 10 раундов может парализовать цель паутиной на количество раундов, равное результату броска, если она не прошла проверку ТЕЛ+СИ				
Трофеи:	1А:12				
ТП	6	КР	бол	ОП	152

РУИННЫЕ ЗВЕРИ



Трехглазый Руинный Зверь охотится по ночам, как в стае, так и в одиночку. Судя по всему, он произошел от больших мутировавших собак или волков. Его внушающий страх вой заставляет содрогнуться даже опытных жителей пустошей.

РУИННЫЙ ЗВЕРЬ					
ТЕЛ:	12	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	4	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	2	КО:	2	АУ:	0
42	15	10	7,5	17	-
Вооружение			Броня		
Укус (БО +2)			Шерсть (ББ +1)		

Естественное оружие	При крит. провале атаки оружие падает под удар. Атакующий делает бесцельную атаку против существа.				
Естественная броня	ББ +1, не уменьшается				
Страх III	Трижды в битву может использовать Страх. Все, кто не прошел проверку на РАЗ+ИН+Уровень, напуганы до конца боя и получают штраф -3 ко всем проверкам. При крит. провале жертва обращается в бегство.				
Трофеи:	1А:8				
ТП	7	КР	бол	ОП	112

СТАЙНЫЕ СУЩЕСТВА

Постапокалиптический мир населяют самые разные стайные существа. Их очень трудно уничтожить, они быстры и мыслены. Это могут быть рои москитов, саранчи, неживых птиц или других крошечных созданий. Смешанные стаи, как правило, не встречаются.

РОЙ					
ТЕЛ:	-	ЛОВ:	-	РАЗ:	-
СИ:	-	ПО:	-	ИН:	-
СТ:	-	КО:	-	АУ:	-
					
РОЙ	РОЙ	8	7,5	РОЙ	-
Вооружение			Броня		
-			-		
Рой	Рой считается отдельным противником. Значение роя (РОЙ) соответствует количеству членов, деленному на 10 (максимум 400 членов = РОЙ 40). Урон в 1 ОЗ убивает 10 членов (= 1 РОЙ). Рой может перераспределять своих членов по соседним зонам и атаковать одновременно как свою собственную, так и соседние зоны с полным параметром атаки. Атака, защита и ОЗ соответствуют актуальному параметру РОЙ				
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Иммунитет к телекинезу	Полный иммунитет к телекинезу				
Трофеи:	Нет				
ТП	5	КР	мал	ОП	78

РОЙ НАНИТОВ					
ТЕЛ:	-	ЛОВ:	-	РАЗ:	-
СИ:	-	ПО:	-	ИН:	-
СТ:	-	КО:	-	АУ:	-
					
РОЙ	РОЙ	8	7,5	РОЙ	-
Вооружение			Броня		
-			-		
Рой		Рой считается отдельным противником. Значение роя (РОЙ) соответствует количеству членов, деленному на 10 (максимум 200 членов = РОЙ 20). Урон в 1 ОЗ убивает 10 членов (= 1 РОЙ). Рой может перераспределять своих членов по соседним зонам и атаковать одновременно как свою собственную, так и соседние зоны с полным параметром атаки. Атака, защита и ОЗ соответствуют актуальному параметру РОЙ			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Уязвимость: ЭМИ		ЭМИ с уроном 1 выводит из строя весь рой			
Трофеи:	Нет				
ТП	5	КР	мал	ОП	68

СВЕТАЩИЙСЯ РОЙ					
ТЕЛ:	-	ЛОВ:	-	РАЗ:	-
СИ:	-	ПО:	-	ИН:	-
СТ:	-	КО:	-	АУ:	-
					
РОЙ	РОЙ	8	7,5	РОЙ	-
Вооружение			Броня		
-			-		
Рой		Рой считается отдельным противником. Значение роя (РОЙ) соответствует количеству членов, деленному на 10 (максимум 400 членов = РОЙ 40). Урон в 1 ОЗ убивает 10 членов (= 1 РОЙ). Рой может перераспределять своих членов по соседним зонам и атаковать одновременно как свою собственную, так и соседние зоны с полным параметром атаки. Атака, защита и ОЗ соответствуют актуальному параметру РОЙ			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			

Иммунитет к телекинезу	Полный иммунитет к телекинезу				
Радиоактивность II	При сражении с существом все участники в радиусе 5 метров от него получают дозу радиации с ХП 10. Каждая успешная ближняя атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 10.				
Трофеи:	Нет				
ТП	5	КР	мал	ОП	88

ПЛЮЮЩИЕСЯ ВОЛКИ

Плюющиеся волки – это особые мутации обычных диких собак и волков. Они живут и охотятся стаями, как и их собратья, но в дополнение к когтям и зубам обладают способностью плевать кислотой, плазмой, ядом или очень липкой субстанцией, которая парализует жертву и выводит из боя. Влиятельные люди постапокалиптического мира любят использовать телохранителей или ручных черберов.



Кислотный волк						
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	8	РАЗ:	1	
СИ:	2	ПО:	4	ИН:	0	
СТ:	1	КО:	3	АУ:	0	
						
18	15	12	9	12	15	
Вооружение			Броня			
Лапы (БО +1) Атака дыханием (БО +4)			Шкура (ББ +2)			
Иммунитет к кислоте		Полный иммунитет к кислоте				
Темновидение		Может видеть при плохом освещении также хорошо, как днем				
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается				
Атака дыханием		Каждые 20 раундов может извергать кислоту (БО +4) в виде конуса длиной 10х5 метров. Защита не бросается против этого урона. При попадании ББ уменьшается на 1.				
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Трофеи:		Нет				
ТП	3	КР	ср	ОП	115	

ПЛАЗМЕННЫЙ ВОЛК					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	2	КО:	3	АУ:	0
					
22	16	12	9	12	16
Вооружение			Броня		
Лапы (БО +1) Атака дыханием (БО +4)			Шкура (ББ +2)		
Иммунитет к огню		Полный иммунитет к огню			
Темновидение		Может видеть при плохом освещении также хорошо, как днем			

Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Естественная броня	ББ +2, не уменьшается				
Атака дыханием	Каждые К20 раундов может извергать плазму (БО +4) в виде конуса длиной КОх5 метров. Защита не бросается против этого урона.				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Трофеи:	Нет				
ТП	3	КР	ср	ОП	132

ЯДОВИТЫЙ ВОЛК					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	2	КО:	3	АУ:	0
					
22	16	12	9	13	16
Вооружение			Броня		
Лапы (БО +1) Атака дыханием (БО +4)			Шкура (ББ +2)		
Иммунитет к ядам		Полный иммунитет к ядам			
Темновидение		Может видеть при плохом освещении также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Атака дыханием		Каждые К20 раундов может выпускать ядовитый газ (БО +4) в виде конуса длиной КОх5 метров. Защита не бросается против этого урона. Яд парализует цели на 1К20 ходов в случае провала проверки ТЕЛ+СТ			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Трофеи:		Нет			
ТП	3	КР	ср	ОП	132

СМОЛЯНОЙ ВОЛК					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	2	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	1	КО:	3	АУ:	0
					
18	15	12	9	11	15
Вооружение			Броня		
Лапы (БО +1) Смола (БО +2)			Шкура (ББ +2)		
Иммунитет к смолам		Существо имеет полный иммунитет к собственным слускам смолы			
Темновидение		Может видеть при плохом освещении также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Паралич		Каждые 10 раундов может парализовать цель при помощи клейкой субстанции на количество раундов, равное результату броска, если она не прошла проверку ТЕЛ+СИ			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Трофеи:		Нет			
ТП	3	КР	ср	ОП	115

СУПЕРЦЕФАЛОНЫ

Суперцефалон – это могущественный мозг, который может телепатически контролировать целые армии мутантов. Из-за физиологической слабости Суперцефалон без телепатической силы едва ли может считаться противником для человека. Настоящая опасность – это его орды мутантов.

СУПЕРЦЕФАЛОН					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	1	РАЗ:	10
СИ:	3	ПО:	0	ИН:	7
СТ:	4	КО:	0	АУ:	7
					
39	9	1	0	-	-
Вооружение			Броня		
-			-		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Параментал 25		Может использовать все параментальные способности до уровня 20			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ			
Трофеи:		Нет			
ТП	?	КР	бол	ОП	65

СИНОЗАРКС

Синозаркс – это конечная мутация, т.е. конец длительного биологического процесса.

В отличие от других конечных мутантов, это не отдельное существо, а целый сплав множество организмов в бесформенную монструозную гору, утыканную ртами, глазами и щупальцами. Она имеет только одну цель – жрать все на своем пути, увеличивая собственную биомассу.

У Синозарксов нет конкретной среды обитания, для них нет понятия «сородич». Как правило, они возникают спонтанно.

До сих пор людям удавалось уничтожать Синозарксов на ранней стадии их формирования, прежде чем они распознались по всей планете.

СИНОЗАРКС					
ТЕЛ:	20	ЛОВ:	1	РАЗ:	1
СИ:	20	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	20	КО:	0	АУ:	0
					
600	40	2	1	38	-
Вооружение			Броня		
Пасти и щупальца (БО +2, ЗВ -2)			-		
Уязвимость: Огонь		Огонь и плазма наносят урон этому существу			
Жидкая структура		Существо способно протискиваться через небольшие щели и принимать различные формы			
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Проглатывание		При крит. успехе может проглотить врага меньше себя (более чем на две категории). Жертва получает штраф -8 на все проверки и урон 1 каждый раунд (без защиты). Только крит. успех освободит жертву.			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Радиоактивность V		При сражении с существом все участники в радиусе 25 метров от него получают дозу радиации с ХП 25. Каждая успешная ближняя атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 25.			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ. Критический успех позволяет заново отрастить потерянную часть тела			
Много атак		Может провести 8 дополнительных атак в раунд			
Трофеи:		Нет			
ТП	67	КР	исп	ОП	923

НЕВИДИМКИ

Невидимки – это подвид Зараженных, пожирающий человеческое мясо, чья кожа и органы стали почти прозрачными. Эта особенность предоставляет им превосходную маскировку, пока они не двигаются. Даже во время движения они кажутся лишь мелькающими тенями.

НЕВИДИМКА

НЕВИДИМКА					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	4	КО:	0	АУ:	0
					
35	23	5	2	20	-
Вооружение			Броня		
Когти (БО +2)			Ничего не чувствует (ББ+2)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Естественная броня		ББ +2, не уменьшается			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.			
Невидимость		Существо невидимо невооруженным глазам. Все атаки, действующие зрение, получают штраф -8			
Трофеи:	1А:20, 1В:20, 1С:20				
ТП	4	КР	ср	ОП	109

ГНИЛОТВЕЙЛЕР

Будучи родственником зомбисобаки, Гнилотвейлер обладает большой силой и чрезмерной агрессивностью.

Основное отличие от собаки-зомби заключается в том, что ротвейлер значительно быстрее движется и облучает окружающих радиацией.

ГНИЮЩИЙ РОТВЕЙЛЕР

ТЕЛ:	7	ЛОВ:	12	РАЗ:	1
СИ:	5	ПО:	4	ИН:	0
СТ:	4	КО:	1	АУ:	0
50	13	16	9	19	-

Вооружение

Зубы (БО +2)

Броня

Ничего не чувствует (ББ+2)

Вооружение		Броня			
Зубы (БО +2)		Ничего не чувствует (ББ+2)			
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Регенерация	Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.				
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Радиоактивность I	При сражении с существом все участники в радиусе 3 метров от него получают дозу радиации с ХП 5. Каждая успешная ближняя атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 5.				
Трофеи:	1А:10				
ТП	6	КР	бол	ОП	147

ЗАРАЗИТЕЛЬ

Заразитель – это обезображенный человек, который переносит болезни и радиацию с места на место.

Сам он не может умереть, его измученное тело бессмертно и регенерирует любые серьезные повреждения.

Единственный способ спастись от ходячей смерти – заключить с ним соглашение или иным способом уговорить покинуть данный регион.

ЗАРАЗИТЕЛЬ

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	2	РАЗ:	10
СИ:	2	ПО:	0	ИН:	4
СТ:	5	КО:	0	АУ:	4
N/A	N/A	2	3	-	-

Вооружение		Броня			
Нет		Нет			
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Бессмертие	Существо не получает никаких повреждений и может быть ранено (почти). Только экстремальное воздействие (лава, раскаленный металл, глубокое море) может уничтожить Заразителя, но он все равно обживется в другом тел в другом месте				
Радиоактивность II	При сражении с существом все участники в радиусе 5 метров от него получают дозу радиации с ХП 10. Каждая успешная близкая атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 10.				
Трофеи:	3A:20, 2B:20, 2C:20				
ТП	20	КР	ср	ОП	700

ЗОМБИ

Зомби, в отличие от Зараженных, просто безмозглые ожившие трупы, чье единственное стремление – бродить вокруг и пожирать живые органические ткани. Единственный способ окончательно уничтожить зомби – разрушить центральную нервную систему (спинной или головной мозг), в противном случае он будет вставать вновь и вновь.



ЗОМБИ					
ТЕЛ:	10	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	5	ПО:	0	ИН:	0
СТ:	5	КО:	0	АУ:	0
					
25	17	3	2	17	-
Вооружение			Броня		
Когти (БО +2)			Ничего не чувствует (ББ+2)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Трофеи:		1A:10, 1B:10			
ТП	5	КР	ср	ОП	80

ЗОМБИ (ТОЛСТЫЙ)					
ТЕЛ:	15	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	8	ПО:	0	ИН:	0
СТ:	8	КО:	0	АУ:	0
					
42	18	3	2	18	-
Вооружение			Броня		
Когти (БО +3, ЗВ -2)			Ничего не чувствует (ББ+3)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Трофеи:		1A:16, 1B:12			
ТП	8	КР	ср	ОП	149

ЗОМБИ (РЕБЕНОК)

ТЕЛ:	5	ЛОВ:	6	РАЗ:	1			
СИ:	3	ПО:	4	ИН:	0			
СТ:	2	КО:	4	АУ:	0			
								
15	12	16	6	10	-			
Вооружение			Броня					
Когти (БО +2)			Ничего не чувствует (ББ+2)					
Рефлексы монстра III		Инициатива +6						
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии						
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ						
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем						
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает подудар.						
		Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.						
Трофеи:		1А:10, 1В:8						
ТП	3	КР	мал	ОП	96			

ЗОМБИ (КИБОРГ)

ТЕЛ:	15	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	9	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	12	КО:	2	АУ:	0
					
90	30	5	3	24+4	5+5
Вооружение			Броня		
Удар (БО +4) Пулемет (БО +5)			Ничего не чувствует (ББ+3)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Трофеи:		1А:10, 1D:10, 1Е:5			
ТП	13	КР	ср	ОП	219

ЗОМБИ (ХАЛК)

ТЕЛ:	15	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	12	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	14	КО:	1	АУ:	0
					
120	34	4	3	31	-
Вооружение			Броня		
Молот (БО +4, ЗВ -4)			Ничего не чувствует (ББ+5)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Трофеи:		1А:12, 1В:15			
ТП	20	КР	ср	ОП	230

ЗОМБИ (СОБАКА)

ТЕЛ:	7	ЛОВ:	4	РАЗ:	1
СИ:	5	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	4	КО:	1	АУ:	0
					
30	13	5	9	19	-
Вооружение			Броня		
Укус (БО +2)			Ничего не чувствует (ББ+2)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Регенерация		Каждый раунд восстанавливает ОЗ в размере результата проверки на ТЕЛ.			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакуемый сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Трофеи:		Нет			
ТП	5	КР	ср	98	80

МАШИНЫ

АНДРОИДЫ

Андроиды – это предшественники Нано. Ключевое отличие в ощущении эмоций, которые андроиды могут разве что плохо симулировать. До Апокалипсиса андроиды были няньками, лавботами, курьерами, рабочими, помощниками, швейцарами, горничными и т.д.

СЕРВИСНЫЙ АНДРОИД

ТЕЛ:	6	ЛОВ:	7	РАЗ:	8
СИ:	1	ПО:	2	ИН:	2
СТ:	1	КО:	1	АУ:	0
					
17	8	9	5	7	-
Вооружение			Броня		
Руки (БО +0)			Обшивка (ББ +1)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Знания I		Бонус +3 ко всем проверкам знаний			
Трофеи:		1А:12, 1В:12, 1С:14			
ТП	2	КР	ср	ОП	68

БОЕВОЙ АНДРОИД

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	6
СИ:	2	ПО:	2	ИН:	1
СТ:	2	КО:	1	АУ:	0
20	11	10	6	10	9
Вооружение			Броня		
В зависимости от оружия			Обшивка (ББ +1)		

Синтет	Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии				
Трофеи:	1А:10, 1С:13, 1D:12				
ТП	2	КР	ср	ОП	81

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ТУРЕЛИ

Турели и другие автоматические орудия находятся в во многих покинутых бункерах, высокотехнологичных лабораториях и даже на полях сражений. Автотурель обычно оборудована оптическим сенсором, который распознает все неизвестные цели как враждебные и подает сигнал на атаку.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ТУРЕЛЬ

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	8	РАЗ:	1
СИ:	0	ПО:	0	ИН:	0
СТ:	4	КО:	4	АУ:	0
					
14	14+4	12	0	-	15
Вооружение			Броня		
В зависимости от оружия			Броня (ББ +4)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Стрелок III		+3 к дальнобойным атакам			
Трофеи:		1А:12, 1В:12, 1С:14			
ТП	2	КР	ср	ОП	67

ЭКСТЕРМИНАТОРЫ

До Апокалипсиса многие страны применяли экстерминаторов в войнах. Сейчас эти машины смерти, управляемые мощным ИИ, снова в деле, но теперь их используют государства роботов и сомнительные вооруженные формирования.



Х-БОТ МК I

ТЕЛ:	7	ЛОВ:	8	РАЗ:	2
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	1
СТ:	5	КО:	2	АУ:	0

32	12+5	10	4,5	9+1	10+3

Вооружение

Титановые руки (БО +1)
Винтовка (БО +3)

Броня

Титан (ББ +5)

Синтет	Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии				
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
ИК видение	ИК видение				
Герметизация Фарадея I	Электрическая герметизация делает машину менее восприимчивой к ЭМИ и ионизирующему излучению (ББ +2 против импульсных повреждений).				
Трофеи:	1D:10				
ТП	3	КР	ср	ОП	124

Х-БОТ МК II

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	8	РАЗ:	3
СИ:	4	ПО:	2	ИН:	3
СТ:	7	КО:	4	АУ:	0

55	17+5	10	6	14+2	12+5

Вооружение		Броня			
Титановые руки (БО +1) Пулемет (БО +5)		Титан (ББ +5)			
Синтет	Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии				
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
ИК видение	ИК видение				
Герметизация Фарадея III	Электрическая герметизация делает машину менее восприимчивой к ЭМИ и ионизирующему излучению (ББ +6 против импульсных повреждений).				
Трофеи: 1D:14					
ТП	8	КР	ср	ОП	182

Х-БОТ МК III

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	8	РАЗ:	3
СИ:	4	ПО:	2	ИН:	3
СТ:	7	КО:	4	АУ:	0

90	18+10	16	6,5	18+3	16+5

Вооружение

Титановые руки (БО +1)
Пулемет (БО +5)

Броня

Дюрантий (ББ +10)

Синтет	Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии				
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
ИК видение	ИК видение				
Герметизация Фарадея III	Электрическая герметизация делает машину менее восприимчивой к ЭМИ и ионизирующему излучению (ББ +6 против импульсных повреждений).				
Трофеи:	2D:20				
ТП	16	КР	ср	ОП	251

ГОЛЕМЫ

Големы – конструкторы, созданные техномантией из камней метал-лолома, автозапчастей, радиоак-тивного мусора, зараженной воды или различных приборов.

