

3 АНДРОИДА для MOTHERSHIP (от QUADRA)

<https://www.traaa.sh/3-androids-for-mothership>

(перевёл Ottar)

В Mothership есть класс персонажей «**андроиды**», который скупо описан несколькими характеристиками и простыми правилами, в силу чего слабо детализирован. Мне это очень нравится, потому что открывает простор для фантазии **смотрителей** и игроков, чтобы выяснить, как устроен их собственный маленький космос ужасной вселенной. Когда кто-то из моих игроков выбирает персонажа **андроида**, я спрашиваю, за какого именно **андроида** они хотят играть?



По умолчанию **андроид** из Mothership вдохновлён Эшом из «Чужого», но я думаю, галактика должна быть полна корпораций экспериментирующих с ИИ, робототехникой, генной инженерией, и всеми видами других технологий, которые могли бы производить разнообразных почти, но не совсем людей. Моя вселенная Mothership сочетает в себе идеи из «Чужих», «Бегущего по лезвию», «Нейромансера», «Призрака в доспехах», «Акиры», и прочих научно-фантастических ужасов и произведений массовой культуры жанра киберпанка с их преступными корпорациями, ужасающими технологиями аугментации и т.п. По результату такого вдохновения представляю три варианта **андроида**, которые вы сможете использовать в своих играх.

Изменения:

- 2020-04-21: Обновлено правила ремонта, конкретизированы.

Биороид



Биороиды не роботы и не совсем люди. Это биологические создания, в отличие от рождённых произведённые искусственно и предназначенные для конкретных целей. Многие виды **биороидов** довольно трудно отличить от человека без тщательного тестирования. Представьте репликантов из «Бегущего по лезвию» или сайлонов из «Звёздного крейсера «Галактика».

- **Характеристики биороида:** Используйте стандартные характеристики и спасброски *андроида* на листе персонажа.
- **Биологический:** за исключением своих характеристик, *биороиды* функционируют так же, как и люди, включая необходимость погружаться в криосон во время гиперпространственных прыжков.
- **Обнаружение:** кибер-диагностический сканер не работает на них, если только при проверке не будет критического успеха, в этом случае результат позволит выявить *биороида*. Медсканер работает на них, но в случае критического успеха при проверке он выявит *биороида*.
- **Предложения по отыгрышу роли:** После того, как *биороиды* выпадают из роли, для которой они были созданы, они часто мотивированы на поиск идентичности, цели своего существования или чувства собственного «я». Они зачастую скрывают свою истинную природу от людей. *Биороиды* могут обладать некоторыми явно нечеловеческими особенностями (нужно выбрать или бросить 1k10):
 1. **Стирание памяти:** Их воспоминания могут быть удалены с помощью (длительной) словесной команды (спасбросок УМА, чтобы избежать). Эта команда является коммерческой тайной, которой владеют разработчики.
 2. **Недавно с конвейера:** Они физически и эмоционально полностью взрослые, но по факту им всего 1d5 лет.
 3. **Недолговечный:** Они предназначались для короткого срока службы, и до саморазрушения осталось только 1d10+1 лет.
 4. **Спящий агент:** Они запрограммированы убить всех в поле зрения, когда услышат кодовое слово. После исполнения, их мозг сразу же забывает, что они сделали (втайне назовите игроку кодовое слово – не выбирайте слишком распространённое).
 5. **Модель для парка развлечений:** Они были выведены для развлечения или удовольствия. Эти *биороиды* неуловимо, будоражуще гибки и красивы, при этом физически очень хрупкие. Они получают *преимущество* на СКОРОСТЬ и *помеху* на БОЙ.
 6. **Элефантин:** Были выведены для работы на планетах с высокой гравитацией. В результате они необычайно широкие, прочные и неторопливые. Они получают *преимущество* на СИЛУ, и *помеху* на СКОРОСТЬ.
 7. **Ложная идентичность:** Их воспоминания были пересажены от кого-то другого, или полностью искусственные.
 8. **Водные:** Предназначенные для жизни на глубоководных станциях, они могут дышать под водой. Вдобавок их пальцы немного перепончатые.
 9. **Радиационная устойчивость:** Их клетки оптимизированы для работ в открытом космосе. Они получают *преимущество* на ТЕЛО при спасброске от воздействия радиации.
 10. **Хамелеон:** Один раз в час они действием могут изменить цвет своей кожи. Если они делают это, чтобы слиться с обстановкой, они получают *преимущество* на броски, чтобы не быть обнаруженными. Все броски БОЯ против них будут с *помехой*. Всякий, кто увидел впервые смену цвета кожи, должен пройти спасбросок СТРАХА.

