

Дух столетий

Механика.....1	
Кубики.....1	
Лестница.....1	
Броски.....1	
Аспекты.....1	
Время.....2	
Действия в игре.....2	
Не-конфликтные действия.....2	
Конфликты.....3	
Слуги.....7	
Компаньоны.....7	
Создание персонажа.....7	
Развитие персонажа.....8	
Навыки.....8	
Атлетика.....8	
Бдительность.....9	
Вождение.....10	
Выживание.....11	
Выносливость.....12	
Запугивание.....13	
Игры.....14	
Искусство.....15	
Криминал.....16	
Кулаки.....17	
Лидерство.....18	
Ловкость рук.....19	
Мистика.....20	
Наука.....22	
Обман.....23	
Образование.....24	
Оружие.....25	
Переговоры.....26	
Пилот.....27	
Поиск.....28	
Проницательность.....28	
Пушки.....29	
Ресурсы.....30	
Решительность.....32	
Связи.....32	
Сила.....33	
Скрытность.....34	
Техника.....35	
Устройства и приспособления...36	
Технологии.....36	
Транспорт.....36	
Пушки.....36	
Взрывчатка.....36	
Создание баракла.....37	
Улучшение баракла.....37	
Персональное устройство.....38	
Универсальное устройство.....38	
Артефакты.....38	

Механика

Это глава рассказывает о базовых правилах системы FATE.

Кубики

FATE использует кубики для системы FUDGE, которые имеют шесть граней и не имеют номеров. Вместо – каждый кубик имеет две стороны помеченные как «+», две стороны со знаком «-» и две стороны пустые. Каждый бросок использует четыре таких кубика и складывает полученный результат.

Результат, где есть два плюса, один минус и одна пустая грань в итоге даст +1. Результат где есть три минуса и один плюс в итоге даст -2.

Поэтому более обученный персонаж имеет заметное преимущество перед менее обученным и последнему стоит полагаться на удачу.

Лестница

Главная концепция системы - наглядное представление различных уровней сложности задач, а также уровня навыков персонажей. Важное замечание - ранги представляются словесными названиями, а не цифрами. То есть нет навыка +3, есть *хороший* уровень навыка. Нет сложности -1, есть *плохая* сложность. Слова оживляют навык и это понятно больше, чем +3 или +4.

Бонус	Ранг
+8	Легендарно
+7	Эпически
+6	Фантастически
+5	Превосходно
+4	Отлично
+3	Хорошо
+2	Неплохо
+1	Средне
0	Посредственно
-1	Плохо
-2	Ужасно
-3	Безнадежно

Броски

Как и следовало ожидать вся механика строится на бросках по навыкам. Для бросков, которые не идут против других участников действия игрок объясняет ведущему что он хочет сделать и что он ожидает, если его действие окажется успешным. Они соглашаются по поводу навыка, который будет использован в броске и ведущий назначает сложность броска.

Сложность всегда измеряется в значениях лестницы так же как и умения. Когда ведущий сказал, что сложность для броска *хорошая*, это означает что комбинирование вашего навыка с результатом броска кубиков должно быть равно или превышать +3. Если на кубиках выпало +1 и ваш навык

на уровне *неплохо*, значит вы успешно выполнили действие.

Сдвиг

Когда результат броска выше чем сложность, вы производите сдвиг. Если вы выбросили +4, а сложность была *неплохо*, значит вы произвели 2 сдвига, количество на которое вы превысили сложность.

Два специальных правила ведущего

Первое правило гласит «Говори да, или кидай кубики». Когда игрок решает что-то сделать старайтесь не говорить ему «нет». Говорите либо «да» и продолжайте игру, считая что он это сделал, либо бросайте кубики. Бросок кубиков это лучший способ решить возможно ли что-то или нет. Это позволит вам быть хорошим ведущим, а у игроков будет появляться чувство свободы и азарта.

Второе правило гласит «Пусть будет так». Не делайте из игры бросание кубиков по любому поводу. Если бросок необходим постарайтесь сделать его переносимым, а не принуждайте делать игроков делать один и тот же бросок несколько раз подряд. Если игрок ищет ловушки в коридоре не требуйте от него броска каждые 2 метра. Вместо этого затребуйте один бросок и «пусть будет так» до конца сцены.

Аспекты

Аспект это короткое предложение описывающее одну характеристику персонажа, придавая ему цвет и жизнь, делая его чем-то большим чем просто набор цифр и навыков.

Аспекты дают игрокам неограниченные возможности по введению в игру качеств и специальных возможностей их персонажей. Наиболее важным при создании аспекта является создание такой фразы, которая даст персонажу не только плюсы но и минусы в некоторых ситуациях. Наилучшие аспекты звучат круто, вдохновляют игроков, могут привести одновременно к хорошим и плохим последствиям и наполняют ведущего материалом для красочной и забавной игры.

Очки судьбы

Каждый игрок имеет от 1 до 10 очков судьбы. Очки судьбы позволяют вызвать аспект своего персонажа или аспект сцены, принося конкретный механический эффект. Для учета очков судьбы сгодятся фишки для покера или монетки. На листе персонажа есть специальное место где должны лежать эти монетки.

Вызов аспекта

При любом броске кубиков игрок может вызвать силу аспекта. Для этого он описывает как в конкретной ситуации ему может помочь аспект. Описание должно быть логичным, немного пафосным или

2 - Дух столетия - Механика

комичным, а также быть похожим на кадр из фильма. После этого игрок тратит очко судьбы – просто отдает фишечку или монетку со своего листа персонажа ведущему, а в замен может произвести следующие действия:

- Получить +2 к результату броска.
- Перебросить все кубики, и принять новый результат.

Можно вызывать не только *ваши* аспекты – вызвать можно аспекты сцены, такой как *Скользкий пол*, или аспекты другого персонажа, но для этого вы должны их открыть при помощи действия *оценка* (смотрите ниже). В любой из этих ситуаций вызов аспекта для собственной выгоды стоит очко судьбы.

Подчинение аспекту

Возникает когда ведущий хочет создать драму или неприятности для персонажа. Подчинение основано на негативной стороне аспекта и обычно должно принудить персонажа к каким-то неприятным действиям. В таком случае ведущий обязан дать персонажу очко судьбы в качестве стимула.

Время

Каждую игру можно поделить на *Кампанию*, *Приключение*, *Сессию*, *Сцену*, *Обмен ударами*. *Обмен ударами* является самым коротким измерением времени, позволяющим синхронизировать действия в конфликтах. *Сцена* (например, бой) является самым коротким измерением взаимодействия групп персонажей.

Приведенная выше шкала времени удобна для игроков но не для их персонажей. Время в игре для персонажей измеряется шкалой игрового времени и различные аспекты, фишки или сдвиги могут его замедлить (движение вправо) или ускорить (движение влево).

Шкала времени

Мгновенно – несколько секунд – пол минуты – минута – несколько минут – 15 минут – пол часа – час – несколько часов – часть дня – день – несколько дней – неделя – несколько недель – месяц – несколько месяцев – сезон – год – и т. д.

Каждое действие персонажа занимает промежуток от нескольких секунд до нескольких дней. За каждый сдвиг персонаж может выполнить действие быстрее на один шаг по шкале времени.

Это займет время

Когда персонаж провалил бросок при попытке выполнить задачу ведущий может сказать что он ее выполнил, но это заняло намного больше времени. За каждое увеличение времени на один шаг персонаж

получает +1 к броску задним числом (до максимума +4).

Действия в игре

Персонажи в вашей игре могут делать много вещей. Большинство из них не требуют никаких правил. Персонажи могут стоять, говорить, ходить и делать другие нормальные действие не используя броски кубиков. Они даже могут выполнять действия для которых нужны навыки – например, вести авто, без заботы о бросках кубиков. Кубики входят в игру тогда, когда на кону интересный вызов со значительными последствиями.

Существует несколько типов действий, но все они следуют одному правилу: когда вы кидаете кубики и результат больше либо равен сложности вы выиграли, если нет – вы проиграли. Иногда необходимо знать насколько хорошо вы справились с задачей. В этом случае если вы превысили сложность на 3 очка лучше, чем если бы вы превысили сложность на 1 очко.

Результат броска называется **эффектом** и он измеряется в **сдвигах** количеством на которое была превышена сложность:

- Если результат меньше сложности броска, значит вы потерпели неудачу и не имеете сдвигов. В механике нет понятия «минусовых» сдвигов.
- Если результат равен сложности, значит вы выиграли, но не получили ни одного сдвига.
- Если результат выше сложности на один вы получаете 1 сдвиг, на два получаете 2 сдвига и т. д.

Действия которые используют кубики делятся на две категории: не конфликтные действия и конфликтные действия.

Не-конфликтные действия применяются в ситуациях, которые легко разрешить, или когда группа не хочет влезать глубоко в детали ситуации – препятствие на пути вашего персонажа не сложное, практически нет конфликта интересов между персонажами и нет реального сопротивления вашим действиям. Интересно только насколько хорошо вы их выполните.

Конфликтные действия используйте когда ситуацию не так просто разрешить или когда группа хочет отыграть конфликт в деталях – обычно тогда ваши цели диаметрально противоположны целям других персонажей.

Не-конфликтные действия

Базовыми типами не-конфликтных действий являются:

Простые действия: ваш персонаж пытается выполнить что-то простое, но рискованное. Выполните бросок против фиксированной сложности.

Сравнение: ваши действия противостоят действиям других персонажей или игроков. Бросьте против оппонента и тот у кого больше выигрывает.

Оценка: вы хотите открыть аспект своей цели. Бросьте против фиксированной сложности и если вы выиграли узнайте один аспект.

Объявление: вы можете создать аспект для любого персонажа. Бросьте против фиксированной сложности и если вы выиграли – присвойте аспект.

Простые действия

Бросок делается против сложности установленной ведущим и в результате смотрится успешно ли выполнил действие персонаж и если надо, то насколько успешно. Вы описываете что вы хотите выполнить, ведущий вместе с вами устанавливает навык и называет сложность. Примеры простых действий:

- Залезть на утес скалы.
- Найти факты о забытой цивилизации.
- Обыскать место преступления на предмет наличия улик.
- Стрелять в цель – учитывая что это не персонаж, не существо и не кто-нибудь, кто разумно передвигается.

Достичь сложности на броске обычно означает успех; если в результате появились сдвиги – вы получили результат лучший чем ожидали. В общем, за каждый сдвиг можно:

- Уменьшить время требуемое для задачи на один шаг.
- Увеличить хитроумность результата добавив сложность для его обнаружения.
- Увеличить качество действия.

Обычно качество простого действия имеет значение для будущей оценки – если вы выбросили *отлично*, чтобы спрятать что-то, персона, которая придет и будет это искать должна сделать бросок против *отлично*.

Сравнение

Когда ваше действие находится под непосредственным вниманием кого-то и его достаточно легко разрешить используется сравнение. Вместо установки сложности для броска каждая группа делает бросок по определенным навыкам и исход броска определяется как будто бы больший бросок делался против сложности равной меньшему броску. Это называется бросок против (*название навыка*). Ничья означает либо ничью, либо результат зависит в воздухе и требует дополнительного броска. Примеры сравнений:

- Борьба на руках
- Забег на дистанцию
- Игра в кубики

Обычно сдвиги не дают конкретного преимущества, но дают представление о том равно ли шли соперники и помогают описать результат. В некоторых ситуациях они могут влиять на будущие броски – и добавляются в виде бонуса к следующему броску персонажа.

Оценка

Специальный подвид простого действия используемый для определения аспектов цели. Целью может выступать другой персонаж (под управлением игрока или ведущего), сцена, локация, объект – все что потенциально может иметь аспекты. Во многих случаях вы используете оценку для получения преимуществ в будущем, например, используя навык Криминал оцениваете помещение, возможные входы и выходы на предмет того, как в него можно вломиться ночью.

Когда пытаетесь сделать оценку объявите какого рода информацию вы желаете получить – ведущий устанавливает сложность и навык для броска. В случае удачи вы открываете один аспект цели.

Если цель это персонаж или группа сложностью для оценки обычно является бросок против навыка. Статические цели такие как локация или объект обычно имеют фиксированную сложность, зависящую от их качества. Если нет никаких признаков, по которым можно было бы определить сложность используйте за базу *посредственно*.

Тип	Сложность
Персонаж	Навыки Переговоры или Обман
Локация	Качество обзора и видимости
Группа	Обычно Лидерство персонажа с именем, к которому присоединена группа или качество слуг.

На усмотрение ведущего – если игрок получит *спин* на броске *оценки*, он разглядит более значительный факт или еще один дополнительный факт. Таким образом, при хорошем броске можно увидеть два аспекта.

Объявление

Объявление – специальный вид оценки. Главное отличие в том, что производя оценку вы пытаетесь обнаружить существующий аспект на цели, а объявление позволяет создать новый, который цель не имела до этого.

Чтобы сделать объявление опишите аспект, который вы хотите присвоить цели. Ведущий устанавливает сложность и навык, необходимые для броска. Если бросок

удался вы можете разместить новый аспект на цель. Если не удался – ваше предположение окажется неправдой.

Сложность объявления зависит от того, насколько интересен этот факт – для этого надо ответить на следующие вопросы:

1. Объявление интересное (смешное) ?
2. Объявление породит интересные последствия, если действовать согласно ему или против него?
3. Объявление принуждает героев к интересным или героическим действиям?

Каждый ответ «нет» на вопросы выше увеличивает сложность на 2 относительно базовой сложности *посредственно*.

Конфликты

Конфликты случаются когда два или более персонажа имеют явно противоположные интересы и ситуация не может быть разыграна прозрачно и быстро. Каждый конфликт дробится до более мелких *обменов ударами*, репликами и т.д., происходящих в один ход, когда персонажи пытаются достигнуть своей цели. Любой кто подвергается таким ударам, может сделать бросок в ответ, в качестве защиты от атаки, например. Каждый участник накапливает определенные неприятные эффекты этих ударов в виде временных (*стрессы*) или более продолжительных (*последствия*) эффектов. К концу-концов одна сторона конфликта накопит достаточно стрессов чтобы быть *вынесенной* или объявит объявит капитуляцию (*сдача*).

Конфликты включают множество различных игровых ситуаций и целая сцена может быть уделена только конфликту. Хорошим примером конфликта может быть:

- Любой вид боя.
- Политические дебаты.
- Судебный процесс.

Как только начался конфликт вам необходимо выполнить следующие действия:

- 1 Настроить сцену
- 2 Определить группы
- 3 Определить инициативу
- 4 Начать обмен ударами
 - Определиться с действием
 - Отыграть это действие
 - Начать снова п.4 новым обменом ударами.

Шаг 1: Настроить сцену

Для начала ведущий должен добавить детализацию сцене. Когда и где происходит конфликт? Какие типичные качества этой сцены? Каковы главные факторы, которые

могут повлиять на конфликт? Главными инструментами ведущего в этом разделе будут выступать зоны и аспекты сцены.

Зона - абстрактная область места, где происходит конфликт, место где два человека могут находиться достаточно близко для прямого взаимодействия друг на друга (иными словами, чтобы была уместна фраза: «могут кидаться друг в друга словами или заехать по лицу»). Размещение зон влияет на то, могут ли персонажи использовать дистанционное оружие и куда могут двигаться. Главное правило гласит: персонажи в одной зоне могут касаться друг друга, в соседних зонах могут кидаться друг в друга, а двух зонах и более могут стрелять друг по другу. Пистолет стреляет на 2 зоны, винтовка стреляет на 3 или 4 зоны.

Также на этом шаге ведущий присваивает сцене важные **аспекты** – в основном то, что может принести преимущества или недостатки в конфликте. Обычно они недоступны для использования игрокам, если не будут *оценены*, хотя некоторые из них настолько очевидны что не требуют этого. Аспектов не должно быть слишком много, но и полное отсутствие их сулит скучный конфликт. Для красочного и насыщенного конфликта надо придумать примерно 5 таких аспектов.

Шаг 2: Определите группы

Очень важно иметь понимание кто выступает против кого. Ведь не каждый же человек участвует в конфликте против всех. Обычно конфликт состоит из двух групп: игроки против не-игроков под управлением ведущего. Как только это сделано определите готовность каждой группы. Может одна из них поджидает другую и заблаговременно подготовила пушки?

Шаг 3: Определить инициативу

В этом шаге определяется порядок в котором все ходят. Еще его называю порядком инициативы (когда «А имеет инициативу перед Б») - очень часто люди говорят просто «*инициатива*».

Для определение инициативы в физических конфликтах используют навык Бдительность. С начала боя первыми ходят те, у кого выше Бдительность, затем ходят те, у кого она немного меньше и так далее. Каждый персонаж имеет право на один ход во время обмена ударами. Проницательность определяет инициативу в социальных конфликтах. В случае ничьи используйте следующий наиболее подходящий навык – например, в физических конфликтах это будет Атлетика, а в социальных Решительность.

Вы можете задержать свое действие в порядке инициативы, чтобы походить сразу после хода определенного противника ниже по порядку инициативы. Как только

4 - Дух столетия - Механика

это случилось ваша инициатива устанавливается на этой точке до конца конфликта, если вы не захотите еще раз задержать свое действие.

Нестандартная инициатива

Некоторые считают что инициатива, основанная на навыках слишком уж механическая и сложная. В этом случае дайте возможность игроку, который инициировал конфликт ходить первым и дальше по часовой стрелке вокруг стола (включая ведущего).

Шаг 4: Определите действие.

Когда ход дошел до вашего персонажа опишите что вы делаете в терминах одного базового действия конфликта:

Атака: бросьте против оппонента, чтобы нанести ему стресс или последствия.

Маневр: бросьте против оппонента или сложности чтобы разместить аспект на него или на определенную область.

Блок: бросьте чтобы установить сложность для указанного вами возможного будущего действия; любой кто будет пытаться выполнить это действие должен будет бросать против вашей сложности или добавить ее к обычной сложности.

Ускорение: бросьте чтобы переместится на несколько зон – чем лучше выкинули – тем дальше можете переместится.

Каждый персонаж может сделать одно базовое действие за ход, но при определенных условиях ваш персонаж может выполнить еще и **дополнительное** действие или **свободное** действие.

Полная защита: вашим выбором всегда может быть «не делать ничего, кроме собственной защиты»; тогда вы получаете +2 к защитным броскам, которые позволяют избежать атаки или маневра.

Атака

Непосредственное воздействие на оппонента вызывающее моментальное нанесение вреда. Всегда считается броском навыка персонажа (атакующего) против навыка оппонента (защищающегося). В одном обмене ударами нет ограничений на количество бросков сделанных для защиты от атаки, даже если вы окружены множеством оппонентов.

Навык, используемый атакующим зависит от выполняемых им операций и его предпочтений; Пушки, Оружие и Кулаки наиболее часто применяются в физических конфликтах. В зависимости от навыка, используемого для атаки, определяется навык, используемый для защиты. Атлетика может использоваться как универсальный навык защиты во всех физических конфликтах, хотя Кулаки могут использоваться для защиты от навыка

Кулаки, а навык Оружие для защиты от навыков Кулаки и Оружие.

Если атакующий выиграл бросок он конвертирует сдвиг броска в стрессы, которые может нанести оппоненту. Если выиграл защищающийся – атака не удалась. Если на броске возникла ничья, значит атакующий «сцепился» с защитником – в любой случае ничья означает никаких стрессов.

Социальная атака: имейте в виду не любая атака может наносить физические раны – обезоруживающие аргументы, ложь или смущение рассматривается как атака если непосредственно воздействует на оппонента. Социальная атака доступна в ситуациях, когда действие способствует непосредственному устранению оппонента как фактора конфликта. Социальные атаки обычно используют навыки Обман, Запугивание и Переговоры против навыков Проницательность или Решительность оппонента.

Результат атаки

Удачная атака наносит количество стрессов своей цели равное количеству сдвигов. Стрессы отражают абстрактные осложнения, возникшие во время конфликта.

В бою это могут быть ссадины, мелкие царапины, усталость. В социальных конфликтах – выставление на смех, злость, страх. Стрессы обычно уходят, как только заканчивается конфликт и у персонажа появляется шанс перевести дыхание.

Каждый персонаж имеет две шкалы стрессов. Первая из них – *физическая* – используется для физических стрессов, таких как ранения и усталость. Вторая – *ментальная* – представляющая способность «собраться» и противостоять всем социальным проблемам и психологическим травмам.

Каждая шкала стрессов по умолчанию имеет от 3 до 5 квадратов (равно половине аспектов персонажа) и может быть увеличена определенными навыками: Выносливость увеличивает физическую шкалу, Решительность увеличивает ментальную шкалу.

Когда известно количество стрессов, персонаж должен зачеркнуть соответствующий квадрат на шкале. Например, если он получил 3 стресса, значит необходимо зачеркнуть третий по счету квадрат (считать слева-направо, начиная с первого). Когда персонаж получает стресс, который принуждает его зачеркнуть уже зачеркнутый квадрат он «перекачивается» на соседний квадрат справа и так до тех пор пока не найдет пустой квадрат.

Вынос

Если количество нанесенных стрессов превышает размер шкалы стрессов или занятые квадраты «выкатывают» стресс за конец шкалы справа – персонаж считается *вынесенным*, что означает что он окончательно проиграл конфликт. Его судьба теперь в руках оппонентов – они принимают решение как персонаж проиграл. Результат не должен выходить за рамки логики – реально очень мало людей умирали от стыда – поэтому гибель после словесной перепалки неприемлема, а вот позорное исчезновение с глаз долой – вполне нормально.

Если все же случилась беда и физический конфликт закончился словами «и вы погибли в луже собственной крови» помните о следующем – игроки, вложили столько сил в своего персонажа – и вот он умер из-за неудачного броска кубиков или от подлого использования врагом очка судьбы. Может он все таки без сознания?

Последствия

Иногда конфликты наносят более продолжительные травмы. Они обобщенно называются последствиями и являются специальным видом аспектов.

Всякий раз, когда персонаж получает стресс, он может взять последствие (если же стресс его вынесет он обязан его взять) – специальный вид аспекта – которое уменьшит количество стрессов. Конкретная природа последствия зависит от вида конфликта – физические конфликты наносят ранения, социальные ведут к дестабилизации эмоционального состояния. В любом случае, персонаж записывает последствие на листке персонажа. После того как игрок записал стресс на листке персонажа – последствие взять уже нельзя.

Существует три вида тяжести последствий, каждое из которых уменьшает все большее количество стресса от атаки.

– **Незначительные** последствия убирают 2 стресса. Придумайте что-то достаточно плохое о чем можно сказать: «Чувак, что-то не так?/надо привести себя в порядок». *Примеры:* ушиб руки, ссадина, царапина, неприятный оскал, появилась одышка, возбужденный, рассеянный.

– **Значительные** последствия убирают 4 стресса. Придумайте что-то достаточно плохое о чем можно сказать: «Чувак, тебе стоит позаботится об этом/нужен отдых». *Примеры:* колики в животе, ожог первой степени, вывих лодыжки, истощенность, пьян.

– **Тяжелые** последствия убирают 6 стрессов. Придумайте что-то достаточно плохое о чем можно сказать: «Чувак, тебе срочно надо к доктору/нужна серьезная помощь». *Примеры:* сломанная нога, ожег

второй степени, клеймо позора, травматическая фобия.

Каждый персонаж может взять только **одно** последствие каждого вида для каждой шкалы стрессов (хотя некоторые фишки могут увеличивать это количество) — как только ячейка последствия использована, она не может быть использована повторно, до тех пор пока вы от него не избавитесь (смотрите ниже). Несколько последствий могут складываться для того, чтобы уменьшить стресс. Например, вместо того, чтобы брать тяжелое последствие для уменьшения 6 стрессов, можно взять незначительное (2 стресса) и значительное (4 стресса).

Когда персонаж взял последствие уберите указанное количество стресса атаки. Если стресс уменьшен до нуля и меньше вы полностью отвели удар. Если стресс остался — отметьте его на листке. То есть может сложиться ситуация когда вы возьмете последствие и уменьшите стресс, но оставшийся стресс может все равно вас вынесет! Имейте это в виду.

Также учитывайте то, что так как последствие это аспект, оно может быть вызвано или использовано для принуждения как любой другой аспект. Оппонент имеющий очко судьбы может этим воспользоваться, чтобы покончить с вами побыстрее. Кроме того, оппонент, который нанес вам последствие, может один раз его бесплатно вызвать (или передать это право союзнику) — как будто он сделал удачный маневр.

Сдача

Иногда конфликт становится слишком опасным, чтобы был смысл его продолжать. Если вы видите что сопротивление бесполезно — вы сдаетесь на волю оппонента и считаетесь *вынесенным* до конца конфликта.

В любое время когда персонаж берет последствие, *вместо* него он может сдаться.

Итоги

Проигрыш в конфликте, неважно это будет *сдача* или *вынос*, дает персонажу очко судьбы за каждое последствие которое он получил в конфликте.

Восстановление

В конце каждого конфликта следует стереть с листка персонажа все нанесенные стрессы, если после одного конфликта сразу не следует другой (например, после драки началась погоня на авто).

Последствия восстанавливаются по прошествии определенного времени от *начала* процесса восстановления.

— **Незначительное** последствие уходит, когда персонаж имеет возможность отдышаться и перевязать раны. Обычно уходят в конце следующей сцены, после начала процесса восстановления.

— **Значительное** последствие уходит после восьми часов крепкого сна или полного дня отдыха.

— **Тяжелое** последствие уходит как минимум спустя несколько дней докторского ухода или даже несколько недель, с момента *начала* процесса восстановления.

Маневры

Можете использовать маневр для получения моментального ситуационного преимущества в конфликте. Маневр может изменить окружающую обстановку в какой-то мере или оппонента с которым ваш персонаж непосредственно взаимодействует. В отличие от атаки, он не приносит персонажу вреда (иначе это была бы атака), а создает условия, которые в будущем сделают атаку более эффективной. Примеры маневров:

- Уронить вашего оппонента
- Разоружить оппонента
- Перевернуть стол для создания укрытия
- Открыть заградительный огонь
- Точно прицелится в цель

Если используется против оппонента — механика подобна атаке. Вы бросаете определенный навык против навыка оппонента. Как и в случае с атакой оппонент делает защитный бросок от маневра как свободное действие.

Если используется против текущего окружения персонажа — делается простой бросок против сложности, установленной ведущим. Наиболее часто для проведения маневра в физических конфликтах используется Атлетика и Сила.

В обоих случаях удачный бросок позволяет вам разместить временный аспект, отражающий ваше ситуационное преимущество. В дальнейшем вы можете один раз вызвать этот аспект без затрат очка судьбы, на последующие броски против вашей цели или передать это право союзнику.

Успешность вашего броска играет роль. Если вы выиграли бросок с 0 или 1 сдвигом вы создаете недолговечный аспект и он может быть вызван только один раз. Если игрок имеет 2 или более сдвига это липкий аспект который действует до конца сцены. Конечно, если вы уже использовали один раз липкий аспект, дальнейшее его использование требует затрат очков судьбы.

Вы можете использовать маневр для того чтобы убрать временный аспект с себя или сцены — если аспект является результатом маневра или аспектом сцены (например, нельзя убрать последствие).

Примеры маневров

Список не полный и является лишь базой для воображения.

Ослепление: Ваш персонаж делает что-то, что временно ослепляет цель — кидает песок или соль в лицо, брызгает химикаты в лицо и т. д. Это может быть сделано при помощи навыков Атлетика, Кулаки или Оружие и скорее всего будет противостоять навыку Атлетика. В случае успеха на цель накладывает аспект «ослеплен». Вы можете вызывать его для облегчения атаки или улучшения собственной защиты. Возможно использовать этот аспект для принуждения к атаке «не того парня», движению в неверном направлении и т. д.

Обезоруживание: выбивает оружие из рук жертвы и оно падает где-то рядом, а цель получает аспект «без оружия». Любой атакующий навык можно использовать для этого. Ведущий может постановить что любой вооруженный персонаж может воспользоваться этим аспектом, так как цель без оружия.

Непрямая атака: иногда вы хотите обрушить на оппонента шкаф или рассыпать шарики на полу, чтобы он подскользнулся. Иногда это может быть атакой если же нет — здесь есть два варианта. Первый вы бросаете против навыка оппонента (Сила — чтобы завалить шкаф, против Атлетика — чтобы увернуться) и если есть хоть один сдвиг, появляется аспект (такой как «завален»). Второй вариант — вы создаете блок (используя навык Сила вы переворачиваете шкаф — значение на броске будет блок для навыка Атлетика оппонента, который захочет пройти через завал книжек).