Обычно, они - охранники старых бункеров, убежищ гроссмейтеров техномантии. Но иногда големы появляются сами собой.

ГОЛЕМ (МЕТАЛЛОЛОМ)					
ТЕЛ:	18	ЛОВ:	5	РАЗ:	1
СИ:	4	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	4	КО:	0	АУ:	0
					
72	28	7	4	27	-
Вооружение			Броня		
Руки (БО +5)			Металл (ББ +6)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Отбрасывание		Крит. успех при атаке в ближнем бою отбрасывает цель (если она меньше на 1+ категорию) на урон/3 метров назад. Цель получает повреждения от падения (защита бросается) и падает на землю.			
Затаптывание		Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.			
Трофеи:		Нет			
ТП	10	КР	бол	ОП	175

ГОЛЕМ (ЯДЕРНЫЙ ШЛАК)					
ТЕЛ:	10	ЛОВ:	4	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	5	КО:	0	АУ:	0
					
35	16	6	4	16	-

Вооружение		Броня			
Руки (БО +3)		Шлак (ББ +1)			
Жидкая структура	Существо способно протискиваться через небольшие щели и принимать различные формы				
Иммунитет к телепатии	Полный иммунитет к телепатии				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Темновидение	Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Отбрасывание	Крит. успех при атаке в ближнем бою отбрасывает цель (если она меньше на 1+ категорию) на урон/3 метров назад. Цель получает повреждения от падения (защита бросается) и падает на землю.				
Затаптывание	Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Радиоактивность I	При сражении с существом все участники в радиусе 3 метров от него получают дозу радиации с ХП 5. Каждая успешная ближняя атака существа также требует от пострадавшего броска Сопротивления радиации против ХП 5.				
Трофеи: Нет					
ТП	10	КР	бол	ОП	149

ГОЛЕМ (КАМЕННЫЕ ОБЛОМКИ)					
ТЕЛ:	15	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	6	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	8	КО:	0	АУ:	0
					
102	27	4	5	24	12
Вооружение			Броня		
Руки (БО +3) Бросок камня (БО +3)			Бетон (ББ +1)		
Иммунитет к телепатии		Полный иммунитет к телепатии			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			

Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Отбрасывание	Крит. успех при атаке в ближнем бою отбрасывает цель (если она меньше на 1+ категорию) на урон/3 метров назад. Цель получает повреждения от падения (защита бросается) и падает на землю.				
Затаптывание	Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Трофеи:	Нет				
ТП	12	КР	бол	ОП	211

СЕРВИСНЫЕ БОТЫ

До конца света люди активно использовали этих ботов для многих видов деятельности, поэтому существует бесчисленное количество их разновидностей: крошечные роботы-пылесосы, маленькие мусоросборщики, стандартные медицинские боты, большие складские боты и огромные строительные роботы. Эти реликты старого мира могут быть спутниками техномантов, кроме того управляющие ИИ зданий используют их, чтобы отвлечь или задержать потенциальных захватчиков.

СЕРВИС-БОТ (КРОШЕЧНЫЙ)					
ТЕЛ:	3	ЛОВ:	6	РАЗ:	1
СИ:	о	ПО:	3	ИН:	о
СТ:	о	КО:	1	АУ:	о
					
8	3	9	8	2	-
Вооружение			Броня		
Таран (БО -1)			Пластик (ББ +1)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			

Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Трофеи:	Нет				
ТП	1	КР	кро	ОП	23

СЕРВИС-БОТ (МАЛЕНЬКИЙ)					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	6	РАЗ:	2
СИ:	1	ПО:	3	ИН:	о
СТ:	2	КО:	1	АУ:	о
					
17	8	9	5	6	-
Вооружение			Броня		
Инструменты (БО +о)			Пластик (ББ +1)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Трофеи:		Нет			
ТП	1	КР	мал	ОП	50

СЕРВИС-БОТ (СРЕДНИЙ)					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	6	РАЗ:	2
СИ:	3	ПО:	3	ИН:	0
СТ:	5	КО:	3	АУ:	0
					
25	16	9	5	14	-
Вооружение			Броня		
Инструменты (БО +1)			Пластик (ББ +3)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			

Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Трофеи:	Нет				
ТП	2	КР	ср	ОП	68

СЕРВИС-БОТ (БОЛЬШОЙ)					
ТЕЛ:	9	ЛОВ:	6	РАЗ:	2
СИ:	4	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	6	КО:	2	АУ:	0
					
45	18	8	5	16	-
Вооружение			Броня		
Инструменты (БО +2)			Пластик (ББ +3)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			
Естественное оружие		При крит. провале броска атаки оружие попадает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Трофеи:		Нет			
ТП	4	КР	бол	ОП	114

СЕРВИС-БОТ (ГИГАНТСКИЙ)					
ТЕЛ:	14	ЛОВ:	5	РАЗ:	2
СИ:	8	ПО:	2	ИН:	0
СТ:	13	КО:	0	АУ:	0
					
125	30	7	8	24	-
Вооружение			Броня		
Инструменты (БО +2, ЗВ -2)			Пластик (ББ +3)		
Темновидение		Может видеть в полной темноте также хорошо, как днем			

Синтет	Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии				
Естественное оружие	При крит. провале броска атаки оружие падает под удар. Атакующий сразу делает бесплатную атаку против существа.				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Отбрасывание	Крит. успех при атаке в ближнем бою отбрасывает цель (если она меньше на 1+ категорию) на урон/3 метров назад. Цель получает повреждения от падения (защита бросается) и падает на землю.				
Затаптывание	Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Трофеи:	Нет				
ТП	15	КР	гиг	ОП	242

ВОЕННЫЕ БОТЫ



Более дешевые и многочисленные, чем экстерминаторы, военные боты часто служат под началом Х-ботов или синтетов, выполняя простые конкретные задачи в качестве пехоты, разведки или даже группы смертников.

В отличие от Х-ботов, варботы являются обычными машинами без искусственного интеллекта.

ЛЕГКИЙ ВАРБОТ

ТЕЛ:	4	ЛОВ:	2	РАЗ:	1
СИ:	3	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	2	КО:	4	АУ:	0
					
15	12	10	4,5	10	10
Вооружение			Броня		
Лазерный пистолет (БО +2)			Пластик (ББ +1)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Трофеи:		Нет			
ТП	3	КР	ср	ОП	79

ТЯЖЕЛЫЙ ВАРБОТ

ТЕЛ:	12	ЛОВ:	3	РАЗ:	1
СИ:	4	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	4	КО:	4	АУ:	0
					
50	25	7	3	16	21
Вооружение			Броня		
Плазменная винтовка (БО +5)			Титан (ББ +9)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Трофеи:		Нет			
ТП	7	КР	ср	ОП	155

ТРАНСПОРТ

Транспортные средства рассматриваются как монстры. Значком (*) обозначены параметры, зависящие от водителя. При необходимости, используйте значения ниже в качестве средних. Трофеи зависят от водителя.



МОТОЦИКЛ / ТРИЦИКЛ

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	8	РАЗ:	6*
СИ:	2	ПО:	3	ИН:	1*
СТ:	2	КО:	1*	АУ:	1*
					
20	12	9	16	10	-
Вооружение			Броня		
Таран (БО +0) Оружие водителя			Металл (ББ +2)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Трофеи:		Нет			
ТП	2	КР	ср	ОП	55

АВТОМОБИЛЬ

ТЕЛ:	10	ЛОВ:	7	РАЗ:	6*
СИ:	2	ПО:	2	ИН:	1*
СТ:	4	КО:	1*	АУ:	1*
					
44	18	9	12	12	-
Вооружение			Броня		
Таран (БО +о) Оружие водителя			Металл (ББ +4)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Трофеи:	Нет				
ТП	3	КР	бол	ОП	110

ГРУЗОВИК

ТЕЛ:	15	ЛОВ:	5	РАЗ:	6*
СИ:	5	ПО:	2	ИН:	1*
СТ:	6	КО:	1*	АУ:	1*
					
150	25	7	10	20	-
Вооружение			Броня		
Таран (БО +6) Оружие водителя			Металл (ББ +4)		
Синтет	Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Затапывание (перехват)	Может совершить атаку с шпательом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Трофеи:	Нет				
ТП	14	КР	гиг	ОП	242

ТРАНСПОРТЕР

ТЕЛ:	12	ЛОВ:	6	РАЗ:	6*
СИ:	3	ПО:	2	ИН:	1*
СТ:	4	КО:	1*	АУ:	1*
					
56	20	8	12	15	-
Вооружение			Броня		
Таран (БО +о) Оружие водителя			Металл (ББ +4)		
Синтет	Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии				
Штурм	Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути				
Затапывание (перехват)	Может совершить атаку с штрафом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.				
Трофеи:	Нет				
ТП	4	КР	бол	ОП	132

ТАНК

ТЕЛ:	20	ЛОВ:	4	РАЗ:	6*
СИ:	7	ПО:	2	ИН:	1*
СТ:	10	КО:	1*	АУ:	1*
					
200	34	7	8	27	31
Вооружение			Броня		
Пушка (БО +10)			Металл (ББ +4)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Штурм		Если существо пробегает (действие) дистанцию не меньше параметра «Скорость», оно может совершить атаку с бонусом ТЕЛ в конце пути			
Затапывание (пересекать)		Может совершить атаку с шпательом -6, который сокращается в случае разницы в размере с целью, на 2 за каждую категорию размера. От этой атаки нельзя защищаться.			

Трофеи:	Нет				
ТП	18	КР	гиг	ОП	242

ЛЕГКИЙ ВЕРТОЛЕТ

ТЕЛ:	8	ЛОВ:	10	РАЗ:	6*
СИ:	1	ПО:	8	ИН:	1*
СТ:	1	КО:	2*	АУ:	1*
					
39	11	9	20	-	-
Вооружение			Броня		
Таран (БО +о) Оружие водителя			Металл (ББ +2)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Парение		Парит, а не ходит. При спринте скорость движения удваивается			
Трофеи:		Нет			
ТП	6	КР	бол	ОП	97

ТЯЖЕЛЫЙ ВЕРТОЛЕТ

ТЕЛ:	12	ЛОВ:	10	РАЗ:	6*
СИ:	1	ПО:	8	ИН:	1*
СТ:	1	КО:	2*	АУ:	1*
					
80	17	9	18	-	*
Вооружение			Броня		
Таран (БО +о) Бортвые орудия			Металл (ББ +2)		
Синтет		Синтетические организмы получают урон от ЭМИ и ионизирующего излучения. Они иммунны к ядам, болезням и телепатии			
Парение		Парит, а не ходит. При спринте скорость движения удваивается			
Трофеи:	Нет				
ТП	6	КР	гиг	ОП	142

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

БЫСТРАЯ СМЕРТЬ

Раненых противников с ОЗ 0 или меньше стоит считать выведенными из боя. Важные НИП являются исключением.

ТРУДНОСТЬ ПРОТИВНИКА

Трудность противника – это мера его опасности. Она примерно соответствует общему уровню, которым персонажам игроков рекомендуется обладать, если они собираются сражаться с этим врагом. Тем не менее, ТП это лишь приблизительный ориентир.

УСИЛЕННЫЕ ПРОТИВНИКИ

Если вы хотите ввести усиленного противника («Босс»), вы можете изменить его параметры по своему усмотрению или в соответствии с таблицей ниже:

ВРАГ	ОЗ	ЗАЩИТА	АТАКА	ОП
Предводитель	x1	+1	+1	+2
Героический	x2	+2	+2	x2*
Эпический	x4	+6	+6	x2*

* Сначала нужно повысить обычные ОП (4+ доп. ОЗ)

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ



ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Подземелья. В мире Gammaslayers это заброшенные бункеры, старые фабрики, развалины разрушенных городов, покинутые военные базы и, конечно же, станции метро, канализации, пещеры и т.д.

При планировании подобного сооружения важно учитывать его сущность и назначение, его доступность и жизненное пространство для существ. Важнее только фактор удовольствия для играющих. Нужно ответить на вопросы:

1. Кто построил это место?
2. С какой целью?
3. Какие опасности оно таит?
4. Какова его история?

ОСВЕЩЕНИЕ И ВИДИМОСТЬ

Также как в фэнтези подземельях, в бункерах зачастую мало света.

Плохое освещение, дым и туман осложняют все броски на **2**,

а **мерцающий и ослепляющий свет** даже на **4**. **Полная темнота** осложняет все проверки на **8**.

Различные источники света могут помочь в таких ситуациях: они создают нормальное освещение в своей зоне действия.

ИСТОЧНИК СВЕТА	ДАЛЬНОСТЬ
Факел	Радиус: 5 метров
Свеча	Радиус: 2 метра
Газовая лампа	Радиус: 10 метров
Карманный фонарь	Конус: 10 метров
Галогеновая лампа	Конус: 30 метров
Магниевый факел	Радиус: 15 метров
Химический фонарь	Радиус: 1 метр

Подробная информация об источниках света и их улучшениях находится в главе **Снаряжение**.

ОСОБОЕ ЗРЕНИЕ

Экипировка, мутации и параментальные способности позволяют использовать особые виды зрения. Если персонаж применяет такое зрение, то указанные выше модификаторы не накладываются. Окончательное решение остается за Мастером.

Существуют следующие виды особого зрения:

Ночное видение

Ночное видение усиливает восприятие остаточного света. При полной темноте оно бесполезно.

Инфракрасное видение

Различает источники тепла. Таким образом можно опознать многие машины и большинство органических существ.

Гамма-видение

Воспринимает высокоэнергетические и радиоактивные излучения, испускаемые объектом или существом. Обычно таким образом можно засечь замаскированные объекты, невидимые для инфракрасного или ночного видения.

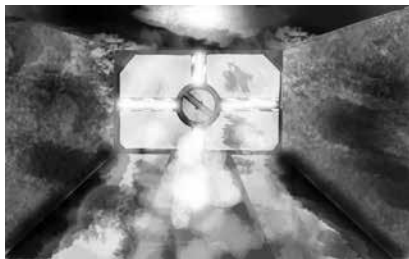
Эхолокация

Определяет положение объекта посредством звуковых волн (сонар). Функционирует, если шумовые помехи или звукопоглощение окружения невелики. В вакууме (например, в космосе) эхолокация бесполезна.

ВИДЕНИЕ	СЛАБЫЙ СВЕТ	ПОЛНАЯ ТЕМНОТА
Норма	10 м	0 м
Ночное	Как днем	0 м
ИК	Как днем	50 м
Гамма	25 м	50 м
Эхо	50 м	50 м

ДВЕРИ, СТЕНЫ, ОГРАДЫ

Двери и другие барьеры - частые препятствия: можно вышибить их или взломать замок. Некоторые двери оборудованы элементами с компьютерным управлением, кото-



рые можно обойти только при помощи специальных устройств, хакинга или техномантических способностей.

Параметр **Сложность Замка (СЗ)** изменяет сложность (с. 148) проверки открытия замка (РАЗ+ИН или РАЗ+КО).

Стены и барьеры обладают параметрами защиты и здоровья, как противники. Барьер разрушается, когда его ОЗ падают до нуля. Проверка **Вышибания (ТЕЛ+СИ)** иногда может освободить проход.

ДВЕРИ	ВЫШИБИТЬ	СЗ
Дерев. дверь (старая)	+4	-2
Дерев. дверь (нормальная)	0	2
Дерев. дверь (усиленная)	-4	4
Метал. дверь (ржавая)	0	0
Метал. дверь (нормальная)	-4	4
Метал. дверь (усиленная)	-8	6
Брон. дверь (поврежденная)	-4	4
Брон. дверь (нормальная)	-12	8
Брон. дверь (двойная)	-20	12
Брон. переборка бункера	-30	20
СТЕНЫ	ЗАЩИТА	ОЗ
Японская бумажная стена	10	5
Глинобитная стена	15	10
Деревянная стена	25	15
Гофрированная сталь	20	20

Проволочный забор	20	25
Каменная стена	40	25
Стекловолокно	50	60
Железобетон	60	120
Броневая сталь	60	250

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ БАРЬЕРЫ

Энергетические барьеры основаны на импульсах и высоком напряжении. Они встречаются только в высокотехнологичных бункерах и исследовательских сооружениях (технологический уровень 5). Энергетические барьеры можно повредить только импульсным оружием, кроме того, они обладают способностью спонтанно регенерировать и восстанавливать свою функциональность (столбец «Регенерация») при наличии постоянной подачи энергии. Каждый ход делается бросок, смог ли энергобарьер полностью восстановить свои ОЗ. Силовые поля только удерживают объекты и существ подобно ограде, а лазерные барьеры наносят ощутимый урон (1K20+10, нет защиты).

ЭНЕРГОБАРЬЕР	ОЗ	РЕГЕНЕРАЦИЯ
Лазерный барьер	15	1-2
Силовое поле	25	1-3
Усиленное силовое поле	80	1-4

РАЗРУШАЕМЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Все эти сооружения не вечны: крыша может обрушиться, лифт отказать, вода из трещин заполнить территорию и т.д. Вы можете дать своей фантазии полный ход, но

лучше не делать слишком много разрушаемых участков.

Жилые здания, руины и заброшенные шахты относятся к легко разрушимым сооружениям.

В жилых областях разрушение заборов и перекрытий хорошо показывает последствия уличных боев.

Если вы хотите ввести разрушаемые участки, вам следует пометить их на карте, например, штрихами.

ОПАСНОСТИ



СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Высокотехнологичный мир предлагает большое разнообразие систем безопасности: автоматические двери с ДНК-сканерами, оптические замки, RFID, пружинные ружья и многое другое. Все системы безопасности имеют **Уровень безопасности** (Ур-без) и **«последствия»**:

Возможные последствия варьируются от немой тревоги, активирующей автоматические орудия,

до подрыва целого сегмента под-
земелья. Придумайте что-нибудь
для ваших Слейеров!

Чтобы обойти систему безопас-
ности, необходима сравнительная
проверка на ЛОВ+ИН (возможно, с
бонусами от талантов Компьютер-
ный Фрик, Мастер Силовых Полей
или Взломщик) с вычетом **Ур-без.**

В качестве альтернативы можно
попытаться парализовать систему
импульсными повреждениями.
Однако в большинстве случаев
заранее не известно, будут ли в
этом случае другие последствия
(решение за Мастером).

ЛОВУШКИ

Ловушки также играют большую
роль в современном мире. Обычно
они скрыты и имеют Параметр
Маскировки (ПМ), осложняющий
проверки восприятия.
Некоторые примеры:

Мины (ПМ 4-8)

Обычные круглые мины или мины,
приводимые в действие растяж-
ками. Мина соответствует гранате и
в зависимости от размера наносит
повреждения от 1K20+10 до
2K20+10, защита возможна только



при успешном броске восприятия
перед этим.

Альтернативные мины (газовые,
плазменные, ЭМИ) также сущест-
вуют и наносят соответствующие
повреждения (см. Снаряжение).

Бомбы в колясках (ПМ 0)

В детских колясках скрыт маг-
нитофон, имитирующий кричащего
младенца. Коснувшийся коляски
получает 1K20/ 1K20+10/ 2K20+20
урона от взрыва (защита невоз-
можна).

Автоматические орудия (ПМ 0-8)

Проволока или оптический сенсор
«распознает» врага и включает
орудие (атака от 15 до 40).

Высокотехнологичные орудия, как
правило, являются турелями, вы-
ступающими в качестве против-
ников (см. Гамма-твари).

Волчьи ямы (ПМ 0-8)

Классика с колями или измельчи-
телями. Волчья яма наносит
повреждения падением (х3 метров),
против которых бросается защита.
Разные дополнения увеличивают
повреждения, причем от них уже
нельзя защититься:

Коля:	+3х глубины в м
Измельчители:	2K20/раунд
Кислота:	1K20/раунд
Лава:	3K20/раунд

Некоторые ямы содержат в себе
«существ», таких как киберпсы,
варботы, змеи или мутировавшие
суперлягушки.

