

Глава 1

Богатство, торговля и имущество

Здесь подробно говорится о клинках, битах, пушках, броне, тачках, ездовых тварях, лекарствах, услугах и развлечениях. А еще о том, как обменять всякую рухлядь на полезные штуки, о том, как быстро они выходят из строя и, конечно же, о том, как использовать их на полную.

Правила предполагают, что герой имеет при себе необходимые ему предметы туалета и личной гигиены, важные безделушки и снаряжение, необходимое для путешествия. Если в вашей игровой команде играет важную роль подбор и детальный учет предметов, герои приобретают их по обычным правилам, используя СП из раздела «Предметы: Всякая всячина».

1.1 Богатство и торговля

Звонкие монеты, ценные материалы и сверкающие камни... Ради них герои отправляются в опасные походы, ими платят ремесленнику и брдобрею, их бросают к ногам красавиц и могучих правителей. Хотя некоторые герои недальновидно прячут Богатство в сундук и закапывают в землю. Но речь, конечно же, пойдет не о них.

Богатство отражает финансовое благосостояние героя. В ходе игры Богатство может возрастать или уменьшаться.

Начальный уровень Богатства героя: 5.

Минимальный уровень Богатства: 0.

Будешь должен. Если в результате снижения Богатство героя должно опуститься ниже минимального уровня, оно становится равным 0, а герой получает Недостаток "Долг "Враги" или "Преступник". Если у него уже был один из этих недостатков, он немедленно входит в игру.

Пополнение Богатства: игрок вправе увеличить Богатство героя с помощью траты Очков опыта (даже в начале игры), однако оно может вырасти благодаря продаже ценностей. Некоторые Атрибуты и Трюки влияют на начальный уровень Богатства или дают временные бонусы к нему.

Проверка Богатства: товары и услуги имеют **Сложность приобретения (СП)**. СП отражает абстрактную ценность предмета или услуги.

Провал проверки Богатства означает, что герою не удалось договориться о сделке. Он не приобретает желаемый предмет, но и не понижает свое Богатство.

Понижение Богатства при покупке. При успехе проверки герой получает желаемое, а его Богатство понижается в соответствии с таблицей.

СП покупки	Снижение Богатства
15 или больше	дополнительно -1
на 1-5 больше, чем Богатство героя	-1
на 6-10 больше, чем Богатство героя	-2
на 11-15 больше, чем Богатство героя	-4
на 16 и больше, чем Богатство героя	-8

Неслыханная щедрость: герой получает Преимущество на проверку Богатства, но при успехе дополнительно теряет 1 Богатство. Если СП товара или услуги меньше или равен Богатству героя, бросок не требуется - герой просто получает желаемое. Он все еще теряет 1 Богатство, если СП покупки 15 и больше.

Быстрая покупка является Эффективным показателем Богатства, т.е. проверка не совершается, а ее результатом считается 10. Предполагается, что используя Быструю покупку, герой взвешивает все «за» и «против», и платит сразу, не торгуясь. Герой с Богатством 0 не может сделать этого.

Покупка без проверки Богатства: когда СП товара или услуги равна Богатству героя или меньше его, бросок не требуется — герой просто получает желаемое. Он все еще теряет 1 Богатство, если СП покупки 15 и больше.

Карманные расходы и их учет: если герой не потерял Богатство при покупке товара или услуги, это значит, что он использовал рухлядь из своего кармана. Но рухлядь в карманах порой заканчивается. Величина счетчика Карманных расходов равна значению Богатства героя. Если герой совершил больше покупок на Карманные расходы, чем его значение Богатства, он тут же теряет 1 Богатство, а счетчик Карманных расходов обнуляется. Так же счетчик обнуляется, если герой уходит в Антракт.

Покупка в складчину: герои могут подкинуть друг другу барахлишка по правилам Взаимопомощи. Помощники теряют Богатство по обычным правилам. Не забывайте, что для них СП покупки меньше на 5.

1.1.1 Покупки в начале игры:

В начале игры герои покупают все необходимые предметы по отдельности - игнорируйте правила Комплексной покупки. Приобретение предметов происходит после распределения Очков опыта. В начале игры все снаряжение герой приобретает по правилам Быстрой покупки.

1.1.2 Комплексные покупки

Иногда герой вынужден внушительно раскошелиться в течение Сцены – например, когда снаряжает охотничий отряд, готовит экспедицию на древнюю базу или подкупает толпу жадных бюрократов. Комплексная покупка является Испытанием. Для ее совершения вам понадобится:

- Определить участников Испытания.
- Определите суммарную СП товаров и услуг.
- Игроки сами выбирают Счетчик победы – любое число (мастер вправе ограничить величину этого числа, ведь обычно время поджимает).
- Разделите суммарную СП товаров и услуг на Счетчик победы
- Полученное при делении число – Сложность каждой из Развивающих проверок. Счетчик поражения устанавливает мастер.
- Приступайте к совершению проверок, как при обычном Испытании:
 - Для Допускающих действий потребуются Общение, Торговля или Богатство. Это изображает подготовку сделки и ее «сопровождение» – устройство встречи, посулы, мелкие услуги, подарки, флирт, лесть, ложь, угрозы, слезные мольбы и т.д.
 - При Развивающих действиях герои проверяют Богатство. Каждая проверка Богатства вызывает немедленное понижение его значения в соответствии с правилами. Если Испытание будет провалено, потери Богатства не возмещаются. Возможно, героев ловко обжулили, либо они поиздержались, умасливая продавца, либо задаток не возвращается по условиям сделки.