Командная работа: в этом случае маневр применяется (даже вне конфликтов) чтобы скоординировать действия нескольких людей. Чтобы это сделать выбирается один игрок — который будет главным и в итоге он будет делать бросок; все другие делают бросок маневра чтобы ему помочь. Сложность для такого маневра может быть на 1 или 2 ранга меньше чем основная. Каждый, кто выполнил бросок, удачно накладывает на главного персонажа аспект «помощь от X». Главный игрок затем может вызвать эти аспекты без затрат очков судьбы (по одному разу от каждого помогающего бесплатно, согласно общим правилам).

Бросок или толчок: персонаж может бросить или оттолкнуть кого-то от себя, без собственного передвижения. Чтобы цель преодолела одну зону необходимо

получить 1 плюс значение фактора веса цели (страница 33, например, 2 для обычного человека) сдвигов. Такое же количество сдвигов необходимо для еще одной зоны и т.д.

Блок

Так называется специальная тактика, которую может применить персонаж, чтобы существенно усложнить другим выполнить какое-то действие. Чтобы выполнить блок, персонаж описывает какой вид действия он хочет заблокировать, а ведущий говорит какие навыки для этого надо использовать. Делается бросок и результат добавляется к сложности любых попыток выполнить указанное в описании действие.

Захват

Это один типичный пример применение блока — действие ближнего боя, направленное скорее на удержание противника, нежели на причинение урона. Так как главная цель захвата — запретить оппоненту что-то сделать — он рассматривается как блок в терминах механики. Есть несколько дополнений к правилам, чтобы сделать этот мощный прием ближнего боя более сбалансированным. Чтобы сделать захват персонаж должен:

- Вызвать аспект цели который оправдывает ваше намерение совершить захват. Аспект может быть результатом вашего маневра занятия удобной позиции для захвата, последствием, которое вы нанесли или даже аспектом, который вы открыли.
- Сделать бросок по навыку Сила (или другому навыку, если у вас есть соответствующая фишка). Результат будет блоком или силой захвата.

После этого вы устанавливаете блок ко всем действиям, которые может предпринять цель в последующем обмене ударами. Также ей запрещено использовать ускорение или передвигаться дополнительным действием, до тех пор, пока она не освободится из захвата.

Каждый ход вы должны перебросить бросок навыка Сила, чтобы поддерживать захват. Новый результат будет новым блоком на обмен ударами. В качестве *дополнительного* действия вы можете нанести свободную атаку вашему оппоненту, результатом которой будет 1 сдвиг, выполнить маневр или движение. Другими словами, когда снова будет ваш ход, вы можете автоматически нанести атаку цели, результатом которой будет 1 сдвиг, тащить ее одну зону, или произвести маневр (как например «уложить на землю»), а затем сделать бросок Сила с -1 (это вспомогательные действия, так как они не требуют броска).

И наконец, вы можете разжать захват, чтобы выполнить обычное действие, как например, провести полную атаку, выполнить маневр или бросить оппонента (обычно на соседнюю зону). Цель получает защитный бросок, как в нормальных условиях.

При захвате цель не безнадежна — она может выполнить любое действие, если перебьет ваш блок и тогда считается что она освободилась от захвата. Если же нет — действие не удалось и цель все еще в захвате. Ведущий может постановить, что цель не может выполнять действия, требующие размаха (например, удар мечем) или особой точности. Также он может постановить, что некоторые действия не блокируются захватом, например, броски по навыкам Бдительность, Образование и т. д.

Ускорение

Вы можете ускориться чтобы сменить свое положение и переместится в другую зону. Обычно движение объясняет само себя — есть дверь через которую можно пройти, открыв ее, пересечь поле, свернуть за угол. Поэтому бросок по движению достаточно простой — необходимо сделать бросок против сложности *посредственно*. Другими словами, если ваш результат не будет отрицательным вы сможете передвинуться как минимум на одну зону плюс еще на одну зону дополнительно за каждый сдвиг.

Иногда возникают сложности при движении с одной зоны в другую: забор, стена или другая особенность ландшафта может преграждать ваш путь, или вам понадобится быстро подняться вверх или спустится вниз (запрыгнуть в закрытый дом через окно с улицы). Это усложнение называется граница, и ведущий присваивает ей рейтинг сложности. Густая растительность обычно имеет *среднюю* границу, ограда и другие подобные барьеры *неплохую*. Высокие стены, колючая проволока, и другие укрепления могут иметь *хорошую* границу или выше.

Если имеется граница, вы должны делать бросок против границы, чтобы выполнить движение. Как и при нормальных правилах движения, если вы достигли сложности — можете передвинуться на одну зону, плюс одну дополнительную зону за каждый сдвиг.

Свободные и дополнительные действия

Вы можете выполнять незначительные действия вместе с вашим ходом. Часто считается что вы успешно выполнили такое действие, но иногда для дополнительного действия может потребоваться бросок.

Если действие очень простое оно считается *свободным* и не считается действием персонажа во время обмена, в независимости от того требуют оно броска или нет. Бросок защиты против атаки всегда считается *свободным* действием. Какое действие может считаться свободным решает ведущий, но если это не свободное действие, значит это *дополнительное* действие.

Иногда персонажу требуется сделать что-то более сложное, нежели позволяет сделать одно свободное действие. Движение в соседнюю зону совместно с базовым действием является тому примером. Такое действие называется *дополнительным* и оно дает -1 на бросок к базовому действию. Когда вы не знаете где базовое, а где дополнительное действие — помните дополнительное действие обычно не требует броска.

Использование нескольких навыков

В некоторых ситуациях необходимо учитывать сразу два или более навыка в одном броске. Например, когда вы стреляете из пистолета, балансируя на канате, используются навыки Пушки и Атлетика одновременно. В этом случае вы должны определить главный навык — он производит действие. Главный навык используется для броска, другие навыки дополняют или ограничивают его.

- Если навык может дать главному навыку помощь — он считается *дополняющим*. Если дополняющий навык больше главного, он дает +1 к броску.
- Если навык сдерживает главный навык он считается *ограничивающим*. Если ограничивающий навык меньше главного он дает -1 к броску.
- Если навык может как помочь так и сдерживать главный он считается *модифицирующим*. Если такой навык больше главного, он дает +1 к броску, если меньше дает -1 к броску.

Переполнение

Когда персонаж совершает действие (атаку или маневр) он может получить в результате количество сдвигов большее, чем нужно для выноса оппонента. Эти неиспользованные сдвиги называются переполнением, и могут быть использованы в действии следующим сразу за этим, добавляя такое же количество дополнительных действий.

Спин

В общем, спин (от английского «поворот», что вероятно означает «крутой поворот сюжета») появляется в результате значительного успеха при броске (3 сдвига и более). Этот эффект может просто придавать окраску действию персонажа — оно будет выглядеть невероятно круто или

даже сногшибательно круто, но во многих случаях он имеет конкретный игровой эффект (смотри описание фишек).

В бою спин дает небольшие преимущества – если он возникает на броске защиты он должен быть использован в следующем действии героя либо врага, добавляя +1 к любому броску или накладывая на него штраф -1. Если спин не использован в последующем раунде – он пропадает. Также он пропадает, если персонаж не сможет красиво описать текстом как спин преобразил его действие.

Следует отметить, что спин, это действие, которое происходит вместо переполнения. Например, в защитном броске кто-то может получить 3 сдвига. Он может передать кому-то +1 как описано выше или же считать это переполнением и использовать дополнительные действия.

Слуги

Не все участники игры являются персонажами с мыслями, ощущениями и увеличенным сроком жизни. Многие являются просто расходным материалом и слугами, как безликая масса бандитов или солдат. Слуги имеют всего два важных показателя:

- **Качество** может быть средним (+1), неплохим (+2) и даже хорошим (+3); оно отображает наивысший навык слуг и размер их шкал стрессов. Далее выстраивается пирамида навыков с одним навыком в каждом ранге. Например, неплохой слуга имеет 2 навыка: 1 неплохого и 1 среднего ранга и шкалы стрессов, состоящие из двух квадратов.
- **Количество** показывает сколько их всего – вместе они представляют группу, которая приравнивается к персонажу. Это позволяет ведущему минимизировать количество бросков. Действующие в группе слуги более эффективны. Когда их от двух до трех они получают +1 к действию и реакции, когда их от четырех до шести +2, от семи до девяти +3 и группа из десяти и более получает +4.

Когда слуга получает стресс, он применяется последовательно (таким образом заполняя все квадраты, а не только один). При *переполнении* (смотри ниже) оставшиеся стрессы перекидываются на следующего слугу в группе. Это значит при должном количестве усилий можно уничтожить целую группу слуг.

Смешанные группы

Одним из основных предназначений слуг, является улучшение эффективности их лидера. Когда персонаж с именем и группа слуг используют один и тот же навык или похожее по смыслу действие (например, атакуют одну и ту же цель), считается что

персонаж командует группой. Это дает ряд преимуществ и недостатков:

- Персонаж получает бонус от размера группы (включая себя) к своим действиям или же может использовать навык слуг, если он выше.
- Урон (если он есть) сначала распределяется между слугами.
- Ведущий или игрок делает бросок только за персонажа – слуги не ходят. Они помогают персонажу делать его работу.

Компаньоны

Компаньоны – это персонажи ведущего, которые лишь немного значительнее слуг, но не дотягивающие до персонажей с именем. Это могут быть соратники, верные телохранители или помощники.

Компаньон появляется у персонажа в результате определенных фишек. По умолчанию он имеет **среднее** (+1) качество, **2 квадрата стресса** и закреплен за своим хозяином. По правилу количества это дает персонажу +1 к навыкам, которые знают они оба (страница 7).

Обычно, если персонаж получает компаньона, последний имеет некоторое число улучшений, которые можно использовать по описанным ниже правилам и персонаж с именем может брать новые улучшения для компаньона с помощью новых фишек.

- **Качественный:** качество компаньона повышается на один шаг – повышая все его навыки на +1 и добавляя один или несколько новых навыков на *среднем* уровне. Также компаньон получает дополнительный квадрат на шкале стрессов. Качество компаньона не может быть выше чем ранг-1 самого высокого навыка персонажа.
- **Умелый:** с каждым разом такого улучшения у компаньона появляется новая «колонка» с навыками, но каждая «колонка» после первой идет на уровень ниже предыдущей. Таким образом компаньон *хорошего* качества с двумя улучшениями «умелый» имеет в итоге 2 навыка на уровне *хорошо*, 3 на уровне *неплохо* и 3 на уровне *средне*. Третье улучшение добавит еще один навык на уровне *средне*, а четвертое не даст ничего хорошего.
- **Сила в количестве:** вы получаете еще +2 компаньона с такими же статистиками, которые действуют группой. Каждый раз, когда вы берете это развитие снова, вы получаете еще +3 компаньона. Есть один недостаток – группой сложнее управлять, поэтому качество каждого члена группы не может превышать ранг-2 самого высокого навыка (вместо обычного -1). Также эти «компаньоны» имеют

количество квадратов на шкале стрессов равное их качеству, а не качеству+1 как при обычных условиях имеют компаньоны. И последнее, каждая группа из 3 слуг-компаньонов считается отдельным отрядом, когда накладываются улучшения.

- **Фишка:** добавляет компаньону любую фишку и можно брать не более двух раз.
- **Общение:** вы можете общаться с вашим компаньоном специальными знаками или символами, секретным языком или жестами, телепатически или еще как-то. Попытки других разобрав что вы приказываете ему будут противостоять сложности равной качеству компаньона. Это улучшение можно брать несколько раз, каждый раз оно увеличивает сложность на +2.
- **Не отстаем:** если персонаж совершает действия передвижения (например, подкрадывается), которые слишком сложные, чтобы компаньон мог продолжать путь с вами – с этим развитием у компаньона появляются подобные способности также, до тех пор пока они позволяют ему оставаться с вами и только для этих целей.
- **Независимый:** позволяет компаньону выполнять независимые задания по приказу своего мастера или для его спасения (по умолчанию все компаньоны закрепляются за персонажем и могут выполнять задания самостоятельно, только если игрок потратит **очко судьбы**).

Хотя персонаж не обязаны, но крайне рекомендуется иметь аспекты связанные с компаньоном. Если компаньон погибает – до конца приключения персонаж не сможет получить нового. Если у персонажа есть аспект он может использовать **очко судьбы** и чудесным образом поиметь нового компаньона в процессе приключения.

Создание персонажа

Прежде всего ведущий должен определиться с качеством создаваемых персонажей. Качество персонажей определяет вершину пирамиды навыков.

- **Хорошее:** типичные новички. Исследование мира их главная задача.
- **Отличное:** персонажи известные профессионалы своего дела. Им далеко до всемирной славы, но многие задания им по зубам.
- **Превосходное:** настоящие герои, известные личности. Справятся с любым заданием.

После этого необходимо создать персонажа по шагам.

Шаг 1: Концепция

Придумайте в общем кто будет ваш персонаж. Постарайтесь описать его одним словом или предложением. Придумайте ему крутое имя.

Шаг 2: Прошлое

Эта фаза покрывает жизнь персонажа с момента рождения до 14 лет. Ответьте для себя на следующие вопросы:

- В какой семье рос персонаж? Бедной? Богатой? Отшельников? Ученных? Академиков? Политиков?
- Большая ли была семья?
- Как хорошо ладил персонаж с членами семьи?
- Какой национальности персонаж? Какой религии?
- Какое образование получил персонаж?
- Были ли у него друзья?

После ответа на вопросы запишите на листке персонажа пару предложений о прошлом персонажа и возьмите **два аспекта** связанные с этими предложениями.

Шаг 3: Первая мировая война

Или как ее называли в 1920 «Великая война». Хотя вы могли быть слишком молоды чтобы служить, но будучи исключительной личностью вы не могли пройти мимо такого события. Ответьте для себя на следующие вопросы:

- Ваш персонаж воевал? На чьей стороне? Где? В качестве кого?
- Были ли вы членом какого-то секретного подразделения? Встречались ли вы с другими персонажами в нем?
- Кто был вашим покровителем? Что с ним случилось?

После ответа на вопросы запишите на листке персонажа пару предложений о участии в войне, включая имена и судьбы ваших покровителей, и возьмите **два аспекта** связанные с этими предложениями.

Шаг 4: Новелла

Первый рассказ о персонаже в котором он был в главной роли. Каждый игрок должен придумать себе крутое заглавие для новеллы в стиле: «Имя персонажа и Суть приключения». Потом игрок придумывает себе историю в соответствии с заглавием — не надо много деталей, она будет дополняться в дальнейшем! Запишите название новеллы на листке персонажа и возьмите **два аспекта** связанные с этими предложениями. Если вы создаете персонажа *хорошего* качества — перейдите к шагу 7.

Шаг 5: Принимал участие

Этот шаг вызывает больше всего драйва. Каждый персонаж придумывает какое участие он принимал в новелле персонажа, сидящего дальше по часовой стрелке за столом! Допишите в новелле этого персонажа парочку предложений связанные с вами и вашим именем и возьмите **два аспекта** связанные с этими предложениями. Если вы создаете персонажа *отличного* качества — перейдите к шагу 7.

Шаг 6: Еще раз принимал участие

Повторите шаг 5, но с другим персонажем по часовой стрелке.

Шаг 7: Итог

Персонаж почти готов. Осталось сделать финальные шаги:

- Наберите пирамиду навыков, с учетом вашего качества. Например, при *хорошо* у вас будет: 1 навык на уровне *хорошо*, 2 навыка на уровне *неплохо*, 3 навыка на уровне *средне*.
- Если есть необходимость возьмите фишки — их количество не может превышать половины аспектов.
- Запишите максимальное количество очков судьбы. Их количество равно количеству аспектов минус количество фишек.
- Создайте шкалы физических и ментальных стрессов. Базовый размер каждой шкалы равен половине аспектов, но может быть увеличен специальными фишками.

Развитие персонажа

Во время продвижения по карьерной лестнице и множества приключений, персонаж должен представлять более серьезную угрозу разнообразным бандитам. Это отражается правилами развития, которые описаны в этом разделе.

После каждой сессии ведущий должен позволить игрокам каким-то образом поменять их персонажей. Игрок может выбрать один или несколько пунктов из списка ниже, но не может повторить один и тот же пункт дважды:

- Заменить один аспект на другой. Персонаж не должен быть заложником плохих аспектов и если они не работают или не приносят удовольствия в игру - заменить их на другие.
- Заменить любой навык на уровне *средне* (самое низкое значение) на навык, которого нет на листе персонажа или изменить положение двух навыков в пирамиде навыков при условии, что они находятся на соседних уровнях.

– Заменить любую фишку, которая по вашему мнению больше не работает на новую.

В конце каждой истории, которая состояла более чем из одной сессии и объединена одним общим врагом, темой или сюжетом, игрок награждается бесплатным развитием персонажа, что отражает преодолением многих сложностей и получение ценного опыта. Игрок может выполнить *одно из* следующих действий:

- Улучшить ранг одного навыка.
- Добавить новую фишку.
- Увеличить на 1 максимум очков судьбы.
- Добавить 1 квадрат на любой шкале стрессов.

Каждое развитие, перечисленное выше, не должно нарушать следующие правила:

- Должно происходить между сессиями, когда персонаж имеет шанс отдохнуть и восстановится.
- Повышение любого навыка должно соответствовать правилу пирамиды навыков (смотри ниже).
- Нельзя добавить новую фишку, если новое суммарное количество фишек для использующего их навыка превысит значение самого навыка. Каждая новая фишка уменьшает максимум очков судьбы на единицу и этот максимум в итоге не может быть меньше 1.
- Максимум очков судьбы и каждой шкалы стрессов никогда не может быть больше 10.

Навыки

Эта глава дает представление о том, что представляет каждый навык и в каких случаях его можно применять. Информация поможет игрокам ответить на вопрос: «Итак я имею этот навык, а что я с ним могу делать?».

Навыки на листке персонажа должны следовать правилу **пирамиды навыков** — количество навыков каждого ранга должно быть меньшим или равным чем количество навыков на ранг ниже и меньшим чем количество навыков на два уровня ниже.

Персонаж имеет 2 навыка рангом хорошо (+3), значит у него должно быть как минимум 2 навыка рангом неплохо (+2) и как минимум 3 навыка рангом средне (+1).

Атлетика

Измеряет общие физические возможности персонажа, за исключением грубой силы, которая покрывается навыком Сила. Сюда входит прыгание, бег, лазанье и другая общая физическая активность. Персонажи с высоким навыком Атлетика включают

атлетов, солдат и людей живущих на природе.

Когда есть сомнения что использовать, навык Атлетика или навык Сила - имейте ввиду следующее. Навык Атлетика отвечает за передвижения самого себя, а навык Сила следует использовать для передвижения других людей или предметов. Когда заявка требует обоих действий – каждый навык будет модифицировать друг друга. Когда четко нельзя определить используйте правило: Атлетика на первом месте, Сила на втором.

Учитывая то, что навык используется очень часто ведущий должен требовать бросок только в действительно сложных ситуациях. Не надо мыслить так: «Здесь стена, я должен потребовать бросок, чтобы узнать залезли они или нет». Требуите бросок тогда, когда провал может означать существенные неприятности.

Прыжки: используются когда персонаж пытается перепрыгнуть препятствие или бездонную пропасть. Ведущий устанавливает сложность и если вы ее одолеете – прыжок будет осуществлен «на краю», поэтому очень хорошо, когда есть несколько сдвигов. Помимо этого прыжки являются частью обычного движения. Часто ведущий может делать просто границу, а вы используете правила ускорения чтобы ее преодолеть. Тогда ведущий может сказать «Нет, этого не достаточно для передвижения туда – попробуй найти другой путь».

Ускорение: используется для быстрого преодоления некоторого расстояния. Обычно, за свой ход персонаж может передвинуться только в соседнюю зону, используя один из своих сдвигов как *дополнительное действие*. Персонаж, которые затратил все свое действие на бег и ускорение делает бросок навыка Атлетика против сложности *посредственно* и пересекает количество зон и границ равное количеству сдвигов. Если нет границ, персонаж передвигается минимум на одну зону.

Лазанье: ведущий устанавливает сложность того, как сложно будет залезть на препятствие:

Высота	Сл	Пример
Низко	+0	До 5 метров
Средне	+2	До 10 метров
Высоко	+4	От 10 метров, но четко видно цель
Экстремально	+6	Это там дом? Используется ограничивающий навык Выносливость.

Сложность может быть повышена в зависимости от качества поверхности (мокрая или скользкая +1 или полностью гладкая +2), видимости (сумерки или дождь +1, ночь без луны +2) или отвлечения (что

то мешает но не угрожает +1, внешний источник опасности +2). Сдвиги могут быть использованы чтобы ускорить процесс.

Защита от физических атак: используется в качестве защитного навыка в физических конфликтах, чтобы противостоять атаке. Используется в действии полной защиты (добавляет +2 на бросок). Имейте в виду – применяя этот навык для защиты вы не можете его использовать для чего-то другого, например, для ускорения.

Падение: когда персонаж падает он не обращает внимание на шкалу физических стрессов, а переходит прямо к последствиям, тяжесть которых зависит от высоты падения:

- *Короткая дистанция (Неплохо):* падение с высоты до 5 метров, может быть болезненным, но в героической игре она ничего не значит. Наносит *незначительное последствие*.
- *Средняя дистанция (Отлично):* падение с высоты до 10 метров. Наносит *значительное последствие*.
- *Длинная дистанция (Фантастически):* падение с высоты более 10 метров, но вы можете различать детали на земле. Наносит *тяжелое последствие*.
- *Экстремальная дистанция* это когда вы говорите «Это там дом или что?». Персонаж сразу считается *вынесенным*, если у него нет специальных фишек.

Если вы падаете – можете сделать бросок по навыку Атлетика, чтобы уменьшить тяжесть последствий. Если результат броска достиг сложности высоты вы снижаете высоту на одну категорию. Если же результат равен *посредственно* и ниже, вы повышаете высоту на одну категорию.

Человек-змея

Вы можете проникнуть в места, куда обычные люди не могут попасть. Другие, в таких ситуациях, делают бросок против сложности ведущего считая их навык Атлетика на уровне *посредственно*. Вы можете использовать его настоящее значение.

Акробат

Вы можете выполнять любое число невероятных акробатических трюков. Сложность назначенная для сложных маневров (проход по канату) уменьшается на 2. Когда используете навык Атлетика вместе с другими навыками, он никогда не будет ограничивать их – только дополнять.

Безопасное падение

Требуется: Акробат

Персонаж может оригинально скользить по гладкой поверхности вниз, что позволит ему избежать урона от падения. Когда персонаж падает, но находится рядом с твердой поверхностью, такой как стена или

утес, или имеет другие вещи, такие как веревка, которые могут замедлить его падение – все падения считаются на две категории меньше (и могут быть уменьшены броском по навыку Атлетика еще на одну категорию, как при нормальных условиях).

Скользкий

Требуется: одну фишку атлетики

Получаете +2 на попытки выскользнуть из оков и против захватов.

Марафонец

Вы знаете как сохранять вашу энергию во время продолжительной атлетической активности (забег на дальние дистанции, карабкаться весь день). Можете использовать навык Атлетика, вместо навыка Выносливость в таких ситуациях и в большинстве ситуаций можете дополнять навыком Атлетика, навык Выносливость.

Быстрый как леопард

Вы невероятно быстро бегаєте. Когда применяете ускорение (а не простое движение), улучшите результат этого действия на +2.

Быстрее чем леопард

Требуется: Быстрый как леопард

Ваш бонус к ускорению увеличивается до +4 (вместо +2).

Человек-паук

Получаете +2 на все попытки залезть куда-то. Если вы потратите **очко судьбы**, можете убрать все модификаторы к сложности из-за окружения или состава стены по которой он карабкается (таким образом можно залезть на гладкую скользкую поверхность во время дождя).

Мощный прыжок

Способности персонажа делать прыжки в длину граничат с нереальными. Может уменьшить границы, связанные с прыжками в длину вплоть до 3 пунктов.

Наездник

Можете использовать навык Атлетика, вместо навыка Выживание, для маневров, когда используете лошадь или другое ездовое животное.

Бдительность

Измеряет пассивный уровень внимания. Позволяет замечать вещи, которые персонаж активно не ищет. Если персонаж что-то активно ищет следует использовать навык Поиск.

Обычно этот навык тестирует ведущий, когда хочет понять заметил ли что-то персонаж. Сложность принято устанавливать не очень большой - *посредственной* или *средней* и на это есть две причины:

- 1 Игроки могут стать параноиками, ведь они будут думать что низкий ранг навыка Бдительность гарантирует им потерю множества интересных зацепок.
- 2 Если сложность будет низкая игроки всегда **увидят что-то**, но загвоздка в том — что именно они увидят. Таким образом вы можете дать больше информации игроку, который сделал лучший бросок.

Когда несколько персонажей делают бросок по навыку Бдительность вы предоставляете информацию для персонажа с лучшим броском — а остальным просто говорите чего они не заметили.

Если вы хотите создать ситуацию обмана зрения, например, *дым, туман, зеркала*, навык Бдительность может использоваться в качестве *ограничивающего*.

Избежать внезапной атаки: когда персонаж попал в засаду (смотри навык Скрытность, страница 34), он может сделать единственный бросок по навыку Бдительность, против навыка Скрытность. Если бросок провален, его первый защитный бросок автоматически считается *посредственным*.

Быстрее всех

Вы можете потратить **очко судьбы** чтобы действовать первым в первом обмене ударами в независимости от того, какая ваша инициатива. Если множество людей использовали эту фишку — кто ходит первым из них показывает обычный порядок инициативы. Если обмен ударами уже начался вы можете потратить очко судьбы чтобы ходить **следующим**, меняя обычный порядок ходов.

Фишка может применяться только между действиями персонажей, а не во время их — она не может прервать действие.

Готов ко всему

Требует: Быстрее всех

Чувства персонажа настолько чувствительны, что он может быстро реагировать при малейшей смене обстановки. Когда рассчитываете инициативу — ваш навык Бдительность считается на 1 выше и решает ничью в вашу пользу. Можно брать несколько раз — значения бонуса складываются.

Отсечение

Требует: Быстрее всех

Персонаж всегда следит за своим оппонентом, пытаясь предотвратить все его попытки сделать вам гадость. Когда ваш персонаж атакует оппонента (или выполняет атакующий маневр), вне зависимости от того как хорошо оппонент защитился он не производит *спин* против вас.

Прерывание

Требует: Готов ко всему

В нормальных условиях персонаж, который задержал свое действие не может прервать действия других; он должен дожидаться их завершения, перед тем как действовать. Персонаж с этой фишкой может обойти это правило.

Когда вы задержали свое действие для дальнейшего использования можете потратить **очко судьбы**, чтобы походить *перед* действием другого персонажа, но после того, как он объявит свои намерения. Свое задержанное действие можете использовать для *блокирования* действия оппонента. Если вы не хотите блокировать действие оппонента — вам нельзя в подобной манере прерывать его действие.

Чувство опасности

Персонаж обучен замечать засаду и другие подобные неприятности. Когда попал в засаду он автоматически уходит в *полную защиту* получая +2 к защитному броску (если он провалил бросок по навыку Бдительность его защита все также считается на уровне *посредственно*).

Знаю когда это случится

Требует: чувство опасности

Персонажа ничем не удивить. В случае засады он всегда может уйти в *полную защиту* и его защита никогда не падает до *посредственно*, как у других.

Постоянная бдительность

Требует: знаю когда это произойдет

Персонаж не просто никогда не попадает в засаду — она на него не действует. В первом обмене ударами он не обязан только защищаться, а может действовать нормально (атаковать, например).

Внутреннее чутье

Требует: две фишки навыка Бдительность

Персонаж нарастил свои чувства до предела — может использовать навык Бдительность вместо навыка Поиск, при обыске области на предмет зацепок. Он тратит столько же времени, но ему не нужно трогать, пригибаться, соскребать, нюхать и т. д. - он просто ходит вокруг и замечает все самое важное.

Вождение

Используется для управления автомобилем — новейшего изобретения начала XX века. Мистер Форд позаботился о том, чтобы оно попало на все дороги Америки. Самые отъявленные лихачи при типичной мощности машины 20 лошадиных сил могли выжать из нее до 60 км/час! Персонажи с высоким навыком Вождение являются водителями или гонщиками.

Этот навык прост в использовании. Пытайтесь что-то сделать с машиной? Делайте бросок по навыку Вождение. Если хотите делать еще что-то вместе с ездой на машине навык будет ограничивать ваше действие.

Погоня: в одном случае вы можете просто сделать простой бросок против сложности, чтобы вовремя скрыться за зданием. Но часто погоня не решается одним броском — ведь у преследователей также есть навык Вождение.