ЭМИ-пол (ПМ 0-8)

ЭМИ-пол мешает синтетам или
киборгам ходить по нему. Кроме

того, высокотехнологичное снаряжение также ионизируется. За каждый метр киборг или синтез получает урон 1K20 в раунд, против которого бросается Сопротивление импульсам.

Падающие камни (ПМ о-8)

Все хорошее приходит сверху. Падающие камни, металлолом и другие вещи наносят повреждения от 1K20+10 до 3K20+30 (защита).

Газовые ловушки (ПМ о-8)

Выделяют нервно-паралитический или отравляющий газ. Больше о ядах см. стр. 182.

Лазерные ловушки (ПМ о-8)

Лазерные ловушки редки и высокотехнологичны, а еще очень смертельны: 1K20+10 для лазерного резака, 3K20+20 для движущейся лазерной сетки.

Тросы из мононитей (ПМ 8)

Тончайшая нить входит в мышцы и сухожилия как в масло. 1K20+10 урона от одной нити, 2K20+10 от сети из таких нитей.



Режущая проволока (ПМ 2)

Также нано-проволока. Это дальнейшее развитие колючей проволоки, которое все еще очень распространено в пустошах.

Проволока наносит урон 1K20 при прикосновении.

Колючая проволока (ПМ 2)

Младший брат нано-проволоки. Наносит 1K20-5 урона.

Электрзабор (ПМ о-4)

Электрическая изгородь наносит 1K20 обычных повреждений, а также 1K20 импульсных.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ПАДЕНИЙ

Падения наносят урон, равный утроенной глубине падения в метрах. Против него бросается защита.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Эта категория охватывает повреждения от внешних воздействий, таких как огонь, электричество, кислота, холод и т.д.

ОГОНЬ	УРОН/РАУНД
Факел (как дубинка)	Как атака
Горящая одежда*	1K20
Костер	1K20
Горящая бочка	1K20
Движение через горящий дом	2K20
Напалм	3K20
Мокрая одежда	-1K20
Огнеупорное покрытие	-2K20
КИСЛОТА	УРОН/РАУНД
Кислотные капли	1K20/2
Наполненный ковш	1K20
Погруженное тело	2K20

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО	УРОН/РАУНД
Свисающий кабель	1K20/2K20
Линия электропередач	3K20/5K20
Молния	2K20/4K20
ХОЛОД	УРОН/РАУНД
Холодильная камера (4 °C)	1K20-10 в час
Морозильная камера (-25 °C)	2K20/час
Глубокая заморозка (-90 °C)	3K20/раунд

* горит до достижения урона 15, сбивание огня требует целого раунда.

РАДИАЦИЯ

Радиация и другие биологические мутагенные воздействия широко распространены во многих регионах постапокалиптического мира. Каждая зона и каждый объект имеет свой **Параметр Радиации (ХП)**. При каждом контакте с объектом или зоной делается проверка на **Сопротивление Радиации** против Параметра Радиации.

Если результат броска меньше Параметра, разница записывается как Пункты Дегенерации.

При нахождении в радиоактивных зонах бросок на сопротивление делается раз в 24 часа.

Сражение против тварей с особенностью «**Радиоактивность**»



также подвергает персонажей воздействию радиации. Бросок на Сопротивление радиации нужно выполнять раз в бой за каждое существо. Кроме того, каждая *успешная* ближняя атака существа также требует от пострадавшего дополнительного броска Сопротивления радиации.

ОБЪЕКТ/ЗОНА	ХП
Зараженная пища	
Зараженная пища	10
Зараженная пища (I)	5
Зараженная пища (II)	2
Зараженная вода	10
Зараженная вода (I)	5
Зараженная вода (II)	2
Путешествие по местности (24 ч)	
Синяя зона	0
Зеленая зона	1
Желтая зона	5
Оранжевая зона	10
Красная зона	20
Черная зона	30+
Перенос радиоактивного объекта	5-25
Разведка помещений убежища	
Слабо облученное (зеленый)	1
Умеренно облученное (желтый)	5
Сильно облученное (оранжевый)	10
Очень сильно облученное (красный)	20
Наступить/коснуться	
Радиоактивная лужа	10
Светящаяся лужа	25
Ярко светящаяся лужа	40
Коснуться радиоактивного чана	10

Уменьшение пунктов Дегенерации возможно только в синих и зеленых зонах. В зеленых зонах только в

случае неполучения новых пунктов в течение дня.

АСФИКСИЯ

Если персонаж задерживает дыхание (под водой, в вакууме и т.д.), он может нормально действовать в течение ТЕЛ+СТ раундов. Далее он каждый ход должен делать бросок ТЕЛ+СТ, чтобы не потерять 1К20 ОЗ. Против этого урона бросается защита, но ББ не прибавляется.

ИСТОЩЕНИЕ

Повреждения от истощения являются следствием высоких нагрузок на организм, против них защита не бросается. Повреждения не могут быть вылечены до ликвидации причины истощения.

ПРИЧИНА	ИСТОЩЕНИЕ/ДЕНЬ
Сильная жара/холод	1
Голод	2
Жажда	5
Марш-бросок	1
Большая высота	1
Ниже уровня моря	1
Большая глубина	2
Пытки	1-5
Лишение сна	3+1/день

ЯДЫ

Будь то ядовитый газ в старом бункере или токсин супер-скорпиона, яд – это коварное, но эффективное оружие.

Опознание яда

Незаметно отравленный персонаж может сделать бросок РАЗ+ИН +Восприятие со штрафом Параметр Маскировки. При успехе он замечает отравление и, возможно, знает нужный антидот.

Повреждения от яда

Для яда делается бросок урона, против которого возможен бросок **Сопротивления ядам** (для большинства ядов). Повреждения наносятся непосредственно носителю.

Паралич от яда

Против паралитических и оглушающих ядов делается бросок Сопротивления ядам со штрафом -1 за каждую дозу яда. При провале жертва парализована до конца боя. Некоторые оглушающие яды обладают продолжительным эффектом.

Дегенерация от яда

Некоторые яды действуют как мутагены и приводят своих жертв к Дегенерации, против которой выполняется бросок на Сопротивление ядам. Разница записывается как Пункты Дегенерации.

РАНЯЮЩИЙ ЯД	ЦЕНА
Урон броском	25 жетонов/Атака +1
Стабильный урон	100 жетонов/Урон +1
Без защиты	Стоимость x4
ДРУГИЕ ЯДЫ	ЦЕНА
Оглушающий яд	200 жетонов за К20 минут – ТЕЛ
Парализующий яд	200 жетонов за К20 раундов – ТЕЛ
Дегенерирующий яд	25 жетонов за пункт
ВСЕ ЯДЫ	ЦЕНА
Маскировка	Стоимость/10 за +1

БОЛЕЗНИ

Болезни играют в мире Gammaslayers большую роль, и может быть даже ответственны за гибель цивилизации. Некоторые болезни ведут к Дегенерации, другие наносят повреждения или понижают атрибуты и свойства.

Соппротивление болезням может предотвратить заражение или смягчить течение заболевания.

При заражении совершаются два различных типа проверок – одна **Проверка Инфицирования** и несколько **Проверок Течения Болезни**. Успешная сравнительная проверка **Соппротивления болезням** против броска Инфекции означает, что персонаж не инфицирован. В противном случае, каждый день делается **Проверка Течения Болезни**. Неудачная сравнительная проверка означает, что все эффекты болезни действуют. Иначе ничего не происходит.

Одни заболевания проходят через некоторое время, другие нужно лечить медикаментами.

1. Простуда

За простуду ответственны различные вирусы. Она раздражает, но не очень опасна, если только вы не остались один в пустошах...

Тип:	Вирус
Инфекция (СП):	15
Течение (СП):	16
Действие:	Все атрибуты -2 на длительность

Макс. длительн:	10 дней
Лечение:	нет

2. Т-Вирус

Т-Вирус провоцирует мутации. Некоторые штаммы реанимируют мертвые ткани.

Тип:	Вирус
Инфекция (СП):	25
Течение (СП):	20
Действие:	3 пункта ДГ
Макс. длительн:	до лечения
Лечение:	Т-Антивирус

3. Руинная лихорадка

Руинная лихорадка - это форма некротического фасцита, которая нередко приводит к смерти от гниения живых тканей.

Тип:	Бактерия
Инфекция (СП):	18
Течение (СП):	20
Действие:	1К20 урона
Макс. длительн:	30 дней
Лечение:	Супрасиллин

4. Бункерная гниль

Эта легочная болезнь распространена, прежде всего, в бункерах и закрытых экосистемах. Больные умирают от тяжелой пневмонии или гниения кожных ран.

Тип:	Бактерия
Инфекция (СП):	13
Течение (СП):	11
Действие:	1К20-10 урона
Макс. длительн:	До лечения
Лечение:	Супрасиллин

ЗАВИСИМОСТЬ

Зависимость от лекарств, алкоголя и наркотиков широко распростра-

нена среди органических существ постапокалиптического мира.

Многие субстанции имеют так называемый **Период Зависимости** (ПЗ). В случае многократного применения препарата в течение ПЗ персонаж должен пройти проверку на **ТЕЛ+АУ**, чтобы не стать зависимым.

Зависимый персонаж должен принимать препарат раз в ПЗ, чтобы у него не началась **«ломка»** (все проверки с -4). Успешная проверка ТЕЛ+АУ раз в день позволяет игнорировать этот штраф. Эффект препарата больше не наступает при приеме одной дозы. Только вторая доза дает соответствующие бонусы.

При отсутствии доступа к препарату персонаж переносит «ломку», которая длится **ПЗх2 дней**. В это время все проверки осложнены на 4, если ежедневная проверка ТЕЛ+АУ неуспешна. Крит провал приводит к получению 1К20/2 урона (без защиты). Но даже после преодоления «ломки» все параметры восстанавливаются лишь по прошествии фазы покоя (еще ПЗх2 дней).

Во время «ломки» изучение способностей, талантов и языков, а также регенерация Очков Здоровья и Дегенерации невозможны.

Многие наркотики вызывают зависимость уже при повторном приеме. Другие вещества, как гашиш, сигареты, алкоголь и т.д. тоже относятся к наркотическим, однако вызывают более слабую зависимость, чем психотропные препараты. В этом случае пристрастие возникает при **ежедневном** приеме в течение Периода Зависи-

мости. «Ломка» влечет штраф -2 на все проверки на 1К20 дней.

НАРКОТИК	ПЗ (ДНЕЙ)
Медикаменты	
Амфетамин	2
Новофентанил	2
Хеманепт	2
Нейросел	2
Изипролол	2
Экспромацин	2
Феролиол	2
Рейдж	2
Психотропные наркотики	
Нейропыль	1
Героин	2
Бриллианс	1
Апозепам	7
Икс-кетамин	4
Икс-псилоцибин	7
Амфетамин	2
Новофентанил	2
Хеманепт	2
Нейросел	2
Изипролол	2
Слабые наркотики	
Алкоголь (слабый)	28
Алкоголь (сильный)	14
Сигареты	28
Курительные травы	28

БАЗЫ ДАННЫХ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЗНАНИЯ

Хотя компьютеры не содержат сокровищ, в них может быть ценная информация, структурные планы, географические карты и многое

другое. Каждая база данных имеет **Уровень данных** от 0 до 20.

Для ответа на вопрос, содержит ли база данных определенную информацию, нужно сделать бросок на ее Уровень Данных с модификаторами согласно следующей таблицы.

ИНФОРМАЦИЯ	МОД
Общая информация	+2
Точная информация	0
Подробная информация	-4
Очень специальная информация	-8
Секретная информация	-12
Информация другой области	-12

Пример:

Лирак ищет данные о погоде в Йорктауне 12 апреля 1977 в базе данных с уровнем 10. Это очень специализированная информация. Ему нужно выбросить 1-2 для успеха (10-8).

ТЕЛЕПОРТ

Телепорты – это очень редкие устройства, и не во всех сеттингах они вообще возможны.

Их технологический уровень очень высок (5) и их распространение незначительно. В некоторых сеттингах они выступают в качестве причины Апокалипсиса (врата в Ад), в других это обычный элемент тактики. Только от вас зависит, вводить ли телепорт в игру.

В сеттинге «Гаммазойкум» существуют телепорты корпорации Дельта, которые стали причиной уничтожения городов Мертвой Британии существами из другого измерения.

ПУТЕШЕСТВИЯ



Следующая таблица показывает, с какой **средней скоростью** может двигаться транспорт по открытой местности. **Запас хода** показывает, сколько километров транспортное средство может проехать без дозаправки. Транспорт с ядерной силовой установкой ограничен только запасами продовольствия и кислорода.

ТРАНСПОРТ	КМ/Ч	ЗАПАС ХОДА
Пешком	5	-
Повозка/тележка	5	-
Лошадь	8	-
Мотоцикл	100	400 км
Автомобиль	100	600 км
Автобус	80	1000 км
Танк	70	500 км
Судно на возд. подушке	90	300 км
Самолет	850	10.000 км
Военный самолет	1500	1000 км
Вертолет	150	500 км
Парусник	18	неогранич.
Моторная лодка	45	700 км
Малый боевой корабль	45	10.000 км
Авианосец	40	10.000 км
Атомная подлодка	45	неогранич.
Метро	30	электр. ток

Скоростной поезд	500	электр. ток
Магнитный поезд	450	электр. ток

МАРШ-БРОСКИ

Для ускоренного передвижения человек и машина должны работать как единое целое. Средняя скорость удваивается, однако люди, животные и транспортные средства получают 1 пункт повреждения от истощения в день.

ЯЗЫКИ

К началу игры все персонажи владеют двумя языками: одним родным и одним иностранным. Персонажи со значением Разума 6 и выше могут писать на них.

За Очко Развития можно изучить новый язык или письменность, независимо от значения Разума.

ОЧКИ ОПЫТА

ОЧКИ ЗА ВРАГОВ

ОП за поверженного противника равны его значению ОП, деленному на число персонажей.

ОЧКИ ЗА КВЕСТЫ

Квесты также приносят ОП, минимум 25% от общих ОП всех встреченных противников.

ОЧКИ ЗА ОТЫГРЫШ

Хотя это очень субъективный аспект, Мастеру стоит награждать игроков за хороший отыгрыш

количеством ОП, равным удвоенному уровню персонажа.

ОЧКИ ЗА ОТКРЫТИЯ

За каждую исследованную зону (помещение внутри подземелья, развалины многоэтажки), а также за каждые 10 пройденных километров, игроки получают 1 ОП.

ОЧКИ ЗА ЛОВУШКИ

За каждую преодоленную или обезвреженную ловушку положено по 10-25 ОП.

ПОДРОБНЫЕ ПРОВЕРКИ

«Подробные проверки» – это обычные проверки, служащие для преодоления ежедневных проблем, преград и препятствий. Они доступны каждому персонажу, но могут быть улучшены талантами.

ДРЕССИРОВКА (РАЗ+АУ)

Друг животных

Этим действием персонаж может выдрессировать животное и научить его какому-нибудь трюку. Сложность дрессировки и обучаемость животного накладывают модификатор от -8 до +8 к проверке (по решению Мастера).

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАВИСИМОСТИ (ТЕЛ+АУ)

Прочность

При помощи этой способности персонаж может предотвратить развитие зависимости от какой-нибудь субстанции или смягчить

эффект «ломки», а также полностью победить зависимость. Подробности о зависимостях можно найти на странице 183.

АНАЛИЗ (РАЗ+ИН)

Образование

Посредством этого действия и соответствующих инструментов персонаж может анализировать следы, субстанции и химикаты. СП (от -8 до +8) модифицируется в зависимости от сложности субстанции.

ЗАМЕТИТЬ (РАЗ+ИН, МИН 8)

Восприятие

Используется всегда, когда что-то может привлечь внимание: мина перед дверью, грязный вышибала, спрятавший оружие, подмигивание информатора или запах гигантского червя в пещере...

ОБСТАНОВКА	СП
Очевидная (взрыв)	+8
Явная (предупредительный знак)	+4
Неблагоприятные условия	-2 / -12
Маскировка ловушки	-ПМ

ИСПОЛНЕНИЕ (РАЗНЫЕ)

Разные

Исполнение может задействовать различные таланты и свойства. В эту категорию попадают танцы, музыкальные произведения, стихотворения, пламенная речь или акробатические трюки.

ПОИСК ДАННЫХ (РАЗ+ИН)

Компьютерный фрик

Поиск определенной информации в базе данных без специальных программ.

МОДИФИКАТОРЫ	СП
Отличная поисковая программа	+8
Открытые данные	+4
Обычные данные	0
Скрытые данные	-4 / -12

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ДРОНА (РАЗ+КО)

Техник может перепрограммировать дрона (Мини-арахномех, Спектр, Ай-бот) и сделать его своим Кибернетическим Сратником.

Другие дроны и расширения возможностей кибернетических сратников будут описаны в последующих публикациях.

ЭЛЕКТРОНИКА (РАЗ+КО/РАЗ+ИН)

Ремесло, Взломщик, Умелец

Посредством этой проверки можно манипулировать электронными замками или схемами.

Сложность прибора может облегчать или усложнять проверку.

СЛОЖНОСТЬ ЭЛЕКТРОНИКИ	СП
Простейшая электроника (простая схема переключения)	+4
Обычная электроника (автомобильный аккумулятор)	0
Сложная электроника (телевизор, радио)	-4
Очень сложная электроника (компьютер)	-8

ПРОБУЖДЕНИЕ (РАЗ+ИН)

Быстрые рефлексы, Восприятие

Иногда нужно быстро очнуться. Следующая таблица модифицирует бросок:

МОДИФИКАТОРЫ	СП
Тихие звуки, шепот	0
Разговор	+4
Боевая тревога, едущая машина	+8
Персонажа будят	+8
Получить повреждения	Сразу
Быть целью параментальной силы	+2

Проснувшийся персонаж должен сделать проверку Восприятия, чтобы действовать в том же раунде. В противном случае, он должен выбирать действие «Ожидание».

ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ЛОВУШЕК (РАЗ+КО)

Сапер, Умелец

Обнаруженная ловушка (мина, граната, механическая ловушка, капкан и т.д.) может быть обезврежена. При провале ловушка, как правило, срабатывает.



Электронные ловушки могут потребовать броска Электроники. Сложность проверки зависит от Тех Уровня и мер защиты (по решению Мастера).

УПРАВЛЕНИЕ ТРАНСПОРТОМ (ЛОВ+КО)

Супержокей, Танкист, Пилот, Подводник, Дальнобойщик

Персонаж может управлять транспортными средствами и совершать на них трюки и маневры. Во время боя на транспорте эта проверка необходима, чтобы вообще иметь возможность атаковать.

ТОРГ (РАЗ+ИН или РАЗ+АУ)

Обаяние, Пройдоха

Во время торга участники делают сравнительную проверку. За каждое очко разницы победитель может требовать повышения или снижения цены на 5%.

Максимальная цена при этом составляет 200%, а минимальная 20%, от начальной.

РАЗВЕСТИ ОГОНЬ (РАЗ+КО)

Охотник

Успешная проверка позволяет развести огонь, используя примитивные приспособления.

ФЛИРТ (РАЗ+АУ)

Обаяние

При помощи красивых слов и языка тела можно впечатлить, отвлечь или переубедить других людей.



МОДИФИКАТОРЫ	СП
Подходящая одежда	+2
Щедрость	+1
Известность	+2
Другая раса	-8
Мутант	-8
Одинаковый пол	-4
Запах изо рта	-4
Больной	-4
Грязный, окровавленный	-2

ИЗУЧЕНИЕ (РАЗ+ИН)

Умелец, Образование, Знания

Благодаря реликтам и старым записям можно реконструировать достижения старого мира или даже исследовать новые технологии. Все необходимые затраты, время исследования, ноу-хау и, конечно же, действие полученного предмета определяются Мастером.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЯДАМ (ТЕЛ+СТ)

Прочность

Способность Сопротивления ядам описана на странице 182.

