

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА СИЛОВОЙ БРОНИ

ССЫЛКА НА ОРИГИНАЛЬНУЮ СТАТЬЮ (<https://powerarmorknights.blogspot.com/2021/08/mothership-power-armor-rules.html>)

ВВЕДЕНИЕ

Силовая броня повсеместно встречается в научной фантастике. Эти правила предназначены скорее для большей вариативности в выборе снаряжения, чем для замены тех видов снаряжения что уже представлены в игре. Силовая броня сама по себе может рассматриваться как отдельный персонаж. Максимальный размер силовой брони, с которой могут работать эти правила, составляет не более 8 футов(2,4 метра) в высоту и 1200 фунтов(544 килограмма).



1. СИЛОВАЯ БРОНЯ

Силовая броня - это броня, которая использует электроэнергию для усиления способностей человека, например, гидравлика помогает поднимать больший вес или быстрее бегать и выше прыгать. Эта броня отличается от мехов, в которых вы скорее управляете транспортным средством, нежели находитесь в доспехах. Силовая броня должна быть грозной; обычное стрелковое оружие не может серьёзно повредить полноразмерный костюм, но специализированное бронебойное оружие и оружие более крупного калибра все же представляет значительную угрозу. Броня может легко отразить выстрел стандартной импульсной винтовки, но противотанковая ракета будет смертельно опасна. Эстетика варьируется от смотрящего к смотрящему. Костюмы могут быть любыми - от жанрово выверенных научно-фантастических, как в Crysis и Halo, до более "громоздких" или промышленных, как в Battletech и Maschinen Krieger, или же силовая броня во вселенной fallout.



2. ХАРАКТЕРИСТИКИ БРОНИ

Броня – это самостоятельная единица со стататами и здоровьем, не зависящими от персонажа игрока.

Пример: Бронированный боевой костюм 1

здоровье 3(50)

Бой 70

Сила 50

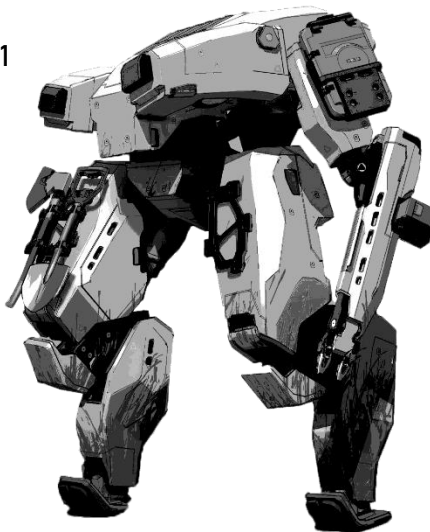
Броня 50

Скорость 40

*Интеллект +5

Оружие: Лазерная винтовка 6d10 урона

Оружие: удар в ближнем бою 3d10



Костюм имеет 3 хита по 50 здоровья, бой 70, броню 50 и скорость 40. Костюм также добавляет +5 к проверкам интеллекта в качестве специальной способности. Костюмы могут иметь всевозможные специальные способности, будь то увеличенная скорость, увеличение вероятности успеха на спасброски страха или бортовую систему лечения. Проверки тела, однако, все еще выполняются с использованием характеристики телосложения с листа персонажа игрока.

Что касается хитов, костюм – это дополнительный запас здоровья к стандартному здоровью персонажа. Если оружие наносит больше урона, чем имеется здоровье брони, оно не пропускает урон, и хит просто исчезает. На усмотрение мастера остаётся то, какое оружие будет наносить урон костюму, а какое нет. Хорошим стандартом является критическое попадание из любого оружия. Однако большинство видов стрелкового оружия, например, импульсная винтовка, револьвер, дробовик, не наносят урона, если не попадают критически. Стандартное оружие, наносящее урон, – это корабельное вооружение, смарт винтовка и лазерный резак.

3. ПРАВИЛА ПОВРЕЖДЕНИЯ КОСТЮМА

Когда костюм теряет полный хит или получает критическое попадание, то он так или иначе ломается. Те или иные бортовые системы, модули или приводы выходят из строя.



Определить поломку можно воспользовавшись таблицей ниже бросив 1к6:

1	ОТКЛЮЧЕНИЕ СИСТЕМЫ ПИТАНИЯ (1 РАУНД ПЕРЕЗАГРУЗКИ ПРИ УСПЕШНОЙ ПРОВЕРКЕ ИНТЕЛЛЕКТА, 2 ПРИ НЕУДАЧЕ)
2	ПОВРЕЖДЕНИЕ СЕРВОПРИВОДА НОГИ (ШТРАФ 20 НА ПРОВЕРКУ СИЛЫ И ПОЛОВИНА ВАШЕГО ДВИЖЕНИЯ)
3	ПОВРЕЖДЕНИЕ СЕРВОПРИВОДА РУКИ (ШТРАФ 20 НА ПРОВЕРКУ СИЛЫ И ШТРАФ 15 К ПРОВЕРКАМ БОЯ)
4	ПОВРЕЖДЕНИЕ ОПТИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ВИДИТ РАЗДВОЕННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ВО ВРЕМЯ БОЯ, ШТРАФ 15 НА ПРОВЕРКУ БОЯ)
5	ПОЛОМКА ВООРУЖЕНИЯ (ОРУЖИЕ ВЫХОДИТ ИЗ СТРОЯ. ДОЛЖНЫ ПОТРАТИТЬ ДЕЙСТВИЕ, ЧТОБЫ СМЕНИТЬ ОРУЖИЕ ИЛИ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ БЛИЖНИМ БОЕМ)
6	СБИТ С НОГ (НУЖНО ПРОЙТИ ПРОВЕРКУ СИЛЫ ЧТОБЫ ПОДНЯТЬСЯ)

