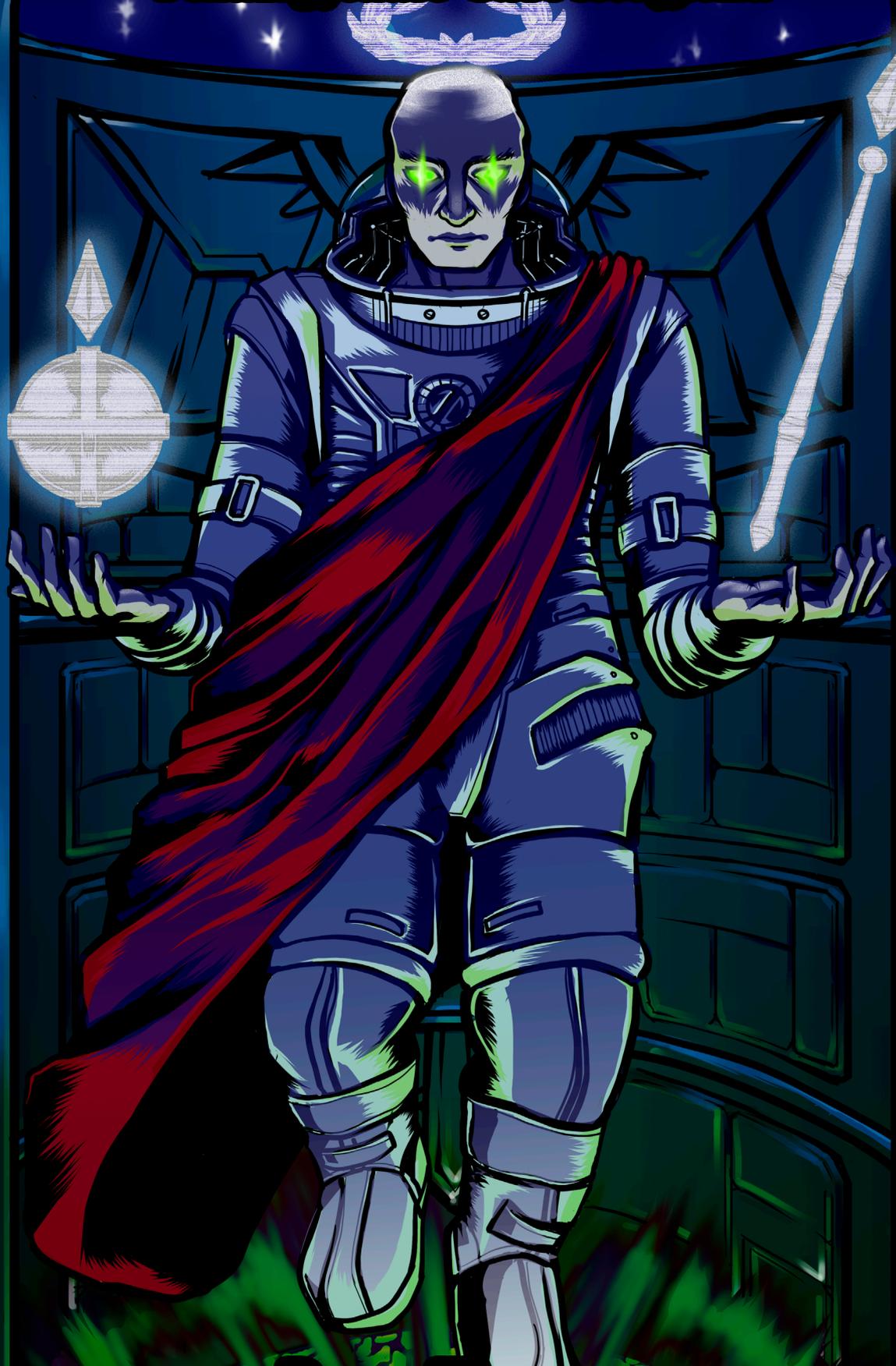


# ПУСТОШИ

Фэнзин русского OSR-сообщества



Выпуск III, пустота

# ПУСТОШИ

ФЭНЗИН РУССКОГО OSR-СООБЩЕСТВА. ВЫПУСК III. ПУСТОТА

**Главный редактор:** Ivan Devyatko

**Выпускающий редактор:** kod\_connect

**Интернет ресурсы:**

- [vk.com/easternlands](https://vk.com/easternlands)
- [vk.com/osr\\_syndrome](https://vk.com/osr_syndrome)
- [vk.com/osrtd](https://vk.com/osrtd)
- [vk.com/pnprpg](https://vk.com/pnprpg)