КОМПЬЮТЕРНАЯ БОРЬБА (РАЗ+ИН)

Компьютерный фрик

Во время борьбы между программами и ботами хакер и пользователь системы выполняют сравнительную проверку. Даже если они оба неактивны в системе, броски все равно совершаются, т.к. их навыки отражаются в ботах и программах.

РАСШИФРОВКА НАДПИСИ (РАЗ+ИН)

Восприятие, Образование

Это умение позволяет расшифровать старые испорченные надписи.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ИМПУЛЬСАМ (ТЕЛ+СТ)

Прочность, Матрица Фарадея

Сокращает пункты Дегенерации от импульсного оружия и ЭМИ. Речь идет об обычной проверке защиты для уменьшения импульсных повреждений (см. стр. 52).

ЛАЗАНИЕ (ЛОВ+СИ)

Акробат, Скалолаз

Персонаж лазает с половиной своей Скорости. На каждые ЛОВх2 метров необходима проверка лазания, однако падение происходит только при критическом провале. При обычном провале персонаж ненадолго застревает и получает 1 пункт Истощения, если проваливает бросок ТЕЛ+СТ.

ПОВЕРХНОСТЬ ДЛЯ ЛАЗАНИЯ	СП
Дерево	+0 / +8
Гладкая стена	-8
Есть за что схватиться	+8
Грубая каменная стена	+2
Под наклоном	-8 / +8
Горная порода с трещинами	+4
Проволочный забор	-2
Забор из колючей ленты	-6
Стена с шипами	-6
Ограда высокой безопасности	-8
Электрическая изгородь	Урон

ДРУГИЕ МОДИФИКАТОРЫ	
Повреждена нога/рука	-8 каждая
Снаряжение для лазания	+4
Мокрая поверхность	-4
Канат	+2
Карнизы на стене/заборе	-8

КОНСТРУИРОВАНИЕ/РЕМОНТ (РАЗ+КО)

Конструктор, Умелец

Правила по конструированию и ремонту находятся на страницах 103-106.

ПРИМЕНЕНИЕ СИЛЫ (ТЕЛ+СИ)

Брутальный удар, Сокрушительный удар

Вышибить дверь, согнуть решетку, бросить горящую бочку и т.д.

СОПРОТИВЛЕНИЕ БОЛЕЗНЯМ (ТЕЛ+СТ)

Прочность

Эта способность описана на странице 183.

МЕХАНИКА (РАЗ+КО/РАЗ+ИН)

Ремесло, Взломщик

Посредством этого навыка можно манипулировать каким-либо механическим объектом.

Сложность механизма может облегчить или усложнить проверку. Соответствующие таланты улучшают бросок на 2 за ранг.

СЛОЖНОСТЬ МЕХАНИЗМА	СП
Простейший механизм (2-3 шестеренки)	+4

Обычный механизм (Система блоков)	+0
Сложный механизм (Карманные часы)	-4
Очень сложный механизм (Паровоз)	-8

СОПРОТИВЛЕНИЕ НАНИТАМ (ТЕЛ+СТ)

Прочность

Уменьшает повреждения от специальных нанитов, направленных на уничтожение существ.

МАРОДЕРСТВО (РАЗ+КО)

Мародер, Все сойдет

При помощи этого умения персонаж может исследовать старые и неработоспособные предметы в поисках материалов. При успешной проверке он получает 10% цены объекта за детали. За каждый ранг в таланте «Мародер» добавляется еще 5%. Каждый ранг в таланте «Все сойдет» дает бонус +2 к проверке.



МАРОДЕРСТВО	СП
Технологический уровень 0	+4
Технологический уровень 1	+2
Технологический уровень 2	0
Технологический уровень 3	-2
Технологический уровень 4	-4
Технологический уровень 5	-8
«Все сойдет» (за ранг)	+2
Без инструментов	-2
Набор инструментов	0
Комплект инструментов	+2
Лабораторное оборудование	+2
Мехатронная лаборатория	+4
Рециклотронная фабрика	+8

ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ХАКИНГ (РАЗ+ИН)

Компьютерный фрик

Компьютеры и прочие электронные предметы часто защищены Файрволом или другими средствами защиты.

Чтобы обойти эти барьеры или расшифровать закодированные данные, нужна проверка **Хакинга** со штрафом за Силу Файрвола (ФВС). Успешная проверка означает, что хакер взломал код и получил доступ к системе.

КОМПЬЮТЕРНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ	ФВС
Незначительная (синяя система)	0
Обычная (зеленая система)	2
Хорошая (желтая система)	4
Очень хорошая (красная система)	8
Военная (черная система)	12
Спецслужбы (золотая система)	16+

Если хакеру удалось проникнуть, он должен загрузить собственные программы, совместимые с системой, переписать существующие или создать новые. Вышеописанная Сила Файрвола накладывает постоянный штраф на эти проверки.

ПРОГРАММ	СП
Базовый редактор	+4
Айсбрейкер	-2/ранг
Поисковый бот	+2
Бот ввода/вывода	+0
Удаляющий бот	-2
Копирующий бот	-2
Аварийный бот	+0
Бот-дешифровщик	-2
Скрипт-бот	-2
Дистанционный бот	-4
Охранный бот	-4
ДРУГИЕ МОДИФИКАТОРЫ	СП
ФВС системы	-ФВС
Хакерское ПО	+2/ранг

* Для вменявшегося пользователя системы знаки меняются местами, он получает бонусы от ФВС и штрафы от ПО хакера.

Пример: Джерема атакует желтую систему (ФВС 4) с хакерским ПО ранга 1. Ее проверки осложнены на 2 ($-4 + 2 = -2$).

Катара защищает систему. Ее проверки в бою с Джеремой облегчены на 2 ($+4 - 2 = +2$).

Базовый редактор

Создает редактор, необходимый для генерации или загрузки последующих программ. Создание этого редактора – всегда первое действие хакера.

Айсбрейкер

Антифайрвол, уменьшающий Силу Файрвола системы на 1 за ранг.

Поисковый бот

Поисковая программа, которая облегчает поиск в базах данных.

Бот Ввода-Вывода

Дает доступ к порту ввода-вывода. С его помощью можно пересылать собственные программы на подходящих носителях.

Удаляющий Бот

Программа, которая находит и удаляет определенные данные или бота (в последнем случае нужна проверка Компьютерной борьбы).

Копирующий Бот

Программа, копирующая найденную информацию на носитель данных. Необходим бот ввода/вывода.

Аварийный Бот

Программа, выводящая из строя весь компьютер. Часто это последний способ для системы защититься от хакера, который обычно сопровождается потерей данных и проблемами с перезапуском.

Бот-Дешифровщик

Расшифровывает пароли и коды доступа к данным и подсистемам.

Скрипт-Бот

Эта программа выполняет определенное действие, когда хакер или пользователь уже разорвал связь с системой (технически вызывает другого бота, который уже был загружен).

Дистанционный Бот

Программа получает доступ к внешнему устройству (например, автоматическому оружию, спринклерной установке).

Охранный Бот

Создает специальную защитную программу, которая защищает программу или бота от другого бота и его действий. Действующий бот будет уничтожен вместе с охранным ботом. Базовый редактор не затрагивается охранным ботом.

РЕМОНТ

См. Конструирование.

ЕЗДА ВЕРХОМ (ЛОВ+ПО/ЛОВ+АУ)

Верховая езда, Друг животных

В загрязненном радиацией мире снова стали использовать животных в качестве транспорта.

Персонаж без таланта Верховая Езда должен делать проверку для каждого действия (смена скорости или направления). Персонаж с этим талантом может ездить без проблем и делает броски только при совершении особых маневров (например, верховой бой).

Атаки верхом на животном возможны только после удачного броска верховой езды. Атака ближнего боя повышается на ТЕЛ животного при беге галопом и на ТЕЛ/2 при беге рысью. Атака пешего противника дополнительно получает бонус +1. Использование стрелкового оружия, сидя верхом, возможно только при наличии таланта Стрелок ранга II и выше.

ОЦЕНКА (РАЗ+ИН)

Пройдоха, Образование, Ремесло, Воришка

Оценить стоимость находки. Бросок улучшается на 2 за каждый ранг в соответствующем таланте. При

провале персонаж ошибается в оценке на 10% за пункт: недооценивает при нечетном результате и переоценивает при четном.

ВСКРЫТИЕ ЗАМКОВ (РАЗ+КО ИЛИ РАЗ+ИН)

Ремесло, Взломщик, Умелец

См. Механику или Электронику. Сложность замка описана в соответствующей главе.

При провале попытки открытия замка каждая следующая осложняется на 2, пока персонаж не получит новый уровень. При критическом провале замок ломается или надолго блокируется.

ПЛАВАНИЕ (ЛОВ+ПО)

Акробат, Плавание

Персонаж без талантов должен делать бросок плавания при всех проверках в воде глубже, чем по пояс. Провал означает угрозу погружения и утопления. Ранги талантов Акробат и Плавание дают бонус +2 к проверкам.

ПРОВЕРКА ПЛАВАНИЯ	СП
Спокойная вода	0
Легкое волнение	-2
Бурное море	-4
Шторм, бурная река	-8
Броня	-2хББ
ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ	СП
За каждые 3 метра глубины	-2
Легкое течение	-2
Сильное течение	-6

Плохая видимость	-4
Подводное снаряжение	+4

Персонаж может держаться на воде ТЕЛх2 часов, потом он начинает тонуть, если провалит проверку ТЕЛ+СТ. Эта проверка необходима каждые СТ минут.

Под водой можно нормально действовать ТЕЛ+СТ раундов. Дальше появляется угроза утопления (стр. 182).

ПРЫЖКИ (ЛОВ+ПО)

Акробат

Для прыжка в длину персонажу необходим разбег (его параметр Скорость в метрах), в этом случае длина прыжка составит Скорость/2 + (ЛОВ+ПО)х10 см.

Кроме того, персонаж может безопасно спрыгнуть с высоты Скорость + (ЛОВ+ПО)х10 см. Если при этом под ним находится противник, его можно атаковать с бонусом +1 в том же раунде.

Провал проверки сокращает дистанцию прыжка вдвое. Провал при спрыгивании наносит урон от падения.

СОПРОТИВЛЕНИЕ РАДИАЦИИ (ТЕЛ+СТ)

Прочность, Свинцовая кожа

Эта способность описана на странице 181.

ЧТЕНИЕ СЛЕДОВ (РАЗ+ИН)

Охотник, Восприятие

Нахождение и правильное истолкование следов модифицируется следующими значениями:

ЧТЕНИЕ СЛЕДОВ	СП
«Скрытность» преследуемого	-ранг
Давность следа на местности	-1/6 час
Давность следа в здании	-1/7 дней
Давность следа в бункере	-1/25 лет
Подлесок	+2
Твердая каменистая почва	-8
Бетон	-12
Пыль, песок	+2
Грязь, слякоть	+4
Преследование группы	+1/3 чел
Транспорт	+4
Тяжелый транспорт (танк)	+8

ПОИСК (РАЗ+ИН, МИН. 8)

Восприятие

Этим действием персонаж может находить скрытые механизмы и секретные двери, а также обыскивать ящики, сундуки и шкафчики в поисках трофеев.

ПОИСК	СП
Бросается в глаза	+8
Имеет маскировку	-ПМ
Типичное укрытие	-2
Тайник	-4 / -8
Плохая видимость	-2

КАРМАННАЯ КРАЖА (ЛОВ+КО)

Скрытность, Воришка

Во время карманной кражи происходит сравнительная проверка между вором (Кража) и жертвой (Восприятие).

КАРМАННАЯ КРАЖА	СП
Добыча привязана (напр. цепью)	-8
Добыча под одеждой	-4
Добыча носится на теле	-2
Добыча в кармане	0
Отвлекающее окружение	+4
Повышенная бдительность	-4

СПРЯТАТЬСЯ (ЛОВ+ПО)

Скрытность

Чтобы спрятаться от преследователей или нежелательных глаз, нужно сделать сравнительную проверку Скрытности против Восприятия.

УСЛОВИЯ	СП
Отличное укрытие (логово)	+8
Хорошее укрытие (ниша)	+4
Глубокие тени	+4
О скрывающемся не подозревают	+4
Инфракрасное зрение	-8
Одеж. подходит для маскировки	+4
Одеж. не подходит для маскиров.	-4
Источник света рядом	-8

ОБЪЯСНЕНИЕ (РАЗ+КО)

Образование

Попытка растолковать что-нибудь при помощи жестов и звуков. Бонус +1 начисляется за каждый известный язык.

ЗНАНИЯ (РАЗ+ИН)

Образование, Область знаний

Эта проверка применяется при необходимости обратиться к общим знаниям, сказаниями или легендам.

СОКРОВИЩА

Сокровища это гораздо больше, чем просто презренные деньги. Они обеспечивают выживание. Это составные части улучшенного оружия или необычные и очень могущественные реликты старого мира, которые способны изменить Свойства персонажа или дают возможность изучить особые таланты.

ТАБЛИЦЫ ТРОФЕЕВ

Таблицы трофеев содержат информацию о том, какие сокровища и трофеи носит с собой противник. Сами таблицы находятся ниже.

Первое число определяет, сколько бросков по таблице нужно сделать. Буква за ним указывает конкретную таблицу трофеев, цифра после двоеточия показывает сложность нахождения сокровища. Критический успех означает наиболее дорогую находку.

Пример:

Бросок на 2С:10 означает, что нужно дважды бросить по таблице С против сложности 10 (результат 11-20 на К20 означает, что тут нет трофеев).

Разумеется, таблицы трофеев стоит рассматривать только как опцию. Мастер может свободно составлять собственные таблицы или присваивать конкретные предметы определенным противникам или зонам.

Многие предметы экипировки имеют **апгрейды**, которые также бросаются по таблице. Броски определяют уровень апгрейда, максимальный уровень показан в таблицах снаряжения. Если бросок покажет уровень больше максимального, то апгрейд получит максимальный.

В этом случае другие броски, повышающие уровень апгрейда, не учитываются.

Уровни апгрейдов в таблицах трофеев не складываются. Если, например, для какого-либо предмета несколько раз выпадает апгрейд уровня 1 (дважды А1), он получает один апгрейд уровня 1.

Пример:

Пуллон нашел дробовик. При броске на количество апгрейдов он получает два апгрейда.

Следующие броски показывают ему апгрейд А уровня 3 и В уровня 1. С последним никаких проблем. Но так как дробовик имеет максимальный уровень А1, он получает именно его, оставшиеся два уровня пропадают. Если бы еще один бросок показал апгрейд А, то он тоже пропал бы.

ТАБЛИЦА	ОПИСАНИЕ
A	Жетоны
B	Гуманоид (трущобы)
C	Гуманоид (дикая местность)
D	Гуманоид (город)
E	Гуманоид (хай-тек)
F	Транспорт
R	Реликты
N	Нано-стимы
P	Броня
W	Оружие
O	Взрывчатка и гранаты
X	Наркотики и медикаменты
M	Амуниция и аксессуары

K20	ТАБЛИЦА A: ЖЕТОНЫ
1-2	1K20/4
3-4	1K20/2
5-6	1K20
7-8	2K20
9-10	3K20
11-12	4K20
13-14	6K20
15-16	8K20
17-18	9K20
19-20	10K20

K20	ТАБЛИЦА B: ТРУЩОБЫ (ЖЕТОНЫ)
1	1K20/4 сигарет (1)
2	Куски покрышек (3)
3	Сломанный инструмент (2)
4	Вода II
5	Питание II
6	Довоенная одежда (5)
7	Кукла/игрушка (3)
8	Телефон/старый сотовый (2)
9	Ржавый нож (5)

10	Пачка сигарет (10)
11	Покрывало (5)
12	Магниевый факел
13	Моток проволоки (10м) (25)
14	Таблица 1A:10
15	Питание III
16	Вода III
17	Старый карманный фонарик (5)
18	Таблица 1A:20
19	Таблица 1X:5
20	Блок сигарет (100)

K20	ТАБЛИЦА C: ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ
1	Питание II
2	Вода II
3	Факел
4	Довоенные деньги (K20)
5	Пачка сигарет (20)
6	Газовый фонарь
7	Питание III
8	Противогаз
9	Старые паспорта и документ (5)
10	Блок сигарет (100)
11	Набор по выбору Мастера
12	Таблица 1O:10
13	Галогеновая лампа
14	Таблица 1W:10
15	Таблица 1P:10
16	Таблица 1X:10
17	Счетчик Гейгера
18	Радиостанция
19	Гамма-костюм
20	Таблица 1R:5

K20	ТАБЛИЦА D: ГОРОД
1	Питание III
2	Вода III

3	Противогаз
4	Карманный фонарик
5	Пачка сигарет (20)
6	Набор по выбору Мастера
7	K20/4 Питание II
8	K20/4 Вода II
9	Блок сигарет (100)
10	Гамма-костюм
11	Блок сигарет (250)
12	Таблица 1O:15
13	Таблица 1M:10
14	Таблица 1W:15
15	Таблица 1P:15
16	Таблица 1X:15
17	Комплект по выбору Мастера
18	Металлодетектор
19	Таблица 1F:5
20	Таблица 1R:10

K20	ТАБЛИЦА E: ХАЙ-ТЕК
1	K20/4 Питание III
2	K20/4 Вода III
3	Набор по выбору Мастера
4	Гамма-костюм
5	Герметичный костюм
6	Огнеупорный костюм
7	Металлодетектор
8	Счетчик Гейгера
9	Мини-компьютер
10	Перемычка
11	Бункер-ПАД
12	Таблица 1O:20
13	Таблица 1M:15
14	Таблица 1W:20
15	Таблица 1P:20
16	Таблица 1X:20
17	Комплект по выбору Мастера

18	Биосканер
19	Таблица 1F:10
20	Таблица 1R:15

K20	ТАБЛИЦА F: ТРАНСПОРТ
1	Детская машина
2-3	Велосипед
4-5	Мопед
6-7	Мотоцикл
8-9	Трицикл
10-11	Квадроцикл
12-14	Малый легковой автомобиль
15	Большой легковой автомобиль
16-17	Фургон
18	Грузовик
19	Автобус
20	Особый транспорт -> F-1
K20	ТАБЛИЦА F-1: ОСОБЫЙ ТРАНСПОРТ
1-3	Супер-грузовик
4-5	Легкий танк
6-7	Тяжелый танк
8-10	Вертолет
11-12	Самолет вертикального взлета
13-14	Самолет
15-16	Реактивный истребитель
17-18	Пассажирский самолет
19	Сверхтяжелый танк
20	Космический шаттл
K20	ТАБЛИЦА F-2: ЧИСЛО АПГРЕЙДОВ
1-12	Без апгрейдов
13-14	1 Апгрейд
15-16	2 Апгрейда
17-19	3 Апгрейда
20	Максимальный Апгрейд

К20	ТАБЛИЦА R: РЕЛИКТЫ
1	Латы Проныры
2	Бластер Рипли
3	Шлем Эвона
4	Нож Зарина
5	Цифровой панцирь
6	Доспехи Габриэля
7	Фикс и Фокси
8	Корона Пеядии
9	Лаборатория Ватсона
10	Мантия техномагии
11	Трансбиоментальная татуировка
12	Потрошитель Гордона
13	Батарея Зевса
14	Индуктор Прометея
15	Бум-очки
16	Браслет Дарвина
17	Портальная пушка
18	Молот Комтура
19	Уменьшитель
20	Божественная сфера

ЗК20	ТАБЛИЦА N: НАНО-СТИМЫ
3	Танатос-стим
4-5	Атлас-стим
6-7	Артемис-стим
8-9	Афина-стим
10-11	Гадес-стим
12-13	Посейдон-стим
14-15	Гефест-стим
16-17	Гермес-стим
18-19	Афродита-стим
20-21	Аполлон-стим
22-25	Арес-стим
26-28	Асклепий-стим
29-30	Зевс-стим
31-32	Харон-стим