Робот



Роботы полностью механические существа, предназначенные для того, чтобы выглядеть и действовать как люди, с которыми они работают вместе (так или иначе). Они обычно покрыты синтетической кожей, которая скрывает их металлические и пластиковые внутренности. Их внутренние жидкости (если таковые имеются) молочно-белые. Представьте Эша из «Чужого» или T800 из «Терминатора».

- **Характеристики *робота*:** Используйте стандартные характеристики и спасброски *андроида* на листе персонажа.
- **Синтетические:** *Роботы* не спят и не дышат, а еда, питье и употребление наркотиков не влияют на них. Их не исцелить обычными средствами. *Роботы* не стареют, не могут быть отравлены или заразиться болезнями. Вместо этого они восприимчивы к вещам, которые влияют на электронику, таким как скачки напряжения или электромагнитные импульсы.
- **Зарядка...:** *Роботам* нужна зарядка в течение 6 часов один раз в неделю. Если они не подзарядятся, они отключаются до тех пор, пока кто-нибудь не зарядит их полностью.
- **Починка:** Чтобы «исцелить» *робота*, кто-то должен бросить на УМ (с *преимуществом* при наличии навыков: ремонт, инженерия, робототехника или мастер на все руки). Самостоятельная починка производится *роботом* с *помехой*. Починка занимает час и использует деталей на 1 металлического лома. Количество исцеляемого здоровья равна значению успешного броска. Критический успех удваивает значение исцеляемого здоровья. Критический провал приводит к потере 1к10 очков здоровья. Если при починке использовалось умение «мастер на все руки», то *робот* будет работать как прежде, но выглядеть ремонт будет довольно специфично (с торчащими железками и проводами, перемотанный синей изолентой).
- **Паника:** Вместо оригинальной таблицы паники из правил, бросай по отличной таблице из дополнительных материалов «Особенности андроида» с сайта Mothership. <http://mothershiprpg.com/>
- **Предложения по отыгрышу роли:** *Роботы* могут быть слишком буквальными, бесчувственными, и даже запрограммированы с определёнными директивами, которые они ни при каких обстоятельствах не нарушат. Они также могут быть подвержены ошибкам и сбоям (выбрать или бросить 1к10):
 1. **Ревизор:** Запрограммированные следовать корпоративным подзаконным актам и регистрировать любые нарушения, которые совершают люди вокруг.
 2. **Крот:** Запрограммированные на секретную миссию, которую они должны выполнить. На выбор *смотрителя*.
 3. **Неестественно быстро:** Может воспользоваться *преимуществом* при проверке СКОРОСТИ и двигаться ужасно быстро. Каждый, кто это видит, должен пройти спасбросок СТРАХА или получить 1d5 *стресса*.
 4. **Бортовая энциклопедия:** *Преимущество* на всех проверках УМА. Если *робот* не проходит спасбросок РАССУДКА, это означает, что он не смог найти в своей базе данных объяснение тому, что только что увидел и потрясён до глубины ядра, получая дополнительные 1d5 *стресса*.
 5. **Переводчик:** *Преимущество* на бросках, чтобы узнать, знаете ли вы иностранный язык (не относится к мёртвым или древним инопланетным языкам).
 6. **Корпоративный шпион:** Глаза функционируют как *нателная камера*.
 7. **Тактический координатор:** В глаза встроен *тактический дисплей*.
 8. **Тяжело бронированный:** Преимущество на спасброски Брони, Помеха при проверке Скорости.
 9. **Съёмное лицо:** Запасное синтетическое лицо в инвентаре. Может менять лица, отслоив одно и приладив другое. Это тщательная процедура, которая занимает 10 минут и пугает всех, кто её видит. Свидетели должны пройти спасбросок СТРАХА или получить 1d5 *стресса*.
 10. **Встроенное оборудование:** Одно устройство из их начальной экипировки физически устанавливается в качестве части тела (на выбор игрока).

