

РАЗБОР  
НОВОГО ЛИСТА ПЕРСОНАЖА  
И СРАВНЕНИЕ 1e с 0e  
Антон «Ottar» Прохоров  
(2021-11-16)

# MOTHERSHIP

В дискорде CthulhuPete поделился воссозданным листом персонажа<sup>1</sup> для обновлённой версии правил настольной ролевой игры в жанре научно-фантастических ужасов Mothership<sup>2</sup>. Официально теперь уже принято считать прошлую версию правил нулевой редакцией 0e<sup>3</sup>, а новую – первой редакцией 1e<sup>4</sup>. Посмотрим, каким изменениям подвергся лист персонажа (а значит и правила) и на что они повлияют. Все комментарии – чисто моё мнение, с которым необходимо только соглашаться! ☺

**MOTHERSHIP CHARACTER PROFILE**

Player Name: \_\_\_\_\_ High Score: \_\_\_\_\_

**PERSONAL DETAILS**

Character Name: \_\_\_\_\_

Pronouns: \_\_\_\_\_

Personal Notes: \_\_\_\_\_

**1. ROLL 2D10+20 FOR EACH STAT.**

STRENGTH SPEED INTELLECT COMBAT

**2. ROLL 2D10+10 FOR EACH SAVE.**

SANITY FEAR BODY

**3. SELECT YOUR CLASS. Adjust your starting STATS & SAVES.**

**MARINE**  
+10 COMBAT  
+10 BODY SAVE  
+20 FEAR SAVE  
+1 WOUND

**ANDROID**  
+20 INTELLECT  
+10 TO 1 STAT  
+60 FEAR SAVE  
+1 WOUND

**SCIENTIST**  
+10 INTELLECT  
+5 TO 1 STAT  
+20 SANITY SAVE

**TEAMSTER**  
+5 TO ALL STATS  
+10 TO ALL SAVES

**4. ROLL 1D10+10 FOR YOUR HEALTH.**

WOUNDS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Teamsters & Scientists start with 2 Wounds. Marines & Androids start with 3 Wounds.

**5. GAIN STRESS.**

STRESS: Current Minimum (Starts at 2)

**6. TAKE NOTE OF YOUR CLASS'S TRAUMA RESPONSE.**

**MARINE** WHENEVER YOU PANIC, EVERY NEARBY FRIENDLY PLAYER MUST MAKE A FEAR SAVE.

**ANDROID** FEAR SAVES MADE BY NEARBY FRIENDLY PLAYERS ARE AT DISADVANTAGE.

**SCIENTIST** WHENEVER YOU FAIL A SANITY SAVE, ALL NEARBY FRIENDLY PLAYERS GAIN 1 STRESS.

**TEAMSTER** ONCE PER SESSION YOU MAY TAKE ADVANTAGE ON A PANIC CHECK.

**7. NOTE CLASS SKILLS AND CHOOSE BONUS SKILLS.**

To take a Master or Expert Skill you must first take at least one of the prerequisite skills.

**MARINE**  
Military Training, Athletics.  
Bonus: 1 Expert Skill  
OR: 2 Trained Skills

**ANDROID**  
Linguistics, Computers, Mathematics.  
Bonus: 1 Expert Skill  
OR: 2 Trained Skills

**SCIENTIST**  
1 Master Skill\* and any Expert and Trained Skill Prerequisites.  
Bonus: 1 Trained Skill.  
\*Not Command or Weapon Specialization.

**TEAMSTER**  
Industrial Equipment, Zero-G  
Bonus: 1 Trained Skill and 1 Expert Skill.

**TRAINED SKILLS (+10 BONUS)**

LINGUISTICS ZOOLOGY BOTANY GEOLOGY INDUSTRIAL EQUIPMENT JURY RIGGING CHEMISTRY COMPUTERS ZERO-G MATHEMATICS ART ARCHAELOGY THEOLOGY MILITARY TRAINING RIMWISE ATHLETICS

**EXPERT SKILLS (+15 BONUS)**

PSYCHOLOGY PATHOLOGY FIELD MEDICINE ECOLOGY ASTEROID MINING MECHANICAL REPAIR EXPLOSIVES PHARMACOLOGY HACKING PHYSICS MYSTICISM TACTICS WILDERNESS SURVIVAL FIREARMS HAND-TO-HAND COMBAT

**MASTER SKILLS (+20 BONUS)**

SOPHONTOLOGY EXOBIOLOGY SURGERY PLANETOLOGY ROBOTICS ENGINEERING CYBERNETICS ARTIFICIAL INTELLIGENCE HYPERSPACE XENOESOTERICISM COMMAND GUNNERY

**8. ROLL FOR YOUR EQUIPMENT LOADOUT, TRINKET & PATCH.**

ARMOUR POINTS: \_\_\_\_\_

CARRYING CAPACITY: (Strength/10+2)

CREDITS: 2D10x10

**SKILL TRAINING**

Trained Skill Expert Skill Master Skill In Progress

Сначала следует отметить, что чисто внешне лист персонажа стал выглядеть компактнее. Но при этом исчезли поля с подробным описанием *начальной экипировки*, область под зарисовку портрета, а поле заметок сжалось, переехало и вошло в состав персональных данных. Похоже, придётся делать заметки на обратной стороне листа, а новое поле заметок использовать под портрет. Общая структура расположения блоков в целом сохранилась – слева характеристики, справа – навыки. Шагов по созданию персонажа из 5 стало 8.

Теперь вьедливо и подробно. Пойдём по порядку, прямо по шагам формирования нового персонажа. Тем более что лист персонажа Mothership славится тем, что содержит в себе алгоритм действий по созданию.

<sup>1</sup> Оригинал [http://vk.com/wall-142366535\\_757](http://vk.com/wall-142366535_757) и оперативный перевод Михаила Гордеева [http://vk.com/wall-142366535\\_768](http://vk.com/wall-142366535_768)  
<sup>2</sup> <http://mothershiprpg.com/>  
<sup>3</sup> <https://www.drivethrurpg.com/m/product/245017>  
<sup>4</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/gerdling/mothership-sci-fi-horror-rpg-1st-edition-boxed-set>