33	Уран-стим
34-36	Морфей-стим
37	Зелос-стим
38-39	Ахиллес-стим
40-41	Химера-стим
42-43	Акуса-стим
44-46	Геба-стим
47	Геракл-стим
48-50	Гипнос-стим
51-53	Кронос-стим
54-58	Два броска по таблице N
59-60	Гей-стим
К20	ТАБЛИЦА N-1: КАЧЕСТВО
1-2	Загрязнен, 1К20 ОЗ урона
3-5	Загрязнен, никакого эффекта
6-14	Обычный эффект
15-16	Серебряный эффект
17-19	Золотой эффект
20	Платиновый эффект

К20	ТАБЛИЦА P: БРОНЯ
1-2	Лохмотья
3	Довоенная одежда, сношенная
4	Довоенная одежда
5	Шмотки проститутки
6-8	Кожаная одежда
9-10	Тяжелая кожаная одежда
11-12	Мотоциклетный шлем
13	Стальной шлем
14	Противоосколочный жилет
15	Абляционный жилет
16	Противоосколочный костюм
17	Абляционный костюм
18	Тактический щит
19	Стелс-костюм
20	Силовая броня -> P-1

K20	ТАБЛИЦА P-1: СИЛОВАЯ БРОНЯ
1-5	Непригодная
6-8	Силовой шлем
9-14	Легкая силовая броня
15-16	Средняя силовая броня
17-19	Тяжелая силовая броня
20	Штурмовая силовая броня
K20	ТАБЛИЦА P-2: ЧИСЛО АПГРЕЙДОВ
1-12	Без апгрейдов
13-14	1 Апгрейд
15-16	2 Апгрейда
17-19	3 Апгрейда
20	Максимальный Апгрейд

K20	ТАБЛИЦА W: ОРУЖИЕ
1-12	Холодное оружие -> W-1
12-17	Стрелковое оружие -> W-2
18-20	Энергетическое оружие -> W-3
K20	ТАБЛИЦА W-1: ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ
1-2	Лом
3-4	Кастет
5-6	Дубинка
7-8	Нож
9-10	Боевой нож
11-12	Копье
13	Меч
14	Пожарный топор
15	Кувалда
16	Цепная пила
17	Боевой посох
18	Раздвижной посох
19	Электрокнут
20	Цепной меч
K20	ТАБЛИЦА W-2: СРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ
1-2	Лук
3	Мини-пистолет
4-5	Легкий пистолет

6	Тяжелый пистолет
7	Огнемет
8	Помповое ружье
9-10	Охотничья винтовка
11	Двойной дробовик
12	Арбалет
13	Штурмовая винтовка
14	Пистолет-пулемет
15	Гранатомет
16	Штурмовой дробовик
17	Пулемет
18	Снайперская винтовка
19	Ракетомет
20	Миниган
K20	ТАБЛИЦА W-3: ЭНЕРГООРУЖИЕ
1-5	Непригодное оружие
6-7	Тазер
8-10	Звуковой бластер
11-12	Лазерный пистолет
13	Плазменный пистолет
14-15	Лазерная винтовка
16	Плазменная винтовка
17	Гатлинг-лазер
18	ЭМИ-пушка
19	Теслатрон
20	БФГ
K20	ТАБЛИЦА W-4: ЧИСЛО АПГРЕЙДОВ
1-12	Без апгрейдов
13-14	1 Апгрейд
15-16	2 Апгрейда
17-19	3 Апгрейда
20	Максимальный Апгрейд

K20	ТАБЛИЦА O: МЕТ.ОРУЖИЕ/ГРАНАТЫ
1-12	Метательное оружие
13-20	Взрывчатка

К20	ТАБЛИЦА О-1: МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ
1-8	Метательный нож
9-13	Метательный кортик
14-16	Метательное копьё
17-19	Метательная звезда
20	Болас
К20	ТАБЛИЦА О-2: ВЗРЫВЧАТКА
1-2	Мешочек черного пороха
3-5	Коктейль Молотова
6-7	Грязная бомба
8-10	Динамит
11-12	Нитроглицерин
13	Кампаунд
14-19	Граната -> О-3
20	Антиматерия
К20	ТАБЛИЦА О-3: ГРАНАТЫ
1-5	Осколочная граната
6-10	Противотанковая граната
11-13	Оглушающая граната
14-15	Газовая граната
16	Дымовая шашка
17	Гамма-граната
18	ЭМИ-Граната
19	Криограната
20	Плазменная граната
К20	ТАБЛИЦА О-4: ЧИСЛО АПГРЕЙДОВ
1-12	Без апгрейдов
13-14	1 Апгрейд
15-16	2 Апгрейда
17-19	3 Апгрейда
20	Максимальный Апгрейд

К20	ТАБЛИЦА Х: НАРКОТИКИ И МЕД.
1	Амфетамин
2	Новофентанил
3	Хеманепт

4	Нейросел
5	Изипролол
6	Экспромацин
7	Феролиол
8	Рейдж
9	Гаммакьюр
10	Икс-трём
11	Супрасиллин
12	Вирекс
13	Вормекс
14	Медигель
15	Нейропыль
16	Героин
17	Бриллианс
18	Апозепам
19	Икс-кетамин
20	Икс-псилоцибин
К20	ТАБЛИЦА Х-1: ЧИСЛО АПГРЕЙДОВ
1-12	Без апгрейдов
13-14	1 Апгрейд
15-16	2 Апгрейда
17-19	3 Апгрейда
20	Максимальный Апгрейд

К20	ТАБЛИЦА М: АМУНИЦИЯ/АКСЕССУАР.
1-2	Нормальная батарея
3	Дюрантиевая батарея
4	Атомная батарея
5	Термоядерная батарея
6	Оптический прицел
7	Глушитель
8	Тренога
9	Пламегаситель
10	Лазерный прицел
11	Амортизатор отдачи
12	Патроны: осколочные
13	Патроны: бронебойные

14	Патроны: трассирующие
15	Патроны: разрывные
16	Патроны: кислотные
17	Патроны: обычные
18	Патроны: резиновые
19	Патроны: урановые
20	Два броска по таблице М
K20	ТАБЛИЦА М-1: ТИП АМУНИЦИИ
1-2	Тип А (Мини-пистолет)
3-5	Тип В (Пистолет, ПП)
6-8	Тип С (Ружье, шт. вин., пулем.)
9-10	Тип D (Тяжелый пистолет)
11-14	Тип Е (Дробовики)
15-16	Тип F (Снайперская винтовка)
17-18	Тип G (Стрелы)
19-20	Тип Н (Болты)
K20	ТАБЛИЦА М-2: ЧИСЛО АПГРЕЙДОВ
1-12	Без апгрейдов
13-14	1 Апгрейд
15-16	2 Апгрейда
17-19	3 Апгрейда
20	Максимальный Апгрейд

K20	ТАБЛИЦА Z: АПГРЕЙДЫ
1	А на уровне 1
2	А на уровне 2
3	А на уровне 3
4	А на уровне 4
5	А на уровне 5
6	В на уровне 1
7	В на уровне 2
8	В на уровне 3
9	В на уровне 4
10	В на уровне 5
11	С на уровне 1
12	С на уровне 2

13	С на уровне 3
14	С на уровне 4
15	С на уровне 5
16	D на уровне 1
17	D на уровне 2
18	D на уровне 3
19	D на уровне 4
20	D на уровне 5

СОСТОЯНИЕ (ОПЦИОНАЛЬНО)

Если вы играете с правилами по состоянию, то после нахождения трофея нужно сделать бросок для определения его состояния. Следующие таблицы дают общую оценку. Она сильно зависит от региона и места нахождения предмета.

СОСТОЯНИЕ	
K20	Повреждения
<1-6	Нет повреждений
7-13	Легкие повреждения
14-17	Средние повреждения
18-19	Тяжелые повреждения
20+	Критические повреждения
Мод.	Место нахождения
-10	Неразрушенная лаборатория, герметично запечатанный склад, криостазис, постоянное техобслуживание и т.д.
-5	Хорошо сохранившийся склад, регулярное техобслуживание, без коррозии и т.д.
+0	Склад, чуть-чуть техобслуживания, слабо подвержен погоде
+5	Незащищенность от погоды, частое использование, нет ухода
+10	В военной зоне, разбомбленные города, заболоченность и т.д.

РЕЛИКТЫ

Реликты – это очень особые и очень редкие предметы, чаще всего уникальные или разбитые на части.

Мнемо-аппы

Мнемо-аппы – это обучающие программы или вводимые наниты, посредством биогенетических или ментальных модификаций дающие человеку доступ к талантам или параментальным силам. Эти модификации, как правило, постоянны. Мнемо-аппы до апокалипсиса были излюбленным способом обойтись без долгого изучения. Сегодня это редкие реликты, дающие большую силу.

Латы Проныры (4 части)

Проныра был рейнджером и знатоком пустошей. Его **биополимерная броня** подстраивается под окружающую среду (маскировка +1 за часть), **шлем** с биосенсорами дает комплексную картинку окружения (РАЗ+1 за 2 части), легкий **экзоскелет** выдерживает высокие нагрузки (ТЕЛ+1 за 2 части), а **перчатки** способствуют филигранной работе (КО+1 за 2 части). Каждая часть дает ББ +2. Полный набор повышает общий бонус до +10.

Бластер Рипли (3 части)

Бластер Рипли – это многофункциональная пушка. Даже отдельные ее части являются оружием, а комбинация всех трех представляет собой настоящего ангела смерти: **Дробовик**, **Огнемёт** и **Штурмовая винтовка** объединены в одном корпусе. Каждая часть набора дает одну дополнительную атаку раз в ход.

Шлем Эвона (4 части)

Эвон был выдающимся разведчиком, знатоком дикой местности и пионером Армии земель. Его шлем состоит из каркаса, визора, радиостанции и респиратора.

Шлем дает бонус +2 к ББ, а также +1 за каждую новую часть, **визор** дает бонус ИН+1, а также +1 за каждые две следующие части.

Респиратор предоставляет полную защиту от ингаляционных факторов (яды, болезни), а также дает +1 к Сопротивлению радиации за каждую часть набора.

Радиостанция повышает РАЗ на 1, и еще на 1, когда набор собран.

Ножи Зарина (5 частей)

Набор из 5 смертоносных метательных ножей. Каждый нож увеличивает БО всех ножей на +1.

Цифровой панцирь (4 части)

Цифровой панцирь – это костюм из нанитов, выполняющих различные задачи: они превращают костюм в парадную форму, тяжелую броню, подвенечное платье или маскировочную одежду. Каждая часть набора позволяет панцирю раз в день превратиться в предмет одежды или брони по выбору (исключение: силовая броня).

Доспехи Габриэля (7 частей)

Командир Габриэль был храмовником и паладином, сражавшимся против демонов в Лондоне. Его доспех – это силовая броня, наполненная преобразованной демонической силой. За каждую часть (шлем, нагрудная и брюшная пластины, 2 щитка на ногах и 2 на руках) ББ повышается на 2.

Пластины дают бонус +4 (до

максимума ББ 18). Когда носитель надевает нагрудную пластину, он может использовать два светящихся щупальца для двух дополнительных атак с БО +4. Брюшная пластина имеет 4 щупальца, что дает еще две атаки в ход. Говорят, что этот крайне могущественный артефакт может разлагать своего владельца и, однажды, утащить его в мир демонов. Местонахождение брони неизвестно.

Фикс и Фокси (2 части)

Эти два мачете из тесла-волокна обладают свойствами нормального оружия (меч), но кроме того есть возможность раз в день активировать энергетический удар, наносящий импульсные повреждения 2К20. Владение обоими мечами повышает их БО для импульсного урона на 2.

Корона Паллады (9 частей)

Мистический предмет из неизвестного материала. Одни говорят, что корона прилетела из трансизмерения и принадлежит демонам. Другие говорят, что она создана инопланетянами. А третьи, что это устройство судного дня.

Лаборатория Ватсона (8 частей)

Доктор Эрнест Ватсон был известнейшим этнобиологом с выдающимися знаниями о мутациях. Каждая часть его лаборатории облегчает все проверки направленных мутаций или их отмены на 2.

Мантии техномагии (3 части)

Три мантии техномагии принадлежали сильному техномагу по имени Луис Фангранс. Каждая

часть набора облегчает все техномантические проверки на 2.

Трансбиоментальные татуировки (? частей)

Это не предметы, а биоментальные татуировки. Специальные нанитовые чернила придают владельцу телекинетические способности. За каждую татуировку он может получить какую-либо телекинетическую способность, даже если никогда раньше у него их не было. При нахождении «предмета», нужно сделать татуировку броском на РАЗ+КО. Количество «предметов» также определяет общий уровень телекинетических способностей.

Потрошитель Гордона

Гордон Трент был крупнейшим охотником на зомби в Америке, причем он путешествовал через Европу и Британию. Его короткий цепной меч наносит всем зомби дополнительный урон +5.

Батарея Зевса

Батарея Зевса (коих было создано очень немного) делает энергетическое оружие «бессмертным», т.е. оно способно стрелять постоянно и никогда не требует перезарядки (даже при критическом провале).

Индуктор Прометея

Индуктор в форме пояса генерирует защитное поле, повышающее защиту против импульсного урона (а именно ББ+5). Каждый день нужно менять батарею.

Бум-очки

Эти очки дают бонус +4 к проверкам поиска и обезвреживания мин.

Браслет Дарвина

Этот браслет превращает своего носителя в лютую бестию, атакующую всех, кто стоит на пути. Все свойства и Атрибуты повышаются на 5, но цена – неукротимая ненависть ко всем живущим.

Портальная пушка

Эта пушка способна создавать два межпространственных портала, используя одну батарею. Один человек или небольшое транспортное средство может перемещаться между этими порталами, они остаются активными в течение 10 минут. Порталы не обязательно располагаются горизонтально, их можно создавать на вертикальных или диагональных плоскостях.

Молот Комтура

Молот Комтура Федеральных Тамплиеров – давно потерянный и разыскиваемый рыцарями Священный Грааль. Его боевая мощь высока (БО+3), а урон мутантам (БО+4), зомби (БО+6) и техническим устройствам (БО+8) огромен. Трижды в день владелец молот может активировать Брутальный удар.

Уменьшитель

Это внеземное оружие способно уменьшить размер существа на 2 категории на 1K20 раундов, со всеми сопутствующими преимуществами и недостатками.

Божественная Сфера

Эта сфера дает своему владельцу бонус +20 к защите на один бой (максимум 100 раундов). Почти бессмертие...

Может быть еще много реликтов, которые вы можете улучшить с помощью бонусов к Свойствам и талантов. Просто найдите подходящий предмет экипировки и дополните его каким-нибудь талантом (Например, Дубинка Мародера или Броня Всегда Преданного). Вы ограничены только вашей фантазией.

НАНО-СТИМЫ

Нано-стимуляторы – это инъекции, содержащие дозу нанитов для органических существ, стимулирующих метаболизм различных органов. Их действие, как правило, однократно и не усиливается при применении второй или третьей дозы в течение часа (другие стимулы все еще могут использоваться).

Нано-стимулы могут быть трех классов чистоты: стандартные, серебряные и золотые. По слухам, также существуют платиновые, обладающие постоянным действием.

ТИП	БОНУС	ЦЕНА	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Стандарт	Простой	1х	1 час
Серебро	Двойной	3х	4 часа
Золото	Тройной	8х	24 часа
Платина	Простой	20х	Перманентно

Символом * обозначены стимуляторы с перманентным или уникальным действием, которые не имеют классов.

СПИСОК НАНО-СТИМОВ

Атлас-стим (1000 жетонов)

Удваивает ТЕЛ.

Артемис-стим (1000 жетонов)

Удваивает ЛОВ.

Афина-стим (1000 жетонов)

Удваивает РАЗ.

Гадес-стим (150 жетонов) Увеличивает СИ на 2.
Посейдон-стим (150 жетонов) Увеличивает СТ на 2.
Гефест-стим (150 жетонов) Увеличивает КО на 2.
Гермес-стим (150 жетонов) Увеличивает ПО на 2.
Аполлон-стим (150 жетонов) Увеличивает ИН на 2.
Афродита-стим (150 жетонов) Увеличивает АУ на 2.
Зевс-Стим (800 жетонов) Увеличивает все Свойства на 2.
Гей-стим (2000 жетонов)* Нейтрализует все мутации, болезни, яды и кибернетические части.
Гипнос-стим (85 жетонов) Позволяет принимающему отказаться от сна на 8/16/32/72 часа.
Арес-стим (150 жетонов) Увеличивает атаку и защиту на 2.
Геракл-стим (750 жетонов)* Увеличивает полученные ОП на 25% на час.
Геба-стим (220 жетонов) Увеличивает Сопротивление радиации на 3.
Харон-стим (100 жетонов) Увеличивает БТ на 2.
Кронос-стим (100 жетонов)* Потеря всех ОП, классов и опыта.
Асклепий-стим (175 жетонов) Резко повышает ОЗ на 1K20 без ограничения времени.
Уран-стим (550 жетонов)* Постоянно повышает Киберстойкость на 1.
Морфей-стим (45 жетонов)* Погружает в регенеративный сон на 24 часа, восстанавливающий 2 ОЗ в час.
Зелос-стим (250 жетонов) Увеличивает ментальную силу на 3.
Ахиллес-стим (200 жетонов) Увеличивает инициативу на 3.
Химера-стим (200 жетонов) Улучшает все проверки направленной мутации на принимающего на 3.
Акуса-стим (50 жетонов)* Превращает принимающего в Зомби (1-10 на K20) или Выродка (11-20).
Танатос-стим (1000 жетонов)* Превращает нежить обратно в человека 1 ур.

СЕТТИНГИ

Приложенный к книге сеттинг **Гаммазойкум** предоставляет изобилие различных регионов с апокалиптическим или постапокалиптическим фоном. На карте мира есть много отдельных описанных областей, но также там оставлено достаточно белых пятен для ваших собственных доработок, к тому же вы можете создать свой собственный мир на базе правил GS.

Следующие вопросы могут помочь при выборе сеттинга и оформлении мира.

1. Как выглядел мир перед своим закатом?

Находимся ли мы на Земле или на другой планете? Связан ли этот мир с реальной Землей или речь идет о совершенно незнакомых народах? Поразил ли Апокалипсис индустриальный мир, информационное общество или межпланетную цивилизацию?

2. Как давно произошел Апокалипсис?

После Апокалипсиса прошло несколько лет или столетий? В каком состоянии реликты и сооружения старого мира? Живы ли еще люди, заставшие «золотую эпоху», и способные рассказать о ней, или сам Апокалипсис уже стал чем-то вроде мифа?

3. Что вызвало конец света?

Это была атомная война? Война людей и машин? Эпидемия? Зомби? Биологическое оружие? Природный катаклизм вроде Великого потопа, удара метеорита или

гамма-вспышки? Может быть атака инопланетян? Или открылись врата Рая и Ада и последняя битва ангелов и демонов произошла на Земле? И, вообще, знает ли кто-нибудь об этом? Сколько людей пережило конец света? Остались ли вообще люди или они все погибли, оставив мир мутантам?

4. Есть ли параментальные силы, евгеника, кибернетика?

Были ли они еще до Апокалипсиса или это следствие мутаций? Была ли настоящая магия? От этого выбора сильно зависит «ассортимент» персонажей.

5. Какие расы и классы есть в наличии?

Есть ли старые и новые расы? Есть ли люди или только их мутировавшие потомки? Присутствуют ли инопланетяне? Можно ли играть ими или они только мясо для Слейеров? Есть ли специфические профессии, все еще важные в этом сеттинге?

6. Каковы типичные опасности постапокалиптического мира?