Следует отметить — результат погони **не** зависит от скорости машины. Конечно, если вы гоните по прямой выиграет машина с большей скоростью. Но в нашем случае все по-другому. Обычно погоня заканчивается тогда, когда одна из машин терпит крушение (часто со взрывом).

Машины также имеют свою шкалу стрессов, но они не атакуют друг друга в прямом понимании этого слова. Вместо этого водители выполняют весьма рискованные действия и слабейший из них терпит неудачу.

В каждом обмене от водителя лидирующей машины (преследуемой) требуется действие. Даже если другие действия происходят вокруг — это действие происходит вначале, вне зависимости от инициативы. Этот водитель выбирает сложность — и описывает какой опасный маневр он пытается совершить. Дальше он делает бросок по навыку Вождение. Если бросок удался — он выполнил маневр. Если нет — он не справился с управлением и его машина получает количество стрессов равное сдвигам, которые он «не добрал» до сложности.

Водитель преследующей машины также делает бросок против той же сложности. Если он удался его машина не получает стрессов **и** он наносит количество стрессов преследуемой машине равное количеству сдвигов. Со стороны это выглядит как удар бампером, прижимание сбоку и обстрел машины. Альтернативно — преследующий водитель может взять маневр. Тогда он не нанесет стрессов преследуемой машине, но может создать аспект.

Если количество преследователей более одного — используйте правила количества из раздела «Слуги». Главное правило — за каждую сторону делайте только один бросок.

Пассажиры: часто при погоне присутствующие пассажиры оказывают помощь водителю. Один из них может стрелять из автомата (использовать навык Пушки), другой может кидать ящики в преследователей (использовать навык Сила), третий может просто кричать «Осторожно!» (используя навык Бдительность). Возьмите за правило, когда

есть реальная помощь можете позволить пассажиру сделать бросок и позволить водителю заменить его бросок, броском пассажира (если он больше). Единственное ограничение: пассажир не может помочь два обмена ударами подряд. Помните это один результат — не два отдельных броска! Пассажир, который стреляет не дает нормальный эффект атаки, только способность водителю выбирать наивысший из двух результатов.

Нестандартная модель

Вы были одним из первых кто начал использовать авто в Америке. Благодаря этому ваша машина не такая как все — она имеет ряд модификаций. Когда вы водите такую машину вы получаете +1 к навыку Вождение.

В дополнение вы имеете дополнительное оборудование в машине. Однажды за сессию, потратите **очко судьбы** и объявите что ваша машина имеет одно улучшение (слив масла, усилитель скорости и т. д.). Следует быть сдержанным - любая форма миниатюризации, фьючеризации или альтернативного использования недоступна с этой фишкой. Для таких целей нужна фишка Прототип.

Прототип

Требует: Нестандартная модель

Во-первых, с этой фишкой вы избавляетесь от ограничений накладываемых в фишке Нестандартная модель.

Во-вторых, ваше транспортное средство получает еще два дополнительных встроенных улучшения (страница 37). Эти два улучшения можно брать в любой момент но только вне сессии (то есть только в начале либо в конце). Как только вы их определили — они существуют до тех пор, пока техник не поработал над их изменением.

Ваше транспортное средства сразу опознается всеми как что-то необычное, если вы не потратите некоторые улучшения чтобы оно выглядело как обычная машина. Это может подвигнуть некоторых людей на то, чтобы украсть его или по крайней мере изучить. Чтобы этого не произошло — вы можете взять аспект, связывающий вас и вашу машину или потратить **очко судьбы**.

Механик

Требует: 2 фишки навыка Вождение

Ваш персонаж может не понимать базовые принципы механики, но вы точно знаете как чинить ваше авто. Можете использовать навык Вождение вместо навыка Техника, когда он применяется к вашему авто. Из-за базовых знаний вы можете обслуживать таким образом другие транспортные средства, но с -1 к навыку.

Экстремальное вождение

Вы умеете сливаться с вашей машиной в одно целое. Когда пытаетесь провести маневр (смотри правила преследования, страница 10) с вашим транспортным средством считайте сложность на один уровень ниже. В то же время сложность снижается только для вас и не снижается для других машин.

Одна рука на руле

Если во время вождения вы выполняете еще какое-то действие оно считается дополнительным и накладывает -1 на броски навыка Вождение. С этой фишкой вы не получаете этого штрафа (не только в случае когда вождение основное, а также в случае когда вождение дополнительное действие). Кроме того ваш навык Вождение никогда не ограничивает другие навыки.

Пройдем впритирку

Требует: Экстремальное вождение

В независимости от того как вы водите вы умеете проехать по очень узким улицам или аллеям. На вас не действуют штрафы накладываемые из-за подобных условий среды и вы можете проехать по ним в случае если ваша машина **физически** может это. Во многих случаях это похоже на фишку *Экстремальное вождение*, но сложность снижается на множество пунктов, вместо одного.

Скорость не проблема

Требует: одну фишку вождения

Ваш персонаж проклятие окружающей среды. Ваш урон окружающей среде (не персонажу или его машине) во время вождения удваивается. В любое время когда объект вынесен, результат является кинематографическим — он взрывается или ярко разрушается.

Выживание

Это навык скаутов и охотников. Он покрывает охоту, установку силков, чтение следов, разжигание костра и множество других навыков, которые никогда не понадобятся городскому жителю. Персонажи с высоким навыком Выживание являются разведчиками, исследователями, охотниками или повелителями джунглей.

Укрощение животных: включает тренировку и установление контакта с животными, а также управление тяговыми животными. Это социальный навык при «общении» с животными. Первое впечатление животного от вас может определяться методом подобным в описании навыка Переговоры (страница 26). Если животное обучено, например бойцовский пес, можно определить первое впечатление броском навыка Выживание против навыка Решительность - если он пройден отношение будет дружелюбным. Если животное агрессивное дружелюбная

реакция означает «не нападение». Если животное потенциально полезное — дружественная реакция означает помощь.

Езда верхом: лошадь не единственное верховое животное — персонаж может ездить на экзотических бестиях по жаркой пустыне или забытым-временем джунглям. Навык Выживание используется также как и навык Вождение в сценах преследования при езде верхом. Чтобы выполнять трюки на лошади и делать это профессионально, можно использовать навык Атлетика, если персонаж имеет фишку Наездник.

Когда же персонаж хочет особую лошадь необходима связь с ней аспектом. Настоящая оригинальная и уникальная лошадь может быть только результатом фишки.

Маскировка: навык Выживание может быть использован для постройки скрытых шалашей или других мест, помогающих оставаться незаметным в природном окружении. При *посредственном* броске персонаж может построить шалаш или другое подобное место где он может спрятаться, при этом навык Выживание будет дополнять навык Скрытность. Постройка такой конструкции занимает пару часов и она существует день плюс еще один день за каждый сдвиг.

Припасы: если персонажу необходимо добыть что-то в окружающей среде — палочки, кости, острые камни, лианы, которые послужат веревкой и т. д. - он делает бросок. Сложность зависит от доступности субъекта в области и интересности приносимого эффекта в игру. Если имеет смысл заявление что «оно должно быть здесь» сложность будет *посредственной* (найти дрова или лианы в лесу). Если есть небольшой шанс, что удастся найти (как сухие дрова в болоте) сложность будет *хорошая*. Если найти практически невозможно сложность будет *превосходная*.

Каждый критерий повышает сложность на 1. Например, если персонаж хочет найти дрова в лесу сложность будет *посредственной*, но если он хочет найти дрова определенного размера и толщины (2 критерия), сложность будет *неплохой*.

Если персонаж хочет что-то построить, например ловушку, будет бросок навыка Техника, модифицированный навыком Выживание.

Компаньон - животное

Вы заплучил близкого друга из животного мира. Он строится по правилам построения компаньонов (страница 7), имея 4 улучшения, но с некоторыми ограничениями.

12 - Дух столетия - Навыки

Может обладать только такими навыками: Атлетика, Кулаки, Сила, Скрытность, Выживание. Любой один навык может быть добавлен к этому списку, если игрок убедит ведущего в его целесообразности. Ласка может иметь навык Ловкость рук - отображая ее способность к различным манипуляциям; лев может иметь навык Запугивание.

Если животное обладает достаточным размером на нем можно ездить с +1 к навыку Выживание. Если животное является лошастью или другим экзотическим животным на котором можно ездить, можно использовать навык Атлетика животного при езде, вместо вашего навыка Выживание.

Друг животных

Выберите определенный тип животных (например, кошки, собаки, лошади и т. д.). ваш персонаж может общаться с этими животными, более того – животные этого типа его любят и он имеет +2 к броску навыка Выживание при общении с ними.

Общение не добавляет интеллекта животным – поэтому оно должно быть предельно простым.

Зов помощи

Требуется: Друг животных

Издавая природный зов или рык, ваш персонаж может призвать дружественных существ находящихся неподалеку. Количество существ вплоть до количества сдвигов произведенных на броске по навыку Выживание (против сложности *посредственно*) откликается на зов (x10 если существа мелкие как крысы, или x100 если крошечные как саранча). Только существа из фишек *Друг животных* или *Король бестий* откликаются на ваш зов.

Король бестий

Требуется: Друг животных

Эта фишка действует как фишка *Друг животных*, но действует на широкую группу животных, вместо одного типа животных.

В понятиях этой способности есть три вида категории: существа живущие в или недалеко от моря (рыбы, киты, морские птицы), наземные существа (собаки, приматы, кошки, птицы), и насекомые (жуки, крысы и другие мелкие твари). Есть твари, которые попадают в несколько категорий – например пингины и ведущий в таких случаях должен сказать решительное слово.

Север там

Ваш персонаж всегда знает где находится север. Эта способность идет откуда-то изнутри – он может делать это под землей, ему не нужны для этого звезды и т. д. При попытке найти путь, используя навык Выживание персонаж имеет +2 к броску. Кроме того, на него не действуют штрафы,

накладываемые из-за отсутствия компаса и других навигационных приборов.

Следопыт

Ваш персонаж обучен читать следы. Когда изучаете следы, персонаж может сделать бросок по навыку Выживание. За каждый сдвиг он получает часть информации об отслеживаемой персоне или существе (ее вес, как она двигается и т. д.). Без этой фишки читать следы нереально и любая попытка прочитать следы не обученному считает навык Выживание на уровне *посредственно*.

Езда без рук

Вы можете делать любые вещи находясь на спине лошади (или другого ездового животного). Езда верхом не требует дополнительного действия – когда вы используете навык Выживание он не ограничивает другие навыки, как и другие навыки не ограничивают его, если используются для этих целей.

Лошадь побежит как молния!

Вы знаете как заставить вашу лошадь прибавить скорости. Любое действие ускорения, используемое навык Выживание (или Атлетика, если, например, вы имеете фишку *Наездник* и используете навык лошади) получает бонус +2. Этот бонус действует только если вы активный участник действия. Если, скажем, вы в седле, но без сознания – бонус недоступен.

Езжу на всем

Если тварь выглядит как ездовое животное – вы можете на ней ездить верхом! Вы не получаете штрафов или увеличения сложности из-за нехватке опыта, в независимости от того, это динозавр, механический робот-паук или огромный орел.

Объезжу всех!

Вы обучены объезжать новое ездовое животное. Обычно, ломанье характера лошади это конфликт. Со своей стороны вы атакуете ее ментальную шкалу стрессов (навык Выживание против навыка Решительность). Лошадь в ответ использует атакует вашу физическую шкалу стрессов (навык Атлетика или Сила против навыка Выживание). Кто первым получает последствие или вынесен выигрывает конфликт. Если вы удачно объездили лошадь – вы получаете +1 к навыку Выживание когда ездите на ней до конца сессии.

Выносливость

Способность выполнять физические действия несмотря на усталость и ранения. Отражает сопротивление тела шоку и нагрузкам. В дополнение к сопротивлению усталости этот навык показывает насколько удачно организм борется с ядами и

болезнями. Персонажи с высоким навыком Выносливость включают атлетов, исследователей и моряков.

Выносливость это пассивный навык – игроки редко требуют сделать бросок по нему; вместо этого, время от времени, ведущий просит их сделать бросок.

Очень часто Выносливость вступает в игру при длительных физических действиях в качестве вторичного ограничивающего навыка, что отражает борьбу персонажа с усталостью или болью. Вот почему настоящие атлеты ценят этот навык на уровне с навыком Атлетика. Атлет без этого навыка может быть хорошим бегуном, но быстро выдохнется при забеге на длинные дистанции.

Физические стрессы: добавьте к максимальному количеству шкалы физических стрессов половину навыка Выносливость.

Яды: каждый яд имеет две основные характеристики:

– *Сила:* является сложностью для броска по навыку Выносливость, чтобы противостоять ему.

– *Скрытность:* сложность обнаружить яд используя навыки Бдительность, Поиск или Наука или для того чтобы заметить его перед употреблением или для связи симптомов негодования с ним.

Далее все яды условно можно разделить на несколько групп:

– *Атакующий:* часто им мажут оружие или дротики. Когда такой яд попадает в организм он атакует его уровнем своей силы (посредственно для слабых ядов и отлично для смертельных) против навыка Выносливость. Такая атака происходит в самом верху порядка инициативы и продолжается каждый обмен ударами до конца сцены или до тех пор, пока что-то не остановит яд, например, фишка или медицинский уход. Большинство ядов можно перебороть и остановить их действие, если цель получит спин на защитном броске. Если же в броске яд получил спин цель получает последствие, которое нельзя убрать не избавившись от яда. Есть яды, которые убивают цель медленно. Для них делают бросок силы яда против навыка Выносливость цели раз за сцену.

– *Экзотический:* вместо нанесения стрессов своей жертве создает временный аспект (как при результате маневра). Делаем простой бросок силы яда против навыка Выносливость и если он удался цель получает указанный аспект.

– *Специальный:* эти яды нарушают перечисленные выше правила определенным образом. Они могут оставлять цель в коме, требуя очень

экзотического лекарства, или даже убить персону если она не примет антидот за указанный период времени. Часто такие яды четко вплетены в сценарий игры.

Последний шаг

Персонаж может потратить очко судьбы чтобы остаться на ногах. В любой момент когда персонаж должен быть вынесен физическим уроном он может затратить **очко судьбы** чтобы задержать этот неприятный эффект еще на один обмен ударами или до следующего попадания — что случится быстрее. Так можно продолжать до тех пор пока у персонажа не закончатся очки судьбы.

Почувствуй ад

Персонаж может перебороть самую страшную боль ради достижения своей цели. Вы можете получать дополнительное **значительное** физическое последствие, что позволяет получить в итоге четыре последствия в физических конфликтах, вместо трех.

Обличье боли

Требует: Почувствуй ад

Благодаря невероятной стойкости персонаж может уменьшить физические ранения. Один раз за сцену он может потратить **очко судьбы** чтобы очистить один из зачеркнутых квадратов на шкале физических стрессов.

Неутомимый

В нормальных условиях, если кто-то не имел возможности поспать ночью — он получает последствие отражающее это, которое нельзя убрать не поспав всю ночь. Но только не персонаж с этой фишкой.

В момент, когда персонажу надо поспать он делает бросок по навыку Выносливость (сложность для него обозначается ниже) и тратит сдвиги на снижение времени необходимого на сон. Один успех снижает необходимую длительность сна с 6-8 до 3-4, два до часа, три до получаса, четыре до нескольких минут.

Персонаж может продолжать спать и дальше, но если его внезапно разбудить — он будет выглядеть бодрым и готовым ко всему. Обычно сложность для броска равна *посредственно*, но если персонаж выбрал не спать ночь она увеличивается на единицу за каждую такую ночь. Если бросок не удался — персонаж обязан поспать 7-8 часов, чтобы сбросить счетчик.

Заживает как на собаке

Персонаж исцеляется быстрее других. Когда рассчитываете время на исцеление от последствий считайте его на два шага быстрее. Это означает что незначительное последствие залечивается между сценами, даже если между ними не было отдыха, значительное последствие уходит после

часа отдыха (вместо шести), тяжелое заживает за неделю вместо месяца, за пару дней вместо недели и за пару часов вместо дня.

Смерти вопреки

Если персонаж *вынесен* и вне пределов видимости других персонажей и его смерть кажется неминуемой (падение в расщелину, выпрыгивание из взрывающегося здания и т. д.) он странным образом выживает. Это не спасает персонажа от смерти «на камеру».

Игрок тратит **половину своих очков судьбы**, округленную вверх (должен иметь минимум одно), становится наблюдателем в игре и начинает придумывать хорошее объяснение того как он выжил. Как только он выдумал историю он с пафосом появляется в одной из последующих сцен, с чистыми квадратами на шкалах стрессов и с одним последствием отражающим пережитое.

Развитый иммунитет

Требует: одну фишку Выносливость

Из-за врожденной способности организма или из-за разработанной методики персонаж является иммунным к распространенным ядам и заметно лучше сопротивляется необычным.

Он сопротивляется необычным ядам, которые он раньше не встречал с +2 к броску навыка Выносливость. Если он ранее имел дело с ядом даже в небольших количествах, этот бонус увеличивается до +6.

Держит удар

Когда персонаж должен «перекатиться» на шкале стрессов, он может заполнить любое количество квадратов ниже, чтобы их сумма равнялась хитам. Например, если персонаж получил 4 хита, но 4ый квадрат уже зачеркнут, он может либо перекатиться на 5ый, либо зачеркнуть 1ый и 3ий.

Толстокожий

Требует: Держит удар

Вы не чувствуете боли и можете пережить больше любого нормального человека. Персонаж с этой фишкой получает на два квадрата больше на шкале физических стрессов.

Стальной человек

Требует: Толстокожий

Персонаж с этой фишкой может «перекатываться» *вниз* а не *вверх* на шкале физических стрессов. Проще говоря, он будет вынесен только тогда, когда будут зачеркнуты все квадраты на шкале стрессов или получит невероятно много хитов за раз.

Яростный

Требует: 2 фишки навыка Выносливость

Один раз за сцену персонаж может превратить ранение в хороший стимул. После получения физического стресса, потратьте **очко судьбы** и получите бонус равный значению ранения (оригинальному, а не после всех «перекатов») к действию против персоны, нанесшей ранение в следующем обмене ударами.

Запугивание

Этот элегантнейший социальный навык заставляет людей выполнять ваши требования. Принцип его действия основан не столько на общении, сколько на мысли о причинении боли. Ничего личного, только бизнес.

Использование этого навыка — это бесстыдная социальная атака, от которой кто-либо может защититься навыком Переговоры. Это навык для допросов, внушения страха, угроз. Кроме того этот навык может использоваться для *провокаций* сильнеешего всплеска негативных эмоций (например, спровоцировать кого-то к началу драки или хотя бы сильно разозлить). В любом случае, его эффект всегда неприятен. Персонажи с высоким навыком Запугивание включают солдат, наемников, «плохих» полицейских.

Угроза здоровью: если у цели есть причина верить в то, что вы можете принести вред ее здоровью и она ничего не может противопоставить вам, например, если вы вооружены а цель нет — вы получаете бонус +1 к броску по навыку Запугивание. Бонус повышается до +2 если цель к тому же еще и беспомощна. Верно и обратно — если цель вооружена, а вы нет, она имеет +1 к защитному броску, +2 если вы взяты под жесткую охрану. Если ситуация внезапно меняется тут же требуется новый бросок по навыку Запугивание! Простое следствие: Запугивание работает хорошо с позиции силы. Достигните этой позиции — а затем применяйте навык.

Оцепенение: реальная сила навыка Запугивание - первый контакт, когда люди инстинктивно уходят с дороги агрессивно настроенных. При активных угрожающих действиях можете сделать проверку навыка Запугивание против навыка Решительность. Если удалось — цель оцепенеет на пару моментов — достаточных для того, чтобы проскользнуть мимо, но недостаточных для того, чтобы позвать помощь. Этот эффект нельзя применять в бою или для целей, которые готовы к бою.

Привести в ярость

Когда вы намеренно пытаетесь кого-то взбесить получаете бонус +2. Если после этого цель решит вас атаковать – в первом обмене ударами вы можете дополнить свое действие навыком Запугивание.

Тонкая угроза

Персонаж излучает угрозу очень ярко и выразительно. Даже в цепях и за решеткой он излучает опасность и его словам хочется верить. Таким образом он может использовать Запугивание вне зависимости от того, какой позицией силы обладает оппонент и снижает бонус оппонента из-за позиции силы на 2 (до +0 минимум).

Змеиный язык

Требует: Тонкая угроза

Тяжело не говорить с таким персонажем. Не потому что его речи такие сладкие, а потому что это кажется очень плохой затеей. Страх заставляет людей чувствовать дискомфорт и из-за этого они становятся «искренними».

Вы можете использовать навык Запугивание вместо навыка Переговоры или Проницательность при попытках вытянуть из кого-то информацию в «мягкой» манере. Если вам удалось – цель становится полностью напуганной – то есть она не остается в том же состоянии, как при использовании оригинальных навыков. Если используется для «чтения» людей – проявляются только те аспекты, которые можно описать жестами страха.

Неприступный

Очень сложно манипулировать теми, кто постоянно хочет внушать страх. Персонаж с этой фишкой может использовать навык Запугивание вместо навыка Решительность при защите от навыков Переговоры, Проницательность или Обман.

Страшный

Персонаж входит в ту группу людей которым другие боятся пересекать дорогу и это распространяется даже на других страшных людей. В нормальных условиях запугиванию противостоит навык Решительность, но с этой фишкой персонаж может использовать навык Запугивание вместо него.

Излучает угрозу

Требует: Страшный

Персонаж с этой фишкой является ужасом для всех, кто становится у него на пути. Они бессильны объяснить почему так происходит – это все на уровне подсознания. Один раз за сцену на цель персонаж может использовать **очко судьбы** чтобы запугать цель как свободное действие, вне зависимости от условий перед или после его действия. Это свободное действие можно выполнять в дополнения к обычным действиям, которые

выполняет персонаж во время обмена ударами.

Излучает страх

Требует: Излучает угрозу

Угрожающая внешность и поведение персонажа настолько эффективны, что способны запугать толпу. Как полное действие и только один раз за сцену персонаж может потратить **очко судьбы** и сделать попытку запугивания против *всех оппонентов на сцене*. Бросок делается с -2, но он выставляет сложность, которую все должны побить. Если сложность больше или равна качеству слуг на сцене, половина из них подвергается эффекту автоматически вне зависимости от результата их броска. Эта воздействие на слуг может быть отменено если на сцене присутствует лидер с навыком Лидерство, который потратит свой следующий ход на их остановку.

Обещание причинить боль

Требует: Страшный

Персонаж дает обещание (реально угрожая) цели и делает атакующий бросок используя навык Запугивание. Если он наносит хотя бы один ментальный стресс, он может потратить **очко судьбы** чтобы принудить цель взять одно ментальное последствие.

Сковывающий взгляд

Требует: Страшный

Взгляд вашего персонажа может сковать врага на месте. Когда персонаж с этой фишкой пытается смотреть оппоненту в глаза и делает бросок по навыку Запугивание, они связывают друг друга состязанием. С этого момента они оба могут делать только действия связанные с навыком Запугивание против друг друга пока одна или другая сторона не получит последствие, не сдастся или не будет жестко прервана (выстрелом, например). Любой защитный бросок, который делается против прерывания идет с -2 к броску.

Ужаснейший взгляд

Требует: Сковывающий взгляд

Действует также как и Сковывающий взгляд, но когда в состязании цель получает ментальное последствие от вас она получает сразу два последствия – одно за другим (соответственно второе на один шаг тяжелее). Если персонаж вынесен он имеет право сказать что сдаётся – после того как запишет последствие.

Повелитель ужаса

Требует: Ужаснейший взгляд и Излучает страх

Вы самый ужасный. У вас за плечами целый багаж опыта пыток и запугивания. Когда вы используете фишку Излучает страх вы не получаете штрафа -2 к броску. Далее, слуги чье качество побито вашим броском даже не делают броска чтобы защитить себя, если их лидер не потратит свое следующее действие на бросок по навыку Лидерство. Без способного лидера эти слуги просто

бегут, прячутся или тут же получают последствие, все до последнего.

Игры

Многие игры зависят только от везения – но ваш персонаж в них не играет. Этот навык покрывает знания большинства азартных игр, а также стратегий победы в них. Кроме того навык покрывает относящиеся к играм вещи – например, ставки, букмекерские канторы. Персонажи с высоким навыком Игры включают азартных игроков и секретных агентов, которые любят риск.

Проведение игры: поиск места где поиграть или получение приглашения поиграть требует броска навыка Связи (дополняемого навыком Игры), со сложностью равной сложности игры. Персонаж с фишкой Большой человек может автоматически найти игру такого же качества как его навык Игры, но эта игра будет проводится по высоким ставкам.

Качество игры определяет базовое значение банка, если только игра не проводится по высоким ставкам. В этом случае значение банка на два шага выше, но проигрыш может принести серьезные осложнения.

Обычно азартная игра состоит из сравнения навыков Игры всех участников (или просто бросок против сложности банка) – у кого выше тот срывает банк. Вместо простого сравнения можно использовать социальный конфликт – но это должно быть вплетено в сюжет и должно выглядеть круто.

Если персонаж сорвал банк – он может сделать дополнительный бросок по навыку Ресурсы, однако вместо значения навыка Ресурсы использовать значения банка – в любом случае это просто деньги и какие-то вещи из их эквивалента.

Если персонаж проиграл игру и не имеет ресурсов, чтобы покрыть банк, он берет в долг – получая временный аспект. С ним он не может играть в азартные игры, пока не рассчитается. Если он хочет скрыть долг и вступить таки в игру – он должен побить ранг долга своим навыком Обман.

Если игра проходила **по высоким ставкам**, все становится гораздо интереснее. Если персонаж выиграл банк должен включать что-то очень ценное – мистический артефакт, фамильное кольцо, контракт на чью-то душу, рабство, древний меч, пожизненный долг и т. д. Для игр Хорошего и ниже качества это просто будет дорогая вещь. Для игр Отличного и выше качества банк будет настолько значительным, что игрок может взять его как временный аспект и он будет присутствовать пока не поможет в прохождении сюжета. Персонаж может иметь один аспект такого вида, поэтому повторный выигрыш по высоким

ставкам не даст новый аспект до тех пор пока персонаж не израсходует старый.

Если персонаж проиграл — все действительно очень печально. Он получает временный аспект от которого избавится не так просто. Он задолжал деньги кому-то очень серьезному, возможно ему придется хорошо поработать на этого человека. Все знают что вы должны кому-то серьезному и никто не будет играть с вами по большим ставкам, пока вы не рассчитаетесь с долгом.

Азартный человек

Требуется: один или несколько аспектов, относящихся к азартным играм

Как азартный человек вы никогда не упускаете шанса на игру. Подчинение аспекту становится серьезнее — вы получаете два очка судьбы в случае подчинения или тратите два очка судьбы если хотите его избежать.

Удваиваю или ничего

Требуется: Азартный человек

Один раз за сцену, когда игрок поиграл бросок по навыку Игры он вправе объявить «Удваиваю или ничего». Это заставляет обе стороны перебросить свои броски. Если игрок выиграл следующий бросок он ничего не выигрывает (никто не несет потери), но если проиграл — его проигрыш удваивается от первоначального.

Дьявольская удача

Требуется: Азартный человек и еще одна фишка навыка Игры

В играх чистого шанса, таких как рулетка, например, персонаж может делать броски по своему полному навыку (без этой фишки в играх чистого шанса считается что навык Игры не выше *посредственно*).

Знает когда остановится

Когда играет с не игровыми персонажами, игрок может попросить чтобы ведущий сделал бросок по навыку Игры на будущее. Как только ведущий это сделал — результат броска остается в секрете — ведущий никому его не показывает. Хитрость заключается в том что ведущий говорит игроку *больше или меньше результат* значения навыка Игры последнего, однако не говорит насколько. Обладая такими знаниями игрок вправе решить будет ли он участвовать в игре или вежливо извинится.

Не махлой с махлевщиком

Опыт азартного игрока помогает вашему герою в повседневной жизни. Когда имеете дело с блефом можете использоваться навык Игры вместо навыка Обман (когда сами блефуете) или навыка Проницательность (когда пытаетесь раскусить блефующего).

Победитель

Персонаж выигрывает больше чем проигрывает и часто имеет лишнюю наличность. Один раз за сессию можете сделать бросок по навыку Игры вместо навыка Ресурсы, если конечно до этого вы не проигрывали множество раз. Игрок должен озвучить пару предложений о том, какие это ресурсы и где он их выиграл.

Клуб игроков

Требуется: одну фишку навыка Игры

Вы играли в такое количество игр в стольких местах, что достаточно сложно встретить кого-то, кто вас не знает. Вы можете делать бросок по навыку Игры вместо навыка Связи - если он удался добавьте результату окраску среды азартных игр.