## 0. Общая информация об игроке и персонаже

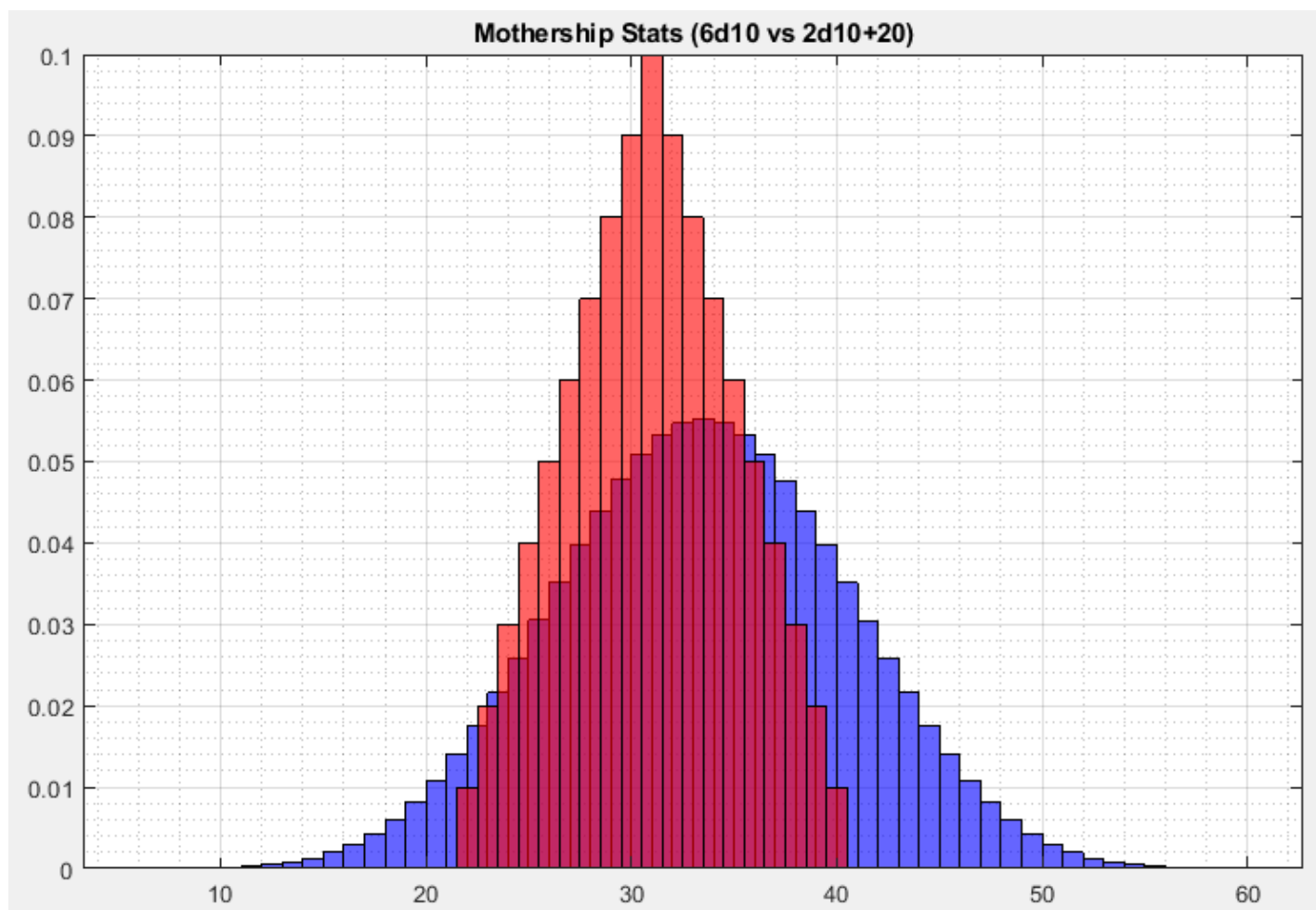
Появилось поле *Имя игрока (Player Name)*, которого не было в оригинальном листе персонажа версии 0e. Это влияние листа персонажа от Квадры<sup>5</sup>, не иначе. Рядом с именем игрока предлагается вести учёт неких *очков (High Score)*. При этом, исчезло поле уровня персонажа, что намекает на переход к безуровневой системе роста персонажа, как это принято, например, в Traveller'е или в некоторых OSR играх. Возможно, эти очки станут ресурсом к увеличению характеристик персонажа после перенесённых испытаний.

В деталях личности персонажа остались *Имя персонажа (Character Name)*, *Обращение (Pronouns)* и *Личные заметки (Personal Notes)*. Раньше рядом с просто именем был *титул/ранг* и *уровень*. Обращение, как мне пояснили, это дань уважения т.н. «повесточке», мол, кого каким местоимением следует величать (тьфубляданунах!). Я его по прежнему стану использовать для записи титула/ранга, должности или военного звания, чего и вам предлагаю сделать.

Поле для личных заметок мало и неудобно расположено, как по мне, повторяться нет смысла.

## 1. Характеристики

В новом листе персонажа версии правил 1e сохранены базовые характеристики: *Сила (Strength)*, *Скорость (Speed)*, *Ум (Intellect)*, *Бой (Combat)*. Но, в отличие от старой версии 0e, теперь для их наброса предлагается 2к10+20 взамен 6к10. Очевидно желание сэкономить на бросках.



Функция распределения значений характеристик теперь имеет другие параметры. Среднее значение уменьшено, а диапазон возможных значений сужен и ограничен.

<sup>5</sup> <https://www.traaa.sh/mothership-character-sheet>

Сведения для сравнения систем представлены в таблице.

Бросок	6к10	2к10+20
Минимальное возможное значение	6	22
Среднее значение	33	31
Максимальное возможное значение	60	40
Среднее квадратичное отклонение	7.03	4.06
Диапазон ~68% всех результатов	26-40	27-35
Диапазон ~95% всех результатов	19-47	23-39

Как пояснил сам Шон Маккой (автор игры, если кто не в курсе), когда я прислал эти гистограммы распределения вероятностей выпадения значений характеристик, цитирую:

*«We went with 2d10+20 because it was less swiny and it made more sense when you're having a boxed set to include all the dice you need.»*

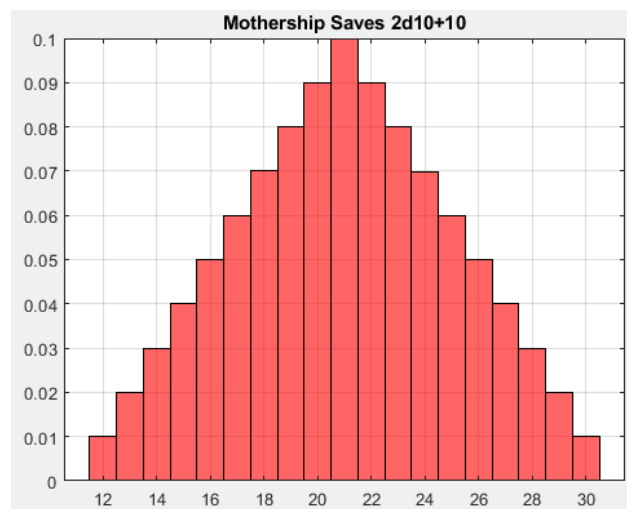
*«Мы выбрали к 2к10+10 потому что так будет меньше разброса и больше смысла, так как ваш коробочный набор содержит все кости, которые вам понадобятся.»*

Как-то так. Я, конечно, не знаю, но покажите мне игроков, которые играют за столом, где на всех есть только один комплект к10? В общем, странное решение уйти от более естественного нормального распределения и снизить и без того низкий уровень средних значений результатов бросков и ограничить возможный максимум посредственной сороковкой. Лично в моих играх мы, я думаю, продолжим придерживаться старого способа наброса начальных характеристик 6к10, хоумрульного<sup>6</sup> 5к10+10 или даже «брось 6к10 и любую кость поверни на 10».