**Discord-сервер:** [discord.gg/ubQxUs5](https://discord.gg/ubQxUs5)

**Иллюстрация на обложке:**

- Анна Музыка  
[vk.com/dorotheaart](https://vk.com/dorotheaart)

**Внутренние иллюстрации:**

- Сергей Ельчин  
[vk.com/id26295084](https://vk.com/id26295084)
- Yukuka  
[instagram.com/yukuka](https://instagram.com/yukuka)
- fazankot
- kod\_connect

**Электронная почта редколлегии:**

- [barbelognostic@gmail.com](mailto:barbelognostic@gmail.com)

Авторские права принадлежат редколлегии, художникам и авторам фэнзина.

Лицензия, расположенная на последней странице этого фэнзина распространяется на все материалы, за исключением иллюстрации к модулю «Звезда из иного мира» на странице 24.

Фоновое изображение сделано энтузиастом астрографии Нико Карвером и может быть найдено [здесь](#). Оно защищено лицензией CC BY-SA 4.0, что подразумевает возможность коммерческого использования.

Изображение «звезда-иллюзия» взято у художника ICARUSISMART ([Twitter](#)) и может быть найдено [здесь](#). Цифровое изображение не защищено какой-либо дополнительной лицензией и может быть найдено в свободном доступе в сети Интернет. Используйте это изображение в коммерческих целях на свой страх и риск.

Оригинальное изображение, полученное путём объединения астрографической фотографии и рисунка ICARUSISMART, а также его существенной доработкой, выполнено авторской группой «На Острове Куба».

## ОГЛАВЛЕНИЕ

• Колонка редактора .....	02
• Астроимператор Чёрной звезды .....	03
• Звезда из иного мира .....	23
• Станция Iso-54EDr .....	28
• Земля червей .....	32
• Галактика огня .....	35
• Вакуумная амёба .....	42
• d100 пустотных профессий .....	45
• СИНК-псионики .....	47
• Автономный Нейросетевой Терраморф .....	51
• Генератор звёздных скоплений .....	53
• Лицензия .....	59

# КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Очень приятно писать редакторское введение к третьему выпуску фэнзина. Дело, конечно, в том, что третий — это уже не первый и не второй. Надеюсь, солидность объёма, качество материалов и их компоновки покажет, что мы (авторы и редколлегия) сделали не только выводы «фэнзины востребованы», но и многому научились на своих ошибках и указанных нам недочётах. Само собой, разрыв между этим выпуском и предыдущим показывает, что всё шло не слишком гладко. И действительно — как только мы ни спотыкались по ходу работы. У меня даже успел уничтожиться компьютер со всеми материалами на жёстких дисках. Однако, и об этом я и хотел сказать, к тому моменту редколлегия уже значительно расширилась и выпускающим редактором этого выпуска я не являлся, что и позволило уберечь материалы. Посмотрим же, что это за материалы. Кратко и без спойлеров.

Первое, оно же главное, значительную часть выпуска занимает минималистичный неоклон с дополнением, намертво пришитым к нему. Как, наверное, можно догадаться по обложке, посвящён он спорному жанровому сегменту на OSR-сцене — космической научной фантастике. Впрочем, игра не задаёт каких-то жёстких структур и не предъявляет требований к тому, как в неё будут играть — это просто набор хорошо работающих правил, которыми игровая группа должна распорядиться по своему усмотрению. И в этом смысле игра отсылает нас, не побоюсь сказать, к белой коробке.

Россыпью в фэнзине представлены также разные генераторы — от d100 профессий для персонажей игроков и ведущего до полноценного генератора звёздных скоплений. Честно говоря, я люблю генераторы и стараюсь использовать их в своих играх. Но таких таблиц выпущены уже многие тысячи и, наверное, даже десятки

тысяч. Трудно определиться какими пользоваться, а какими нет. Поэтому каждый раз, когда я включаю в фэнзин очередной генератор, существует смутное ощущение, что это никому не надо. Впрочем, остаются два аргумента в пользу того, чтобы они были:

1. я сам ими пользуюсь,
2. они действительно хороши!

Наконец, вас ожидает пара необычных и неожиданных существ. И если с АНТ всё более-менее понятно, то вакуумная амёба должна показаться вам чрезвычайно интригующей. Ну и как главная поддержка игры, в зин оказались включены ещё и целых два модуля. И как будто наши авторы специально поддерживают баланс во Вселенной: один представляет собой мощную инъекцию арт-панка, а второй — так или иначе классический модуль, с которого даже очень хорошо будет начать вашу новую научно-фантастическую кампанию. Какой из них какой — думайте сами.