киборг



Киберизованный человек (киборг) родился человеком, но его сознание в какой-то момент было перенесено в кибернетический мозг и заключено в роботизированное тело. Это не настолько неслыханно, что кибермозги возможно переносить между телами, но это долгая, сложная и трудоёмкая процедура. Представьте майора Кусанаги или Бату из «Призрака в доспехах».

- **Человек внутри:** Выберите класс не *андроида* для ваших спасбросков и навыков, но используйте значение СТРАХА *андроида*.

- **Синтетические:** *Киборги* не спят и не дышат, а еда, питьё и употребление наркотиков не влияют на них. Их не исцелить обычными средствами. *Киборги* не стареют, не могут быть отравлены или заразиться болезнями. Вместо этого они восприимчивы к вещам, которые влияют на электронику, таким как скачки напряжения или электромагнитные импульсы.

- **Зарядка...**: *Киборгам* нужна зарядка в течение 6 часов один раз в неделю. Если они не подзарядятся, они отключаются до тех пор, пока кто-нибудь не зарядит их полностью.

- **Починка:** Чтобы «исцелить» *киборга*, кто-то должен бросить на УМ (с *преимуществом* при наличии навыков: ремонт, инженерия, робототехника, мастер на все руки или кибернетика). Самостоятельная починка производится *киборгом* с *помехой*. Починка занимает час и использует деталей на 1 металлического лома. Количество исцеляемого здоровья равна значению успешного броска. Критический успех удваивает значение исцеляемого здоровья. Критический провал приводит к потере 1к10 очков здоровья. Если при починке использовалось умение «мастер на все руки», то *киборг* будет работать как прежде, но выглядеть ремонт будет довольно специфично.

- **Передача кибермозга:** Кибермозг может быть удалён и передан другому совместимому телу. Установка является сложной процедурой и занимает 1d10 часов.

- **Предложения по отыгрышу роли:** Людей киберизируют и меняют им тела по ряду причин (выбрать или бросить 1к10 для забавы):

1. **Заболевание:** Превращение в *киборга* из-за неизлечимой болезни человеческого организма.

2. **Генетика:** Киберизация в раннем возрасте, чтобы избежать наследственных дефектов. Они прошли через несколько взрослых тел.

3. **Протезирование:** Они получили настолько тяжёлые травмы, которые повредили несколько конечностей и органов, что выбрали полную киберизацию вместо отдельных протезов.

4. **Дисфорический:** Киберизация в качестве лечения телесной дисфории.

5. **Изменение внешности:** Киберизация в целях изменения идентичности. Быть может, это была личность, к которой они стремились, или, возможно, это была часть программы защиты свидетелей.

6. **Бессмертие:** Киберизация в целях продления срока жизни.

7. **Военизированный:** Киберизация в целях оптимизации тела для ведения боевых действий. Получить +5% к БОЮ.

8. **Работа:** Киберизация для работы в открытом космосе. Ноги функционируют как *Магнитные ботинки*.

9. **Трансгуманизм:** Киберизация в целях превзойти человечество. Дополнительные улучшения своих кибермозгов процедурами искусственного интеллекта. +5% к УМУ, -5% к РАССУДКУ.

10. **Культура:** Киберизация распространена среди высших слоёв многих центральных систем, и высококачественные тела символизируют собой признак статуса.