Эти эффекты проходят, когда костюм ремонтируется. Ремонт в полевых условиях производится в момент отдыха игроков. Когда игроки отдыхают вы можете совершить проверку интеллекта и потратить необходимые ресурсы (ремкомплекты и т.п.) чтобы восстановить броню.(также по правилам обычного лечения)

4. ОРУЖИЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

В силовой броне персонаж становится более живуч и менее уязвим, но всё же не бессмертен. В приведенных ниже таблицах есть вооружение как для пехоты, так и для силовой брони. Еще одним препятствием для игроков могут стать тяжелые транспортные средства, такие как танки бронев автомобили и так далее. Танк уничтожит силовую броню с 1-2 попадания из своего главного орудия.

Пример танка

ХИТЫ	2(100)
БОЙ	65
СКОРОСТЬ	70
ИНСТИНКТ	70
120ММ ГЛАВНОЕ ОРУДИЕ	2 ХИТА (1 ВЫСТРЕЛ КАЖДЫЕ 2 РАУНДА)
ПУЛЕМЁТ 50-ГО КАЛИБРА	5К10
ЗЕНИТНО-Артиллерийский ПРОТИВОРАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС	ШТРАФ 10 К БОЮ НА ПРОТИВНИКОВ АТАКУЮЩИХ ИСПОЛЬЗУЯ РАКЕТНОЕ ВООРУЖЕНИЕ.

Таблица вооружения для силовой брони

ОРУЖИЕ	УРОН
ЛАЗЕРНАЯ ВИНТОВКА (3 ВЫСТРЕЛА ДО ПЕРЕЗАРЯДКИ)	6К10+10
БЛИЖНИЙ БОЙ	2К10
РЕЛЬСОВАЯ ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА (20 ВЫСТРЕЛОВ ДО ПЕРЕЗАРЯДКИ)	5К10+5
РАКЕТЫ (ВСЕГО 3-5 ЗА МИССИЮ)	1 ХИТ
ПИСТОЛЕТ	3К10
ТЯЖЕЛЫЙ ГАУС ДРОБОВИК	10К10+10
ПОДКАЛИБЕРНАЯ СИСТЕМА СНАЙПЕРСКОГО ОГНЯ (1 ВЫСТРЕЛ КАЖДЫЕ 2 РАУНДА)	2 ХИТА

Таблица вооружения для пехоты

ОРУЖИЕ	УРОН	ЦЕНА
30-ММ ПРОТИВОТАНКОВАЯ ВИНТОВКА	8K10 (5 ВЫСТРЕЛОВ ДО ПЕРЕЗАРЯДКИ, СТРЕЛЬБА ВЕДЕТСЯ ЛЕЖА, ДЛЯ СМЕНЫ ПОЗИЦИИ НЕОБХОДИМО ПОТРАТИТЬ ОДИН РАУНД)	15 000 КРЕДИТОВ
ТЯЖЁЛАЯ РЕЛЬСОВАЯ ВИНТОВКА	1 ХИТ (1 ВЫСТРЕЛ КАЖДЫЕ 2 РАУНДА, 5 ВЫСТРЕЛОВ ДО ПЕРЕЗАРЯДКИ)	50 000 КРЕДИТОВ
БРОНЕБОЙНЫЕ РАКЕТЫ	1 ХИТ (1 ВЫСТРЕЛ КАЖДЫЙ РАУНД, НУЖНО ПОТРАТИТЬ ДЕЙСТВИЕ НА ПЕРЕЗАРЯДКУ)	60 000 КРЕДИТОВ
ТЯЖЁЛАЯ ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА	3K10+5	10 000 КРЕДИТОВ
ВИНТОВКА 50-ГО КАЛИБРА С ВСТРОЕННОЙ ГАУС КАТУШКОЙ	5K10	13 000

5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игроки носящие силовую броню больше не являются обычными наемниками или солдатами. Костюм требует ухода и определённого инженерного мастерства, чтобы поддерживать его в рабочем состоянии, а также огромных первоначальных затрат - до 2 миллионов кредитов за костюм. Броня может спасти вас от бесчисленных угроз космического вакуума и токсичных атмосферных сред, или того что за ними скрываются, но только если вы будете готовы отвечать ему взаимностью на заботу о вашем благосостоянии.



Перевёл «Pacifist». Автор статьи Tandy. Изображения были добавлены автором перевода для визуализации, они могут не совпадать с написанным.