Я желаю вам приятного путешествия по страницам «Пустошей» и передаю огромную благодарность выпускающему редактору kod\_connect, без которого выход третьего выпуска вряд ли бы был возможен.

*Иван Девятко, июнь 2021*

# АСТРОИМПЕРАТОР ЧЁРНОЙ ЗВЕЗДЫ

РУССКОЯЗЫЧНЫЙ ЛИРИЧЕСКИЙ КОСМОКЛОН ОТ FAZANKOT

Это попытка переноса или переосмысления оригинальных правил "Бог тебе в помощь, чёрный император" за авторством "Ivan Devyatko". При написании этих правил ставились определённые цели - остаться в рамках минимума правил, сохранить возможность записи персонажа в виде строки "статлайна" и самое главное - дать игрокам возможность погрузиться в мир научной фантастики или высоких технологий. Ко всему прочему, мне просто нравится оригинальный "чёрный император" потому я долго не думал, когда мне понадобилась игра с космосом и лазерами в духе старой школы.

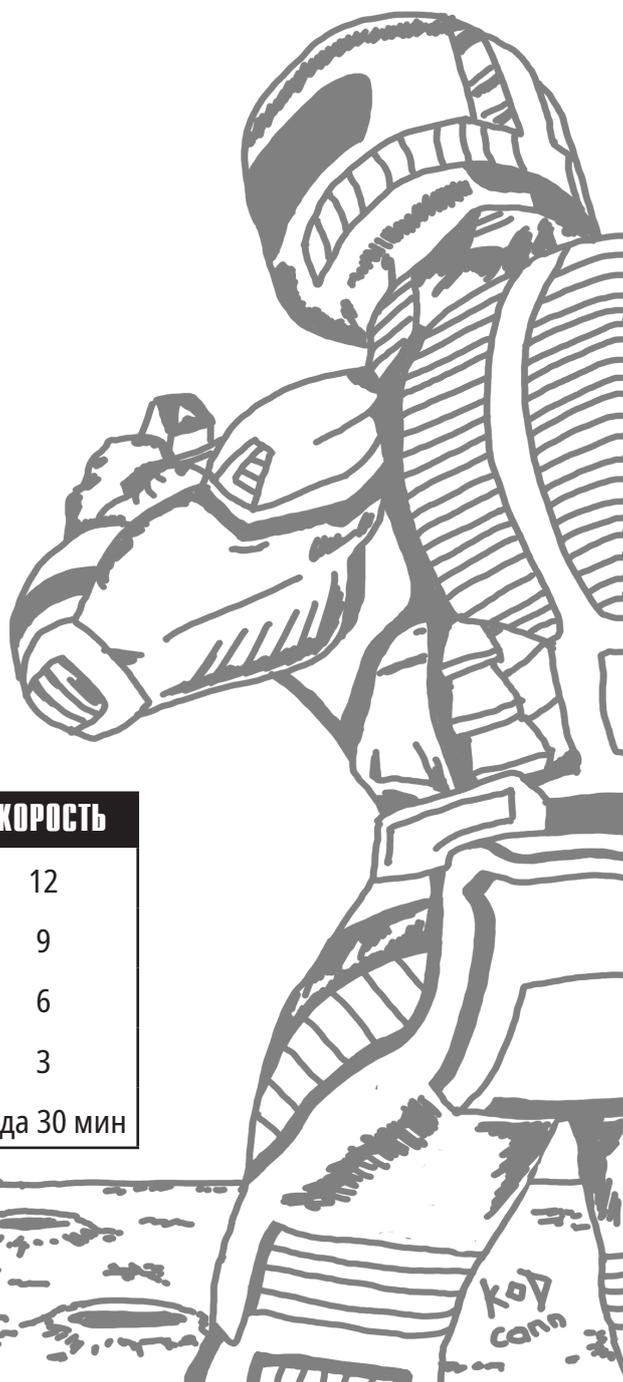
Эта игра предполагает, что вы знаете о принципах игр старой школы. Более того, элементы игры, не описанные в этих правилах, вам понадобится дополнять самостоятельно, и делать это так как вам хочется. Например, время работы фонаря на одной батарееке, количество рационов в день, истощение, вызванное отсутствием питья, время без кислорода, последствия нахождения в космосе в обычной одежде и прочее.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Бросьте полный набор дайсов: d4, d6, d8, оба d10 (понадобится как отдельный результат на каждой кости, так и "процентное" значение), d12 и d20. Запишите характеристики вашего персонажа.