- **Сберегающие** действия представляют собой способы дополнительно сбить цену в процессе сделки и уговоры ненадолго придержать товар. Скорее всего, для этого героям понадобятся Общение, Торговля и уместные в ситуации Атрибуты и Трюки.

Даже одиночные предметы с высокой СП могут приобретаться, как Комплексная покупка – до тех пор, пока это насыщает историю действием и деталями.

Цена провала: в случае неудачи Комплексной покупки герои все еще могут получить желаемое - если выберут Расплату за каждую единицу, на которую счетчик Победы меньше Счетчика поражения.

Варианты Расплаты:

- Некомплект. В покупках недостает важных мелочей, но в суматохе никто этого не замечает.
- Некачественные товары. Техника рассыпается в руках, а от припасов пованивает. Странно, почему на это не обратили внимания при оплате?
- Происки недругов. Информация о том, что группа готовится к чему-то масштабному, расползается по округе. Это может привести к появлению конкурентов в погоне за сокровищами, попытке ограбления, и другим подобным проблемам.
- Недостаток важного оборудования. Критически важные для героев предметы отсутствуют или неисправны. И ведь герои точно помнят, что все это паковали и проверяли!
- Задержки поставок. Товар в наличии, но надо немного подождать. Достаточно впрочем, долго, чтобы это создало героям проблемы. Нет-нет, выставочные образцы не продаются!

1.1.3 Продажа предметов и услуг

Совершается следующим образом:

1. Определите СП предмета или услуги.
2. Повысьте Богатство продающего героя на столько, на сколько он понизил бы его значение, успешно купив предмет с получившимся СП.

Обычно контекст достаточно четко говорит о том, может ли статист купить предмет или услугу. В случае сомнений, воспользуйтесь проверкой Неприятностей. Общение и Выступление пригодятся любителям агрессивной рекламы. Сама продажа не требует каких-либо проверок.

Комплексные продажи: если герою нужно продать большую партию товаров сразу, их СП складывается. При этом СП набора снижается согласно таблице:

Суммарное количество предметов	Общее снижение СП
2 предмета	-3
3 предмета	-6
4 предмета	-10
5 предметов	-15
6 предметов	-21
7 предметов	-28
8 предметов	-36
9 предметов	-45
10 и больше предметов	-55

Затем следуйте обычным правилам продажи. Продавать предметы большими партиями редко бывает выгодно, если у героя уже достаточно большое значение Богатства.

Делим на всех! СП предмета/предметов при продаже может быть разделен на любое количество долей, если сразу несколько героев претендуют на процент с продажи. Раздел СП происходит после понижения СП за факт продажи и износ.

1.1.4 Бартер

В мире есть места, где Богатство героев не имеет значения. Аборигенов не интересуют стеклянные бусы, галстуки, кружевные чулочки и непристойные картинки (вообще-то, очень даже интересуют, но статисты не готовы отдать за них полезные вещи). О таких придумках, как векселя и валюта, они и слышать не хотят. Здесь место торговли занимает старый добрый Бартер.

Проверка Бартера совершается следующим образом:

1. Определите суммарную СП предлагаемых героем товаров и услуг(СП продажи).
2. СП продажи на число предметов (но не услуг) в предложении.
3. Определите суммарную СП приобретаемых у статиста товаров и услуг(СП покупки).
4. Совершите проверку **|СП продажи|** против **|10+СП покупки|**

Провал проверки Бартера означает, что герой и статист не договорились, и сделка не состоится. Повторные проверки с участием тех же предметов невозможны (в этой Сцене так уж точно), но герой вправе попробовать обменять на желаемое другие вещи из своих закровов.

Проверка Бартера является проверкой Богатства во всех отношениях. За одним исключением - при ее успехе или провале герои не повышают и не понижают значение своего Богатства.

Герой может использовать навык Торговли при Бартере, но тогда сложность всех проверок возрастает на 5. Торговцу, привыкшему говорить языком денег будет труднее убедить тех, кто концепцию денег не понимает и не принимает.

1.1.5 Торг уместен

Успешная проверка Торговли позволяет сделать одно из следующего (по выбору игрока):

- Получить Преимущество на проверку Богатства.
- Дать Преимущество на проверку Богатства другому герою, если герой с Торговлей помогает торговаться.
- Повысить Богатство на дополнительный 1 в случае успеха проверки, если герой продает или помогает продавать.
- Уменьшить потерю Богатства на 1 в случае успеха проверки, если герой покупает или помогает покупать.

Провал проверки Торговли приводит к одному из следующего (по выбору игрока):

- Герой получает Помеху на проверку Богатства.
- Другой герой получает Помеху на проверку Богатства, если герой с Торговлей помогает торговаться.
- Богатство повышается на 1 меньше, чем должно в случае успеха проверки, если герой продает или помогает продавать. В худшем случае герой потеряет предмет и не повысит свое Богатство.
- Потеря Богатства увеличивается на 1 в случае успеха проверки, если герой с Торговлей покупает или помогает покупать.