Загрязнение? Болезни? Нежить?

Мутации? Роботы? Чужие? Бескрайние пустыни? Или только борьба людей друг с другом?



7. Какие цели обычно преследуют жители этого мира?

Еда и вода? Власть? Восстановление общества или сохранение анархии и хаоса? Изгнание чужих или уничтожение машин?

8. Кто обладает властью?

Существуют ли вообще еще нации или только слабо организованные объединения выживающих? Есть ли королевства? Военные кампании? Очерченные фракции и партии? Пребывает ли человечество в архаичном первобытнообщинном состоянии или появился какой-то новый общественный порядок?

ГАММАЗОЙКУМ

ПЕРСОНАЖИ

ТАЛАНТЫ

МЕХАНИКА

ПАРА-СИЛЫ

КОМБИНЕИКА

СНАРЯЖЕНИЕ

ТВАРИ

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

ГАММАЗОЙКУМ



ОБЗОР



Гаммазойкум – это базовый сеттинг для игры Gammaslayers. Он объединяет различные апокалиптические предыстории, что позволяет наряду с типичной Fallout играть в Doom, Hellgate-London или «Водный мир». Но если вы хотите создать свой мир, вы можете рассматривать этот сеттинг просто как пример. Однако, будущие приключения и “Vault-2-Go” будут рассчитаны на сеттинг Гаммазойкум.

ИСТОРИЯ

ВОЙНА... ВОЙНА НИКОГДА НЕ МЕНЯЕТСЯ? КАК БЫ НЕ ТАК!

Около 2090 г. н.э.

Угроза природных катаклизмов, эпидемий и атомной войны.

Многие люди уходят в бункеры. Власть сосредотачивается в руках суперкомпьютера Д.Э.В.И.Д. и корпорации Дельта.

Около 2125 г. н.э.

Надир. Мир рушится. Точные причины неизвестны, скорее всего, это последовательность войн, эпидемий и природных катастроф, обуславливающих друг друга.

Конкретные обстоятельства остаются в секрете. Конец света означает гибель не только цивилизации, но также и компьютера Д.Э.В.И.Д. с корпорацией Дельта.



Около 2200 г. н.э.

Открывается первый бункер.

2282 г. н.э.

Сегодняшний день. Европа лежит в руинах. Некогда великие нации

погибли. На развалинах медленно поднимаются новые города и государства, которые зачастую не разваливаются только благодаря коррупции и силе оружия.

МИТТЛАНД

То, что когда-то было центральной Европой, сегодня называется Миттланд. Регион простирается от побережья Ржавого моря на севере и западе до российских государств на востоке, ЭМИ-периметра Тесланда и границ Церна на юге, и разрастающихся ветвей Умвальда на юго-востоке.

Рз – Рейнско-Рурские Руины

Рейнско-рурские руины были стерты с лица Земли орбитальными бомбардировками, прицельными ударами метеоритов и обычными тактическими боеголовками. На поверхности это «черная зона», где радиация выжигает любую жизнь. Под землей живут потомки выживших, а также жители бункеров и шахтерских лагерей. Центральный город **Тифборн** находится на глубине десяти километров, это вольная гавань для подземных торговцев, разведчиков, старателей, первооткрывателей, колонистов и ученых.

Демократически управляемый город является резиденцией миттландских гильдий **Ученики Януса** (старатели и разведчики) и **Братство Хиггса** (ученые), а также **Церкви Предела** и **масонов**.

Гоморра

На руинах Арнсберга возвышается Гоморра, город, построенный из

обломков и металлолома. Азартные игры, кровавые бои на арене, боевые автогонки, проституция, торговля людьми, наркотиками и оружием – вот на что опирается город, управляемый могущественными кланами.

Те, у кого есть деньги, связи и последователи, тут уважаемы и мало чем ограничены. А тот, у кого нет ни денег, ни телохранителей, быстро окажется в загонах рабовладельцев, в борделе Червонной Королевы или в котле Выродков.

Гоморра обладает большой армией бандитов, солдат и рабовладельцев. Кроме того, в городе располагаются многие гильдии, имеющие власть и влияние в других городах, например, Бронекабаны (солдаты), Гильдия Собачьего Черепа (джаггеры), Тень (охотники за головами и ассасины) и Крепрейсеры (автогонщики).

Черный Билефельд

Черный Билефельд – это хорошо укрепленный анклав Нации Машин Зеро. Он управляется ИИ Е.В.А., чьи цели точно неизвестны. Агенты Е.В.А. (прежде всего Нано и Эво) охотятся за людьми и отправляют их в специальные лагеря, где ИИ ставит жестокие эксперименты и проводит евгенические программы. Черный Билефельд уже давно воюет с Альянсом Федеральных Тамплиеров и Свободной Республикой Ганновер.

Свободная Республика Ганновер

Восточнее Черного Билефельда располагается Свободная Республика Ганновер. Эта новая нация поставила перед собой задачу



пор сражается с Братством Гоморры и машинами из Черного Билефельда. У Республики шаткий союз с Федеральными Тамплиерами. Правом голоса тут обладают только потомки жителей бункеров или люди, сдавшие тест на гражданство. Другие люди, такие как жители окружающих пустошь, зараженные или мутанты тут не приветствуются. Нано и роботы не имеют никаких прав и считаются собственностью.



Руководство СРГ. делает ставку на клонирование и евгенику для развития населения. Особый интерес для них представляют развитие и селекция параспособностей.

Печальной известностью пользуется Арена Стального Шара, на которой проходят brutальные битвы роботов. В С.Р.Г. находятся резиденции гильдий *Дети Сатурна* (параменталы) и *Лига Стали* (стальной шар).

Военная зона Кёльн-Бонн-Дюссельдорф

За военную зону на руинах южных городов Рурского Бассейна ведутся тяжелые бои. Войска Немецкого Альянса (Федеральные Тамплиеры, СРГ и Р³) при поддержке солдатских объединений сражаются против машин искусственного интеллекта ГО-ЛИ-4Ф и объединенных



племен мутантов под руководством командира Дамока.

У каждой фракции есть своя твердыня: Бункер-крепость Гамма-фест (альянс), технособор Гат (машины), свободный город Джихад-дар (мутанты).

Республики Мажино

Тысячи людей когда-то нашли убежище от оружия массового поражения 22-го века в старых бункерах линии Мажино. Сегодня здесь живет несколько конфликтующих малых народов, связанных системой туннелей. Более семи сторон борются за власть над подземным миром бункеров Мажино, в том числе Татарский Союз,



Новая Гарденская Республика, Четвертый Рейх и народы, управляемые культовыми правителями.

Майнхеттен

Бывшая финансовая метрополия стала некрополем. Зомби и мутанты бродят по руинам Майнца и Франкфурта. Живых тут осталось немного, но сюда постоянно влечет технологических мародеров и охотников за реликтами, ищущих легендарный бункер D-001.

Триптико

В 2124 году тактический метеорит упал на Мюнстер, разрушив город и облучив окрестности. Светящееся зеленым светом ядро метеорита притягивает людей и мутантов своими чарами. Они слышат «песню», которая ведет их к Триптико. Контакт с ксенолитом превращает большинство из них в зараженных, халков или других мутантов. Многие из них молятся ядру метеора как святыне, а Химерическая Церковь приобретает все больше последователей. По всему Миттланду можно увидеть людей и мутантов с ярко светящимися глазами, имеющими только одну цель – следовать зову метеорита.

Фолькстонская крепость

Евротуннель соединяет континент с британскими островами. С усилением демонической активности Мертвой Британии остатки военного командования Франции, Великобритании и Германии воспользовались случаем и построили бастион в месте соединения, чтобы охранять туннель. Фолькстонская крепость держится уже много лет и

выступает операционной базой различных фракций Миттланда на британских островах. И хотя Фолькстонская крепость хорошо укреплена и защищена, евротража прекрасно понимает, что падение крепости откроет демонам путь в Европу, поэтому весь евротуннель заминирован.

Охотники за реликтами и танатологи часто посещают Фолькстонскую крепость для организации экспедиций в заброшенные районы Мертвой Британии.

Кратер 01



Берлин был целью первой атаки большой войны. Несмотря на это, обваливающиеся руины и облученные зоны этого города все еще населены. Федеральные Тамплиеры занимают большинство важных мест в городе, таких как Рейхстаг, Шарите и Александерплац.

Однако их штаб-квартира вряд ли находится в Берлине.

Центр Кратера 01 – это нейтральный центральный вокзал, в котором различные микронации и фракции разрушенного города занимаются торговлей и дипломатией.

Кратер 01 – место старта ежегодных гонок Миттланда, когда отважные и сумасшедшие отправляются в brutальное и опасное путешествие через весь Миттланд на своих

личных модифицированных машинах (от мотоцикла до танка).

Варшава

Одна из атомных бомб большой войны упала на Варшаву. Как и Берлин, этот город постепенно оправляется, хотя и очень медленно. Сегодня это центр торговли между Миттландом, Припятью и Тарпоноксом.

Пиратский союз Одер-Найсе

Речные пираты, мутанты, а также странная грибная мутация вездесущи на реках Одер и Найсе.

Место падения Омикрона

Странное голубое сияние виднеется над Прагой, которая, несмотря на свое расположение, не была поглощена Унвальдом. Говорят, что тут обитают самые необычные и редкие мутации, уничтожающие всех гостей. Оттуда возвращаются лишь немногие, да и те лишаются рассудка. Они рассказывают о серых гуманоидах, пришедших, по видимому, из другого мира.

Новый Эдем

Многие ищут овеянный легендами город Новый Эдем, но никто не знает его месторасположения. Согласно легендам, это обитель технологий и богатства, здоровья и долгой жизни. По всему Миттланду есть паломники, которые ищут это место, и часто бросают свою жизнь, чтобы его найти.

Приют Харрингера

На месте старой автозаправки стоит Приют Харрингера - городок торговцев и паломников, собранный из обломков автомобилей, мусора и

металлолома.

Подробное описание этого места, лежащего между Черным Билефельдом, Рз, Гоморрой и Триптико содержится в кампании «Плоть и Металл».

МЕРТВАЯ БРИТАНИЯ

В последние довоенные годы концерн Ретикулум успешно исследовал технологии телепортации. Была запущена в эксплуатацию первая сеть порталов между Лидсом, Манчестером, Лондоном, Глазго и Ньюкаслем. Колоссальная потребность в энергии была покрыта за счет реактора Кутры в соседней Франции. Когда началась большая война, в сети возник сбой, открывший портал в чужое измерение.

Демоноподобные мутанты вторглись в британские метрополии, опустошая земли и уничтожая население. Сегодня города бывшего королевства населены зомби-полицейскими, аморфными мутантами и потусторонними существами.

Лондон

Лондон, похоже, стал центром демонической эпидемии. Однако некоторым людям, кажется, удастся выживать в туннелях метрополитена и сражаться с существами с поверхности.

Кардифф

Кардифф - один из последних анклавов Великобритании и операционная база Друидов Кардиффа, внушающей всем страх организации элитных солдат, обладающих



выдающимися технологиями и превосходной школой овладения параментальными способностями.

РЖАВОЕ МОРЕ

Ржавое море и его ржавые берега охватывают множество государств-приемников, пиратских королевств и микронародов. Жизнь на Ржавом море опасна, и не только пираты, халки-захватчики и мутанты моря делают этот район небезопасным.

Гельголанд

До большой войны остров Гельголанд служил военной базой Бундесвера. Сегодня это нейтральная гавань Ржавого моря, где тепло принимают каждого, кто соблюдает законы власть имущих. В этом качестве здесь выступают отступники Федеральных Тамплиеров, которые удерживают власть благодаря своим технологиям и фортификационным укреплениям.

Пояс Адриана

Пояс Адриана – это союз шотландских городов-государств и анклавов, поддерживающих друг друга в борьбе с существами Мертвой

Британии. Центр союза находится в Эдинбурге. За самый южный город, Ньюкасл, идут тяжелые бои между людьми и демонами.

Новый Ганзейский Союз

НГС – это объединение государств, простирающееся по берегам Миттланда и Гаммахалла до Тарпонокса. Отдельные государства предоставляют друг другу защиту от пиратских флотилий и чудовищ морских глубин. Главный город шаткого союза – Копенгаген.

Троль-А

Недалеко от Норвегии располагается газовая платформа Троль-А, используемая халками Гаммахалла как военная база. Построенные в Мурманске корабли бросают тут якорь для ремонта, чтобы потом отправиться пиратствовать на юг. НГС и Федеральные Тамплиеры неоднократно атаковали платформу, но все атаки провалились.

Пипер Браво

Независимая нефтяная платформа посреди бывшего Северного моря. Пипер Браво часто страдает от атак халков и пиратов.



А6/Б4

Старая буровая платформа служит базой морских пиратов.

Ганнет Альфа

Об этой платформе существует много мифов, потому что отсюда пока еще никто не вернулся.

Глубокое море 7

Бывший исследовательский центр на морском дне сегодня населен эво Тифланда, которые используют его для как порт для подлодок.

Ферротеррдам

Зомби и мутанты бродят полу-затопленному Роттердаму в поисках пищи. Зачастую в качестве закуски выступают кладоискатели, которые охотятся за сокровищами бывших торговых столиц Европы.

Плутократия Св. Паули

Северо-западная часть Гамбурга разрушена атомной бомбой (Кратер 061). На насыпях кратера живут зараженные и халки, схватившиеся друг с другом в кровавой племенной войне. Руины города обжиты зомби и выродками. Исключением является Плутократия Св. Паули, чьи металлические и бетонные стены защищают население от зомби и мутантов.

Плутократия управляется пятью могущественными семьями, которые контролируют линии магнитных поездов в Свободную Республику Ганновер, Эльбу, большую часть системы метро и гавани. Народы Миттланда и Ржавого моря считают Плуто-кратию Св. Паули европейским Лас Вегасом.

ГАММАХОЛЛ

Никто не знает, почему мутации в халков особенно часто происходили в Скандинавии и северо-западной России. Сегодня халки живут, в основном, в портовом городе Мурманске. На его верфях они строят военные корабли, чтобы потом обрушиться на жителей Ржавого моря и его берегов.

Основная часть Гаммахалла, в основном, необитаема. Тем не менее, тут можно найти человеческие поселения и анклав, страдающие от террора халков. Некоторые беженцы из этой области даже рассказывают о больших трудовых лагерях и «фермах» для разведения «нормальных» людей, которые служат халкам в качестве рабочей силы, пищи и потомства.

Мурманск

Русский портовый город – одна из самых зараженных областей мира. Стойкие халки разбирают местное кладбище кораблей на запчасти, чтобы строить собственные военные корабли для рейдов на юг.

ГИПЕРБОРЕЯ

Исландию апокалипсис лишь слегка затронул. После краха правительства власть оказалась в руках одной из аркологий корпорации Дельта. Население постепенно обратилось в расу Эво благодаря евгеническим программам, сейчас они составляют 100% жителей Гипербореи.

Эво распространились во все сто-

роны, захватив часть Канады и Гренландии и образовав народы Тифланда на дне Атлантики, Северного Ледовитого океана и Северного моря. Их фанатическая вера в чистоту их евгенического происхождения делает эво Гипербореи и их союзников постоянной угрозой для европейских стран.

ТЕСЛАНД

Широкие равнины, плодородные поля, здоровые леса и земля без мутаций. После супераварии на геомагнитическом реакторе Кутры мощное ЭМИ-поле распространилось по региону, подавляя любые виды технологии. Даже сегодня эта территория совершенно «нетехнологична». Богатая агрокультура делает Тесланд лакомым кусочком для окружающих народов, однако невозможность использования техники пока что останавливает всех от вторжения.

После супераварии жители Тесланда скатились в средневековое феодальное общество. Духовенство и аристократия переживают Ренессанс своей власти. Многие люди даже не знают, что когда-то человечество было более прогрессивным. Отвоеванных у природы руин старых городов они сторонятся или игнорируют их. Мутанты и параменталы стали очень редкими из-за новой инквизиции. На них безжалостно охотятся и, как правило, отправляют на костер. Единственными технологическими существами являются «Серафимы», устойчивые к ЭМИ и очень агрессивные сторожевые дроны, которые когда-то обслуживали и

охраняли реакторы. Во многих регионах они контролируют людей.

УНВАЛЬД



Унвальд образовался из мутировавших растений ботанического сада в Вене. Растения очень быстро распространились, поглотив города Австрии, юга Германии, Балкан, Словении и Чехии. Немногие люди, пережившие это, вступили в симбиоз с Унвальдом и теперь живут без технологий, в родовых общинах в полном согласии с мутировавшим лесом. Все попытки Меридиана и других больших стран сдержать Унвальд провалились. Однако его дальнейшее расширение, по видимому, останавливает соленая вода, ЭМИ и зараженные радиацией области.

ЦЕРН

Под выжженной поверхностью Альп находится большая система туннелей, которую защищает таинственная республика Церн, обладающая самыми современными технологиями. Никто не знает, кто именно стоит за Церном и управляет им. Церн не вступает в

контакты с другими народами и не расширяет свою территорию. Незванные гости уничтожаются прекрасно экипированными отрядами и роботами.

МЕРИДИАН

Государства Средиземноморья сравнительно легко перенесли последствия глобального холокоста и радиоактивное заражение. Однако на юге усилилась мощь машин, а также Малой Азии и Северной Африки.

Северные государства объединились в коалицию. Они используют ЭМИ-поле разрушенного реактора в бывшей Франции, предотвращающее вторжение машин на западе, чтобы сконцентрировать бои в раздробленном Стамбуле, где люди, зараженные и халки противостоят машинам из пустыни.

Из-за захвата машинами прохода к Гибралтару Меридиан на время потерял доступ к Атлантике. Однако ему удалось удерживать двухколейную железную дорогу в северной Испании, так что Меридиан смог сохранить тут анклавы и опорные пункты.

Несмотря на то, что Меридиан присоединил большую часть территории бывших Испании, Италии и Греции, во многих обществах властвуют криминальные короли или даже чистая анархия.

Локальная власть в Меридиане, как правило, заканчивается за стенами городов-государств.

Рим

Рим – это политический центр Меридиана. Здесь собирается Совет, чтобы скоординировать дальнейшую войну с Нацией Зеро и спланировать освобождение южной Испании. Сильно разрушенный город находится под защитой швейцарской гвардии. Наибольшей властью в Вечном Городе, благодаря огромным финансовым, материальным и военным ресурсам, обладает Папа и его кардиналы.

Флоренция

Редкий подвид зомби-болезни поразил население Флоренции. Взрослые умирают, а дети превращаются в зомби, которые и по сей день терроризируют улицы города.

Порту

Сильно укрепленная гавань Порту обеспечивает Меридиану доступ к Атлантике.

Сараево

Город был разрушен тактическим метеоритным дождем. Метеориты принесли с собой на землю осколки тех же минералов, что изменяют людей в Триптико.

Стамбул

Десятки лет войска Меридиана сражаются здесь с машинами Нации Зеро.

Одесса

Разрушенная, но все еще большая, торговая метрополия на Черном море, позволяющая Меридиану торговать с Припятью и Китайским Альянсом.



ТАРПОНОКС

Россия также сильно пострадала во время Апокалипсиса. Огромные запасы атомного оружия и множество старых реакторов взорвались, превратив страну в ядерную пустыню, где теперь живут только мутанты и выродки.

Москва

Кратер 121. На первый взгляд, тут никто не живет, однако некоторые разведчики рассказывают о выживших под поверхностью города.

Питер

В центре руин Санкт-Петербурга возвышается аркология, закрытая защитным полем. Здесь находится элитарный анклав расы эво, которые пытаются восстановить окрестности.

Советская Республика Беларусь

В руинах Минска и его хорошо укрепленных бункерах последние генералы Белоруссии создали новую советскую республику, чья цель — избавление России от радиации, мутантов и машин.