## 2. Спасброски

В новой редакции остались только три спасброска на *Рассудок (Sanity)*, *Страх (Fear)* и *Тело (Body)*. *Броня (Armor)* была исключена и её механика стала отличаться от спасброска – о ней расскажу в самом конце. Нововведением является случайный выбор этих способностей персонажа. Раньше они были жёстко привязаны к конкретному классу, а теперь для определения каждого числового значения спасброска следует бросить 2к10+10. Получится заметный разброс от среднего значения в 21.

Бросок	2к10+10
Минимальное возможное значение	12
Среднее значение	21
Максимальное возможное значение	30
Среднее квадратичное отклонение	4.06
Диапазон ~68% всех результатов	17-25
Диапазон ~95% всех результатов	13-29



Раньше минимальное значение любого спасброска было 25, стало быть, нововведение очень сильно ослабляет всех персонажей. Особенно если учесть, что от успеха или провала на таком броске зачастую зависит очень многое, если не всё. В качестве несомненного плюса можно отметить, что случайное распределение значений спасбросков добавляет индивидуальности персонажам.

<sup>6</sup> d100\_and\_stats.pdf

### 3. Выбор класса.

Классы те же: *Десант/морпех (Marine)*, *Андроид (Android)*, *Учёный (Scientist)* и *Специалист/Техник/Экипаж (Teamster)*. Особенности, влияющие на базовые характеристики, немного скорректированы. Рассмотрим всех.

- **Десант/морпех (Marine)**

*Бой+10 безусловно.* Раньше было Бой+5 и ещё +5 при наличии рядом дружественного десантника. Это всегда сложно было отследить и учесть, так что упрощение хорошее, хоть и убирает некоторую мотивацию военным действовать сообща.

*Тело+10, Страх+20.* Раньше было Тело=35, Страх=30. Теперь, с учётом случайного наброса спасброска, среднее значение Тело=31, что несколько меньше, чем было. Среднее значение спасброска Страх=41, больше на 11 жёстко определяемого в старой редакции. Странное решение добавить храбрости за счёт жизнестойкости, ну да ладно.

*Рана+1.* Эта механика эквивалент механике *хитов*, когда их хоумрулами, а затем и официально распространили с монстров на персонажей игроков<sup>7</sup>. У десанта было 3 хита, у прочих по 2. Здесь всё сохраняется.

- **Андроид (Android)**

*Ум+20.* Против Ум+5 раньше!

*+10 к любой характеристике.* Против обязательно только Сила+5 раньше! Очень, очень круто. Усиление налицо.

*Страх+60.* Со средним случайным значением в 21 приближает среднее значение к старому жёсткому 85, но не достигает его. Новые андроиды стали трусоватее.

*Рана+1.* А вот это логичное усиление живучести андроида – новинка! Раньше андроиды не равнялись десантникам по этому параметру, а теперь да.

Похоже, что андроидов серьёзно и дисбалансно усилили.

- **Учёный (Scientist)**

*Ум+10.* Меньше, чем у андроида, кстати. Особенность без изменений сохранена с прошлой версии правил. Считаю, что здесь могли бы добавить побольше. А то с такими андроидами и учёные становятся не очень-то нужны.

*+5 к любой характеристике.* Нововведение выглядит как попытка снивелировать уменьшенные средние значения общего случайного наброса характеристик. Костыль на костыле. Сначала везде недодать, чтобы потом где-то точечно добавить.

*Рассудок+20.* Приводит среднее значение к 41. Жёстко задаваемое значение из старой редакции, для сравнения, было 40.

- **Специалист/Техник/Экипаж (Teamster)**

*+5 ко всем характеристикам.* Выглядит как бонус, а на деле просто выравнивание сниженного среднего значения случайного наброса двумя костями. Раньше, кстати, было +5 только Скорости и Силе, но это были именно добавки к изначально большему среднему значению характеристик.

*+10 ко всем спасброскам.* Это делает среднее значение случайного спасброска равным 31. Раньше для Рассудка-Страха-Тело было 30-35-30. Примерно то же самое, с добавлением случайного разброса и небольшим понижением Страха. Ну, такое себе решение.

В целом, десантника и особенно андроида усилили, учёного оставили ± на том же уровне (и на фоне нового андроида он стал не нужен), экипаж в характеристиках стал чуть лучше, в спасбросках чуть хуже.

---

<sup>7</sup> <https://www.traaa.sh/mothership-house-rules> или на русском [http://vk.com/wall-142366535\\_245](http://vk.com/wall-142366535_245)



## 4. Здоровье.

В старой редакции *Здоровье* было жёстко привязано к параметру Силы персонажа. Максимальное значение здоровья равнялось удвоенному произведению Силы для всех, кроме десантников. У них Сила утраивалась. И всё. Сейчас предлагается на здоровье (произносить с американским акцентом) совершать отдельный бросок 1к10+10. Среднее значение 16. Это здоровье, которое персонаж тратит до получения серьёзного ранения (смотри таблицу). Все получают 2 *раны*, десантники и андроиды 3. То есть, у учёного и техника в среднем ожидается 32 здоровья, а у андроида или десантника в среднем 48 пунктов здоровья.

При получении ранения есть 10% шанс немедленно умереть. И даже пережив рану, персонаж становится слабее, так что за здоровьем нужно следить.