1.1.6 Доступность товаров и услуг

Далеко не всегда герои могут приобрести необходимое, даже если есть чем расплатиться. Если требуется выяснить, доступны ли нужные героям товары или услуги, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Избыток. Статист охотно продаст товар или возьмется за услугу – он не испытывает в товаре недостатка, а услуга не слишком его обременяет. Используйте СП из таблицы.
13-18	Наличие. Несколько экземпляров товара есть в продаже. Статист расстанется с товаром или возьмется за услугу за честную цену. Повысьте СП на 2.
7-12	Дефицит. Статист владеет товаром или необходимыми для услуги навыками, но не желает продавать товар или оказывать услугу – разве что за крупный барыш. Повысьте СП в 2 раза.
1-6	Нет. У статиста нет необходимого товара или он не может оказать услугу.

1.2 Имущество

1.2.1 Общие свойства Имущества

Сложность приобретения (СП): абстрактная ценность предмета.

Вес снаряжения: во всех таблицах указан вес снаряжения в килограммах для существ Среднего размера. Чтобы узнать, как изменится вес предмета для существа другого размера, сверьтесь с таблицей ниже:

Размер существа	Множитель веса
Крошечный	1/3
Маленький	2/3
Средний	1
Большой	4/3
Огромный	5/3
Громадный	2

Осечка X: определяет, насколько ненадежно снаряжение из-за конструктивных особенностей или ненадлежащей эксплуатации. При любых проверках, использующих снаряжение с Осечкой, проверка считается проваленной, когда на K20 выпадает число меньше или равное X.

Если герой использует несколько элементов снаряжения с Осечкой, используется наихудшая. Когда герой носит броню или щит с Осечкой, то они воздействуют на все Активные Проверки.

Поношенный: Предметы, которые герои добыли в приключениях, как правило, уже видали виды. Все Поношенные предметы имеют Осечку 5. Значение Осечки таких предметов не может опуститься ниже 5 при обычном ремонте.

Как только у предмета появляется Осечка 5 или выше, он автоматически становится Поношенным.

Осечка и СП. Пока предмет не сильно износился, герой может продать его по сходной цене. Цена продажи не Поношенных предметов снижается на 1 относительно таблицы.

СП продажи и покупки Поношенных предметов снижается на 2.

СП продажи и покупки дополнительно понижается на 1 за каждую единицу осечки выше 5.

Редкий предмет непросто отыскать, равно как и получить Редкую услугу. СП Редкого предмета или Услуги возрастает на 5. Герои получают Помеху к проверке Доступности товаров и Услуг, разыскивая Редкий предмет или Услугу.

Редкий - контекстное свойство. Его наличие у предмета определяется экспозицией и логикой повествования. Вода в пустыне, лед в разгар лета, сухая древесина в сезон дождей - типичные Редкие предметы. В то же время в процветающем городе Редкими могут не быть услуги дантиста или пластического хирурга.

1.2.2 Износ имущества

Если вовремя не проводить техобслуживание, все рано или поздно выходит из строя – оружие, доспехи, приборы. Даже такая простая вещь как топор может не выдержать несчадного использования.

Проверка Износа предметов происходит в конце любой Сцены, если выполнено одно или несколько из условий ниже.

Проверка Износа оружия происходит когда:

- Герой совершает Критический Промах, используя оружие;
- Оружие получает Пв;
- Проверка указана в описании ситуации или способности.

Проверка Износа доспеха, щита или интегрированной защиты происходит, когда:

- Снаряженный щитом и/или облаченный в доспех герой совершает Критический Промах;
- Щит или доспех получают Пв.
- Снаряженный щитом и/или облаченный в доспех герой подвергается КУ.

Проверка Износа доспеха, щита, оружия или устройства также происходит, если:

- Герой использует экипировку не по назначению и очевидно опасным для предмета образом. Например, колет дрова лопатой, открывает замок ножом, взбивает сливки вентилятором или перевозит тяжести в спорткаре;
- Расходники для устройства – патроны, топливо, батареи, изготовлены при помощи свойства или Хода Мусорщика.

Проверка Износа является проверкой Неприятностей и определяет, насколько ухудшилось состояние снаряжения.

- Снаряжение со свойством Надежное дает Преимущество на проверку Износа.
- Снаряжение со свойством Хрупкое дает Помеху на проверку Износа.

Результат проверки неприятностей	Последствия
19-20	Крепкая штука. Устройство счастливо избежало неполадок.
13-18	Заело. Небольшая проблема - любой герой разберется за пару секунд. Израсходовав Перемещение и Действие, герой проверяет Ремонт или Ловкость рук против [15] . При провале устройство может использоваться, но его Осечка возрастает на 1.
7-12	Заклинило. Проблема в механизме – в бою точно не поправить. Герой проверяет Ремонт против [15] . При успехе устройство может использоваться, но его Осечка возрастает на 1. При провале устройство может использоваться, но его Осечка возрастает на 2.
1-6	Куча хлама. Пыль, время, скверный уход и неумелые модификации взяли свое. Устройство не может использоваться - разве что, в качестве источника запчастей.

Ломай меня полностью: если в конце Сцены устройство должно совершить несколько проверок Износа по разным причинам, проверьте Износ лишь раз, но добавьте 1 Помеху за каждый повод после первого.

1.2.3 Ремонт снаряжения

Ремонт Осечек: при ремонте Осечек герой должен приобрести и потратить материалы с СП, равной половине Осечки и успешно проверить Ремонт или Эксплуатацию против **[10 + значение Осечки]**. При провале материалы потрачены впустую. В случае Критического провала предмет приходит в негодность и не подлежит ремонту.