Игрок-напарник

Требуется: Клуб игроков

Один раз за сессию вы можете представить компаньона, который появится на сцене. Он имеет улучшение Независимый, Умелый (Игры должны быть в списке навыков) и два других улучшения, которые вы называете в момент появления компаньона или после некоторых событий вашего с ним путешествия.

Искусство

Отображает артистические способности персонажа, покрывая творческие муки во всем от танцев до музыки и рисования, включая знания и воспроизведение. Персонажи с высоким навыком Искусство включают артистов (это очевидно), аристократов и других творческих людей.

Также, этот навык используется для получения знаний о каком-то предмете искусства или для создания предмета искусства.

Искусство в роли знания: идентично навыку Образование, за исключением того, что сферы в котором оно применяется очень узкие и специфичные.

Искусство в роли ремесла: позволяет персонажу создавать шедевры искусства которые по качеству не могут превышать значение навыка. Без специальных фишек нельзя создавать шедевры мастера, но любой шедевр *посредственного* качества или лучше может быть создан без особых помех. Обычно кубики стоит пускать в ход тогда, когда игрок хочет получить конкретный эффект.

Иногда, шедевр искусства должен быть импровизированным, созданным прямо здесь и сейчас. Обычно это занимает несколько минут и персонаж делает бросок. Результат броска покажет качество шедевра в этой сцене, в последующих сценах качество будет снижаться на один шаг.

Искусство в роли общения: в то время как навык Образование является техническим строительным блоком в общении, языке, грамматике, поведении — этот навык отвечает за способ выражения своих идей и таким образом покрывает множество форм общения, в том числе и письменность.

Это не «натуральная» форма искусства, поэтому она модифицируется другими навыками, например навыком Образование. Есть исключения — техническая документация является сугубо техническим документом (использует только навык Образование), а поэзия является произведением искусства (использует только навык Искусство).

Также дела обстоят и с публичными дебатами, где искусство помогает играть роль харизматического спикера. Оно может дополнять социальные навыки такие как Обман, Переговоры, Лидерство, или Запугивание, если игрок это будет отыгрывать, например, вплетая цитаты известных поэтов в свою речь.

Искусство в роли развлечения: может формировать настроение группы. Когда группа наблюдает за выступлением артиста, сцена может получать аспект соответствующий духу выступления. Обычно, этот аспект держится до конца выступления, но некоторые фишки могут продлить его на последующие сцены.

На игровом языке это *объявление* — но ограничивающееся эмоциональным состоянием группы, а не чем-то конкретным. В основном оно вызывает какую-то страсть в общем понимании; например, оно может в кого-то вселить надежду, но не уточняет надежду на что именно. Когда используется навык Искусство любой временный аспект, который создается благодаря удачному маневру или атаке, наносящей последствия — должен быть общим, а не конкретным. «Обнадежен» - это хороший пример, а «Обнадежен тем, что Доктор Мефусилах будет уничтожен» - плохой. Есть исключение — искусство направленное против конкретной цели — например, злая шутка или высмеивание (против навыка Связи оппонента), может создавать более конкретные аспекты.

Если артист делает бросок против сложности *посредственно* это означает шоу удалось. Необходимо 2 сдвига, чтобы поменять настроение (это база), еще 1 сдвиг если настроение уже присутствует и новое надо добавить к существующему, и еще 2 чтобы существующее при этом ушло.

Подделка: имитирование — это типичная для любого искусства область, будь это кавер версия симфонии или фальсификация документов. Когда персонаж пытается использовать искусство для подделки,

сложность зависит от объекта. Написать поддельную записку будет *посредственно*, сделать копию поэмы или картины — *хорошо*, а подобрать симфонию — *отлично*. Имея оригинал на руках поможет снизить сложность на 1. Навык Обман может использоваться для дополнения результат, а навык Поиск или Искусство для раскрытия подделки.

Глаз артиста

Артист видит в шедеврах других то, что не видят простые люди. Даже беглый взгляд на шедевр может открыть ему элемент личностных качеств создателя, его «подпись». В случае когда надо по шедевр охарактеризовать создателя можно использовать навык Искусство, вместо любого другого. Если артист увидел несколько шедевров одного и того же автора он может описать кусочек его творчества — может использовать *оценку* аспектов автора заочно (без присутствия автора рядом).

Кроме того, при просмотре шедевра артист может как бы заглянуть в душу автора. Эффект будет такой же как будто бы артист делает бросок по навыку Проницательность и автор находится рядом, но вместо навыка Проницательность, артист делает бросок по навыку Искусство.

Эффект фишки можно получить один раз на каждый шедевр искусства.

Виртуоз

Персонаж является мастером одного вида искусства: пения, игры на музыкальных инструментах, танцев, рисования и т. д. В пределах своего вида он получает +1 к броскам навыка Искусство.

В элитных кругах указанной области персонаж известен как первоклассный эксперт. Даже если навык Искусство у него низкий он имеет доступ к верхушке.

Далее, он берет специализацию — конкретный инструмент, конкретную школу пения и получит +2 на броски (вместо +1). Если это применимо время на создание шедевров по специализации сокращается на один шаг.

Незабываемое выступление

Требуется: Виртуоз

Когда артист использует свое искусство чтобы *объявить* аспект сцены, аспект держится и в последующих сценах при условии присутствия людей, вплоть до одних суток после выступления.

Язык без костей

Артист, имеющий дело со словами, знает как оформить фразу, чтобы она нанесла максимум боли. Когда пытаетесь вывести кого-то из себя навыком Запугивание получаете +1 к броскам.

Ядовитые слова

Требуется: Язык без костей

В нормальных условиях когда артист создает аспект он не может быть конкретным. Но, только не с этой фишкой. Артист может выбрать цель в независимости от того присутствует ли она на сцене или нет. Например, вместо создания аспекта «Ненависть», можно создать аспект «Ненависть к лорду Октавиану».

Дайте мастеру поработать

Требуется: Виртуоз

Работа артиста не может игнорироваться. Персонаж убирает все сложности из-за отвлечения.

Выдающийся актер

Требуется: одну фишку искусства

Обычно, играть роль можно хорошо только на сцене. С этой фишкой вы отлично играете роль в жизни. При попытках использовать навык Обман, чтобы выдать себя за кого-то другого вы можете использовать навык Искусство вместо навыка Обман.

Комиссионные

Требуется: Виртуоз

Есть люди, которые хорошо платят за ваши выступления — вы востребованы. Один раз за сессию вы можете сделать бросок по навыку Искусство вместо навыка Ресурсы.

Ты знаешь кто я?

Требуется: Виртуоз

Ваше имя и ваше искусство связаны вместе. Если вы называете свое имя, в социальных ситуациях ваш навык Искусство дополняет навыки Переговоры, Запугивание, Связи и Обман.

Вес репутации

Требуется: Ты знаешь кто я?

Вы очень известный артист. За одно **очко судьбы** вы можете использовать навык Искусство вместо навыков Переговоры, Запугивание, Связи или Обман - при условии что те, с кем вы взаимодействуете уважают ваш труд (еще одно очко судьбы будет это гарантировать).

Криминал

Способность обходить системы защиты от сигнализации до замков сейфов, покрывается этим навыком. Также включает знания необходимые для их *оценки*. Персонажи с высоким навыком криминала являются детективами или бандитами.

Планирование: отражает применение навыка Криминал для поиска сильных и слабых сторон потенциальных целей; персонаж может попытаться *оценить* (страница 3) цели, чтобы открыть существующие аспекты или сделать *объявление* новых. Сделать это можно

только в процессе планирования ограбления.

Действует по аналогии с объявлением мелких деталей в описании навыка Образование, но тема ограничивается криминалом. Как описано выше, *обнаруженные* или *объявленные* аспекты можно использовать один раз без затрат очка судьбы.

Взлом замков: большинство замков, с которыми обычный человек сталкивается изо дня в день имеют сложность *посредственно*, специальные замки имеют повышенную сложность:

Сложность	Пример
Посредственно	Входная дверь
Средне	Офисное помещение
Неплохо	Охраняемая дверь
Хорошо	Дверь тюремной камеры
Отлично	Дешёвый сейф, депозит
Превосходно	Дорогой сейф
Фантастически	Хранилище банка

Большинство операций по вскрытию замков требует специальных инструментов. Для простых замков подойдут обычные импровизированные отмычки — но сейфы и хранилища требуют более дорогих инструментов. Обычно, вскрытие требует пары минут (если не дольше), чтобы вскрыть замок быстрее — понадобятся лишние сдвиги на броске. Отсутствие нужных инструментов повышает сложность минимум на 2 и то, хоть что-то должно быть использовано в качестве инструмента — большинство специальных замков не откроешь голыми руками.

Система охраны: объединяет множество мелких элементов, таких как засовы окон, растяжки, сигнализацию. Качество охранной системы (которое отражает сложность ее оценки или объявления) зависит от персонажа, который ее разработал и использует его навык Техника или Криминал. Цена системы прямо пропорциональна качеству. Хотя, если персонаж делал систему сам для себя цена на единицу меньше качества.

Большинство охранных систем можно отключить одним броском. Провал броска может означать либо повышение сложности, либо поиск других более сложных путей обхода. Если сцена очень большая и важная — отключение сигнализации может быть конфликтом и система охраны может даже иметь свои стрессы против атак «проникновения».

Криминальное мышление

Вы знаете что нужно для ограбления и можете расследовать такие дела не с позиции копа, а с позиции бандита. Можете использовать навык Криминал вместо навыка Поиск, когда расследуете кражу или другие действия (например, поджог),

совершенные другими при помощи навыка Криминал. Если дело очень похоже на дело которое персонаж совершал лично он может получить +1 к броскам — на усмотрение ведущего.

Нюх на ловушки

Вы имели дело с множеством ловушек и знаете как их обходить. Можете использовать навык Криминал вместо навыков Бдительность или Поиск, при попытках избежать или найти ловушку. Когда ведущий призывает сделать бросок по Бдительность, убедитесь что он не забыл о том, что у вас есть эта фишка.

Точный как часы

Требуется: Нюх на ловушки

Когда проводите ограбление, вы абсолютно точно знаете сколько прошло времени между какими-то его действиями. Можете использовать навык Криминал вместо навыка Бдительность при определении инициативы, если что-то пойдет не так.

Медвежатник

Персонаж с этим навыком никогда не получает штрафов из-за отсутствия нужных инструментов при вскрытии замков. Кроме того если он *имеет* нужные инструменты он вскрывает замок на один шаг быстрее.

Крутой план

Вы можете нарисовать всю картину события имея лишь ее часть. Когда планируете ограбление получаете +2 к броскам *оценки* или *объявления*.

Большое ограбление

Требуется: Крутой план и одну фишку ограбления

Когда персонаж планирует ограбление обычно он *объявляет* или *оценивает* только один аспект за один бросок. С этой фишкой персонаж получает дополнительный аспект за каждый *спин* (дополнительный аспект при 3 сдвигах, два при 5, три при 7 и т. д.).

Кроме этого, в независимости от спина, когда игрок использует *объявление*, он может сохранить свою возможность объявить аспект до момента самого ограбления и применить ее в нужный момент — как будто он это «спланировал раньше». Только одно такое объявление можно сделать за сцену — но действительно большое ограбление состоит из множества сцен.

Как вариант — персонаж может поменять эту попытку объявления на объявление вплоть до трех мелких деталей сцены, который не являются аспектами.

Кулаки

Отражает способность драться без оружия — размахивая кулаками и ногами направо и налево. При помощи специального обучения можно достичь более упорядоченного стиля боя, например,

овладеть боевыми искусствами. Навык Кулаки позволяет персонажу одинаково хорошо нападать и защищаться. Профессиональные бойцы могут применять навык для получения каких-то специализированных знаний о стилях рукопашного боя. Персонажи с высоким навыком кулаков включают моряков, грабителей или мастеров боевых искусств.

Следует учитывать что навык Кулаки отвечает за натуральное оружие, которое всегда под рукой, а навык Оружие использует дополнительное вооружение, которое может быть не всегда доступно или подготовлено для боя. Это имеет ряд преимуществ и недостатков. К недостатком можно отнести ограниченный радиус действия кулаков. В ряде ситуаций парень с кулаками просто не может атаковать. Например, если комната перегорожена колючей проволокой и с одной стороны находится он, а с другой парень с копьем. Если же враг вооружен - его оружие намного длиннее и он намеренно будет этим пользоваться против безоружного атакующего, то атака будет затруднительной и даже может получить -1 к броску. В таком случае удачный маневр может спасти ситуацию. В общем, рукопашный бой во многом зависит от описания ситуации ведущим и игроком. Добавляйте больше колорита в драку и руководствуйтесь здравым смыслом.

Уличный боец

Вы чувствуете себя как дома, когда находитесь в большой уличной драке с множеством противников и в идеале под пивом.

Когда враг превосходит вас числом (то есть получает бонус на бросок атаки из-за огромного количества) вы получаете +1 к своей защите навыком Кулаки (если ситуация позволяет использовать этот навык в качестве защиты). Когда сражаетесь с двумя и более слугами наносите на один стресс больше.

Грязный бой

Требуется: Уличный боец

Ваш персонаж имеет талант к грязному бесчестному бою и привык любимыми средствами одерживать победу над врагом. Обнаружив слабость оппонента он немедленно ей пользуется. В любой момент когда вы используете аспект оппонента вы получаете +1 к броску дополнительно.

Калечащий удар

Требуется: Грязный бой

Когда вы наносите ранение оппоненту при помощи своих кулаков вы можете затратить **очко судьбы** и принудить его взять последствие вместо вычеркивания квадрата на шкале стрессов. Это можно сделать *один раз на каждого оппонента* в пределах

сцены. Оппонент может не брать последствие если он решает сдаться.

Коронный удар

Требуется: Калечащий удар или Кулаки смерти

Ваш персонаж имеет специальную атаку, которая отличается взрывной эффективностью. Это может быть удар с драматическим именем (например, *Тысяча вихрей бьющих как один!*) или же просто, банальный, но эффективный удар в промежность.

Один раз за сцену персонаж может использовать этот удар. Чтобы сделать это игрок должен пафосно описать начало своего коронного удара, декларировать намерение его использовать и сделать бросок.

Если удар удался (наносит стресс или последствия), оппонент получает **одно последствие** в дополнение к обычному эффекту. Это означает что, если стресс нанес последствие оппоненту, он получает два последствия. Тяжесть последствия зависит от нанесенных стрессов.

Тасую как хочу

Требуется: Уличный боец

Огромное количество врагов используется в качестве масла для ваших бутербродов. Вы используете уклонение и выскальзывание создавая хаос в драке и заставляете ваших оппонентов мешать друг другу. Фактически чем больше людей нападают на вас тем лучше. Вы можете сохранить ваш *спин*, когда вы получили его в защите и применить его в вашей *следующей* атаке неважно сколько других действий вы сделали между этим. Множество созданных *спинов* в защите могут складываться для получения одного гигантского бонуса к атаке.

Армия из одного

Требуется: Тасую как хочу

Преимущество в количестве на вас не действует. Когда вас одного атакуют множество оппонентов они не используют бонус от большого количества.

Что-нибудь под рукой

Требуется: Уличный боец

Персонаж обучен использовать импровизированное оружие и может использовать с ним навык Кулаки, а не навык Оружие. Теперь вооруженный противник не будет иметь преимущество перед вами. Такое оружие имеет тенденцию быстро ломаться и обычно не держится дольше нескольких обменов ударами. Это принуждает игроков использовать что-то драматически разлетающееся об голову противника.

Яростный мордобой

Требует: Уличный боец

Яростно налетая на оппонента персонаж бьет его снова и снова. Против такого налета просто не существует эффективной защиты. Оппонент, который пытается использовать действие полной защиты против вашего навыка Кулаки не получает привычного бонуса +2.

Боевое искусство

Вы являетесь носителем тонкой восточной философии рукопашного боя. Ваше знание техники восточных единоборств позволяет вести эффективный и хладнокровный рукопашный бой, рассматривая типичный мордобой как произведение искусства.

Можете использовать навык Кулаки чтобы изучить оппонента атакуя его и тестируя его защиту вашим боевым искусством. Это считается *действием на целый раунд* во время обмена ударами. Ваша цель обязана защищаться против этого действия (которое считается маневром) при помощи своего навыка Кулаки.

Если вам удалось совершить маневр вы получили представление о технике боя оппонента и накладываете на цель аспект, как при удачном маневре. Когда вы используете этот аспект вы получаете бонус +1 к броску дополнительно, что делает суммарный бонус +3, вместо обычного +2.

Крушащий удар

Требует: Боевое искусство

Вы способны концентрировать свою энергию на маленькую область, что вызывает драматическое разрушение статического материала. Любой стресс который вы наносите *не-персонажам* при помощи вашего навыка Кулаки удваивается один раз за обмен ударами.

Устрашающая стойка

Требует: Боевое искусство

Как профессиональный боец вы имеете специальную стойку которая доступна показывает окружающим каким именно образом вы дадите им по морде. Когда вы демонстрируете эту стойку вы можете использовать навык Кулаки вместо навыка Запугивание.

Удар в полете

Требует: Боевое искусство

Вы можете сгруппироваться в полете и с вытянутой вперед ногой обрушится на ничего не ожидающего оппонента. Вы можете продвинуться одну зону и атаковать оппонента при помощи навыка Кулаки без штрафа или продвинуться *две* зоны в качестве дополнительного действия и атаковать оппонента со штрафом -1. Все другие действия, включая те, что используют навык Кулаки, но не описываются как атака в полете следуют

обычным правилам и используют штраф -1 при движении на *одну* зону.

Струится как вода

Требует: Боевое искусство

Когда вы используете действие полной защиты получаете +1 к навыку Кулаки дополнительно (в итоге бонус +3).

Гнется как камыш

Требует: Струится как вода

Вы используете гибкое боевое искусство, которое позволяет вам использовать силу противника против его же самого. Когда вы получаете *спин* в защите, вы тут же можете выполнить маневр *бросок* как свободное действие против атакующего.

Смертельное оружие

Требует: Боевое искусство

Ваше боевое искусство слишком смертоносно и, возможно, ваши руки вне закона во многих странах. В любой момент, когда оппонент берет *незначительное* или *значительное* последствие от вашего удара, можете потратить **очко судьбы** чтобы увеличить тяжесть последствия на один шаг. После вашего решения оппонент имеет право сдаться.

Кулаки смерти

Требует: Смертельное оружие

Концентрируя всю свою силу на конце кулака вы наносите сильнейший удар врагу, который может вывести из строя даже самого сильного оппонента. Один раз на каждого оппонента в сцене вы можете потратить **очко судьбы** после удачного удара, чтобы он зачеркнул самый высокий не зачеркнутый квадрат на шкале стрессов, вне зависимости от того, сколько стрессов вы нанесли.

Лидерство

Хороший лидер знает как управлять людьми, направлять и вдохновлять их, также знает как правильно управлять целой организацией. Высоким навыком Лидерство обладают военные офицеры, политики, бюрократы и юристы.

Администрирование: любая организация, которую возглавляет персонаж руководствуется его навыком Лидерство в любых вопросах, касающихся ее организованности. Навык устанавливает сложность для подкупа, мошенничества и также показывает насколько эффективно организация действует.

Бюрократия: любой лидер знает правила существования организации и знает как правильно управлять ей. Управление включает знание законов, подкуп, документооборот; поэтому навык Лидерство является ключевым для юристов. Также навык используется во всех случаях получения знаний о состоянии

организации, включая такие вещи – как за сколько можно купить чиновника.

Командование: навык Лидерство используется также для управления войсками, работниками или любой другой группой, которая что-то делает. В любой момент когда персонаж стоит на позиции лидера и под его руководством группа слуг выполняет определенную работу, его навык Лидерство может дополнять их броски. В конфликтах руководство группой занимает действие персонажа. Таким образом если в одной группе *неплохой* слуга под руководством *хорошего* лидера, группа действует на *отлично* (+1 за правило количество, +1 за дополнение навыком Лидерство).

Подпольная организация

« - Я хочу назвать нашу маленькую организацию Братством Не моргающего Глаза.»

Если вы берете эту фишку – вы являетесь членом какой-то глобальной тайной организации; может быть даже следует требовать наличие у вас определенного аспекта. Эта фишка работает в точности как фишка Сеть контактов для навыка Связи, но в зависимости от способа применения является как более так и менее мощной.

Всякий раз, когда вы призываете на помощь низших членов вашей организации, создайте компаньона на лету только с *одним* улучшением.

Если вы призываете на помощь воротил вашей организации – не равных вам, но более способные чем рядовые члены организации – вы создаете компаньона с еще одним улучшением, а также с улучшением Независимый бесплатно. Но взамен организация требует от вас выполнить что-то – что отражается временных аспектом, от подчинения которому вы не можете отказаться когда придет время. Иногда этот временный аспект накладывает на вашего временного компаньона как часть его задания, которое он должен выполнить вне зависимости от вашего мнения.

Лейтенант

Вы имеете одного невероятно способного компаньона, хорошо экипированного чтобы выполнять ваши обязанности в ваше отсутствие. Он появляется *неплохого* качества, с улучшением «Независимый», «Умелый» и еще одним улучшением по вашему выбору. Один из его навыков должен быть навык Лидерство.

Эта фишка может браться несколько раз. Каждый следующий раз она добавляет еще 3 улучшения вашему лейтенанту.

Слуги

Вы имеете множество слуг. По умолчанию в любой сцене вы получаете компаньона с улучшением «Сила в количестве» и тремя другими улучшениями. Эти улучшения должны браться из списка: «Сила в количестве», «Качественный», «Общение», «Не отстает».

Эту фишку можно брать несколько раз. Каждый раз когда вы ее берете вы получаете еще 3 улучшения. Все улучшения необходимо распределить перед стартом сцены, но вы не обязаны тут же выводить всех слуг на сцену.

Подкрепление

Требуется: Слуги

Во время боя вы можете потратить **очко судьбы** и вызвать подкрепление. Оно появится перед началом следующего обмена ударами. Таким образом вы можете восстановить вплоть до половины оригинального количества слуг новыми.

Юрист

Вы хорошо знаете закон и в любом месте где вы потратили значительное количество времени можете найти лазейки в нем. Вы получаете +2 в любом броске связанном с законом. Далее, работу с бумажными документами выполняете быстрее на один шаг.

Международный юрист

Требуется: Юрист

Ваши познания в мировой юриспруденции настолько высоки, что вы чувствуете себя комфортно в любой юридической борьбе. Вы никогда не получаете увеличение сложности из-за отсутствия юридической практики в стране в которой вы в данный момент находитесь. Вы или уже знаете ее законы, либо делаете точное предположение.

Финансирование

Вы возглавляете организацию, которая приносит прибыль. Ваша организация располагает навыком Ресурсы эквивалентному вашему навыку Лидерство минус два, в не зависимости от того, присутствуете вы или нет. Если вы сами хотите воспользоваться данными ресурсами, пройдет немного времени прежде чем ресурсы пройдут через все отделы компании и достигнут вас. Ведущий может увеличить время на один шаг при попытке достать что-то.

Универсальное должностное лицо

Вы можете работать на любой должности в любой организации — даже на самом низком посту. Вы с легкостью можете убедить кого-бы то ни было что вы еще один винтик в машине. Это позволяет вам использовать навык Лидерство вместо навыка Обман, когда вы изображаете роль рядового работника в любой организации.

Центр сети

В независимости от того возглавляете вы организацию, частью которой являетесь, или нет — вы как паук в середине паутины — всегда владеете информацией о процессах происходящих в ней. Информация про организацию доходит до ваших ушей на один шаг быстрее и пока вы имеете контакт с внешним миром вы, вы способный найти информацию о том, с чем ваша организация имеет дело.

Вездесущность

Требуется: Центр сети

Во-первых, эта увеличивает интенсивность вашей фишки Центр сети и информация теперь доходит до вас на два шага быстрее. Во-вторых, эта фишку убирает ограничение «пока вы имеете контакт с внешним миром». Ваши связи с организацией такие основательные, что внешний мир прилагает все усилия чтобы связаться с вами. За **очко судьбы** ваша организация может даже пойти на *необдуманные* действия, чтобы оставаться с вами на связи.

Ловкость рук

Умение рук быть быстрее глаз окружающих. Навык покрывает такие вещи как фокусы, очищение карманов и замена идола мешком песка, чтобы не активировать ловушку. Навык Атлетика отвечает за общую физическую активность, этот навык отвечает за скорость и точность действий ваших рук (если вскрываете замок используйте навык Криминал, так как там нужен опыт). Персонажи с высоким навыком Ловкость рук включают театральные магов, фокусников, карманников и жонглеров.

Карманная кража: считается сравнением навыка Ловкость рук с навыком Бдительность цели. Учитывая сложность такой операции в нормальных условиях цель получает +2 к броску, как будто бы она находится в состоянии полной защиты. Если же цель чем-то отвлеч (обычно она должна быть отвлечена кем-то или чем-то другим, не вами!), она выходит из состояния полной защиты и теряет бонус +2.

Другим людям в зоне обзора также можно позволить сделать бросок по навыку Бдительность, хотя они не получают дополнительного бонуса.

Исчезновение: персонаж может использовать навык Ловкость рук против навыка чувств оппонента, чтобы спрятать что-то, заменить или отвлечь внимание от чего-то. Когда персонаж что-то прячет результат является сложностью против броска навыка Поиск ищущего.

Карманник

Ваш персонаж мастер по отвлечению внимания других, чтобы сделать попытку воровства. Затратьте **очко судьбы** и сделайте *простую* (оппонент не получает бонус +2) попытку карманной кражи как *свободное действие*.

Прямые руки

Ваша рука никогда не дрогнет в напряженной ситуации. Вы можете игнорировать увеличение сложности из-за окружающей среды при точной ручной работе (даже если эта работа не включает использование навыка Ловкость рук, как например, вскрытие сейфа навыком Криминал или проведение хирургической операции навыком Наука).

Далее, ваша точность минимизирует другие проблемы. Один раз за сцену вы можете убрать *одно* повышение сложности не связанное с окружающей средой и которое при использовании броска навыка Ловкость рук.

Подлый удар

Если вы инициируете атаку против кого-то кто ее не ожидает можете использовать навык Ловкость рук вместо навыка Кулаки в первом обмене ударами, при условии что вы можете непосредственно воздействовать на цель и объясните на что она может отвлечется.

Жонглер

У вас талант к жонглированию. Это распространяется на подбрасывание и ловлю потенциально опасных предметов (ножи, факелы). Вы получаете бонус к +2 когда выполняете жонглирование. Вместо бонуса вы можете использовать навык Ловкость рук вместо навыка Искусство в качестве развлечения, чтобы повесить аспект «впечатление от выступления».

Эта фишка не позволяет ловить запущенное в вас оружие — если вы хотите это сделать — вам необходимо взять соответствующую фишку в навыке Оружие. Хотя она может дополнить навык Оружие навыком Ловкость рук при попытке его словить.

Фокусник

Можете использовать навык Ловкость рук вместо навыка Искусство в качестве развлечения, получая +1 к броскам.

Иллюзионист

Требуется: Фокусник

Вы можете выполнять *исчезновение* без привязке к размерной шкале (в разумных пределах). Считается что вы выступаете на арене и имели время на подготовку к фокусу.

Мастер иллюзий

Требуется: Иллюзионист

Вы можете подготовить сцену за очень короткое время используя подручные материалы. Это позволяет вам подготовиться к проведению фишки Иллюзионист за очень короткое время – время на подготовку снижается на *три* шага. Это позволит персонажу подготовиться к фокусу за минуту, вместо половины часа.

Мистика

В мире существует много чудес, которые нельзя объяснить с научной точки зрения. Эфирные фотографии, гипноз и другие трюки с разумом, ритуалы забытых до-римских цивилизаций, секреты дальнего востока – все это и множество других чудес известно мастерам мистики. Персонажи с высоким навыком Мистика включают магов, авантюристов, археологов.

Использование навыка Мистика очень разнообразное и зависит от ситуации – навык можно использовать для получения знаний как Образование, для считывания окружающей информации как Бдительность или даже еще более неожиданно.

Шестое чувство: время от времени ведущий может просить персонажей сделать бросок по навыку Мистика, как он просит их сделать бросок по навыку Бдительность. Как показывает имя этого применения оно используется для чувства чего-то странного и сверхъестественного. Иногда это позволит игроку выполнить действие оценка, для открытия аспектов связанных с мистикой и магией. Как и при использовании навыка Бдительность получаемая информация будет не сколько полезной, сколько будет добавлять колорита в игру, например, «Эта комната содержит четкое чувство зла».