WOUNDS						
D10	SEVERITY	BLUNT FORCE	BLEEDING	GUNSHOT	FIRE & EXPLOSIVES	GORE & MASSIVE
0	Flesh Wound	Knocked down.	Drop held item.	Grazed. Knocked down.	Hair burnt. Gain 1d5 Stress.	Vomit. [-] on next action.
1	Minor Injury	Winded. [-] until you catch your breath.	Lots of blood. Those Nearby gain 1 Stress.	<b>Bleeding +1.</b>	Terrifying scar. +1 Minimum Stress.	Terrifying scar. +1 Minimum Stress.
2	Minor Injury	Sprained Ankle. [-] on Speed Checks.	Blood in eyes. [-] until wiped clean.	Broken rib.	Singed. [-] on next action.	Digit mangled.
3	Minor Injury	Concussion. [-] on Intellect Checks.	Laceration. <b>Bleeding +1.</b>	Fractured extremity.	Shrapnel/large burn.	Eyes gouged out.
4	Minor Injury	Leg or foot broken.	Major cut. <b>Bleeding +2.</b>	Internal bleeding. <b>Bleeding +2.</b>	3rd degree burns.	Chunk of flesh ripped off. -1d10 Strength.
5	Major Injury	Armor or hand broken.	Fingers/toes severed. <b>Bleeding +3.</b>	Bullet lodged. Requires surgery.	Major Burn. Body Save -2d10	Spinal cord severed. Paralysed waist down.
6	Major Injury	Snapped collarbone.	Hand/foot severed. <b>Bleeding +4.</b>	Gunshot wound to the Neck.	Skin grafts required. Body Save -2d10	Limb severed. <b>Bleeding +5.</b>
7	Lethal Injury	Back broken.	Limb severed. <b>Bleeding +5.</b>	Major blood loss. <b>Bleeding +4.</b>	Limb on fire. 2d10 Damage per round.	Impaled. <b>Bleeding +6.</b>
8	Lethal Injury	Skull cracked. Fatal in 1d10 rounds.	Major artery cut. Fatal in 1d10 rounds.	Sucking chest wound. Fatal in 1d10 rounds.	Body on fire. Fatal in 1d10 rounds.	Guts spooled on floor. Fatal in 1d10 rounds.
9	Fatal Injury	Spine or neck broken. Death.	Throat slit or heart pierced. Death.	Headshot. Death.	Engulfed in fiery explosion. Death.	Head explodes. Death.

Конечно, в версии правил 1е здоровья у персонажей стало сильно меньше, чем удвоенное или утроенное значение Силы, как было раньше в 0е. Но это неплохо, на самом деле. В играх мне часто казалось, что здоровья у персонажей игроков (особенно сильных) многовато и они порой даже легко шли на «танкование». Для жанра ужасов понизить уровень здоровья и повысить летальность – это хорошее решение. Игроки должны себя беречь и всего бояться.

Справедливости ради стоит упомянуть, что урон оружия должны были понизить примерно вдвое, насколько я понял из объяснений<sup>8</sup> автора отличий версий 0е от 1е. То есть, теперь оружие будет иметь урон 1к10, 2к10, 3к10, а иногда наносить сразу рану. Старые модули и приключения из-за этого, кстати, станут смертельнее.

<sup>8</sup> MOTHERSHIP zero edition vs. MOTHERSHIP 1st edition | TKtv: [https://m.youtube.com/watch?=R\\_k0ITCChBk](https://m.youtube.com/watch?=R_k0ITCChBk)

## 5. Стресс.

Тут просто нужно поставить стресс 2, как и прежде. Я надеялся, что за основу возьмут систему Самообладания<sup>9</sup> Квадры – она отличная. Но, похоже, пойти на это Шон либо не готов, либо сознательно не хочет. Хоумрулам, значит, всё равно быть!

Надо отметить, что в новой версии для проверки паники предлагается использовать к20. Сама идея равномерного распределения результата паники мне решительно не нравится, даже 2к10 с его «горбом» создают более гибкую систему, в которой становится возможно задавать более вероятные исходы и менее вероятные для лёгких и тяжёлых последствий. Когда я задавал вопрос на эту тему, Шон пояснил, что будущая таблица панических эффектов учитывает возможность броска 2к10. Но посмотрев таблицу, я в этом не уверен.

ROLL	PANIC EFFECT
2-3	<b>Laser Focus.</b> Advantage on all rolls for the next 1d10 hours.
4-5	<b>Major Adrenaline Rush.</b> Advantage on all rolls for the next 3d10 minutes.
6-7	<b>Minor Adrenaline Rush.</b> Advantage on all rolls for the next 1d10 minutes.
8-9	<b>Anxious.</b> Gain 1 Stress.
10-11	<b>Nervous Twitch.</b> Gain 2 Stress. The nearest crew member also gains 1 Stress.
12-13	<b>Cowardice.</b> Gain 1 Stress. For the next 1d10 hours you must make a Fear Save to engage in combat or else flee.
14-15	<b>Hallucinations.</b> For the next 2d10 hours (determined secretly) you have trouble distinguishing between reality and fantasy.
16-17	<b>Crippling Fear.</b> Gain a new permanent phobia. Whenever you encounter this phobia make a Fear Save at Disadvantage or gain 1d10 Stress.
18-19	<b>Overwhelmed.</b> Gain 1d10 Stress.
20-21	<b>Rattled.</b> Let out a blood-curdling scream. Disadvantage on all rolls for 2d10 minutes.
22	<b>Paranoid.</b> For the next 1d10 days, whenever a character joins your group (even if they only left for a short period of time), make a Fear Save or gain 1 Stress.
23	<b>Death Drive.</b> For the next Xd10 days (where X=Stress) whenever you encounter a stranger or known enemy you must make a Sanity Save or else immediately attack them.
24	<b>Catatonic.</b> Become unresponsive and unmoving for Xd10 minutes (where X=Stress).
25	<b>Broken.</b> For the next Xd10 days (where X=Stress) make a Panic Check whenever a nearby crew member fails a Save.
26	<b>Psychotic.</b> Immediately attack the closest crew member until you do at least 2d10 Damage. If there is no crew member nearby you attack the environment.
27	<b>Compounding Problems.</b> Roll twice on this table.
28	<b>Descent into Madness.</b> Gain 2 new phobias. Your Stress cannot be relieved below 5.
29	<b>Psychological Collapse.</b> You become permanently, irreparably insane. Your character is now played by the Warden.
30+	<b>Heart Attack.</b> Instant death.