Если Осечка является конструктивной особенностью предмета – как у плазменного оружия, избавиться от нее получится только при помощи Ученого и Хода «Эврика». Само собой, такая Осечка учитывается при ремонте и отражает опасность работы или невероятную сложность механизма.

1.2.4 Восстановление ЕЗ предметов:

требует проверки Ремонта против $|5 + \text{Потерянные ЕЗ}|$. Герой должен потратить материалы с СП, равной половине потерянных ЕЗ. В случае провала проверки материалы потрачены впустую. В случае Критического провала предмет приходит в негодность и не пожелит ремонту.

1.2.5 Время ремонта:

герой ремонтирует одну вещь в течение Интерлюдии или любое число вещей в течение Антракта, если контекст ситуации не противоречит этому.

1.2.6 Мелкий ремонт:

иногда предмет не требуется ремонтировать целиком – достаточно подновить фасад и поддержать рабочие функции. В этом случае, для восстановления ЕЗ предмета герой проверяет Ремонт против $|15|$. Число восстановленных ЕЗ равно величине успеха проверки. За каждую восстановленную 1 ЕЗ герой должен потратить материалы со СП 1 из своих заглазников (не забывайте о счетчике Карманных расходов). Если герой не в состоянии «оплатить» ремонт здесь и сейчас, он восстанавливает столько ЕЗ, сколько может позволить оплатить. Таким образом предмету можно восстановить не более 10 ЕЗ за Интерлудию и 20 ЕЗ за Антракт.

1.2.7 Энергия и топливо

Энергия - это кровь цивилизации, в какой бы форме она не проявлялась. Запасы топлива в цистернах, магические кристаллы, излучающие энергию, емкие батареи - эти источники использовались и будут использоваться для того, чтобы разнообразные устройства, средства передвижения и вооружение продолжали работать.

СП Топлива: относительно невелика - СП 5 за 100 зарядов. Топливо может применяться для заправки транспорта. Чтобы преобразовать Топливо в Энергию для оружия, устройств, или восполнения Эн героя, потребуется специальный генератор.

Экзотическое топливо: некоторые предметы требуют особого топлива, которое не распространено широко в мире. Правила расхода и приобретения топлива в этих случаях будут указаны отдельно.

Заряды Топлива и Энергии транспорт, устройства и оружие потребляют Заряды (Топлива и Энергии соответственно).

Энергия и Вторичная характеристика Энергии Эн героев и статистов является гораздо более крупной единицей измерения, чем Заряды Топлива и Заряды Энергии. В 1 Эн содержится 100 Зарядов Энергии (Зр). Для передачи Эн в устройства и обратно требуется специальный адаптер питания.

КПД передачи. Адаптеры питания не идеальны и пре конвертации Энергии в Заряды и обратно возникают потери. КПД определяет, сколько действительно Зарядов или Эн получит герой после конвертации.

Потребление X: устройство потребляет $|X|$ Зр за указанный период работы.

Энергетические ячейки: энергетическое оружие и устройства питаются универсальными батареями, емкость которых зависит от размера. После использования всех Зарядов батарее нельзя перезарядить.

Количество Зарядов	Размер батареи	Вес батареи	СП
10	Пластика (1 см ³)	0.1	3
30	Миниатюрная (5 см ³)	1	6
100	Крошечная (15 см ³)	3	9
300	Маленькая (40 см ³)	7	12
500	Средняя (70 см ³)	15	15

1.2.8 Оружие

От выбора оружия зависит жизнь или смерть героя. Впрочем, иногда оружие – всего лишь элемент социального статуса или стильное дополнение к костюму.

Бонус к Повреждениям (БПв): опытный боец опасен сам по себе. Однако большинство воинов предпочитают иметь при себе оружие. Оружие дает Бонус к Повреждениям, который прибавляется к Доблести и Меткости. Бонус постоянен и зависит от выбранного оружия. Чем он больше, тем смертоноснее оружие в умелых (и даже не очень умелых) руках.

Дистанция поражения: оружие ближнего боя применимо, только если цель находится в Боевом контакте героя (обычно в 1 метре от него, или в соседней клетке, если используется масштабная карта). У дальнобойного оружия две дистанции – Ближняя, на которой оружие наиболее опасно, и Дальняя, предельная дистанция, на которой возможно поражение цели. Как правило, БПв на Дальней дистанции ниже, чем на Ближней.

Если у дальнобойного оружия нет Дальней дистанции, это значит, что оно не способно нанести существенные повреждения за пределами Ближней дистанции.

Требуемая Сила (тСл): для успешного использования оружия нужно быть сильным. Хилый герой не натянет лук и не рубанет двуручным топором. тСл для использования оружия указана в его параметрах. Если герой не имеет достаточной Силы для использования оружия, то все атаки им он совершает с Помехой. Герой, не имеющий достаточной Силы, не может сражаться Громоздким оружием вообще. Конечно, он способен размахивать им и даже выглядеть при этом угрожающе, но нанести вред может разве что случайно.

Единицы Здоровья (ЕЗ) оружия = $\lfloor 1/2 \text{ тСл} \rfloor$. Например, большая дубина имеет тСл 13, значит, у нее 6 ЕЗ. Если у оружия несколько параметров тСл, для подсчета ЕЗ используется наибольший.