ПРИПЯТЬ

Благодаря исследованиям российского ученого Михаила Паратова город Припять рядом с Чернобылем был снова заселен в 2056 году.

Хотя последствия Апокалипсиса вновь низвергли этот регион в пропасть, существует несколько очень плодородных участков, чьи жители агрессивно защищают свою территорию.

НАЦИЯ ЗЕРО

После Апокалипсиса частица разрушенного суперкомпьютера Д.Э.В.И.Д. переформировалась и создала Нацию Зеро в сердце Месопотамии. Нация захватила Северную Африку, изгоняя или уничтожая людей по всему региону. Экспансия на юг была остановлена африканским Унвальдом, путь через Средиземное море закрыт полем геомагнитного реактора Кутры, таким образом, единственный путь в Европу лежит через Стамбул, где идут бои между Меридианом и Нацией Зеро.

Кроме того, существуют повстанцы внутри региона, докучающие Нации Зеро и ее компьютерной сети:

Бейрут считается центром повстанцев, Тель Авив стал новым Зионом, а Дамаск владеет большим количеством ЭМИ-оружия.

Особенно выделяется так называемый Пятый Легион — Нано, сражающиеся с Нацией Зеро.

ОПЦИИ ДЛЯ СЕТТИНГА

Следующие правила используются при игре в Миттланде, стартовом регионе Гаммазойкума:

ПРАВИЛА

1. Действуют все сеттинговые опции, описанные в базовых правилах Gammaslayers.
2. Игрательны все пять рас.
3. Культуры дают один ранг таланта в начале игры.
4. **Халки** не могут выбрать культуры «Горожанин» и «Фермер».
5. **Эво** могут выбрать только культуры «Житель Пустошей», «Житель Бункера» или «Горожанин».
6. **Зараженные** не могут выбрать культуру «Житель Бункера».

КУЛЬТУРЫ

Житель Пустошей

Это кочевники, бродяги и странники, которые бродят между городами и деревнями и занимаются торговлей.

Бонусный талант: Охотник, Исцеление или Верный Спутник.

Горожанин

Горожане живут в анклавах, деревнях и разрушенных городах. Они редко покидают свою родину.

Бонусный талант: Пройдоха, Обаяние или Образование.

Фермер

Их жизнь пронизана трудным существованием на зараженных полях. Очень редко фермеры покидают свое родовое жилище, чтобы вести торговлю.

Бонусный талант: Друг животных, Ремесло или Прочность.

Житель Бункера

Представляя собой духовную и научную элиту, они упорно защищают величайшее сокровище человечества, вызывающее зависть у мутантов и других людей, — знания и технологии старого мира, спрятанные в безопасных и герметично запечатанных бункерах.

Бонусный талант: Первая помощь, Образование или Область знаний.

Член Племен

После Апокалипсиса некоторые выжившие объединились в родовые общины, отказавшись от развитых политических структур, образования и технологических достижений.

Они образуют шаманистические, выражено архаичные общества, которые живут в анклавах или даже в ответвлениях Унвальда.

Бонусный талант: Охотник, Ремесло или Плавание.

Житель Подземного Мира

Как и жители бункеров, эти светобоязливые отпрыски человечества живут под землей, но при этом они утратили технологические стандарты и знания так же, как их соседи на поверхности.

Бонусный талант: Прочность, Непоколебимость или Ремесло.

Мародер

Мародеры — это воинственные кочевники, которые нападают на анклавы, деревни, конвои и экспедиции, чтобы продать трофеи на особых перевалочных пунктах.

Их торговые центры наполнены насилием, брутальными азартными играми и рабством.

Бонусный талант: Пройдоха, Стрелок или Быстрые рефлексы.

Технологический Отшельник

Жителям последних технических анклавов все еще доступны большие знания или передовая техника.

Бонусный талант: Область знаний, Образование или Технологический уровень.

Другие культуры, включая Федеральных Тамплиеров, жителей Тифланда и детей Унвальда, будут описаны в последующих публикациях.

КАМПАНИЯ В МИТТЛАНДЕ

Это кампания является сборником приключений в сердце бывшей Германии.

Между руинами Рурской области, с ее бесчисленными связанными друг с другом рудниками и бункерами, на западе, мутировавшим Унвальдом на юге, зараженными радиацией низинами на севере и укреплениями машинного государства Черный Билефельд, находятся остатки Вестфалии в анклав **Приют Харрингера**.

И здесь начинается ваше приключение...



УКАЗАТЕЛЬ

Амуниция	55	Лазание	189	Расшифровка надписи	189
Анализ	187	Ловкость (ЛОВ)	6	Режим стрельбы	55
Апгрейд	105	Ловушки	179	Ремонт	192
Асфикция	182	Люди	9	Ремонт (талант)	31
Атака	7, 57	Маеханика	190	Свет	176
Атака (прицельная)	58	Мародерство	190	Свойства	6
Атрибут	6	Матрица Фарадея	31	Сеттинг	205
Аура (АУ)	7	Мнемо-аппы	15, 16	Сила (СИ)	6
Базы данных	187	Мутация (направленная)	66	Сильный противник	175
Барьеры	177	Мутация (двойная)	66	Система безопасности	178
Беззащитный противник	57	Мутация (конечная)	65	Скаут	10
Бой на транспорте	70	Наезд	70	Скорость	7
Болезни	183	Нано	10	Слейер-пункты	8
Бонус брони	52	Нано-стимы	204	Смерть	53
Бонус оружия	7, 52	Несколько противников	54	Солдат	10
Бонус транспорта	7	Обезвреживание ловушек	188	Сопротивление болезням	190
Босс-монстр	175	Объяснение	194	Сопротивление зависимости	186
Боты (компьютер)	184	Один выстрел	56	Сопротивление импульсам	52
Броня	7, 52, 73	Оживление	53	Сопротивление нанитам	190
Верховая езда	192	Ожидание	53	Сопротивление радиации	193
Взлом замка	177, 193	Опрокидывание	58	Сопротивление яду	189
Видимость	176	Опыт	15	Состояние (предмета)	56
Восстановление	30, 52	Особая сила	7	Спрятаться	194
Героический класс	17	Отбросить назад	57	Сравнительная проверка	49
Голод	182	Откат	72	Стойкость (СТ)	6
Дальняя атака	7, 57	Оценка	192	Стрельба	7
Два оружия	48, 55	Очки здоровья (ОЗ)	7	Структурный план	104
Дегенерация	8, 60	Очки опыта	15	Талант	9, 25
Действие	57	Очки развития (ОР)	15	Таран	70
Дрессировка	186	Очки талантов	16	Телекинетик	12
Жажда	182	Параментал	12	Телепат	12
Жара	182	Параметр радиации (ХП)	181	Теленорт	185
Жетоны	7	Параспособности	74	Тело (ТЕЛ)	6
Зависимость	183	Парафетиш	73	Техник	12
Заметить	187	Пауэр-ап	68	Технологический уровень	44
Зараженный	9	Первая помощь	30	Техномант	12
Защита	7, 57	Передышка	53	Торг	188
Знание	194	Плавание	193	Транспорт	7, 70
Изучение	60	Подвижность (ПО)	6	Трофеи	195
Имплантиция	69	Позиция	56	Трудность противника	175
Импульсное оружие	52	Поиск	194	Увечье	58
Импульсный урон	52, 69	Порог дегенерации	8	Удар	7
Инициатива	7	Потеря сознания	53	Управление транспортом	7, 70
Интеллект (ИН)	7	Применение силы	190	Уровень персонажа	15
Исполнение	187	Прицелился	57	Урон от окружающей среды	180
Исследование	189	Прицельная атака	58	Урон от падения	180
Источение	182	Пробуждение	188	Устранение мутации	67
Карманная кража	194	Проверка	49	Утопление	182
Киберпункты	8	Программирование	191	Флирт	188
Киберстойкость	8	Пряжки	193	Хакинг	191
Кислота	179, 180	Путешествия	185	Халк	10
Компьютер	184, 189	Радиация	181	Холод	180
Компьютерная борьба	189	Развести огонь	188	Чтение следов	194
Конечный мутант	65	Размер цели	56	Эво	9
Конструирование	190	Разрушаемые подземелья	178	Электроника	187
Координация (КО)	6	Разум (РАЗ)	6	Энергобатарея	178
Критический провал	50	Ранг таланта	16	Яд	182
Критический успех	50	Расовый бонус	8	Языки	15, 186

ПРИЛОЖЕНИЕ

МУЗЫКА ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Используйте музыкальное сопровождение в постапокалиптическом сеттинге, например, во время битвы или особых игровых сцен.

Далее следует небольшой список «постапокалиптических» музыкальных композиций и саундтреков (без претензий на полноту), которые могут быть приобретены:

Саундтреки фильмов:

Обитель зла
Призраки Марса
Начало
Трансформеры
Трон: Наследие
Битва за Лос-Анджелес
Я легенда
Запрещенный прием

Саундтреки видеоигр:

Fallout 1-3
RAGE
Halo Reach
Planescape Torment
Gears of War
Command and Conquer 4
Warhammer 40k Space Marine
Stalker
Portal 2
Deus Ex Revolution

Другие:

Musica Cthulhiana „Fragment“
Musica Cthulhiana „The Fourth“
Brand X „The Best of Brand X Music“
Thomas-Adam Habuba „The Freak Inside“
Естественные шумы





АТРИБУТЫ И СВОЙСТВА

ТЕЛО

СИЛА

СТОЙКОСТЬ

ЛОВКОСТЬ

ПОДВИЖНОСТЬ

КООРДИНАЦИЯ

РАЗУМ

ИНТЕЛЛЕКТ

АУРА

БАЗОВЫЙ ТЕКУЩИЙ

ПЕРСОНАЖ

ИГРОК

ИМЯ

РАСА

КЛАСС

БОНУС РАСЫ/КЛАССА

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

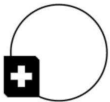
ОР

ОТ

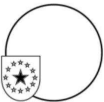
ОП

УРОВЕНЬ

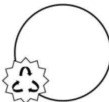
ТЕХ УР



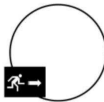
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ
ТЕП+СТ+10



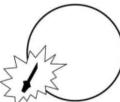
ЗАЩИТА
ТЕП+СТ



ИНИЦИАТИВА
ЛОВ+ПО



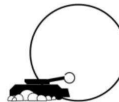
СКОРОСТЬ
ЛОВ/2 +1



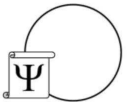
УДАР
ТЕП+СИ



СТРЕЛЬБА
ЛОВ+КО



ТРАНСПОРТ
ЛОВ+КО



ОСОБАЯ СИЛА
РАЗ+ИН-ДГ*



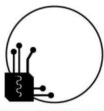
ДЕГЕНЕРАЦИЯ



КИБЕР-ПУНКТЫ



ПОРОГ ДЕГЕНЕРАЦИИ
ТЕП+ИН



КИБЕР-ВМЕСТИМОСТЬ
СТ+ИН



МУТАЦИИ

ОРУЖИЕ

НАЗВАНИЕ	БО	ДАЛ	АМУ	ПБ	ОО	ЗО	АО	ГО	ОСОБЕННОСТИ
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

БРОНЯ

НАЗВАНИЕ	ББ	ОСОБЕННОСТИ
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
ВСЕГО БРОНИ	_____	_____

АПТЕЧКА

АМУНИЦИЯ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

ЭФФЕКТ

[illegible]

СНАРЯЖЕНИЕ

ЭФФЕКТ[illegible]

ТАЛАНТЫ

ЭФФЕКТ

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
58	59	60
61	62	63
64	65	66
67	68	69
70	71	72
73	74	75
76	77	78
79	80	81
82	83	84
85	86	87
88	89	90
91	92	93
94	95	96
97	98	99
100	101	102



ИМПЛАНТЫ/МУТАЦИИ

СПУТНИК/ТРАНСПОРТ

BO:

ANKETA

Национал.:

Пол: _____
 День рожд.: _____
 Рост: _____
 Вес: _____
 Цвет волос: _____
 Цвет кожи: _____
 Цвет глаз: _____
 Место рож.: _____
 Национал.: _____

ГЕНЕРАТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

У вас нет под рукой сборника ***Vault-2-Go***, но вам нужна завязка для небольшого приключения? Тогда этот небольшой генератор приключений и один двадцатигранник решат вашу проблему.

К20	СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ
1-2	Военная база
3-4	Лагерь в дикой местности
5-8	Анклав
9-14	Город
15-16	Большой город
17-18	Метрополия
19-20	Технологичная метрополия

К20	КВЕСТОДАТЕЛЬ
1-2	Пауэр-рыцери (хорошие парни)
3-4	Пауэр-рыцери (плохие парни)
5-8	Охотник за рабами
9-10	Солдатское объединение
11-12	Военная организация
13-16	Частное лицо
17-18	Охотник за головами
19-20	ИИ

К20	ЗАДАНИЕ
1-2	Добыча (артефакта)
3-4	Добыча (предмета)
5-6	Добыча (данных)
7-8	Доставка (человека)
9-10	Поиск и уничтожение
11-12	Зачистка
13-14	Разведка

15-16	Патрулирование
17-18	Эскорт
19-20	Саботаж

К20	КЛЮЧЕВАЯ ЛОКАЦИЯ
1-2	Бункер (покинутый)
3-4	Бункер (обитаемый)
5-6	Здание (покинутое)
7-8	Здание (обитаемое)
9-10	Здание (укрепленное)
11-12	Лагерь или трущобы
13-14	Промышленный комплекс
15-16	Технологическая лаборатория
17-18	Свалка или кладбище
19-20	Особое место

К20	ОСНОВНЫЕ ПРОТИВНИКИ
1-2	Гражданские
3-4	Солдаты
5-6	Бандиты
7-8	Пауэр-рыцари
9-10	Роботы
11-12	Выродки
13-14	Зомби
15-16	Животные
17-18	Особые существа
19-20	Конечные мутанты

К20	БОСС
1-6	Нет
7-10	1 предводитель
11-12	1 героический враг

13-14	1 героич. враг + 1 предводитель
15-16	1 героич. враг + 2 предводителя
17-18	1 эпический + 1 героич. враг
19-20	1 эпический + 2 героич. враг

K20	ВТОРИЧНЫЕ ПРОТИВНИКИ
1-4	Гигантские насекомые
5-6	Стая
7-8	Энергетические существа
9-10	Зомби
11-12	Выродки
13-14	Миньоны

15-16	Роботы
17-18	Особые монстры
19-20	Пауэр-рыцари

K20	ОСОБЫЕ ОПАСНОСТИ
1-4	Нет
5-8	Минные поля
9-12	Область с угрозой обвала
13-14	Энергобарьеры
15-16	Радиоактивная зона (зел/желт)
17-18	Радиоактивная зона (оран/крас)
19-20	Обратный отчет / спешка

ЛАБОРАТОРИЯ ТВАРЕЙ



В мире GS достаточно свободного места для придуманных вами форм жизни, роботов и чудовищ. Эти правила помогут вам посчитать ОП ваших существ. Очки опыта за монстра рассчитываются по следующей формуле:

Сумма всех трех атрибутов
+ Сумма всех свойств
+ Очки здоровья
+ Лучший БО ближнего боя (при наличии)
+ Лучший БО дальнего боя (при наличии)
+ Лучший БС особой силы (при наличии)
+ Сумма ББ
+ ОП за особые способности (см ниже)
+ Самый высокий из уровней параментальных сил x2
+ Штраф к ЗВ x -10

= Очки опыта за существо

ОП ЗА ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ	
Восприимчивость	0 ОП
Страх	(Штраф страха x-10) ОП
Темновидение	7 ОП
Эхолокация	7 ОП
ЭМИ-поле	5 ОП за ранг
Первая помощь	5 ОП
Взрыв	15 ОП
Герметизация Фарадея	10 ОП за ранг
Полет	15 ОП
Полет (половина скорости)	7 ОП
Жидкая структура	10 ОП
Иммунитет к телепатии	10 ОП
Яд	(урон без защиты в раунд x 10) ОП
Иммунитет к радиации	5 ОП
ИК видение	7 ОП
Стенобежец	10 ОП
Бестелесность	25 ОП
Паралич	25 ОП
Много атак	(БО вида оружия +10 x число допол. атак) ОП
Несколько атакующих конечностей	0 ОП
Рефлексы монстра	5 ОП за ранг
Ночное зрение	5 ОП
Естественная броня	0 ОП
Естественное оружие	0 ОП
Атака дыханием	(БО атаки x10) ОП
Регенерация	ОП равно ТЕЛ
Рентген	10 ОП
Кислотная кровь	10 ОП

Отбрасывание	10 ОП
Рой	15 ОП
Парение	10 ОП
Плавание	5 ОП
Сонар	10 ОП
Радиоактивность	5 ОП за ранг
Повышенный уровень	(общий уровень x5) ОП
Штурм	10 ОП
Пикирование	10 ОП
Синтет	0 ОП
Ранг таланта	5 ОП за ранг
Телепатическая приманка	10 ОП
Смертельный взгляд	25 ОП
Переехать	15 ОП
Обвивание	10 ОП
Несчастье	5 ОП
Невидимость	10 ОП
Бессмертие	100 ОП
Подземный	5 ОП
Проглатывание	25 ОП
Потеря параметров	15 ОП
Затапывание	15 ОП

МОДИФИКАТОРЫ ОЗ ЗА РАЗМЕР	
Крохотный	x 0.25
Маленький	x 0.5
Средний	x1
Большой	x2
Гигантский	x5
Исполинский	x10

АРХЕТИПЫ

КОРИАН ТУРА								
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	7	РАЗ:	5			
СИ:	3	ПО:	2	ИН:	0			
СТ:	3	КО:	2	АУ:	0			
								
21	11+2	9	4,5	11+1	9+6			
Вооружение			Броня					
Двуст. дробовик (БО +6) Дубинка (БО +1)			Кожаная одежда (ББ +2)					
Способности						Образование I, Стрелок I, Уклонение I		
Снаряжение						Дубинка (БО+1), двустольный дробовик, кожаная одежда, 5 магазинов Е, 5 водных рационов I, 5 пищевых рационов II, 1 коктейль Молотова, газовый фонарь, бункер-пад, 25 жетонов		
Профиль						«Я сражаюсь за свой народ. Не за жетоны!» Раса: Человек Класс: Солдат Культура: Житель бункера Возраст 24 Цвет волос: черный Цвет глаз: карий Рост: 191 см Вес: 120 кг Биография: Кориан принадлежал к боевой разведывательной миссии в своем бункере, которую собрали незадолго до открытия. Во время миссии товарищи Кориана были убиты охотниками за рабами или похищены, а его бункер был уничтожен Пауэр-рыцарями Эво. Цель: Месть за бункер, освобождение товарищей и бывших сограждан.		

ДОКТОР ЭЛИАС БРАУН					
ТЕЛ:	5	ЛОВ:	7	РАЗ:	8
СИ:	0	ПО:	0	ИН:	3
СТ:	2	КО:	4	АУ:	1
					
17	7	7	4,5	7	11+4
Вооружение			Броня		
Тяжелый пистолет (БО +4)			Обычная одежда (ББ +0)		

Способности	Образование I, Первая помощь, Долголетие, Механичность
Снаряжение	Обычная одежда, тяжелый пистолет, 4 магазина D, медкомплект, 100 жетонов
Профиль	«Вам будет гораздо больнее, чем мне...» Раса: Нано Класс: Техник Культура: Горожанин Возраст 24 Цвет волос: серый Цвет глаз: карий Рост: 175 см Вес: 65 кг Биография: Доктор жил в технологичном анклав Билефельда, пока тот не был разрушен тамплиерами. Он был ведущим исследователем в секции человеческой биологии. После уничтожения анклава он бежал в пустоши и стал работать врачом под вымышленным именем. Он не может вернуться в город машин из-за дегенеративного вируса тамплиеров. Цель: Найти лекарство от компьютерного вируса и вернуться в Черный Билефельд.