THE PANIC TABLE	
D20	PANIC EFFECT
1	<b>LASER FOCUS.</b> [+] on all rolls for the next 2d10 minutes.
2	<b>ANXIOUS.</b> Gain 1 Stress.
3	<b>JUMPY.</b> Gain 1 Stress. All Nearby crewmembers gain 2 Stress.
4	<b>OVERWHELMED.</b> All actions at [-] for 1d10 minutes. Permanently raise your Minimum Stress by 1.
5	<b>COWARD.</b> Gain a new <b>Condition:</b> You must make a Fear Save to engage in violence or flee.
6	<b>FRIGHTENED.</b> Gain a new <b>Condition:</b> Phobia: When encountering this Phobia make a Fear [-] Save or gain 1d5 Stress.
7	<b>NIGHTMARES.</b> Gain a new <b>Condition:</b> Sleep is difficult, gain [-] on all Comfort Saves.
8	<b>LOSS OF CONFIDENCE.</b> Gain a new <b>Condition:</b> Choose one of your Skills and lose that Skill's bonus.
9	<b>DEFLATED.</b> Gain a new <b>Condition:</b> Whenever a Nearby crewmember fails a Save, gain 1 Stress.
10	<b>DOOMED.</b> Gain a new <b>Condition:</b> You feel cursed and unlucky. All Critical Successes are instead Critical Failures.
11	<b>PARANOID.</b> For the next week, whenever someone joins your group (even if they only left for a short period of time) make a Fear Save or gain 1 Stress.
12	<b>HAUNTED.</b> Gain a new <b>Condition:</b> Something starts visiting you at night. In your dreams. Out of the corner of your eye. And soon it will start making demands.
13	<b>DEATH WISH.</b> For the next 24 hours, whenever you encounter a stranger or known enemy, you must make a Sanity Save or immediately attack them.
14	<b>PROPHETIC VISION.</b> You immediately experience an intense hallucination or vision of an impending terror or horrific event. Gain 1 Stress.
15	<b>CATATONIC.</b> Become unresponsive and unmoving for 2d10 minutes. Reduce Stress by 1d10.
16	<b>RAGE.</b> Immediately attack the closest crew member until you inflict at least 2d10 DMG. If there is no crew member Nearby you attack your surrounding environment.
17	<b>SPIRALING.</b> Gain a new <b>Condition:</b> You make Panic Checks with Disadvantage.
18	<b>COMPOUNDING PROBLEMS.</b> Roll twice on this table. Permanently raise your Minimum Stress by 1.
19	<b>HEART ATTACK / SHORT CIRCUIT (ANDROIDS).</b> Permanently lose 1 Wound. Gain [-] on all rolls for 1d10 hours. Permanently raise your Minimum Stress by 1.
20	<b>COLLAPSE.</b> You no longer control this character. Hand your sheet to the Warden and roll up a new character to play.

Слева таблица паники из 0е, справа из 1е.

В пояснениях к нововведениям<sup>10</sup> Шон также рассказал, что проверка паники совершается отдельной костью специально, чтобы игроки чурались брать в руки жёлтую «кость паники» к20 и это действие само создавало неиллюзорный стресс.

<sup>9</sup> <https://www.traaa.sh/calm-for-mothership> или на русском тут [http://vk.com/wall-142366535\\_200](http://vk.com/wall-142366535_200)

<sup>10</sup> MOTHERSHIP zero edition vs. MOTHERSHIP 1st edition | TKtv: [https://m.youtube.com/watch?=R\\_k0iTCChBk](https://m.youtube.com/watch?=R_k0iTCChBk)

Сама проверка состоит в том, чтобы выкинуть выше текущего значения стресса. Таким образом, на малом уровне стресса при начальном значении 2 вероятность запаниковать 10% и при этом персонаж получит либо незначительную добавку к стрессу +1 либо даже положительный эффект сосредоточенности, когда все проверки в течение 2х10 минут будут совершаться с преимуществом. Но по мере роста уровня стресса, панические варианты ширятся, и они становятся всё хуже. В этом моменте систему паники грамотно доработали, и она стала отчасти похожа на систему Самообладания Квадры.

Отказ от прибавления к результату панического броска значения стресса тоже отличная идея. Теперь какой бы уровень стресса у вас не был, вы всегда можете рассчитывать на лёгкий или даже благоприятный исход (что было просто невозможно в 0е, кстати). Это хорошо.

У стресса есть логический максимум в 20, достигнув которого вы «открываете» все варианты из таблицы паники. Поздравляю! При этом дальнейшее наращивание уровня стресса механического смысла не имеет, зато обретает более зловещие последствия. Получая стресс сверх 20, вы должны понижать какие-то характеристики своего персонажа на это значение. НАВСЕГДА! То есть, если вы застрессованы в 20 и получили 3 стресса, например, вам придётся снизить Скорость, Силу, Ум, Бой, Рассудок, Страх или Тело в сумме на 3 пункта. Это очень и очень мотивирует избавляться от стресса любыми способами, даже больше чем перспектива с паники помереть.

Кстати, чуть не забыл. Мгновенная смерть от *сердечного приступа* или для андроидов *короткого замыкания* теперь заменена на перманентную потерю *раны*, то есть на снижение максимального здоровья в половину или на треть, если вы играете андроидом или десантником. Очень неприятно, зато не так смертельно, как раньше.

## 6. Реакция на душевную травму.

Это так теперь называются особенности переноса стресса и паники представителями различных классов.

- **Десант/морпех (Marine):** Когда ты паникуешь, все дружественные игроки поблизости совершают проверку Страх.

Как и было, без изменений.

- **Андроид (Android):** Проверки Страх дружественные игроки поблизости совершают с помехой.

Раньше все персонажи рядом с андроидами совершали проверку Страх с помехой. Теперь игроков пугают только *свои* андроиды? Надо полагать, это явная опечатка, даже несмотря на то, что меня убеждали в обратном на сервере разработчиков. Если это действительно так, тогда здесь явно можно сходу хоумрулить этот момент.

- **Учёный (Scientist):** Дружественные персонажи получают 1 стресс, когда вы при них проваливаете проверку Рассудка.

Без изменений.

- **Специалист/Техник/Экипаж (Teamster):** Раз за сессию можно проверку Паники совершать с преимуществом.

Раньше была просто возможность перебросить, если не устраивал полученный результат. Новая формулировка не эквивалент и здесь очевидное ослабление класса. Хотя для игры это даже неплохо, поскольку выбор потратить преимущество на бросок или попридержать – сам по себе нервный, дополнительно работающий на атмосферу хоррора.

## 7. Навыки.

Добрались до навыков, которым посвящена целая половина страницы листа персонажа. Первое, что бросилось в глаза – отказ от очков навыков. Теперь классам просто предлагается конкретный выбор навыков из списка. По-прежнему навыки делятся на три группы: *Знатока (Trained skills) +10*, *Эксперт (Expert skills) +15*, *Мастер (Master skills) +20*. Добавки к проверкам от навыков не изменились. Перескакивать и получать навык, без какого-либо предшествующего ему, по-прежнему нельзя. Посмотрим внимательно и сравним с ситуацией в версии 0е.

- **Десант/морпех (Marine):** *Военная подготовка, Атлетика. Бонус: 1 навык эксперта ИЛИ 2 навыка знатока.*

Десантнику раньше предлагалась обязательной только военная подготовка и 3 очка навыков, позволяющие выбрать навыки знатока за 1, эксперта за 2 и мастера за 3 очка навыков. Получается, что в новой версии просто уменьшили выбор на навык знатока, обязав брать атлетику. Ну, допустим.