Прочность (Прч) оружия = $\lfloor 1/2 \text{ ЕЗ оружия} \rfloor$. Прочность вычитается из Пв, которые получает оружие.

Тип Повреждений: в зависимости от типа, повреждения могут иметь разные эффекты КУ и могут быть увеличены или уменьшены в зависимости от того, какие есть сопротивления или уязвимости у цели. Атаки имеют один из следующих типов Повреждений:

(Д)робящие, (Е)дкие, (К)олющие, (Л)едяные, (О)гненные, (П)ронирующие, (Р)убящие, (Э)лектрические, (Я)довитые.

Если тип Повреждений отмечен символом «*», то он зависит от используемых боеприпасов.

Если оружие имеет несколько типов Пв, перечисленных через черту (К/Р или Р/Д), герой может выбирать, какой тип Повреждений наносить при атаке.

Если типы Пв перечислены слитно (ОЭ или РЯ), то оружие наносит одновременно несколько типов Пв. Подробнее о типах Повреждений читайте в главе «Боевые столкновения».

Критический Удар (КУ): минимальное число на К20, при выпадении которого цель подвергается эффектам КУ.

Халтура – это дешевое, кое-как изготовленное оружие, которое имеет 1/2 ЕЗ, 1/2 Прч, -1 к БПв и +2 к Осечке. Такое оружие выходит из строя при Критическом провале Дб или Мт. Понижьте СП на 5. Если СП падают до 0, значит, оружие можно вытащить из соседней мусорной кучи, потратив на это Интерлюдия. Что большинство статистов и делает.

Работа мастера – штучное изделие, изготовленное на заказ. Имеет +1 к БПв и свойство «Новое». Параметр тСл уменьшается на 1 (это не влияет на ЕЗ предмета). Повысьте СП на 10.

Шедевр – больше произведение искусства, чем средство убийства. Шедевр получает все преимущества Работы мастера. Увеличьте ЕЗ предмета в 1.5 раза. Шанс КУ Шедевра возрастает на 1. Повысьте СП на 15.

Халтура – распространенное оружие статистов, для которых убийство и грабеж – хобби, а не средство заработка. Это не значит, что они не умеют или боятся им пользоваться. Просто весь их заработок уходит на что-то более практичное и необходимое, вроде инструментов для обработки земли или сырья для самогонварения.

Импровизированное оружие: может обладать любыми свойствами и типом Пв. Например, вилы Длинные и Колющие, а оглобля Длинная, Громоздкая и Дробящая. Как правило, Импровизированное оружие напоминает боевое. Из разбитой пивной кружки получится превосходный кастет, а из солдатского ремня – цепь.

Обычно БПв, Прч и ЕЗ импровизированного оружия ниже, чем у его боевого аналога.

Если Импровизированное оружие использовалось для нанесения Пв, проверьте его Износ в конце Сцены.

Удары плашмя: большинство видов рубящего и колющего оружия можно использовать для ударов плашмя. Это редко имеет смысл в бою насмерть, но неплохо работает, когда противник защищен от колющих и режущих атак, или если надо захватить его относительно невредимым.

Удары плашмя наносятся с Помехой и имеют Дробящие Пв. Дальнобойное оружие также может использовать это правило – стрелок пускает стрелу или пулю вскользь. Удары плашмя могут (но не обязаны) следовать правилам Несмертельных Пв.

Несмертельные Повреждения (НПв): иногда героям требуется захватить противника живьем. Для этих ситуаций идеально подходит оружие, наносящее Дробящие Пв.

При атаке оружием с Дробящими Пв герой может нанести число Несмертельных Пв не превышающее $|1 + \text{ММд} / \text{Наблюдательность(Мд)} / \text{Медицина(Мд)}|$. Если проверка Дб приводит к получению большего числа Пв, остальные Пв наносятся обычным образом. Игрок должен сообщить о применении НПв до проверки героя.

Когда при нападении цель получает и НПв, и Пв, это может привести к Смерти или Перелому, если Наблюдательность или МедицинаЭ нападающего недостаточно высоки.

Медицина может быть заменена Ремонтом или Обращением с животными, если цель – механизм или является животным/растением.

Цель получает НПв так же, как обычные Пв. Они могут привести к Опасной ране и прочим эффектам. Сломанные и отрубленные благодаря НПв конечности считаются вывихнутыми, если нападающий того пожелает. Все КУ, нанесенные героем, вызывают Оглушение. Если проверка героя понижает ЕЗ цели до 0, игрок вправе объявить, что она потеряла сознание и осталась жива. Потерянные от НПв ЕЗ восстанавливаются в первой же Интерлюдии (даже если жертва пролежала ее на холодной земле со связанными руками и ногами).

Оружие для больших и маленьких существ: в таблицах представлено оружие для существ Среднего размера (МРз 0). Для существ иного размера оружие может изготавливаться под заказ.

В этом случае, прибавьте МРз существа к тСл, БПв и СП оружия. Стоимость оружия для маленьких существ не меняется – сокращается стоимость материалов, но возрастает сложность работы. Увеличение СП за размер складывается с изменением СП за Халтуру, Работу мастера или Шедевр.

Если существо использует оружие, изготовленное для существа иного размера, вычтите МРз существа из тСл оружия. Это не влияет на ЕЗ оружия.