Гипноз: это применение больше всех похоже на фокус, действующий на слабых волей, когда вы располагаете временем и имеете желание устроить шоу. Для проведения гипноза необходим бросок навыка Мистика против навыка Решительность пациент. Гипнотизер получает +2 если пациент активно участвует (лежит на кровати, расслаблен) и без соответствующих фишек не действует на цель, которая не хочет принимать в нем участие. Гипноз имеет несколько практических применений.

Во-первых, гипнотизер может ввести человека в транс чтобы вспомнить сцену более точно. Если гипноз удался (прошел бросок как указано выше), считается что человек может действовать как при фишке Сцена преступления, навыка Поиск, но навык Мистика будет ограничивать все его навыки.

Во-вторых гипнотизер может ввести человека в успокаивающий транс, чтобы помочь ему игнорировать внешние раздражители. Это может пригодиться для проведения человека, страдающего фобией пауков, через комнату с пауками. При удачном броске гипноза все чувства пациента падают до уровня *плохо*, но в транс он может использовать навык Мистика гипнотизера вместо своего навыка Решительность (который, кстати говоря может временно увеличить размер его шкалы ментальных стрессов). Также в транс пациент лишается возможности выполнять самостоятельные действия и решать подчиняться действию аспекта или нет – все это в руках гипнотизера (и он платит очко судьбы, если что). Если в транс пациент получает шок – он тут же моментально выходит из него.

Тайные знания: навык Мистика может использоваться в той же манере что и навык Образование для исследования экзотических тем. Главное ограничение в том, что библиотек, использующихся для этого очень мало и они находятся на большом расстоянии. Однако, персонаж может иметь свою библиотеку, если у него достаточно развит навык Ресурсы.

Предсказание судьбы: карты тарро, гадание на куриных костях, расчет гороскопа – персонаж может использовать навык Мистика для определения ближайшего будущего. Полученные таким образом знания никогда не бывают конкретными, но позволяют персонажу определить будет ли указанный курс действий благоприятный. Оно может быть обобщенным («Петух прокукарекает, когда ударит молния») или касающейся конкретной цели («Вы встретите высокого, темного незнакомца.»), но никогда не должно быть конкретным. Предсказание судьбы это форма объявления. Раз в сессию игрок может озвучить такое предсказание и делает бросок по навыку Мистика. Сложность для предсказания вычисляется аналогично сложности для объявления но с другими критериями. База для сложности является посредственно, но ее повышают три критерия:

– **Конкретика:** «хорошая удача будет сопутствовать твоей семье» не повышает сложность. «Ваша сестра получит много денег» повышает сложность на +2.

– **Таинственность:** хорошее предсказание обычно переполнено метафорами чуть более чем полностью. «Хорошая удача будет сопутствовать твоей семье» повысит сложность на +2. «Я вижу цветок, расцветающий в саду из вашей крови» не повысит сложность.

– **Процесс:** показывает каким образом получено предсказание. Просто пробубнить предсказание или прочесть гороскоп с бумажки не содержит оттенка мистичности и добавит +2 к сложности. Использование карт тарро, гадание на куриных костях, на листочках чая, использование странных ритуалов не повышает сложность. Таким образом этот критерий зависит от отыгрыша игроком процесса, а не от текста предсказания.

Если игрок игнорирует все три критерия – ведущий добавляет еще +4 к сложности. Ведущий не помогает игрокам, которые не хотят делать игру крутой.

Если бросок удался – это правдивое предсказание и появляется аспект, отражающий его. Если цель – это персона – она получает временный аспект до конца приключения иначе, создается временный аспект на каждой сцене приключения. Только одно такое предсказание может быть в игре (таким образом нельзя предсказать судьбу для каждого персонажа) и судится ему быть или нет – зависит только от игрока. Если есть небольшой шанс что учитывая текущий курс действий предсказание может сбыться игрок может использовать указанный аспект. С этого момента считается что предсказание правдивое и ведущий может использовать подчинение этому аспект и строить свою историю учитывая что предсказание правдивое. Хотя как известно, предсказание может быть неверно истолковано – и игроков может поджидать сюрприз.

Артефакты: навык Мистика можно использовать для создания артефактов и талисманов тем же способом, что и техник создает устройства, но требуется наличие Мистической мастерской соответствующего качества.

Колдун

Персонаж может использовать навык Мистика для улучшения артефактов, таким же способом как это делает техник, но используя радикально другие принципы. «Устройства» обрабатываемые таким способом должны выглядеть магическими и работать на принципах, которые нельзя объяснить с точки зрения логики. Этот вид работ требует наличие Мистической мастерской подобно тому как технику необходимо находится в обычной мастерской.

Персональный артефакт

Аналогично фишке Персональное устройство, хотя вы наиболее обобщенно описываете его назначение базируясь на магии, нежели на технологиях и часто улучшения могут быть более мощными. Например, улучшение «Прочный» - может

означать что предмет нельзя сломать обычным путем.

Эту фишку можно брать несколько раз, но каждый раз это будет новый персональный артефакт.

Редкий артефакт

Вы представляете артефакт, созданный налету, аналогично фишке Универсальное устройство. Однако, этот артефакт получает три улучшения (вместо двух) и в отличие от Персональный артефакт эта фишка может браться несколько раз и количество улучшений может складываться.

Но есть и обратная сторона... Все редкие артефакты имеют темное и запутанное прошлое. Чтобы представить этот артефакт игрок берет временный аспект, который красочно связывает его с темным прошлым артефакта. С этого момента ведущий может придумать новое ответвление истории, чтобы принуждать игрока к *подчинению* этому аспекту.

Если игрок не желает получать такого аспекта он может потратить **очко судьбы**. И правильно сделает — *Остерегайтесь зловещих тайн магии!*

Гипнотизер

Персонаж знаток в применение гипноза при помощи навыка Мистика. Когда он помогает пациенту восстановить утерянные воспоминания, навыки пациента не ограничиваются навыком Мистика гипнотизера, а наоборот дополняются. Далее, бросок навыка с пациентом, который желает проведения гипноза идет с +2, даже если пациент не участвует активно. И последнее, время затрачиваемое на транс снижается на одну категорию.

Гипнотический голос

Требуется: Гипнотизер

При социальном взаимодействии с другими, вы можете вкладывать приемы гипноза в ваши слова, потенциально вводя собеседника в частичный транс — даже без его согласия. Если вы располагаете несколькими минутами спокойного общения с другим персонажем в качестве преамбулы, можете начинать использовать ваш навык Мистика вместо навыков Переговоры и Обман. Вы не можете этого делать если общение наполнено сильными эмоциями, или другими раздражителями, которые сбивают ритм концентрации, однако фишка работает даже с теми, кто не желает быть загипнотизированным (он даже не знает об этом).

Ложные воспоминания

Требуется: Гипнотизер

Когда кто-то находится под воздействием полного транс вы можете закладывать в его память ложные воспоминания или убирать существующие. Частичный транс, получаемый вследствие воздействия фишки

Гипнотический голос не учитывается — обычно это должен быть полный транс, в который цель намеренно захотела войти, хотя подходит транс в который водит фишка Порабощение.

Чтобы использовать эту способность, за каждое воспоминание стертое или ложное необходимо сделать бросок по навыку Мистика. Результат будет сложностью для опознания воспоминания как ложного или отсутствующего.

Порабощение

Требуется: Гипнотический голос и Ложные воспоминания

Вы можете вводить в гипнотический транс цель даже того пациента, который этого не желает.

Лучше всего это работает со спокойными пациентами, до тех пор пока он слышит ваш голос вы можете с ним работать. Не спокойные пациенты или принужденные к разговору делают бросок по навыку Решительность с +2, хотя не могут выбирать действие полной защиты в дальнейшем. Вы можете применять эту ментальную атаку двумя путями:

- Маневр, который накладывает временный аспект, продолжительностью до конца сцены. Таким образом, вы тут же получаете некоторый кратковременный эффект.
- Атака, которая наносит ментальные стрессы. Если вы нанесли достаточно стрессов, чтобы пациент взял последствие или был вынесен, он в вашей власти и обязан «отыгрывать» свое поведение с учетом цели вашего гипноза. Хотя, вы все еще не можете принудить его к чему-то что серьезно противоречит его натуре (например, самоубийству).

Эту фишку очень легко использовать некорректно. Если это произойдет ожидайте того, что люди вокруг повесят на вас ярлык *бандит*.

Предсказатель

Персонаж является знатоком по предсказыванию будущих событий. С этой фишкой он может использовать *два* предсказания за сессию, вместо одного.

Знахарь

Вы специализируетесь на нетрадиционной медицине, которая во многих вещах превосходит современную медицину, но никто не может сказать как она работает.

В дикой местности вы можете легко найти необходимые лекарства сделав для этого бросок по навыку Мистика вместо Выживание. Далее, можете использовать навык Мистика вместо навыка Наука, чтобы оказывать первую помощь или нужный медицинский уход. Используя эту фишку вы не получаете штрафов, если не

располагаете «традиционными» медицинскими инструментами.

Гадает по ладони

При использовании гадания по ладони или другой техники изучения личности (как френология или изучение ауры) можете сделать один бросок по навыку Мистика как буд-то бы вы используете навык Проницательность. Это обычно занимает несколько минут, поэтому если вы читаете с ладони кого-то кто это хочет, вы получите информацию быстрее чем при использовании навыка Проницательность.

По желанию игрока, можно объединить этот бросок с броском по навыку Мистика для создания предсказания судьбы, при условии что игрок не использовал свой лимит предсказаний за сессию. Такое предсказание должно фокусироваться на персоне, которой вы гадаете.

Оккультист

Персонаж обладает уважением в узком кругу оккультистов. Возможные направления его деятельности: древняя мифология, физические феномены, криптозоология, и т. д. В элитных кругах его области он известен как эксперт. Даже если его навык низкий, он все равно известен элите и имеет связь с ними.

Когда персонаж делает бросок по навыку Мистика относящийся к получению знаний по его предметной области он получает +1 к броску. Кроме этого он берет специализацию (внеземная демонология или сено-изоморфная символика, то есть состоящая из двух слов). Когда бросок по навыку Мистика касается специализации он получает еще +1 к броску (до общего бонуса +2). Любое исследование, касающееся специализации занимает на один шаг меньше времени.

Медиум

Вы открыты к всему странному и паранормальному — хотя иногда это означает впускание в себя Неприятных Вещей из Тьмы и всяческих других неприятностей.

В нормальных условиях ведущий просит персонажа сделать бросок по навыку Мистика, аналогично тому как он просит сделать персонажа бросок по навыку Бдительность, но при странных и мистических изменениях окружения. С этой фишкой персонаж может самостоятельно использовать навык Мистика, чтобы почувствовать климат мистического окружение вокруг, на подобию навыка Поиск, используя те же временные рамки и уровень (паранормальных) деталей.

Еще это означает что вы можете использовать навык Мистика вместо навыка Бдительность когда вас пытаются застать врасплох или рассчитываете инициативу,

если причина сюрприза кроется в чем-то мистическом и сверхъестественном.

Использование этой фишки открывает вам доступ к информации, которую нельзя получить никаким другим способом – хотя ведущий вовсе не обязан давать вам эту информацию в ясном виде. Туманные загадки и неясные видения строят здесь моду.

И еще одна мелочь: использование этой способности может открыть вас для атаки Ненатуральных Существ, обитающих в области ... но по крайней мере вы хоть что-то узнаете.

Призрачный компаньон

Вы получаете компаньона с тремя улучшениями и улучшением «Независимый» бесплатно. Компаньон уязвим для потока духовного эфира и должен появляться в вашем присутствии – или путем затраты очка судьбы для мгновенно появления или сделать бросок по навыку Мистика, против его качества, чтобы он появился в течении минуты.

Такой компаньон никогда не принимает участие в физических конфликтах – это ограничивает его набор умений. Если компаньон желает появиться невидимым для окружающих необходимо взять навык Скрытность в список его навыков; в любом случае, видимый он или нет, все вокруг делают бросок по навыку Мистика чтобы почувствовать изменение мистического климата с его появлением.

Если вы берете эту фишку второй раз (максимум), получаете еще три улучшения. Если вы еще не увеличили качество компаньона до Неплохо – сделайте это сейчас за счет одного улучшения.

Вызов духов

Требует: Медуум

Если персонаж потратит время на подготовку, он может провести реальный спиритический сеанс, пытаясь вызвать духов мертвых или никогда не живших. Бросок по навыку Мистика, против сложности установленной ведущим необходим для вызова конкретного духа.

Вызванный дух не имеет ни малейшей причины помогать вам или сотрудничать с вами и может иметь свои мотивы, но как только он вызван он может говорить через персонажа с остальными в их присутствии. На усмотрение ведущего, если персонаж получает спин на броске присутствие духа может быть заметно окружающим.

В случае если дух захочет навредить или каким-то образом избавиться от вызова – персонаж может использовать навыки Мистика или Решительность по его выбору для борьбы с духом.

Видения

Требует: Медуум

Некоторые проявления вещей не всегда очевидны, даже для мудрых. Этот персонаж смотрит в нужные места и слышит правильные вещи.

Один раз в сессию, он может попросить Видение от ведущего и сделать бросок по навыку Мистика против сложности *посредственно*. Ведущий оценит количество сдвигов и в зависимости от этого выдаст информацию более или менее туманно. Это может быть также запутано как клубок загадок, или также очевидно как новость о том, что странное судно зашло в доки сегодня ночью.

Наука

Не просто наука, а «Наука!» взявшая на себя обязательства открыть человечеству все тайны мира. Этот навык включает в себя широкую группу научных знаний, от чистых знаний, до практического их применения, а также медицину. Персонажи с высоким навыком Наука включают ученых, врачей и любых уважающих себя джентльменов.

Работа в лаборатории: навык Наука можно использовать для ответов на некоторые вопросы, если конечно есть необходимое время и оборудование. Ученый, начинающий изучать образец, должен определиться с вопросом, на который хочет получить ответ - «Что убило этого человека?» или «Из чего состоит этот объект?». Работает аналогично исследованию из навыка Образование, только необходимо иметь *лабораторию* вместо *библиотеки* подходящего качества.

Медицинский уход: персонаж с навыком Наука может оказывать первую помощь или осуществлять долгосрочный докторский уход.

Если наука используется для оказания первой помощи в разгар битвы – персонаж тратит все свое действие для работы над целью, которая тоже не может предпринимать никаких активных действия (теряет свой следующий ход). Сделайте бросок навыка Наука против сложности *посредственно*; если есть хоть один сдвиг можете убрать одну пометку на шкале физических стрессов. Каждых два сдвига после первого позволяют увеличить эффект на один – например, пять сдвигов позволят убрать три пометки подряд на шкале физических стрессов. Успех также означает «стабилизацию» состояния персонажа который получил тяжелое последствие на подобии «истекает кровью до смерти» - в игровых терминах оно ограничивает накладывает запрет на подчинение такому аспекту на определенное время. Одна и та же персона не может быть целью для более одного оказания первой помощи за один обмен ударами.

Когда используется долговременный докторский уход, персонаж должен потратить сцену, оказывая должный медицинский уход. Это применение воздействует непосредственное на чье-то физическое последствие. Персонаж делает бросок по навыку Наука и если он удался – время заживания последствия уменьшается на один шаг. Разрешена только одна попытка на каждое последствие персонажа. Сложность для броска определяется тяжестью последствия:

Сложность	Последствие
Посредственно	Незначительное
Неплохо	Значительное
Отлично	Тяжелое

По усмотрению ведущего если доктор получает *спин* можно уменьшить время выздоровления на два шага.

Наука!: наиболее важное применение науки – применение ее в стиле героев из комиксов. Существуют ли математические уравнения, которые помогут проложить путь через стену? О да, мой друг! Излучение межатомных частиц огня это корректная теория? Мой друг, не только корректная, я даже могу показать тебе мою огне-атомную пушку!

На практике это работает как *объявление* (страница 3), но факты, которые вы объявляете должны иметь научную природу или содержать много длинных научных слов.

Судебная медицина

Когда это уместно, можете использовать навык Наука вместо навыка Поиск (обычно когда ищутся медицинские улики).

Если ведущий верит вам, что в нормальных условиях для этого и так делается бросок по навыку Наука (например, при проведении вскрытия), сложность снижается на 2 пункта (но никогда не будет меньше чем *посредственно*).

Доктор

Когда делаете бросок по оказанию медицинской помощи (первой помощи или долгосрочного ухода) получите +2 к броску. Скорее всего вы имеете диплом или сертификат по медицине.

Медик

Требует: Доктор

Вы имеете талант в оказании первой медицинской помощи. В обычных условиях возможно убрать дополнительную пометку за каждые два сдвига после первого. С этой фишкой персонаж может убрать дополнительную пометку за каждый сдвиг после первого. Если персонаж имеет количество сдвигов больше чем размер шкалы стрессов персонажа, он может убрать также одно незначительное последствие.

Хирург

Требует: Доктор

Вы не просто доктор, вы двигаете развитие медицины в мире. Ваш персонаж уважаемый специалист в какой-то одной области хирургии или терапевтической медицины – определите ее когда получаете эту фишку. Это может быть хирургия сердца или мозга, операции по пересадке органов, вырезание опухолей и т. д.; в руках персонажа даже создать новую ветку хирургии.

В элитных кругах указанной области персонаж известен как первоклассный эксперт. Даже если навык Наука у него низкий он имеет доступ к верхушке.

Когда персонаж делает бросок по навыку Наука, чтобы провести операцию или другое интенсивное медицинское лечение, он получает +1. В дополнение к этому, если его действие связано со специализацией, он получает еще +1 и может убрать один фактор увеличение сложности операции (например, недостаточное оборудование, нет сырья или каких-то необходимых лекарств). Эта фишка складывается с бонусами фишки Доктор только в случае когда вы лечите людей. Если вы работаете с пробирками она ее заменяет.

Научный гений

Ваш персонаж является специалистом в одной научной области: химия, физика, биология и т. д. В элитных кругах указанной области персонаж известен как первоклассный эксперт. Даже если навык Наука у него низкий он имеет доступ к верхушке.

Когда персонаж делает бросок по навыку Наука, касающийся этой области он автоматически получает +1 к броску. В дополнение к этому, персонаж берет специализацию (например, кислоты, гравитация или рептилии). Когда бросок касается его специализации бонус увеличивается до +2 и любая попытка исследования занимает на шаг меньше времени.

Теория на практике

Требует: Научный гений

Ваш персонаж начинает лепетать о каких-то научных принципах, которые теоретически прямо сейчас могут повернуть ситуацию в вашу сторону (игрок должен это отыгрывать!). Даже если это и ложная теория, наука является своего рода религией для этого парня и совершенная вера в его теорию может привести ее к реальному эффекту! Вместо использования навыка Наука для создания объявления персонаж за **очко судьбы** и один раз за сцену может использовать навык Наука вместо любого другого навыка, если ведущий не против.

Если бросок не производит сдвигов ученный получает незначительное последствие (например, «упавший духом» или «помешанный»), отражающее тяжесть неудачи, иначе – отлично, оно *работает!*

Изобретатель

Требует: Научный гений

Вы можете улучшать устройства используя навык Наука вместо навыка Техника, но не можете создавать новые или ремонтировать поломанные – это все еще удел навыка Техника.

Сверхъестественная наука

Требует: Изобретатель

Вы можете создавать и улучшать устройства, используя любые улучшения, требующие наличия фишки Сверхъестественная наука. Это позволяет создавать предметы, обладающие технологиями позднего 20 столетия.

Далее, вы можете сотрудничать с другим персонажем, который имеет навык Техника и под вашим руководством он сможет создавать и улучшать предметы основанные на этой фишке. Если такое происходит – ваш навык Наука ограничивает его навык Техника. Работа с инженером также позволит создать **одно улучшение** с фишкой Сверхъестественная наука, для устройств, создающихся фишками Персональное устройство или Универсальное устройство, если они есть у инженера.

Сумасшедшая наука

Требует: Сверхъестественная наука

То, же что и Сверхъестественная наука, но можете создавать устройства, которые даже в 21 веке фигурируют в фантастических рассказах.

Ваша сумасшедшая наука должна иметь тему (как у доктора Мефусилаха – «Математика», наука основанная на математике), которую вы определяет когда берете эту фишку. Любое улучшение должно попадать под эту тему (проявите творчество!).

Обман

Покрывает способность лгать. Будь это ложь словом или делом – вы делаете это убедительно. Высоким навыком Обман обладают мошенники, шпионы и политики.

Для простой лжи будет достаточно броска навыка Обман против какого-то социального навыка (обычно против навыков Проницательность, Бдительность или Поиск). Для более глубокого обмана, например, чтобы убедить кого-то купить Бруклинский Мост, необходим социальный конфликт.

Люди говорят – нельзя помыкать честными людьми и в этом есть смысл. Даже опытный обманщик может только **советовать**, но принудить к действию других он не сможет. Наилучшая ложь покажет что определенное направление действий это наилучший выбор для оппонента, но он никогда не сможет переступить через свои идеалы или убеждения.

Честнейший человек никогда не сможет украсть, но он может хранить краденные товары, если у него нет причин думать о том, что они краденные.

Когда лжеца увенчал успех оппонент попадает в ситуацию, когда он своей внутренней натурой хочет того же что и лжец – во многих ситуациях это похоже на подчинение аспекту.

Честный человек никогда не сможет украсть, если конечно он не подумает, что делает это во благо чего-то более благородного чем его честность.

Подражание: способность играть роль кого-то другого настолько убедительно, что окружающие вам поверят. Обычно срабатывает на тех, кто не испытывает к вам пристального внимания (то есть противостоит навыку Бдительность, а не навыку Поиск). Удачно работает до тех пор пока кто-то не сделает удачный бросок или не проявит подозрение к вам и не начнет активно вас анализировать (попытка использовать навык Поиск **всегда** раскрывает вас в независимости от результата).

Социальная защита: можете использовать навык Обман вместо навыка Переговоры, чтобы защищаться от персонажей, которые пытаются прочитать вас навыком Проницательность. Если в попытке скрыть эмоции персонаж прокололся он начинает говорить правду. Если же вы выиграли, можете назвать читателю ложный аспект. Если читатель попытается использовать этот аспект – он терпит неудачу и может даже потерять очко судьбы.

Социальная атака: обман можно использовать гораздо более изящнее, чем для простого избегания внимания. В социальных конфликтах при помощи этого навыка можно заставить попасть в силки лжи, расставленные вами. Когда оппонент инициирует социальный конфликт, целью которого будет прочитать персонажа, последний пользуется ситуацией и использует Обман как атакующий навык, который наносит стрессы. Последствия от таких атак – будут ложные заявления, которым оппонент обязан верить. Но это опасная игра. Если вас раскусят – вы должны говорить правду.

Мошенник

Вы играете роль честного человека, поэтому люди вам открываются. Можете использовать навык Обман вместо навыка Проницательность, чтобы читать людей. Аспекты, которые вы прочтаете должны относиться только к слабостям, а не к сильным сторонам оппонента.

Шулер

Можете использовать навык Обман вместо навыка Игры когда пожелаете. Когда персонаж это делает — он мухлюет, а значит, если он проиграет — его славят. В этом случае игра проиграна и считается что она проиграна как при самых высоких ставках, хотя изначально ставки могли быть не такими.

Спонсор

Требуется: Мошенник

Вы обдираете этого парня как последнего «лоха» - или если он до сих пор с вами, он настолько богат что ему все равно. Создайте компаньона (страница 7) с неплохим качеством и улучшением «Умелый», добавьте ему еще 2 любых улучшения. Один из его навыков должен быть Ресурсы. Минусом этого является то, что он полный «лох». Сейчас он обслуживает вас, но сложность для других воспользоваться его услугами плохая.

Большой спонсор

Требуется: Спонсор

Да, ваш парень сумел пробиться. Его навык Ресурсы считается на +2 выше. Если вы прокачаете их до максимального значения отлично (+4) они будут на уровне фантастически (+6). Также добавьте вашему парню одно улучшение. Он ведь нужен вам не только для денег, правда?

Умный подражатель

Обычно персонаж не может использовать подражание при пристальном внимании к своей персоне. С этой фишкой он может делать один бросок по навыку Обман против навыка Поиск. Кроме этого он может замаскироваться под кого-то другого в течении минуты, если под рукой есть косметический набор.

Имитирование

Требуется: Умный подражатель или смотри ниже

Вы можете убеждать людей в том что вы — это не вы, но обычно только в обобщенных понятиях. Например, вы можете выглядеть как коп, как автор и т. д., но не можете выглядеть как конкретная персона с кучей написанных произведений или конкретный ученный с множеством известных открытий.

С этой фишкой вы удачно подражаете манеру поведения и голос кого-то другого, кого вы имели счастье изучить заблаговременно. Вы также можете выдать себя за другого для тех, кто вас не видит —

даже если вы без маскирующего макияжа (и не обладаете фишкой Умный подражатель).

Для изучения цели подражания требуется пол часа времени — бросок не нужен. Это время может быть уменьшено, но тогда потребуется бросок по навыку Проницательность, Поиск или Обман против сложности *посредственно* и каждый сдвиг уменьшит время на один шаг.

Мастер подражания

Требуется: Умный подражатель и Имитирование

Чтобы использовать эту способность игрок платит **очко судьбы** и временно останавливает свою игру. С этого момента его персонаж замаскировался и исчезает из-под «камеры». В любой момент игры после этого, игрок может выбрать любого персонажа без имени (одного из бандитов, конференсье в отеле, копа, который только что вас схватил) на сцене и постановить — что этот персонаж на самом деле его переодетый персонаж!

Персонаж может оставаться в таком состоянии столько, сколько пожелает игрок, но если кто-то из других *персонажей* догадается что он рядом, наблюдатель тратит **очко судьбы** и делает бросок навыка Поиск против навыка Обман. Если наблюдатель выигрывает — его игрок (это может быть ведущий) решает какой не игровой персонаж без имени на сцене на данный момент является переодетым персонажем (« - Погодите-ка! Ты - Изумрудный Освободитель!»).

Лазутчик

Требуется: Мастер подражания

Пока персонаж находится в замаскированном состоянии (смотрите фишку Мастер подражания) он может сделать бросок по навыку Поиск против сложности *посредственно*. Каждый полученный сдвиг может сделать одну из двух вещей: получаете полезную (но общую) информацию об области или группе в которую вы проникли или можете оставить улику, намек или сообщение другим персонажам без раскрытия себя.

Подражание мышления

Требуется: Мастер подражания и навык Обман на уровне отлично и выше.

Вы подражаете настолько удачно, что можете прожить жизнь другой персоны — можете использовать навыки, которые имеет она, но не имеете вы. Пока вы в замаскированном состоянии можете сделать бросок по навыку Обман-2, вместо любого навыка персоны, под которую вы маскируетесь.

В любой момент когда используете эту фишку вы обязаны заплатить **очко судьбы**. Если вы не хотите платить очко судьбы — сделайте второй бросок навыка Решительность против сложности равной значению поражаемого навыка. Если

второй бросок не удался вы на мгновение растерялись в подражании вашей персоне и являетесь целью для одного подчинения аспекту без затрат очка судьбы. Аспект, которому вы будете подчиняться не обязательно должен быть вашим — он может быть аспектом персоны, в которую маскируетесь.

Честная ложь

Лучшая ложь та, которая приправлена здоровой дозой правды. В любой ситуации когда персонаж включает в ложь большую часть правды он получает +2 к броску. Правда должна быть *уместная*, не совсем уже незначительная, важная и не тривиальная — она должна идти наравне с ложью (или даже больше).

Не ври вруну

Можете использовать навык Обман вместо навыка Проницательность, когда пытаетесь распознать ложь в словах — это не тоже самое что и «чтение» в описание фишки Мошенник выше. Это быстрая проверка: врет ли человек? Это большая или маленькая ложь? Есть ли часть правды в его рассказе?

Обманчивая внешность

Требуется: Честная ложь или Не ври вруну

Когда вы защищаетесь от попытки «чтения» вас навыком Проницательность против вашего Обман вы в дополнение можете также узнать один аспект «читателя».

Образование

Это навык знаний. Отражает «начитанность» персонажа. Любые знания, которые не покрываются навыками Наука, Искусство, Мистика. Персонажи с высоким навыком Образование являются профессорами, знатоками антиквариата и другими всезнайками.

Главное применение образования — отвечать на вопросы, покрывающие знания истории, литературы, социологии или других гуманитарных наук — в общем по любой теме, которая не затрагивает искусство и науку. Игрок может спросить «Что я об этом знаю?» или «Что это значит?». Часто бросок не нужен, особенно если тема относится к специализации персонажа, но если ведущий считает, что информацию не так легко добыть, может сделать бросок против сложности. Если бросок не удался — персонаж не получил информацию, но он может продолжить исследование вопроса (смотри ниже) или же пойти по ложному пути.