- **Андроид (Android):** *Лингвистика, Компьютеры, Математика. Бонус: 1 навык эксперта ИЛИ 2 навыка знатока.*

Здесь без изменений. Обязательные навыки андроидов остались те же. И дополнительно на 2 очка навыков как раз можно было выбрать либо 1 экспертный навык, либо 2 навыка знатока. То же самое.

- **Учёный (Scientist):** *1 навык на уровне мастера (кроме командования и военной специализации) и любые предшествующие ему навыки эксперта и знатока. Бонус: 1 навык знатока.*

А вот тут интересно! Если по характеристикам учёный сильно проигрывает андроиду настолько, что я уже решил, что они теперь стали совершенно бесполезны, то в навыках учёному кое-что скомпенсировали. Раньше ему полагалось выбрать два навыка из «учёных специальностей» (биология, гидропоника, геология, химия, компьютеры, математика и археология), а также дополнительно давали для распределения 3 очка навыков. То есть, если измерять в стоимости навыков, учёный имел 5 очков навыков (2 за навыки знатока +3). А теперь, если пересчитать, учёному насыпали аж 7 очков навыков (3 за навык мастера, 2 за навык эксперта и 1+1 за навыки знатока), при этом в приказном порядке позволили получить мастерскую степень, что на старте в 0е было просто нереально, если не брать *софнтологию*, конечно. Мастер добавляет к проверкам +20, что сразу делает учёного очень полезным. Правда, только в области его узкой специализации. Всё как в жизни, в принципе.

- **Специалист/Техник/Экипаж (Teamster):** *Промышленное оборудование, Невесомость. Бонус: 1 навык знатока и 1 навык эксперта.*

Из обязательных навыков убрали *починку (Mechanical Repair)*, добавили *промышленное оборудование (Industrial Equipment)*. Оба навыка уровня знаток. *Невесомость (Zero-G)* осталась не тронутой. Раньше предлагалось дополнительно на выбор либо *машинерию* либо *пилотирование* и давали 4 очка навыков на свободное распределение. Всего получается на старте экипаж получал 7 очков навыков. Теперь, если привести к той же мере, специалистов урезали до 5 очков навыков (3 за навыки знатока и 2 за навык эксперта). Теперь, значит, не увидишь специалиста с семью навыками знатока, или с пятью навыками знатока и одним эксперта. Грустно.

Далее пройдемся по самим навыкам. Сначала краткая статистика в виде таблицы.

Руководство выживания	Всего навыков	Знатока	Эксперта	Мастера
Нулевая редакция (0е)	48	20	18	10
Первая редакция (1е)	44	16	16	12

Удалили 10 навыков, добавили 6. Без изменений оставили 14. Совершенно новых 3.



Теперь подробно по каждому навыку (кому эти скучные мелочи не интересны, можно сразу пролистать до пункта 8 создания персонажа).

По порядку перечисления в листе персонажа сверху вниз и слева направо.

### Навыки знатока (Trained +10)

- **Лингвистика (Linguistics):** не трогали.
- **Зоология (Zoology):** скорее всего так переназвали *биологию*. Поскольку ботаника – часть биологии, но существовала как навык отдельно, то это логичная замена.
- **Ботаника (Botany):** понизили в уровне, удалив предшествующую ей *гидропонику*. Раньше это был экспертный навык. *Гидропоника*, похоже, теперь просто часть ботаники, что логично. Убрали выход на мастерскую *ксенобиологию*, добавили выходы на экспертные *экологию*, *патологию* и новое *выживание*.
- **Геология (Geology):** из изменений убрали выход на навык *планетология*, взамен добавили выход на новый навык *экология*.
- **Промышленное оборудование (Industrial Equipment):** скорее всего так переназвали *машинерию (Heavy Machinery)*, так как совпадает выход *астероидную добычу руды (Asteroid Mining)*. Выход на *инженерию* в связи с повышением этого навыка заменён на *починку*, которую тоже повысили.
- **Мастер на все руки (Jury Rigging):** понизили на уровень, раньше это был экспертный навык. Уменьшили количество предшествующих навыков на 2. Добавили один последующий. Теперь нет выхода на мастерский навык *кибернетика*, зато есть выходы на *взрывчатку* и *починку*.
- **Химия (Chemistry):** добавили последующий новый навык *фармакология*.
- **Компьютеры (Computers):** убрали последующий навык *инженерия* в связи с его повышением до мастерского.
- **Невесомость (Zero-G):** сделали предшественником повышенного навыка *пилотирование* вместо *астероидной добычи руды*. Допустим.
- **Математика (Mathematics):** не трогали.
- **Искусство (Art):** не трогали.
- **Археология (Archaeology):** не трогали.
- **Теология (Theology):** не трогали.
- **Военная подготовка (Military Training):** из последующих навыков убрали *артиллерию* и *рукопашный бой*, а добавили новый навык *выживание*. Сразу вспоминается история про ненужность рукопашного боя военным, поскольку применить его можно только тогда, когда ты расстрелял весь боезапас основного оружия, запасного оружия, потерял его, нож, сапёрную лопатку, оказался в пустыне, и главное, тебе посчастливилось встретить второго такого же долбодятла!
- **Родом с окраин (Rimwise):** не трогали.
- **Атлетика (Athletics):** не трогали.

### Навыки эксперта (Expert +15)

- **Психология (Psychology):** не трогали.
- **Патология (Pathology):** раньше происходила от *медпомощи*, а теперь от *зоологии* и *ботаники*? Похоже, лучше было бы *биологию* оставить на месте, а не делить на неполные части.

- **Полевая медицина (Field Medicine):** кажется, так переназвали слабую *медпомощь (First Aid)* и повысили в уровне. Для эффективности применения, похоже. Происходит от *зоологии* (в которой есть *анатомия*?) и позволяет освоить *хирургию*, что очень жизненно.

- **Экология (Ecology):** новый и в рамках жанра игры чуть меньше чем полностью бесполезный навык. Зато Грета довольна!

- **Астероидная добыча руды (Asteroid Mining):** из предшествующих навыков исключены *невесомость* и удалённый *мусорщик*. В продолжение попала повышенная рангом *планетология*.

- **Починка (Mechanical Repair):** из-за частой востребованности в играх для эффективного применения повысили уровень этого навыка до экспертного. Теперь не *мастер на все руки* следует за починкой, а наоборот. Удалили последующий навык *специализация на...* (*Vehicle Specialization*). Добавили в последующие навыки *робототехнику* и почему-то *кибернетику*.

- **Взрывчатка (Explosives):** добавили предшествующий навык *мастер на все руки*. Из последующих навыков пропал навык *специализация на оружии* (*Weapon Specialization*).

- **Фармакология (Pharmacology):** новый полезный навык. Но слабо себе представляю, как кто-то начнёт бодяжить различные препараты прямо на борту корабля. Нужно оборудование и сырьё. Впрочем, это должно быть интересно.