ЛИФ ЛИСИЦА								
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	8	РАЗ:	6			
СИ:	1	ПО:	4	ИН:	1			
СТ:	1	КО:	3	АУ:	0			
								
17	7	12	5+1	7	11			
Вооружение			Броня					
Метательный нож (БО +1) Помповое ружье (БО +6, ЗВ -2, Ини -2)			Кожаная одежда (ББ +2)					
Способности						Охотник, Быстрота, Акробат I		
Снаряжение						Метательный нож, помповое ружье, кожаная одежда, 10 магазинов Е, лицензия джэггера, 5 собачьих черепов, 2 самодельные бомбы, карманный фонарь, 3 пищевых рациона II, противогаз, рюкзак, 90 жетонов		
Профиль						«Я сражаюсь за свой народ. Не за жетоны!» Раса: Человек Класс: Скаут Культура: Житель пустошей Возраст 18 Цвет волос: красный Цвет глаз: зеленый Рост: 170 см Вес: 52 кг Биография: Лиф выросла в пустошах недалеко от Приюта Харрингера. Когда ей было 16, она присоединилась к группе джэггеров и какое-то время путешествовала с ними. Ее друзья стали жертвами своры зомби, а ему		

	саму спас халк Горен. Теперь цель лисцы – снова попасть в лигу джакетров, или даже сыграть на арене Нового Эдема. Цель: Найти Новый Эдем
--	--

ГОРЕН ПРИММ					
ТЕЛ:	8	ЛОВ:	6	РАЗ:	6
СИ:	5	ПО:	1	ИН:	0
СТ:	6	КО:	0	АУ:	0
					
48	15+2	7	4	13	6
Вооружение			Броня		
Боевой молот (БО +4, ЗВ -4)			Кожаная одежда (ББ +2)		
Способности	Большой, Чувствительность к свету, Мутация, Выносливость, Запущенность, Боец I, Непокоримость I				
Снаряжение	10 пищевых рационов II, кожаная одежда, 100 жетонов				
Профиль	«Что ты хочешь, маленький человек?» Раса: Халк Класс: Солдат Культура: Житель подземного мира Возраст ? Цвет волос: черный Цвет глаз: желтый Рост: 242 см Вес: 156 кг Биография: Горен очень смутно помнит свою жизнь человека, прежде чем Триптихо превратил его в халка. В отличие от большинства своих собратьев, он не стал участвовать в борьбе против «низших людей», а отправился в путешествие по пустошам в поисках причин войны. Там он встретил Лиф, которую с тех пор сопровождает. Цель: Узнать причины войны.				

СИКАРА					
ТЕЛ/І:	4	ЛОВ:	8	РАЗ:	8
СИ:	0	ПО:	0	ИН:	3
СТ:	0	КО:	1	АУ:	4
					
14	5	8	5	4	9
Вооружение			Броня		
Без оружия (БО +0)			Лохмотья (ББ +0)		
Способности	Мутация, Долголетие, Устойчивость к ядам, Устойчивость к болезням, Устойчивость к радиации, Гнусность, Запущенность, Выносливость, Обаяния І, Сила воли І				
Телепатия	Особая сила 11: Головная боль				

Снаряжение	Фокус силы (головная боль)
Профиль	«Мессия придет и ответит свой народ в землю обетованную...» Раса: Зараженный Класс: Телепат Культура: Горожанин Возраст 178 Цвет волос: белый Цвет глаз: белый Рост: 169 см Вес: 48 кг Биография: Сикара – зараженный из энтропического храма радиации. Она проповедует слово священных книг и пытается привести расу зараженных к единству и освободить ее от рабства и угнетения. Цель: Распространять священные книги.

ЛЕО ГРАЙФ					
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	7	РАЗ:	7
СИ:	0	ПО:	1	ИН:	4
СТ:	1	КО:	4	АУ:	0
					
17	7	8	4,5	6	11+3
Вооружение			Броня		
Легкий пистолет (БО +3)			Спецодежда (ББ +0)		
Способности		Образование I, Тех уровень I, Ремонт I			
Снаряжение		Легкий пистолет, 4 магазина В, 2 пищевых рациона, 2 самодельных бомбы, 1 дымовая граната, карманный фонарь, электроник-комплект, 30 жетонов			
Профиль		«Эти данные для реконструкции!» Раса: Человек Класс: Техник Культура: Горожанин Возраст 28 Цвет волос: светлый Цвет глаз: голубой Рост: 180 см Вес: 80 кг Биография: Лео Грайф происходит из Тифборна, города под руинами Рура. Он работал там ассистентом профессора Курана Шари, пока последнего не убили. Грайф спрятал планы по реконструкции и бежал на восток с четким намерением где-нибудь продолжить работу. Цель: Реконструкция.			

АРКТУРУС					
ТЕЛ:	7	ЛОВ:	7	РАЗ:	6
СИ:	2	ПО:	1	ИН:	1
СТ:	2	КО:	3	АУ:	1
					
22	9+3	8	4,5	9	10

Вооружение	Броня
Помповое ружье (БО +3)	Маскировочный костюм (ББ +1) Стальной шлем (ББ +2)
Способности	Прочность I, Силовая броня I
Снаряжение	Помповое ружье, 1 магазин Е, маскировочный костюм, стальной шлем, карманный фонарь, 5 жетонов
Профиль	«Мы живем ради ордена и умрем ради ордена» Раса: Человек Класс: Солдат Культура: Житель пустошей Возраст 30 Цвет волос: светлый Цвет глаз: голубой Рост: 195 см Вес: 100 кг Биография: Арктурус с детства находится под покровительством тамплиеров. Однако при вступлении в орден его отделили от остальной группы и предьявили обвинение в измене. С тех пор он в пустошах. Цель: Доказать свою невиновность и вернуться в орден.

КАЙНАН РОКУС						
ТЕЛ:	7	ЛОВ:	8	РАЗ:	5	
СИ:	0	ПО:	3	ИН:	1	
СТ:	1	КО:	5	АУ:	0	
						
18	8	11	5	7	14	
Вооружение			Броня			
Винтовка (БО +4)			Обычная одежда (ББ +0)			
Способности		Образование I,Стрелок I, Мародер I				
Снаряжение		Винтовка, 5 магазинов С, оптический прицел				
Профиль		«<u>Молчание</u>» <i>Раса:</i> Человек <i>Класс:</i> Скаут <i>Культура:</i> Горожанин <i>Возраст</i> 39 <i>Цвет волос:</i> коричневый <i>Цвет глаз:</i> зеленый <i>Рост:</i> 185 см <i>Вес:</i> 82 кг <i>Биография:</i> Кайнан состоял в банде, но однажды покинул ее и отправился в пустоши. Сегодня он зарабатывает на жизнь работой охотника за головами. <i>Цель:</i> Жетоны.				

ВАЛЬКИРА						
ТЕЛ:	6	ЛОВ:	8	РАЗ:	6	
СИ:	0	ПО:	2	ИН:	1	
СТ:	2	КО:	5	АУ:	0	
						
18	8+1	10	5	6	14	
Вооружение			Броня			
Звуковой бластер (БО +0/+2)			Маскировочный костюм (ББ +1)			
Способности	Целеустремленность, Высокомерие, Темновидение, Быстрота, Область знаний (воздух, космос), Восприятие I					
Снаряжение	Звуковой бластер, дюрантиевая батарея, маскировочный костюм, 5 жетонов					
Профиль	«Машина в воздухе. Ракеты готовы» Раса: Эво Класс: Скаут Культура: Технологический отшельник Возраст 20 Цвет волос: светлый Цвет глаз: серый Рост: 180 см Вес: 70 кг Биография: Валькира (на самом деле V-1X-22) была выращена в лаборатории Черного Билефельда и обучена как военный пилот. Во время вылета против Республики Ганновер она была сбита и с тех пор блуждает по пустошам. Там она узнала, что такое человеческая жизнь, и теперь сражается с машинами как мятежница. Цель: Борьба за свободу, по возможности в союзе с Ганновером или тамплиерами.					

ТАЛАНТЫ DS

Так как Gammaslayers – это кон-версия игры Dungeonslayers, мно-гие таланты были взяты напрямую из DS. Однако некоторые из них были изменены в GS, порой весьма существенно.

В этом приложении приведены оригинальные описания изменен-ных талантов из DS (отмечены *), а также талантов, не зависящих от сеттинга.

УКЛОНЕНИЕ*

С каждым рангом этого таланта можно раз в битву избежать одной атаки ближнего боя (считается свободным действием). Персонаж должен заявить о своем желании уклониться раньше, чем будет сделан бросок атаки.

Талант бесполезен против атак противников, превосходящих пер-сонажа на 2+ категории размера.

ОБАЯНИЕ*

Персонаж получает бонус +2 за каждый ранг таланта ко всем проверкам социального взаимо-действия, например, чтобы вызвать к себе симпатию или рассказать правдоподобную историю.

При общении с представителями противоположного пола бонус повышается до +3.

Во многих сеттингах есть расы, которые не могут выучить этот талант.

ГЕРОЙСКАЯ УДАЧА*

Персонаж действительно отмечен удачей. Каждый ранг таланта по-зволяет игроку повторить любой бросок раз в 24 часа.

Если новый результат все еще не нравится игроку, он может снова повторить бросок, используя еще один ранг таланта.

ЗАСАДА*

Раз за битву персонаж может со-вершить скрытую ближнюю атаку, используя кинжал, нож или оружие для удушения (например, удавка), при условии, что цель не знает об этом.

В этом случае его параметр атаки в этом раунде увеличивается на КО x ранг таланта.

Если бой начинается успешной атакой из засады, то цель не может действовать в этом раунде.

МНЕ ПОРА!*

Каждый ранг этого таланта по-зволяет персонажу в течение 1 хода игнорировать все ближние атаки против себя.

При этом персонаж не может атаковать врагов, и должен быть на расстоянии как минимум двух метров от них.

В УКРЫТИЕ!*

Персонаж умеет уходить в оборону во время боя.

В течение каждого раунда, в котором персонаж не предпринимал атакующих действий, все атаки против него уменьшаются на 2 за каждый ранг таланта, если персонаж знает об этих атаках.

ОХОТНИК*

Персонаж привык к жизни на природе. С этим талантом он получает бонус +2 к проверкам, связанным с чтением следов, охотой на дичь или поиском хорошего маршрута.

Каждый ранг таланта позволяет без проблем организовать один прием пищи (из трех необходимых в день).

СКАЛОПАЗ*

Персонаж получает бонус +2 за ранг таланта ко всем проверкам лазания. Скорость лазания увеличивается на 1 метр за ранг.

Кроме того, персонаж может вскарабкаться на нависающую скалу и тем более на крышу, игнорируя штрафы, если поверхность не абсолютно гладкая (нет выступов, сталактитов, швов и т.д.)

ПОДЛЫЙ УДАР*

Каждый ранг этого таланта снижает защиту врага против урона от таланта «Засада» на 5.

Талант бесполезен против противников, превосходящих персонажа на 2+ категории размера.

КРУШИТЕЛЬ БРОНИ*

Каждая атака в ближнем бою, которая нанесла урон, снижает значение ББ какого-нибудь части брони на 1 за каждый ранг таланта. Какая часть брони пострадала - определяется случайно.

Талант не действует против магической брони.

Если параметр ББ какой-то части брони упал до нуля или ниже, она считается разрушенной, но ее можно починить при помощи таланта «Ремесло».

Против природной брони (хитиновый или роговой панцирь, драконья чешуя, и т.д.) талант не работает.

ВЗБУЧКА*

Когда персонаж выбрасывает крит. успех при атаке дробящим или двухручным оружием, а также топором, защита противника против этой атаки снижается на 5 за ранг таланта.

ПРОЙДОХА*

Персонаж получает бонус +3 за каждый ранг ко всем социальным проверкам, когда нужно обманывать, торговаться или договариваться.

ВЗЛОМЩИК*

Каждый ранг талант дает бонус +2 к проверкам взлома замков.

Кроме того, каждый ранг таланта дает еще одну попытку открыть тот же самый замок, не получая за это штрафов.

ПЛАВАНИЕ*

Персонаж умеет плавать и получает бонус +3 за каждый ранг ко всем проверкам плавания и ныряния.

ДРУГ ЖИВОТНЫХ*

У персонажа особое чутье на животных, он получает бонус +3 ко всем проверкам взаимодействия с ними (этот бонус также прибавляется к проверкам верховой езды при попытке изменить направление или скорость).

Друг животных может раз в день за каждый ранг «убедить» любое число диких, агрессивных или голодных животных не трогать его и его спутников (по два за ранг), если они сами не атаковали их.

Талант можно применить против бешеных или контролируемых животных, но для этого нужна проверка РАЗ+АУ + ранг (это считается действием, одна попытка за ранг).

ВЕРНЫЙ СПУТНИК*

За каждый ранг таланта персонаж получает одно животное, которое повсюду следует за ним.

Животное-спутник подчиняется простым односложным командам типа «Место!» или «Фасс!» и имеют

Интеллект +1, но, несмотря на это, никакая «интеллектуальная» коммуникация с ними невозможна, они не могут использоваться в качестве тайных разведчиков и т.д. Если спутник находится не дальше чем в АУх5 (персонажа) метров от хозяина, он дает ему бонус +1 к одному из параметров:

КЛАСС	БОНУС
Скаут	Инициатива или Стрельба
Маг	Магия или Целевая магия
Паладин	Защита или Удар

Игрок выбирает, какой параметр повысить при получении спутника. Если животное погибнет, персонаж в тот же момент получает урон К20/2 (без защиты), бонус исчезает. Если спутник не будет воскрешен, персонаж может выбрать новое животное, используя тот же ранг таланта, но не раньше, чем через К20 недель.

До этого момента персонаж получает временный штраф -1 к ТЕЛ.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР*

Этот талант доступен всем подклассам Воина на 15-ом уровне.

Каждый ранг этого таланта позволяет раз в день совершить сокрушительную атаку ближнего боя, от которой нельзя защититься.

Этот удар должен быть объявлен до броска атаки. Каждый ранг таланта позволяет скомбинировать этот удар с одним рангом другого таланта (например, Брутальный удар).

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ*

Этот талант доступен всем подклассам Скаута на 15-ом уровне.

Каждый ранг этого таланта позволяет раз в день сделать сокрушительный выстрел, от которого нельзя защититься.

Этот выстрел должен быть объявлен до броска атаки. Каждый ранг таланта позволяет скомбинировать этот прием с одним рангом другого таланта (например, Точный выстрел).

МАСТЕР ОРУЖИЯ*

За каждый ранг таланта персонаж может получить особые знания по обращению с определенным видом оружия ближнего боя (например, кинжал, длинный меч или топор).

Он получает бонус +1 к атаке этим видом оружия, защита врага снижается на 1.

Этот талант нельзя выучить больше одного раза для одного и того же вида оружия, однако ранг таланта можно увеличить при помощи таланта «Совершенство».

МАСТЕР РУКОПАШНОГО БОЯ*

Каждый ранг таланта дает Монаху БО +1 ко всем безоружным атакам. Обычный бонус +5 к вражеской защите против безоружных атак исчезает, вместо этого враги получают штраф -1 к защите за каждый ранг таланта.

Кроме того, персонаж получает бонус +1 за ранг к защите и инициативе, если он не держит щит и не носит никакой брони (за исключением ткани).

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА

Этот талант доступен всем базовым классам на 1-ом уровне.

Персонаж с этим талантом изучил верховую езду и может изменять скорость верхового животного на одну ступень или направление его движения без каких-либо проблем, а также атаковать верхом.

За каждый ранг таланта персонаж получает бонус +2 к прыжкам и попыткам изменить скорость животного более чем на одну ступень. Всадник получает бонус +1 за ранг таланта к атакам против пеших противников.

ОЦЕНКА СОКРОВИЩ

Персонаж получает бонус +3 за каждый ранг этого таланта, когда пытается оценить стоимость предмета. Кроме того, он может сделать бросок на РАЗ+АУ с тем же бонусом, чтобы определить, является ли предмет магическим (но без возможности броска РАЗ+ИН, чтобы узнать принцип его работы, как это может сделать маг).

ВОРОВСКОЕ ИСКУССТВО

За каждый ранг таланта персонаж получает бонус +2 ко всем проверкам, связанным с поиском и обезвреживанием ловушек, опустошением чужих карманов, открытием замков и манипуляциями в азартных играх.

УМИРОТВОРЯЮЩИЙ УДАР

Каждый ранг таланта позволяет персонажу раз в 24 часа нанести умиротворяющий удар при помощи

безоружной атаки.

Результат атаки обрабатывается как обычно, с той разницей, что она не наносит повреждений, а парализует жертву на 1 раунд за каждый пункт урона, прошедшего через защиту.

Действие эффекта заканчивается, если во время паралича цель будет атакована (включая заклинания и способности).

Талант бесполезен против врагов, превосходящих персонажа на 2+ категории размера.

МЕТКИЙ ЯД

Персонаж знает, в какое место нужно ударить противника, чтобы отравленное оружие подействовало идеально.

Каждый ранг этого таланта дает бонус при атаке отравленным оружием: ранящий яд - +2 к урону, оглушающий яд - +2 минуты действия, парализующий яд - +2 раунда действия.

ИНСТРУМЕНТ

Этот талант можно изучить для любого инструмента (флейта, арфа, барабан и т.д.), каждый максимум до третьего ранга.

Каждый ранг таланта дает бонус +3 ко всем проверкам, связанным с соответствующим инструментом.

СОВЕРШЕНСТВО

Каждый ранг этого таланта увеличивает на +1 модификаторы к атаке и защите врага от уже изученного таланта «Мастер оружия» для отдельного вида оружия.

НЕИСТОВСТВО

Каждый ранг этого таланта позволяет персонажу понизить свою защиту на 1 и, благодаря этому, повысить свою атаку на 2.

Перераспределение можно делать каждый раунд (свободным действием).

КРУГОВОЙ УДАР

Каждый ранг таланта позволяет персонажу зацепить своей атакой еще одного рядом стоящего врага, при помощи кругового удара двухручным оружием. За каждого врага, попавшего под этот удар, параметр атаки персонажа снижается на 1, а защита на 2, до его следующего хода. При этом игрок делает только одну проверку за весь круговой удар.

Монах может использовать этот талант только для безоружных атак в связке с талантом «Мастер рукопашного боя». При этом ранг Кругового удара не может превосходить ранг Мастера рукопашного боя.

СКОЛЬЗКИЙ

При совершении действий «Встать» и «Спринт» персонаж может дополнительно пройти один метр за ранг таланта.

Кроме того, будучи связанным или закованным, он может дважды за ранг попытаться освободиться проверкой на ЛОВ+ПО (может потребоваться несколько проверок, например, две, чтобы высвободить обе руки из ручных кандалов).

СТРЕЛЬБА ВЕРХОМ

Этот талант позволяет персонажу использовать двуручное дальнобойное оружие во время верховой езды. Это сложный маневр, поэтому параметр атаки получает штраф -5 во время движения рысью и -10 во время движения галопом.

Второй и третий ранг таланта снижают этот штраф на 5.

Персонаж должен иметь хотя бы один ранг таланта «Верховая езда», чтобы изучить талант стрельбы верхом.

РЕЗКА СУХОЖИЛИЙ

Каждый ранг таланта позволяет персонажу раз в битву «перерезать сухожилия» противнику. Он должен объявить об этом до броска атаки ближнего боя, кроме того, его защита сокращается вдвое до его следующего хода.

Противник получает лишь половину повреждений от атаки, но его параметр «Скорость» снижается на 0,5 за ранг таланта. Вылечить это ранение можно только при помощи магии (в том числе простейшим лечащим заклинанием).

Если атака не нанесла урона, то это не считается применением таланта.