И опять Маленькие и Крошечные существа фактически прибавят свой МРз к тСл оружия, ведь минус на минус дает плюс. Странная штука эта математика.

Модификатор размера и Боевой контакт: чем больше существо, тем проще ему атаковать цели, не стоящие к нему вплотную. Совершая атаки в ближнем бою, существо прибавляет свой МРз к Боевому контакту и Дистанции поражения, а его оружие получает свойство «Длинное» и «Упредительный удар». Например, оружие ближнего боя в руках Большого существа с МРз 1 имеет Дистанцию поражения 2, а копьё и подобные ему виды вооружения получают Дистанцию поражения 3. МРз не может понизить Дистанцию поражения до 0. То есть даже удар Крошечного существа будет иметь Дистанцию поражения 1.

Тип/Магазин/Скорострельность (ТМС): объединенный параметр дальнобойных видов оружия, в котором через черту указаны тип, размер магазина и Скорострельность оружия.

- Тип определяет, какие боеприпасы использует оружие.
- Магазин определяет, сколько выстрелов оружие сделает, прежде чем потребуется Перезарядка.
- Скорострельность указывает, сколько зарядов оружие может выпустить в течение Действия героя. Скорострельность оружия ограничена числом снарядов в Магазине оружия. Например, оружие со Скорострельностью 10 не может выпустить 10 снарядов, если в магазине осталось только 3. В этом случае Скорострельность оружия составит 3, затем ему потребуется Перезарядка.

Если у оружия есть свойство Магазин или Потребление, значит, у оружия есть и свойство Перезарядка, даже если это не указано.

1.2.9 Свойства оружия

1.2.9.1 Бронебойное

Оружие ополовинивает БД и БЩ цели.

1.2.9.2 Винтовка

За каждый пропуск Очереди во время Прицеливания шанс КУ возрастает на 1. Максимальный бонус к КУ не может превышать $|1 + \text{МИн}|$ стрелка (минимум 1).

1.2.9.3 Возврат X

При выпадении X или большего числа во время проверки Мт оружие возвращается в руку к владельцу, даже если цель получила Пв.

1.2.9.4 Гарпун

Когда герой наносит КУ цели, оружие остается в ее теле. Запишите ЕЗ, потерянные целью в результате проверки, нанесшей КУ.

Если гарпун оснащен веревкой или цепью, то пока он в теле жертвы, герой может отказаться от Перемещения и повалить жертву, либо подтянуть к себе на свой МСл или МЛв метров. Для этого он должен успешно проверить Сл, Лв или Атлетику (Сл, Лв) против $|10 + 2 \cdot [\text{МРз цели}] + [\text{МСл цели}]|$.

Герой может отказаться от Перемещения и вырвать гарпун, успешно проверив Сл или Атлетику(Сл) против $|10 + [\text{ЕЗ, потерянные целью при КУ}]|$. Цель повторно теряет ЕЗ, потерянные при КУ.

Проверка совершается с 1 Преимуществом за каждую 1, на которую МРз нападающего больше МРз цели, либо с 1 Помехой за каждую 1, на которую МРз нападающего меньше МРз цели.

При провале герой выпускает веревку. При Критическом провале герой выпускает веревку и падает.

Жертва может освободиться, успешно проверив Силу или Атлетику(Сл) против $|10 + [\text{потерянные при КУ ЕЗ}]|$ и повторно теряет ЕЗ, потерянные при КУ.

Проверка совершается с 1 Преимуществом за каждую 1, на которую МРз жертвы больше МРз нападающего, либо с 1 Помехой за каждую 1, на которую МРз жертвы меньше МРз нападающего.

1.2.9.5 Гаусс-оружие и рельсотрон

Если цель получила Опасную рану, стрелок может атаковать объект, стоящий на линии выстрела за целью. Требуется новая проверка Мт. Число дополнительных целей на одной линии не может превышать $|1 + \text{МИн}|$ стрелка (минимум 1). Обратите внимание, что в этом случае снаряд не может застрять внутри цели даже при выпадении КУ, хотя все остальные эффекты КУ применяются, как обычно.

*Гаусс-оружие и рельсотрон тратят не только заряды-патроны, но и Зр в соответствии с Потреблением.

1.2.9.6 Громоздкое

Используется с Помехой в тесных помещениях, густых зарослях и в толпе. Если оружие одновременно и Громоздкое, и Длинное, герой получает 2 Помехи. Герой не может использовать Громоздкое оружие ближнего боя лежа.

1.2.9.7 Двуручное

Требует 2 рук для использования.

1.2.9.8 Дистанция X/Y

Оружие с этим свойством является дальнебойным. **X** – максимальная Ближняя Дистанция оружия в метрах, **Y** – максимальная Дальняя Дистанция оружия в метрах. В графе БПв оружия через черту указан урон для Ближней и Дальней дистанции соответственно.

1.2.9.9 Длинное

Увеличивает Боевой контакт владельца на 1 метр (т.е., до 2 метров для Среднего существа). Цели в 1 метре от себя герой атакует с Помехой. Также Длинное оружие используется с Помехой в тесных помещениях, густых зарослях, в толпе и других подобных условиях.

1.2.9.10 Естественное

Оружие является частью тела героя и использует РДб для проверок. Его нельзя уронить или выбить, в том числе маневром «Разоружение».