- **Хакерство (Hacking):** не трогали.

- **Пилотирование (Piloting):** из-за важности навыка его повысили до экспертного уровня. Пилотирование идёт вслед за *невесомостью*? Из последующих навыков исчезла совсем *астрогация*, видимо отныне знания пилота и штурмана сочетаются в одном навыке. Удалили последующий навык *специализация на...* (*Vehicle Specialization*). Добавили в последующие навыки *гиперкосмос* и *командование*. Похоже, что из пилотов выходят отменные командиры. Судя по нашим играм, таки да.

- **Физика (Physics):** не трогали.

- **Мистицизм (Mysticism):** не трогали.

- **Тактика (Tactics):** не трогали.

- **Выживание (Wilderness Survival):** новый навык. Для игры в холодном и негостеприимном космосе крайне полезный. Должен оказаться востребованным.

- **Огнестрельное оружие (Firearms):** заменили удалённый последующий навык *специализация на оружии* (*Weapon Specialization*) на конкретный навык *артиллерия*. Умение ловко управляться корабельными (и не только) орудиями – получается верх боевого мастерства. Нормально.

- **Рукопашный бой (Hand-To-Hand Combat):** в английской версии переименовали из *Close-Quarters Combat*. То есть из ближнего боя в рукопашный. В русском переводе ничего не поменялось. На *военной подготовке* рукопашному бою теперь не обучают. А последующий навык *специализация на оружии* (*Weapon Specialization*) был убран. Поэтому это теперь конечная ветка развития военных навыков. В рамках хоумрула для любителей ловко помахать вибромачетой и прочими заточенными железками я бы добавил в развитие что-то типа *мастера меча*.

### Навыки мастера (Master +20)

- **Софонтология (Sophontology):** не трогали.

- **Экзобиология (Exobiology):** зачем-то переназвали слегка. Была *ксенобиология*, стала *экзобиология*. Суть та же. Из предшествующих навыков пропали *генетика* и *ботаника*.

• **Хирургия (Surgery):** в предшествующий навык добавлена *полевая медицина*, что правильно и предельно логично. Лучшие хирурги – те, у кого обширная практика. А у полевых медиков она неизбежно самая обширная.

• **Планетология (Planetology):** зачем-то повысили этот навык до мастерского уровня. Из-за этого из непосредственно предшествующих навыков убрана *геология*. Вместо неё теперь *экология* и *астероидная добыча руды*. Теперь, оказывается, возможно стать планетологом без профильного знания геологии! Из *ботаники* через *экологию*, например, или через понимание *промышленных инструментов* и *астероидной добычи руды*. Странно, но ладно.

• **Робототехника (Robotics):** из предшествующих навыков убрали *инженерию* в связи с её повышением. Заменили её в этом качестве на *починку*. Допустим.

• **Инженерия (Engineering):** не трогали.

• **Кибернетика (Cybernetics):** мне показалось странным, почему *кибернетика* происходит от *починки*, а не от *математики* или *компьютеров* через *хакерство*? Вопрос авторам задал. Получил ответ, что *кибернетика* – это про киберимпланты, их установку и демонтаж, а не то, что я там себе представляю. Смотри, мол, модуль Round of Flesh («Фунт плоти») там подробно всё объясняется. Поэтому из *починки*. И приписку в духе «у себя за столом делайте что хотите». Самый распространённый ответ на любые вопросы, кстати.

• **Искусственный интеллект (Artificial Intelligence):** не трогали, только из предшествующих навыков исчезла *инженерия* в связи с её повышением.

• **Гиперкосмос (Hyperspace):** из предшествующих навыков только *астрогация* была заменена на *пилотирование*. Так что, можно считать, что ничего и не меняли.

• **Ксеноэзотерика (Xenootericism):** не трогали.

• **Командование (Command):** предшествующий навык *специализация на...* (*Vehicle Specialization*) заменили на *пилотирование*.

• **Артиллерия (Gunnery):** этот навык повысили до мастерского. Поэтому из предшественников исчезла базовая *военная подготовка*, которую заменило *огнестрельное оружие*. Хорошее и логичное решение. Стрелок-специалист из корабельных орудий и турелей должен получать +20% к шансу на попадание.

### Пропавшие навыки из 0e

• **Биология (Biology):** заменили на *зоологию*, что логично, т.к. ранее присутствующая параллельно *ботаника* всё-таки часть *биологии*.

• **Медпомощь (First Aid):** усилили и переименовали *полевой медициной*.

• **Гидропоника (Hydroponics):** убрали и на её место спустили *ботанику*, видимо полагая, что *гидропоника* по факту часть *ботаники*.

• **Мусорщик (Scavenging):** устранили такой антуражный навык. Сколько было споров как лучше его переводить, а теперь его просто не стало! На его место спустили *мастера на все руки*, видимо теперь это одно и то же.

• **Машинерия (Heavy Machinery):** судя по всему, этот навык переименовали *промышленным оборудованием*.

• **Вождение (Driving):** убрали. Водить всякий может, наверное.

• **Генетика (Genetics):** убрали непонятно почему. Теряюсь в догадках.

• **Специализация на... (Vehicle Specialization):** просто убрали это лишнее звено. Эта была попытка привязать игроков к конкретному кораблю, насколько я понимаю. Но просто *пилотирование*, повышенное до экспертного навыка, обесценивает этот навык. Можно, конечно, вернуть его в рамках хоумрула в ранге мастерского. Как говорится, «у себя за столом делайте что хотите».

• **Астрогация (Astrogation):** отныне прокладкой курса между звёздными системами занимается универсальный ~~содат~~ пилот. Либо борткомпьютер – пока правила не вышли, сложно сказать наверняка. Но «у себя за столом...», ну, вы поняли.

• **Специализация на оружии (Weapon Specialization):** убрали как лишний навык, по аналогии со *специализацией на транспортных средствах*. Привязываться к конкретному вооружению ещё страннее, чем привязываться к кораблю. Впрочем, если кому-то этот навык дорог и страшно необходим, хоумрул в помощь.

Фух! С этим разобрались.

## Развитие навыков

Внизу правой полустраницы листа персонажа с навыками появилось поле, посвящённое развитию навыков. Если в 0е при достижении уровня игроку полагалось 2 очка навыка, которые он мог потратить на открытие новых навыков знатока или эксперта своего персонажа или приберечь их для того, чтобы развить какой-нибудь мастерский навык, то теперь для развития навыков требуется больше усилий. Во время перерывов между приключениями, в спокойной обстановке можно развивать свои навыки. Как мне пояснили, для этого требуется заплатить какой-то взнос и тогда можно отметить прогресс в этом поле. Это процесс не скорый, минимум пять сессий придётся провести, чтобы освоить новый навык. Подробнее механику мы увидим в релизе 1е.