Исследования: если персонаж располагает временем и имеет доступ к библиотеке, то он получит ответ на вопрос — единственное что осталось выяснить *за сколько времени* (страница 2). Часто ведущий не называет сложность броска, чтобы игрок не знал сколько займут исследования.

Персонаж должен получить доступ к библиотеке. Качество библиотеки должно соответствовать сложности вопроса. Если вопрос имеет сложность хорошо, значит библиотека должна быть хорошего качества. Большинство школьных или частных библиотек имеют *посредственный*, *средний* или *неплохой* уровень. Небольшие колледжи имеют *хороший* уровень, институты или университеты имеют *отличный* уровень. Некоторые библиотеки имеют специализацию — тогда они считаются на один уровень выше.

Разъяснения: иногда ведущему нужно передать множество информации группе и он может сделать это через посредника — персонажа с самым высоким образованием. Ведущий все в тайне рассказывает все этому игроку, а он сам, своими словами, объясняет все оставшейся группе. За что может получить очко судьбы.

Объявления незначительных деталей: персонаж может использовать свои знания для объявления мелких фактов, которые не учел ведущий. Факты должны относиться к образовательным знаниям и гуманитарным наукам и ведущий может наложить на это вето. Если все хорошо игрок делает бросок по навыку Образование против сложности, в тайне установленной ведущим — часто игрок может быть уверен в своих словах, но они могут не соответствовать действительности. Если бросок удался игрок делает *объявление* (страница 3).

Владение языками: являются частью хорошего образования. Персонаж может говорить на количестве языков равных рангу навыка Образование. Не обязательно выбирать языки при создании персонажа — он может взять их во время игры.

Правда: при обычных обстоятельствах персонаж может знать ответ на вопрос, а может и не знать, но никогда не получит *неверный* ответ. Неверный ответ можно получить всего двумя путями:

- В результате подчинения аспекту — за что ведущий даст **очко судьбы** и ученный схватится за неверную догадку.
- Если кто-то использует навык Обман.

Для проверки правдивости ложного ответа надо использовать процесс исследования, *блокированный* результатом броска навыка Обман.

Лингвист

В нормальных условиях любой может изучить дополнительное количество языков равное его навыку Образование. С этой фишкой ваш персонаж может говорить на еще дополнительных пяти языках.

Дар к языкам

Требует: Лингвист

Нет такого распространенного языка которого бы вы не знали. Теперь на распространенные языки вам не надо тратить слоты (например, английский, французский, турецкий и т. д.). Вместо этого вы можете тратить слоты на языки давно потерянных мифических цивилизаций, экстраординарные или мистические языки (Атлантов, Лемурцев и т. д.). Ваши слоты от фишки Лингвист сохраняются и вы можете их использовать в новом качестве. Например, кто-то с *средним* навыком Образование и фишкой Дар к языкам может разговаривать на любом нормальном языке и еще шести (5 от лингвиста и 1 от навыка) очень необычных или древних.

Ходячая библиотека

Ваш персонаж так много читал, что знает множество деталей. Считается что персонаж всегда имеет в уме библиотеку качеством равным его навыку Образование, которая позволит ему отвечать на вопросы качеством равным или менее его навыка Образование используя только свой мозг и немного времени на раздумье. В дополнение к этому любое исследование, проводимое персонажем в обычной библиотеке занимает на один шаг меньше времени и ее качество считается не меньшим чем его навык Образование.

Фотографическая память

Требует: Ходячая библиотека

Если вы читали это, вы запомните это. Если ответ кроется в том, что вы раньше читали (должно быть обосновано), снизьте сложность исследования на два шага.

Припоминание деталей

Требует: Фотографическая память

Ваша фотографическая память выходит за рамки книжки. Один раз за сцену потратясь **очко судьбы** и бросьте навык Образование против сложности *посредственно*. Каждый сдвиг, который вы произвели позволит вам вспомнить одну цель, что вы выделите раньше — это позволит вам в уме представить картину заново и сделать бросок по чувствам (обычно навык Поиск как будто бы вы все еще там).

Эта фишка отличается от фишки Набитый глаз из навыка Поиск тем, что фишка Набитый глаз позволяет вспомнить всю локацию, а эта фишка позволяет вспомнить только ее маленькую часть.

Знаток

Ваш персонаж признанный авторитет в определенных академических кругах. Например, история, языковедение, география, Англия, археология и т. д. В элитных кругах указанной области персонаж известен как первоклассный

эксперт. Даже если навык Образование у него низкий он имеет доступ к верхушке.

Когда вы делаете бросок затрагивающий вашу область знаний вы получаете +1. Кроме этого вы должны на чем-то специализироваться в этой области (Шумерская история, криптография и т. д.). Если бросок затрагивает также вашу специализацию, вы получаете дополнительно +1 к броску (до общего бонуса +2).

Любое исследование в пределах вашей специализации занимает на один шаг меньше времени и может комбинироваться с фишкой Ходячая библиотека.

И последнее, если вы участвуете в научных дебатах или делаете доклад, ваш навык образование может дополнять социальные навыки Обман, Переговоры, Проницательность и т. д. В таком случае, он возрастает на значение бонуса перед расчетом дополнения.

Эту фишку можно брать много раз каждый раз выбирая новую область.

Убедительный интеллект

Требует: Знаток

Ваша область знаний настолько широкая и авторитетная, что никто не сомневается в ваших словах. Если наступает ситуация, когда вы способны дополнить навык Обман из фишки Знаток, вы можете использовать навык Образование вместо навыка Обман.

Это образование!

Требует: Знаток

Ваши знания позволяют вам делать открытия, в пределах вашей области.

Один раз за сессию, вы можете сделать *объявление* (как сказано в разделе Объявление, страница 3). Если вы имеете хотя бы один сдвиг — удачно объявите один аспект; плюс еще один аспект за каждых два сдвига после первого. Если вы выбрали *объявить* один аспект, можете использоваться каждый сдвиг для объявления незначительных фактов.

Оружие

Этот навык отображает умение обращаться с оружием начиная от ножа и заканчивая мечом, копьем или кнудом. Конкретное оружие — лишь выбор стиля. Также этот навык используется для метания небольших предметов в соседнюю зону (или удары кнудом на соседнюю зону). Навык Оружие позволяет также защищаться от навыков Оружие и Кулаки. Персонажи с высоким навыком Оружие включают моряков, фехтовальщиков, некоторых цирковых артистов или атлетов.

Если кто-то считает оружие неотъемлемой частью его стиля боя — нормально предположить что при создании героя у него будет оружие в независимости от

рейтинга навыка Ресурсы. Последнее слово в этой ситуации остается за ведущим.

Безупречное парирование

Когда персонаж уходит в действие полной защиты, используя навык Оружие он получает +3 (вместо +2) к броскам.

Ответный удар

Требуется: Безупречное парирование

Когда вас физически атакует оппонент в ближнем бою (в той же зоне что и вы) и вы, защищая себя навыком Оружие получили спин, тут же в качестве *свободного действия* нанесите атакующему 1 стресс.

Контратака

Требуется: Ответный удар

При тех же условиях, что возникает фишка Ответный удар затратьте **очко судьбы** чтобы считать результат вашего защитного броска *атакой*, которая наносит стресс эквивалентный сдвигам (учитывая что вы получили *спин* это будет как минимум три стресса). Можете это делать не более одного раза на каждого оппонента в сцене.

Ловлю на лету

Когда вы защищаетесь от летящего в вас предмета и производите *спин* вы можете объявить, что вы поймали этот предмет при условии что вы имеете свободную руку и можете мягко говоря это поймать (нельзя поймать рефрижератор, например, если вы не обладаете нечеловеческой силой).

Рикошет

Вы кидаете оружие таким образом, что оно отлетает от множества поверхностей и поражает оппонента с неожиданного направления. Опишите свой бросок и получите штраф -1 к нему. Если атака удалась нанесите 2 дополнительных стресса врагу.

Крепкая рука

Персонаж имеет невероятно крепкую метательную руку, что позволяет ему метать оружие с большой силой. Персонаж может метать оружие на две зоны вместо одной, но получает -1 к броску.

Сгодится все

Ваш персонаж не испытывает трудности, когда пытается найти оружие — все что находится вокруг может быть летальным оружием в его руках, если он может это поднять и его можно комфортно использовать. Например, ножка от стула, пустая урна, пивная бутылка. Ключевым моментом является то, что такое оружие обычно не переживает более трех ударов.

Тем не менее, ваш персонаж никогда не тратит **очки судьбы**, чтобы объявить что он нашел импровизированное оружие, если только окружение не противится этому (например, тюремная камера). При использовании навыка Оружие для

метания в цель эта фишка просто обеспечивает его бесконечной амуницией.

Всегда под рукой

Эта фишка позволяет персонажу достать оружие быстрее чем глаз успеает это заметить. Персонаж не получает штраф когда достает оружие как вспомогательное действие, если оно находится на нем или недалеко от него. Если кто-то блокирует это действие считайте сложность блока на две единицы меньше.

Совмещая эту фишку с фишкой Сгодится все вы получите вооруженного персонажа в любом домашнем интерьере.

Оружие судьбы

Требуется: вы можете взять эту фишку только когда имеете аспект связанный именем с этим оружием.

Ваше оружие очень ценится в определенных кругах, а своей историей уходит в прошлое.

Во-первых, оно имеет тенденцию всегда быть под рукой, даже если окружение говорит обратное. Если вы в нормальных условиях должны затратить очко судьбы, чтобы оружие оказалось неподалеку, вы имеете его неподалеку без затрат очка судьбы. Если в нормальных условиях даже при использовании очка судьбы оно не появится рядом, то за **очко судьбы** оно появится рядом, даже когда это *невозможно*. После такого действия ведущий не обязан выдать вам его сразу, но должен создать условия для того чтобы вы нашли его в очень короткий период (например, в пределах получаса). Таким образом вы не можете лишиться такого оружия надолго, если вы не отдали или не подарили его кому-то по своей воле.

Во-вторых, такое оружие считается артефактом, включающий улучшение мастерское (дает +1 на любое использование) и еще одно любое улучшение по вашему выбору.

Знаток оружия

Любой вид настоящего (не импровизированного) оружия ближнего боя бывал у вас в руках. Ваш опыт по обращению с оружием очень широкий; вы никогда не получаете штрафы к использованию из-за того что вы не знакомы с оружием. Кроме того, если вы придумаете короткую (два или три предложения) историю о том, где вы могли использовать такое оружие в прошлом, можете получить +1 бонус до конца сцены за каждое «новое» оружие, за сессию.

Переговоры

В противовес навыку Запугивание этот навык позволяет разговаривать с людьми в дружественной манере, создавать хорошее впечатление и возможно убеждать их

увидеть нужную вам сторону проблемы. В любой момент когда персонаж хочет общаться без применения угроз, используется этот навык. Персонажи с высоким навыком Переговоры включают мошенников, репортеров, «хороших» копов.

Первое впечатление: когда персонаж встречает не игрового персонажа в первый раз мнение не игрового персонажа о нем может быть никаким, положительным, либо отрицательным. Устойчивое мнение, такое как любовь, ненависть, дружба, базируется на предыдущем опыте общения с персонажем, и обычно не меняется от простой встречи.

Если ведущий хочет определить первое впечатление налету — он просто бросает один кубик. Результат «+» означает положительное первое впечатление, а «-» отрицательное. Игрок, может тут же попытаться исправить негативное отношение к себе совершив бросок навыка Переговоры против навыка Решительность не игрового персонажа. Если он имеет хотя бы один сдвиг первое впечатление улучшается на одну категорию (негативное становится нейтральным, нейтральное становится положительным). Если игрок выбросил настолько плохо, что цель получила спин, первое впечатление снижается на одну категорию. Если игрок получил спин он может негативное отношение сделать позитивным (или *экстремально* негативное сделать просто негативным), если только не игровой персонаж не имеет причин не менять его.

Закрытость: навык контролирует эмоции персонажа и может помочь не показывать внешнему миру то, что он не хочет. Если другой персонаж пытается использовать Проницательность чтобы прочитать вас его бросок противостоит вашему навыку Переговоры. Если вы закрыты к общению и не хотите ничего показывать — получаете +2 на свой бросок, аналог полной защиты. Это «стандартная» защита от чтения — люди часто закрыты и не настроены общаться. Если вы не ожидаете от оппонента чтения или не замечаете его (скажем пьяны), вы не получаете +2 к броску.

Открытость: персонажи с навыком Переговоры могут контролировать какую часть своей личности демонстрировать окружающим — если они кажутся открытыми к общению и готовыми делиться своими сокровенными секретами. Когда персонаж готов к откровенному разговору он защищается против чтения навыком Проницательность своим навыком Переговоры. Если оппонент преуспел и имеет хотя бы один сдвиг — все происходит как обычно. Если же нет — он все равно обнаруживает аспект но какой из них решаете вы. Это можно применять когда вы

действительно хотите говорить откровенно, без маски закрытости на лице – при этом у оппонента даже не возникнет чувства что вы врете, даже если аспект который вы откроете будет одним из тех, что он знает.

Все лучшее на виду

Вы мастер создания хорошего первого впечатления о себе. Вы знаете как себя вести чтобы люди, знающие вас мало думали о вас хорошо. При создании первого впечатления и броске навыка Переговоры, вы никогда не получаете негативный результат. Иными словами, даже если оппонент получил спин, он не ухудшит свое отношение к вам на один шаг.

Друг на пять минут

За очко судьбы вы находите друга в месте в котором вы никогда не были, или имеете шанс пообщаться 5 минут. Эта фишка позволяет в местах где теоретически невозможно завести друга сделать это теоретически возможным; в местах где завести друга теоретически возможно сделать это возможным; и там где это возможно сделать это автоматическим.

Международный

Мастерство этикета персонажа позволяет ему быть уверенным и бойким в любой ситуации. Персонаж никогда не получает штрафов из-за незнакомой культуры или обычаев при построении первого впечатления и с блеском глазах или шуткой выходит из ситуации, когда поступает не по местным обычаям.

Дамский угодник

Вы знаток стрельбы глазами по противоположному полу. Любые попытки оболъщения с использованием навыка Переговоры идут с +2. Технически этот бонус доступен когда вы физически привлекаете цель (и это не только зависит от пола и предпочтений).

Болтун

Не то чтобы вы хороший лгун – скорее всего это даже совсем не так. Просто вы умеете так быстро тараторить о том и сем, что те парни, которые вас слушают, не то что не могут вставить слово в вашу речь, а даже не успевают понять лжете вы или нет.

С этой фишкой, до тех пор, пока вы продолжаете тараторить, вы можете прикрывать более умелого вора. Начните вашу речь с броска навыка Переговоры против навыка Переговоры или Решительность оппонента. Если вы выиграли, разговор продолжается и вы повторяете такой бросок в следующем обмене ударами. Если вы проиграли, не важно как *плохо*, потратьте **очко судьбы**, чтобы продолжить разговор, как при выигранном броске.

Пока вы продолжаете *беспрерывно* тараторить, ваша бесконечная болтовня мешает оппоненту реализовать свои намерения. На протяжении разговора сложность для броска всех чувств (обычно навыка Бдительность) оппонента повышается на значение вашего навыка Переговоры. Хотя оппонент не в коем случае не беспомощен – если его будут атаковать, он будет отвечать в нормальном режим, точно также как отвечать на любые стимулы (например, если кто-то в пределах видимости атакует его друзей). Если используете способность сразу на несколько оппонентов, получаете штраф -1 за каждого оппонента после первого.

И последнее, если вы закончили тараторить может самое время подумать о том, чтобы как можно быстрее смыться?

Обычный парень

Вы обычный парень - такой как все – не имеющий секретов, по крайней мере так говорят все вокруг. Вы сами решаете какую часть себя выставлять напоказ людям.

Когда используете тактику открытости в разговоре чтобы «защищаться» от навыка Проницательность получаете +1 к броску навыка Переговоры. Если получаете *спин* на броске можете подменить аспект, которые открываете любым *правдивым не тривиальным фактом* о вашей персоне.

Правильные вопросы

Маленькие частички одной большой правды могут воссоздать план всего и как опытный собеседник вы стараетесь вытянуть большую правду из своего оппонента. При условии что вы говорите с оппонентом который по крайней мере нейтрален вам, вы можете использовать навык Переговоры вместо навыка Связи для сбора информации. Результат ограничен и окрашен знаниями вашего собеседования, но всегда возможно, что человек сам не знает что он что-то знает.

Переговорщик

Вы умелец попадать в сложные ситуации и предлагать людям что-то более вразумительное. Когда вы используете навык Переговоры для успокоения других людей получаете бонус +2.

Пилот

Первая мировая внесла множество улучшений в самолетостроение и до сих пор – пилоты герои нашего времени. С окончанием войны авиационные технологии начали быстро перебираться в бизнес. Персонажи с высоким навыком Пилот являются профессиональными пилотами, но это привилегия богатых. В игре примеры использования навыка Вождение также применимы и к навыку Пилот.

Пилоты с низким навыком Ресурсы не имеют своего самолета и скорее всего работать на организацию, которая имеет. Хотя, некоторые фишки могут пилоту позволить иметь свой самолет в независимости от его ресурсов.

Трюкач

Пилот может проскользнуть между зданиями или другими препятствиями, куда другие даже и не думают соваться. В обычных условиях, пилот должен потратить очко судьбы на случайное совпадение или *объявление*, что его самолет удачно проскользнул между узкими зданиями.

С этой фишкой никогда не тратит очко судьбы. Если его самолет может проскользнуть между зданиями – значит он это делает! Более того, если он потратит **очко судьбы**, он может протиснуть самолет в место, где на вид протиснуться нереально! Таким же образом помогает посадить самолет на непригодную поверхность.

Безупречная навигация

Небеса – открытая карта в голове персонажа. Если странные обстоятельства не имеют место – он никогда не сбивается с курса. Если же странные обстоятельства, такие как полет в бермудском треугольнике имеют место, сложность никогда не повышается более чем на 2.

Полет ночью

Темной ночью и при грозе вы летаете также как и при чистом солнечном небе. Сложность для бросков персонажа никогда не увеличивается исходя из погодных условий. Это не защищает корабль от получения урона – просто не повышает сложность.

Боевой ас

Персонаж обученный боевой пилот и может использовать свой навык Пилот для атаки в воздушном бою. В обычных условиях, навык Пилот используется для защиты, а для атаки используется навык Пушки.

Смерть с небес

Требуется: Боевой ас

Боевой опыт персонажа делает его смертоносной силой, когда он атакует падая сверху вниз. В таких ситуациях он наносит 2 дополнительных стресса цели при удачном попадании. Эту фишку нельзя использовать два обмена ударами подряд; когда выполняешь такой маневр физически нельзя всегда оставаться сверху.

Мастер катастроф

Требуется: как минимум 2 фишки навыка Пилот

Персонаж имеет развитый нюх на приземления в аварийном режиме, даже то, которое заканчивается большим взрывом. Пока персонаж с этой фишкой управляет аварийной посадкой самолета, он и его

пассажиры получают преимущества фишки Смерти вопреки (страница 13) и в момент взрыва считается что все пассажиры были «вне камеры».

Персональный самолет

Вы имеете персональный самолет, который вы купили или имеете эксклюзивные права на его вождение. Работает также как фишка Нестандартная модель (страница 11).

Прототип самолета

Требуется: Персональный самолет

Работает также как фишка Прототип (страница 11).

Аэромеханик

Требуется: две другие фишки навыка Пилот

Ваш персонаж может не понимать базовых принципов инженерии и техники, но когда дело касается самолетов, он их знает вдоль и поперек. Когда работаете с самолетами, можете использовать навык Пилот вместо навыка Техника. Учитывая общие принципы можете работать с другими транспортными средствами, но с -1 к броску.

Поиск

Это способность искать вещи и удачно их находить. Этот навык используется когда персонаж активно что-то ищет, например, осматривает сцену преступления или пытается найти скрытого врага. Персонажи с высоким навыком Поиск являются частными детективами, репортерами или копами.

Часто используется для поиска улики. Также применяется для ведения слежки, когда кто-то пытается за кем-то следить длительный период времени. Навык очень похож на навык Бдительность. Но если последний используется только в пассивном режиме, этот навык используется только в активном и количество информации получаемое при навыке Поиск гораздо выше. Часто, если есть что найти, сложность влияет на количество информации. Если вы провалили бросок вы можете найти несколько мелких улики, но не найти самой главной.

Сцена преступления

Персонаж имеет очень сильную визуальную память. Когда он снова посещает место где уже делал бросок по навыку Поиск, он может тут же сделать еще один бросок по навыку Поиск, чтобы определить что поменялось с момента последнего посещения этого места, как будто бы это необычно детальный бросок по навыку Бдительность.

Набитый глаз

Требуется: Сцена преступления

Визуальная память вашего персонажа настолько сильна, что после небольшой концентрации он в своей памяти может мысленно посетить снова место где он уже побывал. Иногда, он даже может заметить детали, которые не заметил раньше.

Чтобы использовать эту способность потратьте **очко судьбы** и сделайте один бросок по чувствам (обычно это навык Поиск), как будто бы вы все еще находитесь в локации, неважно как давно вы ее посещали.

Невероятный нюх

Требуется: одну фишку навыка Поиск и одну фишку навыка Проницательность

Один раз за сцену вы, вы делаете предположение о том что «не так» с персонажем, объектом, локацией. Не произносите это предположения вслух. Напишите его на бумажке и передайте ведущему. Ведущий должен согласиться что это корректное предположение («Я думаю что Луна крутится на орбите Земли» не подходит — слишком очевидно). Если в какой-то момент ваша догадка окажется правдой, можете использовать навык Поиск или Проницательность вместо *любого другого броска*, когда цель себя проявит, на один обмен ударами (добродушный ведущий обычно спешит позаботится чтобы именно так все и случилось).

Чтение по губам

Персонаж может использовать навык Поиск чтобы подслушивать разговоры, которые он может только видеть. Без этой фишки такая попытка позволительна с -2 к броску. С этой фишкой вы делаете бросок без штрафа.

Невероятное чувство

Персонаж обучился концентрировать всю свою силу на одном из своих чувств путем отключения других. Это чувство должно быть определено в момент взятия фишки и название следует переименовать в «невероятный нюх», «невероятное зрение» и т. д. За несколько моментов персонаж входит в сфокусированное состояние. Пока он в нем находится и использует навык Поиск, все действия которые предпринимает персонаж с эти навыком и указанным чувством идут с +2. Если по какой-то причине в этом состоянии ему надо выполнить бросок не по навыку Поиск он получает штраф -2 к этому броску.

Эту фишку можно брать несколько раз, каждый раз выбирая новое чувство. В сфокусированном состоянии работают все эти чувства.

Невозможные детали

Требуется: Невероятное чувство

Когда персонаж уделяет внимание чему-то его чувства работают на невероятно высоком уровне, что позволяет ему получать такие детали, которые другие даже и представить не могут.

С этой фишкой сложность обнаружить детали из-за их мизерного или скрытого количества не возрастает. Например, это может уменьшить сложность для обнаружения любого яда до Посредственно.

Использование этой фишки окрашивает детали полученные от ведущего в случае удачного броска по навыку Поиск (перед броском убедитесь что ведущий знает о наличии у вас этой фишки).

Быстрый осмотр

Персонаж может производить осмотр места гораздо быстрее других — но также внимательно. Все броски по навыку Поиск занимают на один или два шага меньше времени. Это позволяет сделать на один или два броска больше других или просто сделать это быстрее.

Проницательность

Эта способность позволяет вам узнать что чувствуют и думают другие люди. Она может пригодиться, когда вы пытаетесь уличить лжеца или говорить то, что человек хочет слышать. Проницательность может использоваться как защита от навыка Обман и используется для определения инициативы в социальных конфликтах.

Чтение людей: позволяет установить что скрывают другие люди. После получаса плотной беседы вы можете сделать бросок навыка Проницательность против навыка Переговоры. Это считается действием *оценки*. Если вы имеете хотя бы один сдвиг на броске — вы можете открыть один аспект цели, который вы не знаете. Вы не получаете детальное описание аспекта — только общую картинку. Например, вам не откроется имя брата цели, но вы можете установить, что цель имеет брата. Данную попытку можно повторять — но она займет больше времени (еще шаг на шкале). Максимальное количество аспектов, которое вы можете открыть таким образом у одной цели равно рангу вашего навыка Проницательность. Например, если значение вашего навыка Проницательность равно неплохо (+2), вы можете открыть максимум 2 аспекта цели за минимум 2 разных броска.

Узнавание аспектов — очень могущественный инструмент как из-за того что он позволяет использовать эти аспекты получая бонус на броски, так и из-за того, что читающий узнает природу цели изнутри. При этом важно помнить что аспекты

персонажей не являются публичными знаниями. Если в сценарии не задумано другое, обычно не игровые персонажи не спешат афишировать аспекты, которые они прочли.

Если игроки пытаются прочитать аспект не игровых персонажей и вы должны выбрать один из них, руководствуйтесь следующими вещами. Выбирайте первым аспект, который показывает *кто* есть не игровой персонаж, если такого нет выбирайте аспект который игроки найдут забавным, если такого нет выбирайте первый в списке сверху аспект (обычно он самый главный).

Причина и следствие

Ваш персонаж настолько знает психологию, что может предугадать поведение цели. В начале каждого социального конфликта, перед тем как начать действовать в обычном порядке инициативы, персонаж может потратить **очко судьбы** чтобы быстро прочитать одну любую цель (быстрый взгляд на типичные знаки) как *свободное действие*.

Упреждающая тактика

Требуется: Причина и следствие

Вы обучены действовать четко и быстро в социальных конфликтах. С этой фишкой вы определяете инициативу как будто бы ваша Проницательность на 2 пункта выше. Если используется запугивание, вы разрешаете ничью в вашу пользу.

Отследит душу

Вы понимаете действия людей, которых вы встречаете настолько сильно, что это помогает вам их потом найти. В любой ситуации, когда вы пытаетесь выследить или найти кого-то, кого вы встречали раньше можете использовать навык Проницательность, вместо навыка Поиск.

Скептический слушатель

Требуется: одну фишку навыка Проницательность.

Мир полон лжи и лжецов и ваш персонаж умеет узнавать их. Ваш персонаж *всегда* знает когда кто-то пытается использовать навык Обман против него и может взять полную защиту с навыком Проницательность (получая +2) если ситуация это позволяет.

В нормальной ситуации ложь очень сложно заметить, поэтому выполнить действие полной защиты безумно сложно. И еще одно — догадка, что кто-то пытается использовать обман совсем не означает что вы автоматически узнали правду!

Быстрое чтение

В нормальной ситуации использование навыка Проницательность для «чтения» кого-либо требует как минимум несколько минут общения. Персонаж с этой фишкой может это делать гораздо быстрее — время чтения уменьшается на три шага по шкале времени.

Сокровенные секреты

Вы знаете как залезть в душу к человеку чтобы узнать его самые сокровенные секреты. Когда вы удачно прочитали кого-то навыком Проницательность ведущий называет вам скрытый аспект. В нормальной ситуации это наименее значимый аспект. С этой фишкой мастер должен назвать вам самый скрытый аспект персоны, которая она бы пожелала скрыть.

Бить туда где больно

Вы знаете как вывести человека из себя и спровоцировать в нем сильный эмоциональный всплеск — злость, депрессию или что-то подобное. В обычной ситуации для таких целей используется навык Запугивание, но с этой фишкой вы можете использовать навык Проницательность, если имели хотя бы один удачный бросок по этому навыку против этой цели.

Заглянуть вглубь

Требуется: две фишки навыка Проницательность.

Вы смотрите глубже других, при откровенной беседе. Когда вы удачно «прочитали» персону, можете тут же задать ведущему гипотетический вопрос о мотивах этой персоны, на который ведущий должен ответить, «да», «нет», либо «может быть». Вопрос должен касаться не конкретно этой персоны а людей такого типа и ответ должен означать «теоретически это возможно или нет?». Если ведущий говорит «может быть» вы вправе задать наводящий вопрос, на который ведущий должен ответить в произвольной форме а не просто одним словом.

Пушки

Иногда вашему персонажу надо стрелять и этот навык именно для этих целей. С пистолетом персонаж может стрелять на две зоны, на три зоны может стрелять с винтовкой (границы могут учитываться или не учитываться в зависимости от их природы). К сожалению без пушки в руках (или недалеко от них) этот навык бесполезен.

Также этот навык покрывает любое другое стреляющее оружие не обязательно огнестрельное, например, лук или странное электрическое копьё, но обычно с маленьким штрафом. Если в момент получения этого навыка персонаж решает что он не фокусируется на стрельбе огнестрельным оружием, переименуйте навык в более подходящий по смыслу (Луки, например) и получайте этот штраф при использовании огнестрельного оружия.