1.2.9.11 Кавалерийское

Плученные целью Пв удваиваются, если нападающий верхом и применил Разбег.

1.2.9.12 Крюк

Оружие может использоваться для Захвата.

1.2.9.13 Кастет

Позволяет использовать как Навык Рукопашного боя, так и Навык Владения оружием в формуле Дб. При этом герой является вооруженным.

1.2.9.14 Кувалда

Если полученные целью Пв превышают $|2*MPз + МСл|$ цели, она сбита с ног и падает. Цели, не имеющие значения Сл (или ног, с которых их можно сбить), имунны к этому эффекту.

1.2.9.15 Легкое

Позволяет совершать серии молниеносных выпадов и эффективно нападать с оружием в каждой руке. Дистанционное оружие с этим свойством позволяет эффективнее вести огонь, имея оружие в каждой руке.

1.2.9.16 Накопление заряда

Совершая Прицеливание, герой повышает БПв оружия на 2 за каждую пропущенную Очередь, до максимума в +6. Если герой теряет бонусы Прицеливания, бонус Накопления заряда сохраняется. Так же герой может Прицеливаться из этого оружия, не заявляя цель маневра. В этом случае он получает только бонус Накопления заряда.

1.2.9.17 Метательное

Может быть поднято или извлечено из цели и использовано повторно. Использует ММт при Дистанционных атаках.

У Метательного оружия нет свойства Перезарядка

В таблицах свойство Метательное указано в столбце ТМС, как Тип оружия.

Оружие, не предназначенное для метания, может быть брошено с Помехой. Максимальная дистанция для броска такого оружия – 5. Подразумевается бросок, наносящий цели Пв, а не максимальная дальность в принципе.

1.2.9.18 Надежное

Благодаря простоте конструкции или защите от дурака, оружие устойчиво к Износу. Его проверки Износа совершаются с Преимуществом. Все оружие ближнего боя обладает этим свойством.

1.2.9.19 Огнемёт X

Поражает все объекты, находящиеся в радиусе X от цели атаки. Мт проверяется лишь раз, все пораженные объекты получают Пв, исходя из нее. При КУ эффекты применяются ко всем пораженным объектам.

1.2.9.20 Отдача

Герой должен отказаться от Перемещения, если желает сделать из оружия 5 или более выстрелов.

1.2.9.21 Перезарядка

Для перезарядки оружия с этим свойством герой должен отказаться от Действия или Перемещения. Оружие не может использоваться при Быстрой атаке. Арбалеты и пороховое оружие требуют 2 свободных рук при перезарядке.

1.2.9.22 Потайное

Герой проверяет Скрытность и Ловкость рук с Преимуществом, когда прячет оружие.

1.2.9.23 Потребление X

Оружие с этим свойством вместо тратит X Зарядов или Боеприпасов за 1 выстрел или удар.

1.2.9.24 Противотанковое

Оружие предназначено для поражения тяжелобронированных целей и игнорирует их Прч. У целей, не имеющих высокого значения Прч, не так много шансов пережить попадание. Если значение Прч цели меньше 5 и она должна получить Пв, цель совершает проверку Внезапной Смерти со штрафом, равным величине успеха при попадании.

1.2.9.25 Сеть

Атаки Сетью позволяют совершать Захват. Для Захвата герой проверяет Дб в Боевом контакте и ММт при дистанционных атаках, игнорируя БД и БЩ цели. При КУ цель становится Неподвижной, пока не будет освобождена.

Если сеть оснащена веревкой или цепью, то пока цель Захвачена, герой может отказаться от Перемещения и повалить жертву, либо подтянуть ее к себе на свой МСл или МЛв метров. Для этого он должен успешно проверить Сл, Лв или Атлетику (Сл, Лв) против $|10 + 2 * \text{МРз цели} + \text{МСл цели}|$.

Проверка совершается с 1 Преимуществом за каждую 1, на которую МРз нападающего больше МРз цели, либо с 1 Помехой за каждую 1, на которую МРз нападающего меньше МРз цели. При провале герой выпускает веревку. При Критическом провале герой выпускает веревку и падает.

1.2.9.26 Снаряды

Оружие с этим свойством считается Метательным. Однако герой не метает оружие целиком, а использует заранее подготовленные снаряды. Оружием нельзя эффективно атаковать в ближнем бою, но стоимость выстрела гораздо ниже. СП 10 снарядов для оружия равна $|\text{СП оружия} - 10|$. Стоимость 1 заряда для оружия равна $|\text{СП оружия} - 12|$ (минимум 1).

1.2.9.27 Сверхдальняя дистанция

Снайперское оружие и ракетометы могут совершать выстрелы на Сверхдальнюю дистанцию – до 1500 м. Используется БПв дальней дистанции, Мт проверяется с 2 Помехами. Выстрел получает Осечку 5. Ее выпадение означает, что выстрел произведен, но из-за неких внешних факторов заряд не достиг цели.

1.2.9.28 Снайперское

При стрельбе на Дальнюю дистанцию оружие игнорирует штрафы Зон поражения, если герой Прицеливается. На ближней дистанции герой получает Помеху на Мт.

1.2.9.29 Сошки(с)

Оружие оснащено сошками для стрельбы с упора. Если носитель имеет возможность установить сошки на какую-либо поверхность, используйте значение тСл с пометкой (с), в противном случае используйте значение после черты. Если у оружия нет значения тСл без символа (с), значит, стрельба с рук невозможна.