d4	БРОНЯ	ЗАЩИТА	СКОРОСТЬ
1	Без доспехов, простая одежда	9	12
2	Кевларовая одежда	7	9
3	Броня с абеляционными пластинами	5	6
4	Экзодоспех*	3	3

\* Запас кислорода 30 мин



d6	ОРУЖИЕ	УРОН	ПРИМЕЧАНИЕ
1	Ближний бой (кинжалы, виброножи)	d4	Легко спрятать
2	Лёгкое дальнобойное (пистолеты, лазерные пистолы)	d6	-
3	Штурмовое дальнобойное (винтовки, лазганы)	d8	Двуручное, Нельзя двигаться после атаки
4	Тяжёлое дальнобойное (пулемёты, плазмомёты)	d10	Двуручное, -1 к Скорости, Нельзя двигаться после атаки
5	Ближний бой + плазмограната	d4	-
6	Два лёгких дальнобойных	-	Две атаки

d10	ПЕРВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ
1	Набор инструментов механика
2	Компьютер-планшет с набором кабелей
3	Трос 50', мультитул (ножик, пилка для ногтей, консервный нож, штопор, вилка)
4	Молитвослов
5	Термостойкая упаковка со сладким концентратом и пластиковое ведёрко с мукой
6	Электронный замок и три магнитных ключа
7	Налобный фонарь, мультиаккумулятор, зарядное устройство
8	Мощный фонарь (30 футов), 10 однозарядных батареек
9	3d6 кредитов
0	3 упаковки лапши быстрого приготовления, кипятильник

d10	ВТОРОЕ СНАРЯЖЕНИЕ
10	Баллон воздуха на 2 часа и маска для дыхания
20	Трёххвостая кошка
30	Собака. Самая обыкновенная. Она тебя любит
40	Робомул с бесхитростным ИИ
50	100 батареек CR3032 и лазерная указка
60	Бутылка самогона на космических грибах
70	Умные часы с голосовым управлением
80	Ракетный ранец с топливом и максимальным запасом полёта на 12 секунд
90	Робоголубь на радиоуправлении
00	Ржавый антропоморфный робот-слуга

d12	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ
1	Щербатый
2	Одноглазый
3	Шрам на лице
4	Зловещее тяжёлое дыхание
5	Карлик
6	Пугающе высокий
7	Волосы необычного цвета
8	Замысловатая серьга-головоломка в ухе
9	Экзотический внешний вид
10	Заметное родимое пятно
11	Пижонство в одежде
12	Необычайная красота

**d20 ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

- 1 Планетарный фермер-колонизатор
- 2 Планетарный интеллигент
- 3 Житель планеты-свалки
- 4 Дитя забытого аристократического рода
- 5 Орбитал, житель космического города-станции
- 6 Дитя космических кочевников
- 7 Дитя зажиточного астероидянина
- 8 Бывший слуга космических рыцарей
- 9 Член ордена космических рыцарей
- 10 Пасынок деградировавшего города-корабля

**d20 ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

- 11 Дитя разорившегося клана астероидян
- 12 Дитя клана астероидян
- 13 Сирота из-за набегов из космоса
- 14 Сирота с разорённого астероида
- 15 Беглый раб клана астероидян
- 16 Воспитанник храмового флота
- 17 Матрос вольных пиратов
- 18 Беглый раб вольных пиратов
- 19 Странник с далёких звёзд
- 20 Пробудившийся из криосна

**КАЮТА ПЕРСОНАЖА И/ИЛИ ЕГО ПРОФЕССИЯ**

Если вы не желаете, чтобы снаряжение на двух d10 соответствовало конкретной каюте и профессии, можно сделать отдельный бросок d100 для таблицы ниже.

**1-2 Жрец случайных событий**

Ангар мета-дронов. Десятки ячеек, встроенных в стены небольшого ангара, в которых обитают маленькие роботы. В них заложена странная программа жизнедеятельности, а разум защищён ультрасовременным алгоритмом. Периодически роботы вылетают по своим делам (поедание гигантских муравьёв, похищение крови невинных, странные танцы над кладбищами и т.д.) и по возвращению пытаются построить некий предмет посреди ангара, но они ещё ни разу не довели дело до конца, а прототипы были крайне различны и мало на что способны.

**3-4 Ксено-искусствовед**

Арт-объект из странных конструкций и материалов. Со стороны может быть похоже на хлам из засекреченного исследовательского института. Балки, сферы, непостижимые конструкции при детальном рассмотрении начинают вызывать трепет, отвращение, соблазн и т.д. Что, на самом деле, скрывается за этим набором предметов, никому толком не известно.