Навык Пушки **не позволяет** персонажу эффективно защищаться — вместо этого персонаж может действовать на большой дистанции. Чтобы обладать эффективной

защитой персонаж должен инвестировать в навыки Атлетика или Кулаки.

Пользователи пушек также могут применять этот навык при использовании знаний о больших и малых пушках, патронах и т. д.

Персонажи с высоким навыком Пушки включают солдат, убийц и охотников.

Если кто-то считает пушки неотъемлемой частью его стиля боя — нормально предположить что при создании героя у него будет одна или две пушки в независимости от рейтинга навыка Ресурсы. Последнее слово в этой ситуации остается за ведущим.

Патроны: учет количества пуль оставшихся в пистолете или винтовке — это плохая практика, потому что во время одного обмена ударами персонаж может выстрелить несколько раз и даже несколько раз сменить обойму — все это отражается одним броском. Перезарядка — это неотъемлемая часть обмена ударами и происходит сама собой. Держа все это в уме вы должны понимать что патроны заканчиваются только в очень драматической и интересной ситуации и по механике больше напоминают аспект. Аспект «закончились патроны» - хороший пример подчинение аспекту связанного с оружием, незначительное последствие в бою, или возможный результат маневра (использование навыка Атлетика чтобы бегать вокруг, а плохие парни по вам палят пока у них не кончатся патроны).

Если этого мало и вы хотите использовать перезарядку без создания драмы — требуйте от персонажа каждые 3-4 обмена ударами тратить вспомогательное действие на это.

Дальний выстрел

Ваша дистанция при стрельбе из пистолетов увеличивается на 1 зону а для винтовок на 1 или 2 (если ведущий добрый).

Стрельба на бегу

Персонаж способен эффективно отстреливаться при передвижении и мешать врагу вести прицельный огонь. Можете использовать навык Пушки в качестве защиты от физических атак; без этой фишки навык Пушки нельзя использовать в качестве защиты.

Прицельный огонь

Точный и аккуратный прицел может быть сделан в качестве маневра и цель получит аспект «Под прицелом». С этой фишкой такой маневр проводится с бонусом +1 или +2 если вы имеете снайперский прицел или подобное устройство (в дополнение к бонусу который дает само устройство).

Хитрый выстрел

Персонаж получает +2 к броску при стрельбе по неподвижным объектам. Нельзя использовать эту фишку для атаки других персонажей, но она может быть очень полезной для не прямой атаки – например обрушить люстру на врага.

Быстрая перезарядка

Обычно перезарядка входит в обычный ход боя. Но иногда у вас драматически заканчиваются патроны. Это может происходить по двум причинам.

Во-первых это может быть незначительное последствие для кого-то с пушкой в руках. С этой фишкой персонаж может потратить **очко судьбы** чтобы убрать это последствие в конце обмена ударами. После этого считается что персонаж уже получил незначительное последствие (и следующим буде значительное).

Во-вторых, это может быть результат маневра – в таком случае персонаж будет иметь +2 к защитному броску.

Последний выстрел

Последний патрон обладает магией. Персонаж с этой фишкой может объявить что у него остался последний патрон и сделать один выстрел по навыку Пушки с +3 к броску. Это его **последний** выстрел - у персонажа больше нет патронов и единственный способ продолжать использовать навык Пушки в этой сцене – найти другую пушку или патроны. Даже Быстрая перезарядка не спасает ситуацию; у вас действительно заканчиваются патроны.

Свинцовый дождь

Ваш персонаж обучен выкладывать длинные очереди заградительного огня. Когда используете Пушки для создания блока, персонаж игнорирует вплоть до двух очков штрафа накладываемого ведущим из-за сложности блока.

Быстрое выхватывание

Фишка позволяет персонажу достать свою пушку или пушки настолько быстро, что всем кажется, что здесь без магии не обошлось. Персонаж не получает штраф когда достает оружие как вспомогательное действие; если кто-то блокирует это действие считайте сложность блока на две единицы меньше.

Молниеносные руки

Требует: Быстрое выхватывание

Персонаж и оружие одно целое; мысль о том что надо прицелится и выстрел – это одно действие. С этой фишкой персонаж может использовать навык Пушки вместо навыка Бдительность при определении инициативы.

Молниеносный выстрел

Требует: Молниеносные руки

Один раз во время обмена ударами между или перед действиями других персонажей, вы можете потратить **очко судьбы** чтобы нарушить обычный порядок действия и действовать следующим. Действие должно делать бросок по навыку Пушки - обычно это атака. Такое действие может выполняться в дополнение к обычному действию персонажа, но каждый раз когда это делается в пределах сцены, стоимость затраченных очков судьбы растет на 1.

Помешан на пушках

Персонаж настолько проникся современными технологиями изготовления пушек, что у него появился талант в из изготовлении и ремонте. Когда вы ремонтируете, создаете или разбираете оружие можете использовать навык Пушки, вместо навыка Техника.

Необычная пушка

Требует: Помешан на пушках

Вы имеете одну особую пушку которую выделяете среди других. Это устройство автоматически имеет мастерское улучшение, плюс еще два других улучшения, которые вы можете менять между сессиями.

В дополнение к этому оружие сделано настолько хорошо, что никогда не требует длительного ремонта; уменьшите время необходимое для ремонта на четыре шага.

Джо с двумя пушками

Обычно, стрельба из двух пушек не дает бонуса а просто выглядит круто. С этой фишкой персонаж стреляющий из двух пушек получает преимущество.

В любое время когда персонаж совершает атаку и наносит хотя бы один пункт стресса, стресс увеличивается на единицу (таким образом персонаж никогда не нанесет меньше 2х стрессов).

Далее, любая защита против маневра целью которого лишить персонажа хотя бы одной из его пушек, увеличивается на один.

Ресурсы

Обычно этот навык отображает уровень богатства персонажа, но какое конкретно богатство зависит от специфики – будь это наследственная серебряная шахта или инвестиционное портфолио. Обычно этот навык пассивно информирует ведущего о том, что может себе позволить персонаж, но время от времени приходится делать броски по нему, когда планируются большие затраты такие как приобретения или взятки. Персонажи с высоким навыком Ресурсы включают баронов, аристократов и успешных бандитов.

Трата денег: персонаж может купить какую угодно вещь, ценою ниже чем его навык Ресурсы без проблем. Для предметов, ценою большей или равной его навыку Ресурсы персонаж должен сделать бросок. Если он удался – персонаж купил предмет, если не удался – не купил. Только один такой бросок можно сделать за сцену.

По-умолчанию персонаж экипирован всеми нужными инструментами для выполнения своей работы – будь-то работа по исправлению дефектов предметов или расстрел людей. Тем не менее иногда возникает ситуации, когда надо что-то купить. Когда это происходит цена приравнивается к тому, сколько ресурсов надо на это затратить.

Стиль жизни: как и следовало ожидать все персонажи живут в меру своих возможностей, а это означает что богатые могут даже не ходить в магазины. Если цена предмета на два уровня ниже навыка Ресурсы персонажа, скорее всего он уже его имеет, предположим, как одно из прошлых его приобретений. Пример цен на товары:

- *Ужасная:* до доллара. Билет на фильм, сигареты, конфеты, книга, дешевая еда, ночь в клоповнике, поездка в кэбе на небольшое расстояние.
- *Плохая:* до 5 баксов. Ночь в отеле, инструмент для ручной работы, обычная медицина, рядовая одежда, сумка, нож, будильник, фонарик, проехаться в кэбе по городу.
- *Посредственная:* до 20 баксов. Хорошая одежда, ночь в прекрасном отеле или месяц на старой съемной квартире, аптечка, фонарь, револьвер, маленькая палатка, охотничье ружье, отмычки, одна шашка динамита.
- *Средняя:* до 50 баксов. Шикарная одежда, съем офиса на месяц, велосипед, инструмент для вскрытия сейфов, полуавтоматический пистолет.
- *Неплохая:* до 100 баксов. Военная винтовка, прекрасный номер в отеле на месяц, переносная печатная машинка.
- *Хорошая:* до 500 баксов. Автомат, мотоцикл, прицеп.
- *Отличная:* до 1.000 баксов. Небольшой домик, автомобиль модели Ford-T.
- *Превосходная:* до 10.000 баксов. Спортивное авто, деревянный самолет, большой дом.
- *Фантастическая:* до 100.000 баксов. Самолет, персональный паровоз, особняк.
- *Эпическая:* до 1.000.000 баксов. Маленькая компания, офисное здание.
- *Легендарная:* деньги не идут в счет. Персональный остров, летающая станция.

Рабочее место: в часть пассивного использования ресурсов входят инструменты и оборудование, которое может использовать персонаж. Рабочим местом называется окружение персонажа в котором он производит определенный вид работ – приобретение и поддержка лаборатории мирового класса это дорогое удовольствие и требует огромного количества ресурсов.

Персонаж может использовать навык Ресурсы чтобы охарактеризовать инструменты, которые он имеет. Дом персонажа может, бесплатно, являться одним местом из указанного списка: Мастерская, Лаборатория, Библиотека, Мистическая мастерская или Оккультная библиотека качеством на два ранга ниже его навыка Ресурсы. Если персонаж хочет иметь специализированное рабочее место, как скажем мастерскую, где можно работать только с пушками, качества такого места будет равно навыку Ресурсы-1. Можно построить рабочее место более высокого качества, но это потребует броска по навыку Ресурсы+2 (Ресурсы+1 в случае специализации) и постройка займет время (пару месяцев или пару лет, но сдвиги на броске могут его уменьшить).

Деньги ускоряют процесс

Деньги разговаривают, особенно в кабинетах чиновников. Когда он попадает в ситуацию, когда можно дать взятку, он может сделать бросок по навыку Ресурсы, иначе необходимо использовать навык Лидерство.

Деньги разговаривают

Вместо того, чтобы идти и искать что-то вы можете предложить награду. Персонаж может потратить немного денег и использовать навык Ресурсы вместо навыка Связи при попытке найти кого-то или что-то. Буквально он конечно не назначает награду – он просто демонстрирует уровень своего благосостояния, возможно дав заработать некоторым людям, которые знают нужных ему людей. Это имеет обратную сторону. Такой поиск всегда будет публичным, как минимум в определенных кругах и любой заинтересованный узнает что персонаж что-то ищет.

Дом вдалеке от дома

В обычных условиях персонаж имеет одну Мастерскую, Лабораторию, Библиотеку, Мистическую мастерскую или Оккультную библиотеку качеством равным навыку Ресурсы-2 в своем доме. С этой фишкой вы имеете второе такое приобретение в другом; вы можете сразу его объявить или во время дальнейшей игры.

Штаб-квартира

Одна собственность персонажа – будь то Мастерская, Лаборатория, Библиотека, Мистическая мастерская или Оккультная библиотека становится его штаб-квартирой, на подобии особняка или секретного логова. Качество такого строения автоматически увеличивается на два (таким образом оно равно его навыку Ресурсы или Ресурсы+1 в случае со специализацией). В дополнение к этому штаб-квартира может иметь *один* из следующих элементов:

– *Команда экспертов:* ваша штаб-квартира имеет небольшое количество невероятно толковых специалистов – двое *среднего* и одного *неплохого* качества (определите навыки в момент взятия фишки). Они трудятся в пределах вашего строения и считаются компаньонами, которые не могут покинуть своего места работы. Если по каким-то причинам им надо его покинуть – их качество падает до *посредственно*.

– *Вторичные функции:* помимо главного назначения (Лаборатория, Мастерская, Библиотека и т.д.) у вас появляется вторичное качеством равным навыку Ресурсы-3.

– *Дорогая система безопасности:* повышает сложность на +1 при попытках обойти систему безопасности вашей штаб-квартиры.

– *Высокая секретность:* расположение вашей штаб-квартиры находится в секрете. Мало кто о нем знает и даже те кто знают предупреждены о секретности. Сложность для навыков Поиск или Связи, направленных на поиски расположения равна вашему навыку Ресурсы.

– *Центр связи:* в вашей штаб-квартире расположен нервный узел всех коммуникаций. Любое сообщение идущее в нее или из нее достигает получателя на шаг быстрее.

Логово

Требуется: Штаб-квартира

Штаб-квартира персонажа имеет *три* элемента вместо *одного*.

Великолепная постройка

Требуется: Логово

Логово персонажа причисляют к чудесам мира. Оно не только имеет все возможные *элементы* из фишки Штаб-квартира, но и одну из них вы можете заменить на что-то совсем уникальное и отличительное, например:

– *Лаборатория мирового класса:* добавьте еще 2 к качеству одного из назначений вашего логова (Лаборатория, Библиотека, Мастерская и т.д.) и все работы, проводимые в ней занимают на шаг меньше времени.

– *Экзотическое расположение:* например, на луне, включая транспорт, чтобы туда добраться.

– *Подразделение экспертов:* строение возглавляет эксперт *хорошего* качества, ему подчиняются два эксперта *неплохого* и еще три эксперта *среднего*.

Возможно сделать даже что-то совсем уже сверхъестественное, например, ваше логово становится передвижным (хотя с парковкой будет проблема, но ваше местоположение не будет постоянным).

Надежный сотрудник

Требуется: Штаб-квартира с улучшением Команда экспертов.

Выберите одного члена вашей команды экспертов – обычно его главу. Эта персона теперь может сопровождать вас как полноправный компаньон, включая сохранение своего статуса компаньона вне вашей штаб-квартиры. Персона имеет качество указанное в описании, улучшение «Независимый» и еще 3 улучшения, которые можно распределить обычным образом.

Лучшее. что можно купить за деньги

Вы имеете утонченный вкус и натуральное чутье, когда тратите деньги чтобы получить все самое лучшее. Добавьте +1 к навыку Ресурсы когда пытаетесь купить что-то считающееся «лучшим». Хотя это может показаться скидкой, это не так. В реальности «лучшее» стоит на пару шагов выше обычного – бонус позволяет смягчить удар.

Долгосрочная инвестиция

Вы имеете деньги и умеете удачно вкладывать в инвестиции, которые можете обналчивать в моменты нужды. Один раз за сессию, вы обналчиваете инвестицию и получаете +2 на бросок навыка Ресурсы, как будто бы вы используете аспект.

Деньги не вопрос

Требуется: две фишки навыка Ресурсы.

Один раз за сессию, когда требуется сделать бросок по навыку Ресурсы, можете потратить **очко судьбы** и считать результат равным «+», «+», «+», «+». Можете сделать это после того как стал известен результат броска, и если это объединить с фишкой Долгосрочная инвестиция получится навык Ресурсы+6 (или Ресурсы+7 если срабатывает фишка Лучшее. что можно купить за деньги) - обычно достаточно для того чтобы купить практически все.

Если вы применяете эту фишку, дальнейшее использование навыка Ресурсы идет с -2, вы их существенно истощили.

Решительность

Решительность является мерой самообладания персонажа, которое выражается через такие вещи как мужество и сила воли. Оно показывает способность трезво мыслить под шквальным огнем и смелость не убежать от великой опасности. Этот навык играет ключевую роль при переносе попыток или сопротивлению воздействию странных ментальных способностей на разум.

Броски по навыку Решительность обычно делаются чтобы противостоять чему-то, а не для активных действий. Главное их назначение — противостоять различным моральным или социальным раздражителям, не потерять голову и оставаться хладнокровным. Этот навык является психической параллелью навыка Выносливость.

Ментальные стрессы: добавьте к максимальному количеству шкалы ментальных стрессов половину навыка Решительность.

Мягкое восстановление

В то время как множество персонажей с навыком Решительность не теряют голову в моменты стрессов, ваш персонаж в дополнение к этому способен восстанавливать свое состояние перед лицом даже самых тяжелых поражений в ментальных или социальных конфликтах.

Вы можете взять одно дополнительное *значительное* ментальное последствие.

Невозмутимый

Требуется: Мягкое восстановление

Вы настолько просто относитесь к жизни, что казалось бы ничего не может вывести вас из себя. Вместо полного действия вы можете сделать бросок по навыку Решительность против сложности *посредственно*. Если бросок удался можете снять пометку на первом квадрате слева вашей шкалы ментальных стрессов. Если вы хотите, можете потратить **очко судьбы** чтобы убрать любую одну пометку на шкале ментальных стрессов, позиция которой по порядку меньше или равна количеству сдвигов.

Запломбированный

Требуется: Мягкое восстановление

По возможности все перекаты на ментальной шкале стрессов идут вниз, а не вверх. Если нет свободного квадрата снизу, перекач осуществляется «вверх».

Бесстрашный

Требуется: Мягкое восстановление

Персонаж просто не поддается страху. Хотя навык Запугивание используемый против него может вызывать другие эмоции, страх он вызывает крайне редко. Вы получаете +2 на бросок навыка Решительность против

действий навыка Запугивание, основанных на чистом страхе.

Верное место и время

Требуется: Бесстрашный

Кажется что персонаж всегда чувствует себя в безопасности. Когда атакован в физическом конфликте, персонаж может использовать навык Решительность вместо любого защитного навыка, а также когда двигается или совершает маневр (разрешается до тех пор пока он делает это не спеша, поэтому никакого ускорения). Всем вокруг кажется что персонаж просто движется к своей цели, а пули и осколки пролетают над ним всего в нескольких сантиметрах и он не обращает на них никакого внимания, или он как ни в чем не бывало продолжает попивать мартини, когда убежал волк-оборотень. Персонаж может продолжать использовать навык Решительность вместо других только до первого получения стресса на сцене.

Внутренняя сила

Когда кто-то пытается проникнуть в ваш разум, либо ментальным способом (например, используя гипноз), либо при помощи экзотической пытки, вы получаете +2 к навыку Решительность даже без ухода в полную защиту. Если вы уходите в полную защиту вы получаете еще +1 (до общего бонуса +3).

Железное слово

Всем своим видом вы показываете окружающим что редко бросаете слова на ветер. Когда вы озвучиваете свои истинные намерения в социальном общении получите +1 на броски навыков Решительность или Запугивание. После этого правда вы не можете использовать навык Переговоры с тем же субъектом.

Железная стойкость

Требуется: Внутренняя сила

Персонаж просто не знает такого слова как отступление. Он может взять дополнительное физическое или ментальное *значительное* последствие.

Одержимый

Требуется: Железная стойкость

При любых условиях персонаж черпает вдохновение из своих ранений. Он может использовать свои последствия как положительные аспекты, которые «вдохновляют» его.

Неподатливый

Требуется: Одержимый

Внутренняя сила персонажа настолько сильна, что он может пережить любые потрясения. В любой момент когда вы получаете физический стресс, вместо него вы можете получить такое же количество ментального стресса.

Связи

Покрывает способность находить нужных людей, узнавать о вещах спрашивая вокруг. Персонажами с высокими связями являются репортеры, частные сыщики, шпионы.

Связи не работают в вакууме. Персонаж должен ходить вокруг и спрашивать людей и если это невозможно — использовать навык нельзя. Если персонаж попал в совсем незнакомую обстановку — ему будет сложно ходить и выспрашивать — ведущий может увеличить сложность вплоть до +4. Но, к счастью, связи позволяют со временем завести друзей, поэтому эта сложность снижается на 1 за каждую неделю проведенную в локации.

Информация, получаемая этим навыком всегда исходит от персоны. Мастер может оживить ее, создать интересную встречу.

Добытие информации: работает аналогично исследованиям в описании навыка Образование, за исключением того, что персонаж ходит по округе и задает людям вопросы. Люди должны обладать нужной квалификацией и иметь доступ к информации — здесь качество их информации сопоставимо с качеством библиотек навыка Образование. Без специальных фишек найти людей владеющих информацией *хорошего* и более уровня нельзя.

Получить зацепку: постоянное общение позволяют персонажу варится в курсе событий и навык Связи выступает такой себе социальной бдительностью. Как и при навыке Бдительность ведущий может попросить персонажа сделать бросок и дать ему зацепку о предстоящих событиях — но это только зацепка, чтобы узнать что-то конкретное необходимо больше бросков.

Как правило, не требуйте от персонажа броска на *получение зацепки*, если вам нечего ему сказать.

Слухи: связи позволяют также распускать слухи. Будьте осторожны: результат броска будет сложностью для броска по навыку Связи того, кто попытается вас найти.

Результат	Эффект
Посредственно или средне	Слухи дошли до цели, больше никто не обратил внимание.
Неплохо или хорошо	Слухи дошли до цели и других персонажей и даже вернулись назад к вам.
Отлично и выше	Слухи проникли так далеко, что кто-либо (обычно цель) не сможет противостоять им. Каждый сдвиг выше отлично (+4) может означать порождение альтернативной версии или повысить скорость распространения слухов.

Контакт

Когда персонаж берет эту фишку, он должен определить контакт с именем, кратким описанием его личности и связью с персонажем. Контакт является компаньоном персонажа, как описано на странице 7, который желает и может сопровождать персонажа в его приключениях. Распределите на него 3 любых улучшения, а улучшение «Независимый» добавьте бесплатно. Для максимального эффекта вам надо будет взять аспект, связывающий вас и компаньона. Эту фишку можно брать несколько раз, каждый раз заводя новый контакт.

Близкий контакт

Требуется: как минимум один контакт

Можете добавить еще 3 улучшения на существующий контакт. Можете брать эту фишку несколько раз, но на один и тот же контакт нельзя ее взять более 2х раз.

Сеть контактов

Требуется: одну фишку связей

Персонаж может выбирать из множества контактов лучшего, когда он ему необходим. С этой фишкой, когда персонаж начинает приключение, он не обязан определять контакта сразу. Он может его определить тогда, когда ему понадобится контакт — назвать его имя и одним предложением описать его.

Компаньон появляется среднего качества с двумя улучшениями по вашему выбору. Только одно такое определение позволительно за сцену.

Как только компаньон вошел в игру он может оставаться настолько долго насколько хочет персонаж, но не более чем до конца приключения, и может быть доступен для вызова до конца этого времени.

Если вы хотите получить компаньона всего на одну сцену — он появится с тремя улучшениями (вместо двух). В конце сцены он исчезнет из приключения.

Я знаю парня, который знает парня

Иногда вы не можете выйти на того кто вам нужен, но можете выйти на того, кто знает такого человека. Все ваши броски по навыку Связи занимают на один шаг меньше времени и в случае удачи вы получаете +2 на следующий за контактом бросок.

Свой человек

Эта фишка помогает персонажу справляться с бюрократическими проблемами быстрее — не потому что он обладает знанием вопроса, а потому что он знает нужных людей. Обычно персонаж должен делать бросок по навыку Лидерство, чтобы справиться с бюрократией. Эта фишка разрешает вам использовать навык Связи.

Объездил весь мир

Путешествия персонажа заносят его во все уголки земли. Его знакомство с улицами и людьми позволяет ему быть везде своим. Когда использует навык Связи он никогда не получает штраф из-за незнакомой среды.

Большой человек

Когда выбираете эту фишку игрок уточняет область (криминал, бизнес, политика, спецслужбы и оккультизм самые распространенные) и записывает ее в названии фишки, например, «большой человек в политике». Персонаж имеет очень хорошие связи в этой области и является важным ее представителем. Для максимального эффекта фишка может быть продублирована аспектом.

Можно использовать навык Связи вместо навыка Ресурсы для действий касающихся этой области. Эту фишку можно брать несколько раз, каждый раз указывая новую область.

Известный профессионал

Требуется: Большой человек

Когда имеете дело с членами вашей области вы подаете правильную жестикуляцию, правильно подбираете слова, говорите правильные вещи. Либо получите +2 к броскам навыка Переговоры, либо можете использовать навык Связи вместо навыка Переговоры.

Громкое имя

Требуется: Большой человек

Вы настолько известны, что практически все слышали ваше имя. Когда вы в первый раз общаетесь с теми кто о вас слышал (потратьте **очко судьбы**, чтобы гарантировать это) и называете свое имя, получите +2 к навыкам Переговоры или Запугивание.

Известная репутация

Требуется: Громкое имя

Ваша репутация всегда впереди вас и люди склонны верить любым вещам, которые о вас слышали. За **очко судьбы** вы можете использовать навык Связи вместо навыков Переговоры, Запугивание, Обман, Лидерство или Решительность, при условии что люди о вас слышали (еще одно **очко судьбы** будет это гарантировать).

Эта фишка складывается с бонусами, которые дает фишка Громкое имя.

Сила

Измеряет чистую физическую мощь, будь это чистая сила или знания как правильно применить свою силу. Для поднятия и перемещения предметов Сила является навыком выбора. Также навык Сила может использоваться косвенно — дополняя или ограничивая другие навыки. Персонажи с

высоким навыком Сила включают силачей, чернорабочих или повелителей джунглей.

Битье людей: в бою навык Сила может быть использован для помощи в применении навыков Кулаки или Оружие - если мощь является значительным элементом действия, навык Сила может модифицировать основной навык. Далее, если кто-то сражается с оппонентом один-на-один он может переключиться с навыка Кулаки на навык Сила если выполнит захват или инициирует борьбу, действие где меньше внимания уделяется ударам, а больше физической мощи. Такой переход может быть результатом маневра.

Разбивание вещей: этот навык идеален для применения brutальной силы и разбиванию предметов на множество мелких частей, включая разбиванию столов, выбивание дверей и подобное.

Делится на два вида: с одного удара и методическое в процессе времени.

Если используется методическое разбивание — единственный вопрос сколько долго это займет времени. Ведущий должен определить сложность по шкале ориентируясь на глаз — например, выбить дверь топором займет несколько минут.

Если надо разбить с одного удара (например, в бою) — используется сложность из следующей таблицы:

СЛ	Пример
0	Бумага или стекло. Зачем вообще кидать?
1	Мягкое дерево. И опять — зачем кидать?
2	Дешёвое дерево с волокнами, бамбук.
3	Не укрепленная доска (стол), типичная внутренняя дверь
4	Крепкое дерево, грубый стол, входная дверь.
5	Укрепленное дерево, тяжелая дверь
6	Охранная дверь
7	Погнуть решетку тюрьмы
8	Сейф, хранилище банка

Персонаж может попытаться сломать за две попытки. После этого к каждой последующей попытке будет идти +1 к сложности.

Подымание вещей: персонаж может поднять определенный вес исходя из таблицы ниже и еще что-то сделать с этим весом, например, передвинуть, тащить или постараться поставить его осторожно.

Сложность	Вес (кг)	Фактор веса
Безнадежная	5	0
Ужасная	25	1
Плохая	50	1
Посредственная	75 (человек)	2
Средняя	100	2
Неплохая	125	3
Хорошая	150	3
Отличная	175	4
Превосходная	200	4
Фантастическая	225	5
Эпическая	250	5
Легендарная	300	6

Если необходимо просто поднять, а не двигать — как, скажем, тяжелую решетку чтобы другие смогли проскользнуть под ней, можете удвоить указанное количество.

Фактор веса используется для таких вещей как **отбрасывание**.

Персонаж может попробовать приложить усилия и взять вес из категории выше. Для этого необходимо сделать бросок навыка Сила где сложностью будет ваше значение навыка Сила. Если бросок удался он может выполнить одно действие со значением навыка Сила на единицу большим. Использование подходящих инструментов может существенно помочь. Использование рычагов может дать бонус в уровнях шкалы, а использование подъемной системы может умножать вес на коэффициент.

Нагрузка: персонаж может носить свое одежду, типичное оборудование и вес на 4 уровня меньше указанного в таблицы не чувствуя усталости. За каждый уровень превышения -1 на все физические броски.

Хотя если кто-то бежит с 50 килограммовой бомбой — то это не означает что он может бегать так весь день. Если персонаж таскает лишний вес более одной сцены — в каждой последующей сцене он делает бросок по навыку Выносливость каждый раз повышая сложность на 1.

Сила геркулеса

Персонаж невероятно силен и может поднимать большой вес. Все сложности связанные с весом уменьшаются на два шага.

Отбойный молоток

Требуется: Сила геркулеса

Персонаж способен наносить мощнейшие удары, как отбойный молоток. В лучшем случае его удар может погнуть решетку или проламывать стену. Добавляет *четыре* к его атаке, когда использует навык Сила против неподвижных объектов.

Неудержимый

Если вас пытаются физически ограничить — будь то цепь, связывающая вас или отряд солдат — вы получаете +2 в броскам навыка Сила когда пытаетесь освободиться. Совмещая эту фишку с фишкой Отбойный молоток получаете персонажа которого

нельзя удержать в тюрьме стандартными методами.

Не останавливаемый

Требуется: Сила геркулеса и еще одна фишка навыка Сила

Как только вы разогнались, вас сложно остановить учитывая вашу мускульную массу. Персонаж может использовать навык Сила вместо навыка Атлетика для действия движения. Далее, все блоки на пути его движения, включая границы, через которые можно «проломиться» идут на 2 пункта ниже.