1.2.9.30 Удавка

Этим свойством обладает оружие, достаточно гибкое, чтобы захлестнуть шею.

Для применения свойства необходимо две руки. Оружие может использоваться для Захватов. Удвойте Пв, полученные Захваченной целью при удушении. Существа, чьи ЕЗ достигли 0 в результате удушения, теряют сознание, а не умирают, если нападающий того пожелает.

Существа с БД 6 или больше, не могут быть атакованы Удавкой в шею – она надежно защищена.

1.2.9.31 Универсальное

Может использоваться в 1 или 2 руках. БПв и тСл указаны для одной и двух рук через запятую.

1.2.9.32 Упредительный удар

Если нападающий вошел к герою в Боевой контакт, герой вправе израсходовать Быстрое действие и провести маневр «Атака» по нападающему или его средству передвижения. Свойство может применяться вне Очереди героя.

1.2.9.33 Фехтовальное

Герой может заменить МСл на ММд при подсчете Дб.

1.2.9.34 Хрупкое

Оружие уязвимо к самым незначительным повреждениям и не предназначено для парирования и блокирования. Ополовиньте ЕЗ оружия, до минимума в 1. При этом Прочность оружия может достигнуть 0!

1.2.9.35 Цеп

Игнорирует БЩ (хотя может заявлять щит как область поражения).

1.2.9.36 Символ *

Обозначает качества оружия, не указанные в таблице, не входящие в унифицированный перечень Свойств и перечисленные в описательном блоке.

1.2.9.37 Символ Ф

Обозначает оружие, уместное лишь в фантастическом антураже.

1.2.10 Боеприпасы дальнобойного оружия

Разные оружия применяют разные боеприпасы. Однако со временем производители начали вводить унифицированные боеприпасы для разных калибров, что позволило использовать одни и те же боеприпасы для не совсем одинакового вооружения.

Тип боеприпаса определяет, в какие пушки можно его заряжать.

Количество определяет, сколько зарядов можно приобрести, купив стандартную коробку боеприпасов. Если в этой графе стоит прочерк, боеприпас нельзя приобрести в стандартизированном варианте.

Тип	Оружие, использующее боеприпасы	Описание боеприпасов	Кол-во
П	Пистолеты, пистолеты-пулеметы	Малый калибр, низкая цена	30
Р	Револьверы, крупнокалиберные пистолеты	Тяжелые и дорогие пули	15
В	Винтовки	Быстрота, высокая пробивающая способность	20
Д	Дробовики	Дробь, картечь, реже – пули	4
О	Пулеметы и крупнокалиберные орудия	Действительно большие калибры. Настолько, что в них можно поместить взрывчатку	10
Г	Гранатометы и ракетные установки	Унифицированные гранаты и ракеты. Поражающий эффект зависит от начинки	1
Э	Энергетическое оружие	Батареи всех мастей. Если у оружия класса «Э» нет свойства «Потребление», оно тратит 1 Заряд за выстрел	-
Б ^Ф	Кинетические ускорители	Металлические болты со сверхпрочным сердечником. Дешевы в изготовлении, смертоносны на больших скоростях.	40
М	Метательное оружие	Использует метательный боеприпас и приводится в действие силой стрелка	-
У	Уникальный боеприпас	Оружие использует не стандартизированный боеприпас, который подойдет только для него. Если СП не указана в описании оружия, то СП 10 зарядов для такого вида оружия равна СП оружия — 10 . Стоимость 1 заряда для этого оружия равна СП оружия — 12 (минимум 1).	*

* если у метательного оружия есть свойство Снаряды. Иначе каждую единицу оружия надо приобретать отдельно.

Кроме стандартных боеприпасов можно разжиться и специализированными. Они дают дополнительные свойства или улучшают свойства оружия. В таблице указаны наиболее распространенные типы боеприпасов и стоимость их стандартных коробок. Значения Дистанции, БПв, ТПв, КУ в таблице изменяют стандартные параметры оружия на указанное значение.

В столбце **Тип** указаны типы боеприпасов, для которых возможна модификация.

В столбце **СП** указана стоимость стандартной коробки боеприпасов.

В столбце **КУ** отрицательные значения означают расширение диапазона КУ, а положительные – его сужение. Итоговое значение КУ оружия не может превышать 20 и быть меньше 1. Если боеприпас выводит КУ за пределы этих значений, то они становятся равными 20 и 1 соответственно.

Название	Особые свойства	Тип	Дистанция	БПв	ТПв	КУ	СП
Стандартные	-	-	-	-	-	-	8
Утяжеленные	Оружие получает свойство «Кувалда»	РВОГ	-10/-20	-	+Д	+1	10
Зажигательные	-	РВДО	-	+1/+1	+О	-3	11
Бронебойные	-	РВДОГБ	-	+2/+2	-	+2	11
Пустотелые	-	ПРВОБ	-	-1/-1	-	-5	9
Подкалиберные	-	ПРВДО	+10/+20	-1/-1	-	-	9
Разрывные	Полученные целью Пв удваиваются	ПРВДО	-10/-20	-2/-2	+Р	+1	12

Дозвуковые	Патроны не производят хлопка. Стрелок не обнаруживает себя при промахе	ПРВО	-5/-10	-1/-1	-	-	9
------------	--	------	--------	-------	---	---	---

—> current stop <—