## 8. Начальная экипировка, нашивки, безделушки

Из листа персонажа исчезли списки характерных начальных экипировок для каждого класса. Этот набор теперь останется лишь в тексте правил, скорее всего. Шон сказал, что им пришлось пойти на это ради экономии места. Несмотря на это, поле под запись вещей оказалось организовано хуже, чем в хоумрульном листе персонажа от Квадры, например.

### НАЧАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выбери экипировку. Курсивом то, что можно носить.

**О ИЗЫСКАТЕЛЬ**  
Мониторинг. Головная повязка. Лазерный резак. Нательная камера. Бисоньер. Инфракрасные очки. Набор стальных. Снаряды (используют баллон, магнитные болтики, радиус ближнего действия).

**О ИССЛЕДОВАТЕЛЬ**  
Вибромонитор. Гарпунные руки. Стальная ракета. Аппарат. Снаряды (радиус ближнего действия, используется баллон). Транслюидер. Ресурсатор. Набор исследователя. Водный фильтр. Блок. Фонарь. Походное снаряжение. ИРП Х7.

**О ИСТРЕБИТЕЛЬ**  
Пистолет-пулемёт. Основная граната. Стандартный боевой костюм (нательный бустер, нательная камера, радиус ближнего действия). Стимуляторы. Набор электронных инструментов.

**О ИСПЫТАТЕЛЬ**  
Снаряды. Пистолет-транквилизатор. Отпугивающая дубина. Защитный костюм. Метатель. Автомат. Боеприпасы. Снаряды. Кибернетический оазис диагностики.

### СНАРЯЖЕНИЕ

Брось на случайную безделушку (стр.18) и нашивку (стр.20) и набросай стартовые кредиты (5x10 x 10). Список снаряжения на стр.17-18. Отметь возможную нагрузку (Сила+10 + 1 за каждую руку + надеть вещь) и экипировку. Малые вещи помещаются в спот по 3 штуки.

Нагрузка	Кол-во	Предметы	Урон	Дальность (Кор/Сред/Макс)	Безопас.
Правая рука:					
Левая рука:					
Надето:					
<input type="radio"/> 1					
<input type="radio"/> 2					
<input type="radio"/> 3					
<input type="radio"/> 4					
<input type="radio"/> 5					
<input type="radio"/> 6					
<input type="radio"/> 7					
<input type="radio"/> 8					
<input type="radio"/> 9					
КРЕДИТЫ			ДОЛГ		

8. ROLL FOR YOUR EQUIPMENT LOADOUT, TRINKET & PATCH.

ARMOUR POINTS	CARRYING CAPACITY
	(Strength/10+2)

CREDITS 2D10x10

Слева фрагмент листа персонажа 1е, справа из листа персонажа Квадры для 0е.

Максимальное количество таскаемого с собой барахла просто указывается числом (Сила/10+2). У Квадры на листе были отдельные строчки под руки, одежду и то, что в рюкзаке. Можно было указать грузоподъёмность отметив нужное количество строк. Нагляднее, как по мне. Под кредиты и долг тоже организационно выделялись свои ячейки. Здесь их нет. В общем, тут можно было сделать лучше.

Кстати, можно отметить тот факт, что теперь начальную экипировку не предлагают выбирать, а она должна оказаться случайной, как и нашивка или безделушка. Понятно, что никто не запретит выбрать из предложенных вариантов, но написано, что теперь нужно бросать, а не выбирать, как раньше.

## Пункты брони

Как вы могли заметить, слева внизу в отдельную ячейку вынесен параметр **пункты брони**. Да, теперь броня перестала быть спасброском, а стала просто характеристикой экипировки и окружения.

Как работает новая броня? Очень просто. Когда в вас попали, то бросается урон. Так вот, если урон не превышает количества **пунктов брони**, то он полностью игнорируется. В противном случае, броня поглощает урон на своё количество **пунктов брони** и портится, а вы получаете оставшийся урон.



Фото разворота нового руководства по выживанию игрока 1е.

Эта механика будет вынуждать игроков использовать укрытия, местные предметы и прочее для повышения значения **пунктов брони**. Всё кругом будет ломаться и портиться, а игрокам придётся использовать найденные вещи, если своя одежда выйдет из строя и перестанет защищать.

В общем, идея интересная и можно её опробовать уже сейчас просто используя её со старыми правилами в качестве хоумрула. Единственное, что меня лично смущает, что значения пунктов брони варьируются от 1 до максимального значения в 10 пунктов. Даже с анонсированным пониженным уроном от оружия защита кажется слабоватой. Зато даже простая одежда теперь имеет 1 пункт брони.

В таблице приведены расчёты вероятностей защиты костюма с различными пунктами брони от урона в 1к10, 2к10, 3к10, 4к10 и 5к10.



Урон:	1к10	2к10	3к10	4к10	5к10	Среднее качество брони
ПБ 1	10%	0%	0%	0%	0%	2%
ПБ 2	20%	1%	0%	0%	0%	4%
ПБ 3	30%	3%	0%	0%	0%	7%
ПБ 4	40%	6%	0%	0%	0%	9%
ПБ 5	50%	10%	1%	0%	0%	12%
ПБ 6	60%	15%	2%	0%	0%	15%
ПБ 7	70%	21%	3%	0%	0%	19%
ПБ 8	80%	28%	6%	1%	0%	23%
ПБ 9	90%	36%	8%	1%	0%	27%
ПБ 10	100%	45%	12%	2%	0%	32%
ПБ 11	100%	55%	17%	3%	0%	35%
ПБ 12	100%	64%	22%	5%	1%	38%
ПБ 13	100%	72%	28%	7%	1%	42%
ПБ 14	100%	79%	35%	10%	2%	45%
ПБ 15	100%	85%	43%	13%	3%	49%
ПБ 16	100%	90%	50%	18%	4%	52%
ПБ 17	100%	94%	57%	22%	6%	56%
ПБ 18	100%	97%	65%	28%	8%	60%
ПБ 19	100%	99%	72%	34%	11%	63%
ПБ 20	100%	100%	78%	40%	14%	66%

Из таблицы видно, что даже самая лучшая броня не держит удара второго по силе урона с 50%. Я специально расширил значения пунктов брони до 20 – чисто посмотреть, какова ситуация броней для таких значений. Исходя из расчётов, я бы базовый уровень пунктов брони поднял минимум на 5 для всего. Но, может быть у авторов своё видение и в убогости защиты есть сакральный смысл. Игроки должны страдать, например.

Напоследок о кредитах. Раньше на старте их давали 5к10х10, а теперь только 2к10х10. Видимо, не в деньгах счастье.

И на этом всё. Ждём релиза редакции 1е и хороших всем игр!