Борец

Требуется: одну фишку навыка Сила

Вы — обученный борец. Можете исполосовать навык Сила вместо навыка Кулаки.

Бросок через себя

Требуется: Борец

Вы знаете как применять силу чтобы сбивать людей с ног. Когда пытаетесь провести маневр броска или метания, можете считать цель на один фактор веса ниже.

Удушьющий захват

Требуется: Борец

Когда проводите блокирование для использования захвата, делайте это с +1. В любой момент когда враг пытается освободиться и терпит неудачу он получает 1 стресс.

Скрытность

Этот навык позволит персонажу оставаться не видимым и не слышимым. Персонажи с высоким навыком Скрытность включают грабителей, убийц и тихих послушных детей.

Прятаться: когда персонаж пытается спрятаться он пытается быть вообще неподвижным и незаметным. Свет, преграды и другие особенности окружающей среды могут влиять на бросок по навыку Скрытность который будет являться сложностью для навыков Бдительность или Поиск. Если за персонажем активно наблюдают все его попытки спрятаться автоматически терпят неудачу.

Бонус	Окружающая среда
+4	Непроглядная тьма, нет видимости
+2	Темно, туманно, нет четкой линии видимости, размытая видимость
0	Тусклое освещение, линия видимости с небольшими преградами
-2	Хорошее освещение, прямая линия видимости
-4	Ярчайшее освещение, чистая область

Если вы не совсем уверены куда отнести результат берите значение на половине шага. Например, если нинзя прячутся в темноте, но охранники имеют фонарики бонус будет +1. Также учтите что не только видимость влияет на бонус. Экстремальный шум будет добавлять бонус + 1, в то время как полная тишина будет накладывать штраф -1.

Если кто-то активно вас ищет он использует навык Поиск вместо навыка Бдительность и делает это с +2 до тех пор, пока он имеет причину искать вас здесь или имеет время на тщательный поиск. Бонус +2 недоступен без причины или доступного времени, отсутствие обоих факторов заставляет делать бросок по навыку Бдительность. Например, персонаж решил спрятаться в хранилище. Если охрана открыла дверь, включила свет и осматривается вокруг — это просто быстрый бросок по навыку Поиск. Если же она начинает методично осматривать ящик за ящиком — это займет гораздо дольше времени, но она будет делать бросок с бонусом +2.

Есть и другая сторона. Если вас усиленно ищут — вам легче напасть на ищеек из засады — ведь они активно заняты поиском!

Подкрадываться: искусство быть незаметным, в движении. Подчиняется все правилам «прятаться», но часто является более сложным по очевидным причинам. Когда персонаж старается передвигаться незаметным, любой наблюдатель имеет +2 за каждую зону которую он прошел. Если действие происходит вне конфликта, движение быстрее чем аккуратная поступь или тихое ползание автоматически нарушает скрытность, поэтому обычно лимитировано передвижением на одну зону. Вне конфликтов наблюдатель имеет +2 если вы не спеша крадетесь, +4 если идете нормальным шагом, +6 если идете быстрым шагом, +8 если бежите.

Засада: хотя мы считаем что настоящие герои никогда не будут пользоваться такими грязными методами — сами они часто становятся их жертвами. Когда удар наносится из засады — цель имеет право сделать один единственный бросок по навыку Бдительность, чтобы понять заметила ли она что-то в самый последний момент. В случае успеха цель может предпринимать только действия защиты, но делает это как обычно. В случае неудачи, первая защита цели идет на уровне *посредственно*.

У всех на виду

Ваш персонаж страдает от увеличения сложности при попытках спрятаться. Даже когда за ним активно наблюдают или негде прятаться и в нормальных условиях никто не может спрятаться, с этой фишкой он

может. Это также означает, что когда он спрятался, те кто ищут его не получают бонус +2 к своим броскам.

Эта способность действует до тех пор пока персонаж не двигается и не делает ничего другого, кроме попытки спрятаться.

Мастер теней

Требуется: У всех на виду

Ваш персонаж заодно с тенями и живет в каждом темном углу тихо и незаметно. Получая все преимущества фишки У всех на виду, вы можете передвигаться на одну зону за каждый обмен ударами, без автоматического открытия себя.

Если ваш персонаж находится в зоне, которая дает ему бонус от окружающей среды к попыткам спрятаться, он может потратить **очко судьбы** и выполнить действие *ускорения*, без автоматического нарушения скрытности.

При попытках двигаться все также применяются бонусы на броски по чувствам у наблюдающих, но они поделены на половину. Таким образом, вне конфликтов, если персонаж подкрадывается, наблюдатель имеет +1, идет нормальным шагом +2, ускоренно двигается +3, бежит +4. В конфликте наблюдатель получает +1 за прохождение каждой зоны в текущий обмен ударами. В сочетании с фишкой Как ветер эти бонусы уходят совсем.

Удар из тени

Требуется: Мастер теней и Исчезновение

Персонаж наносит удар из темноты и остается в тени невидим для других. В спрятанном состоянии вы способны сделать атаку и *остаться* скрытым, используя навык Скрытность в качестве защитных бросков до конца этого обмена ударами.

Смертоносная тень

Требуется: Удар из тени

Если наносите Удар из тени, можете в качестве атакующего навыка использовать навык Скрытность вместо навыка Кулаки, Пушки или Оружие.

Незаметный побег

Небольшое отвлечение — все что вам надо чтобы исчезнуть со сцены. Если вы вне конфликта, можете сделать бросок навыка Скрытность против самого большого навыка Бдительность на сцене. Если вам удалось — в следующий раз когда-то кто-то повернется к вам чтобы поговорить вы уже будете в другом месте.

Исчезновение

Требуется: Незаметный побег

Эта фишка действует также как и Незаметный побег, но персонаж может применять ее в конфликте вместо полного действия. Это требует некоторой драматической окраски (дымовая бомба или ослепляющая граната) или вызов

соответствующего аспекта сцены («Ночь ранней луны»).

Аура скрытности

Ваш талант скрытности распространяется на других, если вы работаете как одна группа. До тех пор пока группа выполняет ваши приказы и следует за вами вы можете делать свой бросок по навыку Скрытность и распространить его результат на всю группу. Если кто-то отбил от группы он тут же теряет все преимущества и действует самостоятельно, рискуя раскрыть всю группу.

Вы не можете распространять преимущества других фишек, только этой, но можете использовать свои аспекты, чтобы модифицировать бросок.

Максимальное количество людей, которое может быть с вами в группе равно численному значению навыка Скрытность (персонаж с навыком Скрытность на уровне *неплохо* может использовать свой навык на себя и еще двух людей).

Воздушная поступь

Нет никакой возможности выследить вас, если вы старались двигаться легкой поступью. Любые ловушки, принцип действия которых зависит от давления на триггер снижают свою сложность на две единицы, любые попытки выследить следы вашего присутствия (например, используя навык Поиск или Выживание) увеличивают свою сложность на два.

Как ветер

Требуется: Воздушная поступь

Когда ваш персонаж пытается подкрадываться под покровом скрытности — бонус на попытки обнаружить вас делится на два. Таким образом, вне конфликтов, если персонаж подкрадывается, наблюдатель имеет +1, идет нормальным шагом +2, ускоренно двигается +3, бежит +4. В конфликте наблюдатель получает +1 за прохождение каждой зоны в текущий обмен ударами. В сочетании с фишкой Мастер теней эти бонусы уходят совсем.

Техника

Этот навык отвечает за понимание принципа работы машин и техники. Часто дополняется навыком Наука. Используется когда надо засучить рукава и что-то крутить или паять. Персонажами с высоким навыком техники являются изобретатели, механики, а также часто водители и пилоты.

Для использования навыка необходимо иметь *мастерскую*, подобным образом навык Образование требует наличие библиотеки, а навык Наука лаборатории. Хотя техник может принести немало пользы, его действия требуют очень много времени. Очень часто чтобы этого избежать

необходимо брать множество рангов фишки Универсальное устройство, чтобы оставить это время «вне игры».

Создание барахла: техник, обладая временем и инструментами может собрать множество вещей. Детали смотрите в разделе «Устройства и приспособления».

Починка барахла: инженер с инструментами может починить вышедшую из строя технику. Для устройств со шкалой стрессов сложность для починки равна качеству устройства. Убрать стрессы или незначительное последствие требует нескольких часов работы, день для значительного последствия, неделю для тяжелого. Для устройств не имеющих шкалы стрессов сложность ремонта равна высшему значению из параметров устройства или его цены.

Неудача на броске починки может быть отражена несколькими путями. Во-первых каждое недостающее значение удлиняет время работы на один шаг вплоть до +4. Во-вторых, устройство можно починить без увеличения времени, снизив его качество на 1 пункт за каждую недостачу. Оба метода можно комбинировать. Например, можно получить +3 чтобы выполнить ремонт на три шага дольше и понизить качество предмета на единицу.

Третий способ отражение неудачи относится к починке последствий. Если ведущий позволит, игрок может выполнить частичный ремонт и снизить тяжесть последствия. Если бросок провален на +1 игрок может из любого последствия сделать незначительное. Если бросок провален на +2, игрок может понизить последствие на один шаг — из значительного сделать незначительное из тяжелого значительное. Если убирается незначительное последствие и есть недостача — последствие уходит, но шкалы стрессов остается заполненной с одним пустым квадратом рядом со значением «вынесен».

Разобрать барахло: имея время и инструменты техник может разобрать все до гаечки включая огромные здания. В определенных условиях навык Техника можно использовать в качестве атакующего навыка, используемого для маневра или не прямой атаки (например, саботировать мост, чтобы он обвалился при попытке пересечь его).

Персональное устройство

Вы имеете персональное устройство основанное на существующей технологии, с тремя улучшениями. Вы должны объявить базовую натуру устройства и одно или два улучшения, когда берете эту фишку. Такую фишку можно брать несколько раз или для нового персонального устройства или для улучшения существующего.

Универсальное устройство

По сути это Персональное устройство, которое вы можете создать «на лету» в зависимости от ситуации, когда оно понадобится. Это устройство следует тем же правилам дизайна что и Персональное устройство выше, но имеет всего два улучшения. Уникальность этой фишки в том, что вы можете создать описание устройства «на лету» в момент когда оно вам понадобится. Для подробностей смотрите раздел «Устройства и приспособления».

Подрывник

Персонаж является экспертом по взрывчатке. В любой момент он может использовать время чтобы заложить взрывчатку в слабое место здания или структуры и повысить рейтинг ее силы на 3. Это преимущество нельзя получить без предварительного осмотра объекта. Таким образом это не сработает, если вы кинули взрывчатку в толпу зомби на бегу.

Оружейник

Требует: одну фишку Техники

Когда делаете броски, которые касаются оружия — ремонт, улучшение, дизайн, сложность уменьшается на единицу и время уменьшается на один шаг по шкале.

По локоть в масле

Требует: одну фишку Техники

Если устройство имеет двигатель, пропеллер или колеса вы знаете что у него внутри. Когда делаете броски, которые касаются транспортных средств (ремонт, улучшение, дизайн) сложность уменьшается на единицу и время уменьшается на один шаг по шкале.

Мистер-починистер

Персонаж умеет ремонтировать устройства в экстремальных условиях. Время, требуемое для ремонта уменьшается на два шага. Если ситуация уже подразумевает минимальное возможное время, сложность ремонта уменьшается на единицу. Эта фишка складывается с фишкой «По локоть в масле».

Работай!

Требует: Мистер-починистер

Иногда чтобы починить что-то нужно как следует ударить его с ноги. Персонаж может потратить **очко судьбы** чтобы активировать эту способность и сделать бросок по навыку Техника. После этого он наносит мощный удар по неработающему устройству — и оно начинает работать на количество обменов ударами равное количеству сдвигов на броске против сложности *посредственно*. После того, как время вышло устройство перестает работать и любые попытки его починить увеличивают сложность на единицу. Если персонаж хочет еще раз его «ударить» он

снова тратит очко судьбы и сложность снова увеличивается на единицу.

Устройства и приспособления

Инструменты, которыми персонаж производит свою работу могут существенно влиять на успех или неудачу. Оборудование это яркая часть эры приключенческих новелл и часто является критическим компонентом концепции персонажа.

Технологии

Перечисленные предметы технологически доступны уже сейчас, в 1920 году, и не вызывают ни у кого расширения глаз.

Аспирин	Обрез
Голубые джинсы	Огнемёт
Диета	Пицца
Картофельные чипсы	Подводная лодка
Кондиционер	Радар
Контактные линзы	Холодильники
Мелки	Сигнализация
Неоновые лампы	Эскалатор

Грань технологий

Перечисленные предметы являются гранью современных (на 1920 год) технологий. О них говорят, и они привлекают внимание.

Автопилот	Детектор лжи
Бинты	Ливчик
Гамбургер	Противогаз
Глушитель	Сода в банке
Грузовые самолеты	

Вскоре появятся

Эти технологии уже исследуются учеными и они вскоре появятся в широком употреблении.

1923	Телефон с круглым набором
1924	Бумажный носовой платок
1924	Телеобъектив
1925	Сухой лед
1925	Цветной телевизор
1926	Аэрозольный распылитель
1926	Синтетический каучук
1927	Радио в машине
1928	Пенициллин
1928	Фреон
1930	Аналоговый компьютер
1930	Ракетный двигатель
1932	Мгновенная фотография
1933	FM радио
1933	Валки-Талки рация
1935	Акваланг

Транспорт

Имеет два главных атрибута: максимальную скорость и размер шкалы стрессов. Скорость соотносится к типу транспорта. Например, у Форда модели Т скорость *средняя*, но она в разы больше чем скорость среднего человека или в разы меньше чем скорость аэроплана.

Скорость играет роль при погоне. Можно устроить быстрый тест скорости, модифицированный навыком Вождение, чтобы узнать кто быстрее доехал до цели. Если пытаться делать бросок между скоростью разных объектов, следует иметь в виду: человек имеет -2 штрафа по сравнению с лошадью или велосипедом, -4 по сравнению с автомобилем. При заездах на дальние дистанции скорость критична, поэтому автоматически выигрывает автомобиль с большей скоростью.

Тип	Скорость	Стр	Цена
Автомобиль	Средняя	3	Отличная
Шикарный авто	Хорошая	3	Превосходная
Спортивный	Отличная	2	Отличная
Лимузин	Неплохая	5	Превосходная
Грузовик	Средняя	6	Хорошая
Мотоцикл	Хорошо	1	Хорошо
Мотоцикл (ХД)	Отлично	2	Отлично

Пушки

Хотя пушек существует огромное количество все они следуют небольшому количеству правил:

1. Пистолеты, большинство пулеметов стреляют на две зоны. Винтовки стреляют на три или четыре зоны.
2. Вид пушки сам говорит о том что можно делать с его помощью. Например, более правдоподобно звучит высказывание об создании очереди заградительного огня из автомата, чем из пистолета. В игре это отражается на усилении определенных эффектов маневра.

Вот примеры оружия того времени, сгруппированные по типу (и цене):

- *Револьверы (посредственно)*: Colt Detective, Colt Police Positive, Smith & Wesson Model 10, Webley Mk III, Colt Peacemaker, S&W Model 1917, Webley-Fosbery
- *Полуавтоматические пистолеты (средне)*: Beretta 1915, Browning 1922, Colt M1911, Luger P-08, Mauser Model 1910, Walther Model 8.
- *Охотничьи ружья (средне)*: Mauser Special, Remington Model 30.
- *Военные ружья (неплохо)*: Arisaka Type 44, Enfield M1917, Springfield M1903
- *Автоматы (хорошо)*: Beretta Model 1918, Thompson M1-A1 (в народе Tommy Gun).
- *Пулеметы (отлично)*: Browning M1917 (Heavy), Hotchkiss 1922, Lewis MkI, Vickers Mk I (Heavy).

Взрывчатка

Взрывчатка и другие атаки, воздействующие на область наносят урон всем в пределах определенного радиуса. Каждая взрывчатка имеет три характеристики:

- **Сложность:** используется при попытках ее обезвредить. Обычно равна цене взрывчатки.
- **Область:** количество зон от центра на которое распространяется волна. «1» означает, что атака действует только на одну зону, «2» на одну зону и на все прилегающие и т.д. Пример: зона действия обычной динамитной шашки 1 зона.
- **Мощность:** каждый персонаж в зоне воздействия делает защитный бросок навыка Атлетика, против указанной мощности, чтобы узнать, успел ли он укрыться. Если бросок удался он получает значительное или тяжелое последствие (какое возможно). Если бросок не удался – он считается вынесенным, а в реальности либо мертвым либо при смерти (слуги же театрально разлетаются на части). Если же персонаж получает спин он чудом избегает взрывной волны и остается невредимым. Если персонаж не ожидает атаки он автоматически проваливает бросок. Пример: мощность взрывчатки «С» эпическая, мощность у динамитной шашки фантастическая.

Хорошие новости в том, что когда взрывная волна пересекает границы зоны ее мощность падает на единицу. Если граница между зонами дает какое-то укрытие (например, стена), мощность падает также и на значению границы. Мощность взрыва падает до нуля, если она достигает границ указанной области.

Использование взрывчатки

Взрывчатка является очень мощной силой, но ее использование иногда может быть опасным. Закладывание статической взрывчатки (в здание например) требует броска навыка Техника. Метание взрывчатки в бою обычно не требует броска, хотя прицельное метание требует броска навыка Оружие и всегда идет в соседнюю зону.

Фитиль

Большинство взрывчатки того времени основано на фитиле. Существует специальное улучшение – детонатор – которое позволяет использовать взрывчатки срабатывающие при ударе. Когда вы кидаете взрывчатку ведущий спрашивавший у вас длину фитиля (если это не установлено самим устройством): *короткий, средний или длинный.*

После того как персонаж кинул взрывчатку, перед *каждым следующим действием* любого участника конфликта, персонаж кидает два кубика и сверяется с таблицей.

Результат	Короткий фитиль	Средний фитиль	Длинный фитиль
+2	Взрыв	Взрыв	Взрыв
+1	Взрыв	Взрыв	Ничего
0	Взрыв	Ничего	Ничего
-1	Ничего	Ничего	Ничего
-2	Осечка	Осечка	Осечка

При осечке ведущий делает пометку и когда она возникает снова, фитиль затухает и взрывчатка не взорвется. Хотя если у персонажа есть какой-то аспект, он может использовать его и заставить ведущего снова бросать кубики.

Если проходит полный круг, то есть ход возвращается снова к игроку, который бросил взрывчатку, длинна фитиля уменьшается на одну категорию. Если фитиль уже был коротким – она тут же взрывается.

Игра с огнем

Когда бомба приземлилась в той же зоне что находится персонаж и фитиль горит – он может попробовать что-то с ней сделать:

- **Поднять и кинуть:** требуется бросок навыка Оружие, но с -1 из-за дополнительного действия, которое требуется чтобы поднять взрывчатку.
- **Поднять и обезвредить:** требуется бросок навыка Техника, но с -1 из-за дополнительного действия, которое требуется чтобы поднять взрывчатку. Имейте ввиду – очень просто оторвать фитиль от динамита, но совсем не просто обезвредить гранату без кольца.
- **Накрыть ее своим телом:** скорее всего это убьет персонажа, но, возможно, спасет других. Такой подвиг снизит мощность взрывчатки на 3.
- **Бежать!:** просто сделать действие *ускорение.*

Огонь

Иногда после взрыва все вокруг покрывается огнем. Подобные вещи измеряются числовым показателем *интенсивности.* В начале обмена ударами, нанесите указанное количество стрессов всем персонам на сцене.

Описание	
0	Здание горит, но огонь можно обойти
1	Почти все вокруг в огне и жар давит на вас волнами.
2	Все вокруг горит и жар языки пламени лижут вас.
3	Инферно. Некуда бежать, у вас есть пару секунд перед смертью.

Создание баракла

Инженеры могут создавать различные устройства с нуля. Вместо использования навыка Ресурсы для покупки устройств они запираются в своей мастерской и используя инструменты и материалы создают устройство используя навык Техника.

Создание чего-то с нуля базируется на сложности равной цене предмета или его качеству. Например, создание револьвера с нуля это *посредственная* сложность, так как он стоит *посредственно.* Также для создания необходимо иметь соответствующие материалы и инструменты. Такие материалы и инструменты обеспечивает мастерская соответствующего качества (или выше чем качество устройства, но никак не ниже). Например, чтобы создать пушку (*посредственная* цена, таким образом *посредственное* качество предмета) необходима мастерская *посредственного* или выше качества.

Создание чего-то занимает как минимум один день на уровень качества предмета выше чем *посредственно* (минимум день). Таким образом проще что-то купить чем создавать с нуля.

Улучшение баракла

Инженеры могут улучшать или изменять функционирование любого устройства. Список возможных улучшений включает:

- **Дополнительную способность:** устройство может выполнять еще какую-то функцию в пределах своего назначения. Например, машина может быть еще и лодкой, пушка может выстреливать еще и хватающим крюком.
- **Альтернативное использование*:** устройство позволяет использовать навыки по-другому. Например, «детектор приведенный», может позволить научным работникам использовать навык Наука вместо навыка Мистика для эффекта «шестого чувства».
- **Вооруженное:** добавляет пушки или лезвия к устройству, которое в обычном состоянии их не имеет, позволяя устройству использовать навык Пушки или Оружие.
- **Бронированное:** устройство имеет очко брони. Это означает что когда оно получает одно очко стресса, он не «перекачивается», даже когда квадрат уже заполнен (это не спасает от стресса, только от перекачивания).
- **Фьючеризация:** устройство может содержать технологические усовершенствования о которых уже знают, но они еще не внедрены в массовое производство. Можно применять все технологии, которые появились до начала Второй мировой войны.
- **Спекулятивная наука*:** подобно фьючеризации, но технологические новшества ограничены 20 поздним веком.

- **Невероятное****: подобно фьючеризации, но технологические новшества ограничены научной фантастикой 21 века.
- **Независимое**: устройство имеет функции автопилота и способно действовать самостоятельно в очень ограниченной манере.
- **Сознательное***: как и независимое, только способно обучаться, размышлять и выполнять базовые команды.
- **Детонатор**: в основном применяется к взрывчатке. Бомба с детонатором не содержит задержки — она взрывается когда брошена и ударились об пол. Плохие новости в том, что взрывчатка может рвануть прямо у вас в руках. Если вы получили последствие киньте кубик и при результате «-» взрывчатка взорвалась.
- **Миниатюрное**: вещь в нормальных условиях непереносимая может поместиться теперь в небольшой чемодан, что-то среднего размера становится размером с наручные часы.
- **Гигантское**: инверсия «миниатюрного»; иногда вам необходимо что-то действительно огромное! Это улучшение используется для приспособления предмета под условия, в которых размер действительно имеет значение. Например, оружие, которое не может из-за небольшого размера уничтожить мега-монстра, машина, размером с дом, способная перевозить огромное количество пассажиров.
- **Мастерское**: получает +1 бонус к любой попытке его использовать (обычно применимо только в одному навыку, если устройство имеет несколько). Это улучшение можно взять только один раз на каждый навык.
- **Прочное**: устройство имеет на 2 стресса больше на шкале стрессов, которая обычно равна 3. Можно брать много раз.
- **Специальный эффект***: устройство начинает функционировать по-другому принципу. Например, машина, которая может ездить по воде, пушка, которая может стрелять по привидениям. Игровое преимущество зависит от конкретного случая.
- **Модернизированное**: специфическое улучшение, дающее бонус +2 при использовании в какой-то конкретной ситуации. Машина, например, может давать +2 при использовании на болоте. Или +2 при использовании на автобане.

* Требуется наличия фишки Сверхъестественная наука.

** Требуется наличия фишки Сумасшедшая наука.

Чтобы улучшить предмет (и не создавать его с нуля), начните с базовой сложности равной качеству предмета, как описано выше.

Далее определите, сколько улучшений вы хотите добавить. Каждое улучшение повышает сложность (и качество мастерской) на один уровень и занимает примерно 8 часов времени.

Если игрок умышленно увеличивает время на один шаг по шкале времени (страница 2), он получает +1 бонус к броску, увеличит еще на один шаг, получит бонус +2 и т. д. Этот бонус не снижает требования к мастерской. Также игрок может уменьшить время и получить -1 к броску.

Оборудование которое создаст персонаж будет действовать до конца приключения. После этого считается что оно либо потерялось, либо было разобрано и в любом случае выходит из игры. Неудача на броске следует правилам «Это займет время» (страница 2).

Персональное устройство

С помощью фишек персонаж может получить персональное устройство. В таком случае за базу берется обычное устройство и к нему добавляются три улучшения. Фактор цены не учитывается потому что устройство и так куплено за фишку. Опционально игрок может взять несколько устройств и распределить улучшения среди них.

Такое устройство может быть потеряно или уничтожено во время приключения, однако, ведущий может позволить игроку восстановить или заменить его в конце приключения. Если устройство связано аспектом с персонажем, он может активировать аспект и *объявить*, что каким-то чудом он нашел или восстановил утерянное устройство. Вещи связанные аспектом, становятся центральной частью его истории и не могут находиться вне персонажа надолго.

Персональные устройства могут иметь улучшения требующие наличие фишки Сверхъестественная наука. Если игрок не имеет такую фишку, необходимо взять улучшение «Используется Сверхъестественная наука» (по обычной цене улучшения) перед применением сверхъестественного улучшения (таким образом вещь может иметь два сверхъестественных улучшения по цене трех). Также персональные устройства могут иметь улучшения которые требуют фишки Сумасшедшая наука, но на усмотрение ведущего. Если игрок не имеет такую фишку, необходимо взять улучшение «Используется Сумасшедшая наука» (по

цене двух улучшений) перед использованием сумасшедших улучшений.

Универсальное устройство

В качестве фишки персонаж может иметь вещь неопределенного предназначения. Это нравится тем персонажам, которые любят вытягивать нужную вещь в нужный момент.

В любое время в процессе приключения персонаж объявляет натуру такой вещи и два ее улучшения. Если персонаж имеет несколько фишек, он может объединить их чтобы получить одну вещь с множеством улучшений. После объявления вещь остается с персонажем до конца приключения.

Удивительная игрушка

Иногда устройства используются в качестве так называемой «кнопки перемотки», которая позволяет персонажу решить проблему и перемотать события прямо к концу сцены. Решение проблемы объясняется наличием нужного супер-предмета в руках персонажа в нужный момент. Например, предмет, открывающий замок или выпускающий газ для усыпления охраны.

Вместо объявления устройства с улучшениями, универсальное устройство может быть использовано для достижения конкретного эффекта, которого достаточно чтобы разрешить любую проблему (или по крайней мере радикально ее изменить в лучшую сторону). Такой эффект используется один раз за сессию и ведущий может наложить на него вето.

Артефакты

Они используют те же правила что и устройства, но с небольшими исключениями. Часто они покрыты рунами или мистическими узорами.

Создание и улучшение

Базовое качество артефактов должно быть как минимум хорошее, отражая стоимость необычного материала из которого такие вещи можно сделать. Они могут иметь те же улучшения что имеют устройства, кроме *фьючеризации* и *детонатора*. Кроме этого для них возможны улучшения которые недоступны обычным устройствам:

- **Магическое**: артефакт имеет магический эффект. Существуют ситуации в которых это существенно, например, когда ведущий напускает на вас зомби, которого можно убить только магическим оружием.

– **Священное:** ведущий накладывает ряд ограничений – создатель такого артефакта должен быть сильным в вере или святым человеком. Практически ничем не отличается от магического, за исключением области применения.

Артефакты могут использовать улучшение, которое требует Сверхъестественная наука без наличие соответствующей фишки, но это ведет к потенциальным осложнениям. Это означает что *Древнее Существо* сковано в нем или он может иметь странный побочный эффект. Например, версия улучшения «Сознательное» для артефактов означает что предмет имеет причудливое сознание или то что он может заботится только о себе и стать опасным для окружающих.

Персональные и редкие артефакты

Персональные артефакты функционируют также как и персональные устройства. Однако, они могут использовать улучшения, требующие «Сверхъестественная наука» или «Сумасшедшая наука» без наличия соответствующих фишек у персонажа (и без дополнительной цены, которая применяется к устройствам), но ведут к осложнениям (смотри выше). Несколько фишек не могут быть применены к одному и тому же персональному артефакту – каждый раз это новый артефакт.

Редкие артефакты функционируют также как и универсальные устройства, но они имеют три улучшения вместо двух и *гарантировано* ведут к осложнениям. Их эффект усиливается временным аспектом, который получает персонаж когда открывает способности артефакта.