**5-6 Смотритель космо-маяка**

Бобины с намотанной на них огромной цепью. На конце цепи приварена большая светящаяся огнями металлическая болванка с маленькой дверцей. Внизу болванки приделаны шипы и присоски. Болванка может крепиться к поверхностям и удерживаться продолжительное время. Внутри расположено жилое пространство с первичными удобствами и связью с кораблём по цепи.

**7-8 Врач-косметолог**

Бассейн из магнитной жидкости. Известны чудесные оздоровительные свойства этой жидкости, приготовленной в особом минеральном бассейне из исключительно редкого титаниумного астероида. Трубы и насосы способны выводить жидкости на обшивку корабля и очищать его от ржавчины, космического осадка, и лишних модулей.

**9-10 Космо Палеонтолог**

Бивень терро-мамонта, сорок метров длинной и три-четыре шириной. Сверху на нём выстроены несколько домиков из металлолома. Между домиками проложены воздушные переходы и крепления для корабельных отсеков. То тут то там попадаются подобия скульптур, вырезанных прямо в бивне, но сам бивень почти не пригоден для искусства вырезания на нём из-за своей

внутренней структуры. Корабль имеющий в своём основании великий бивень обладает напористым и мощным характером. Он приведёт команду к ненастьям, но будет гордиться, если экипаж их преодолет.

### 11-12 Космогеолог

Бурильная камера Курбана. Металлический ящик размером с грузовой контейнер, одной стороной открывающийся в открытый космос. Стены толстые и имеют ребристую структуру, как внутри, так и снаружи. При попадании внутрь астероида, из-за закрытых дверей начинают доноситься стоны ужаса и боли, любой кто их слышит готов поклясться, что это кричит камень, когда его внутренности и душу перемалывает в своих жерновах чудовищная железная дева. В награду за это камера оставляет внутри астероидную эссенцию, несущую противоестественные этому измерению мысли, запахи и ощущения того, что из каменной плитки в туалете за вами кто-то наблюдает.

### 13-14 Укротитель зебо-тигров

Вольер с зебо-тиграми. На d8 указано количество зебо-тигров которые могут здесь жить. В данный момент в вольере d4-1 старых, злых и бесполезных тигров.

### 15-16 Физик-оракул

Гипно-радар, выглядящий как трёхметровый маятник, с грузом в виде живого глаза глобо-гипно-червя. Глаз, касаясь, рассыпанного под ним песка, раскачивается и рисует на нём хаотичные узоры. Как и почему он это делает, и каким образом он неразрывно связан с пространством-временем знает лишь мозг червя, плавающий в жидкости планеты океана.

### 17-18 Лаборант нано-пси-желе

Голова гигантской космо-медузы в нано-пси-желе. Причины её нахождения на корабле никому не известны. Несколько странных приборов поддерживают в ней жизнь. Возможно, она способна дать ответы на важные вопросы, возможно она оружие против королей космо-планктона. Но сейчас она просто булькает в своём желе.

### 19-20 Пилот нейроробота

Голова лунного кальмара (1x2 м). Переднюю часть головы венчают пятиметровые щупальца-манипуляторы. Они очень гибки и извиваются даже когда отключены. Для управления щупальцами необходимо установить подключение к голове кальмара. Подключиться можно лишь напрямую к своему головному мозгу, что, конечно, достаточно болезненно. Кальмаровые глаза воспринимают мир иначе, словно глядя из лужи, залитой сверху горящим бензином и неизвестными человеческому мозгу цветами. Иногда кальмаровый разум пробуждается и пытается понять, что же всё-таки происходит, и что ему теперь делать.

### 21-22 Гончар

Гончарная мастерская. Гончарный станок, печь для обжига, сушильная камера и запас глины. Кому вообще нужны горшки в космосе?

### 23-24 Космический гоплит

Десятиметровый рог неизвестного космического существа с тысячами нейронов, которые идеально проводят электрический ток. Рог установлен в особой бронебойной камере и торчит из корабля будто нанизывая космическую пустоту. Внутри концентрируется заряд и когда рог пронзает нечто крупное или важное, заряд вступает в реакцию с кристаллическим веществом рога, вызывая искажения континуума. В тот же миг, резко меняется один из законов физики, заставляя ускоряться, замедляться, светиться, вращаться, вибрировать, превращаться в огромную частицу или телепортироваться нечто находящееся рядом с рогом, вплоть до вашего корабля.

### 25-26 Арктический космоплаватель

Длинный и запутанный коридор-лабиринт, где температура не поднимается выше -20°C. При искусственном нагреве, или если не следить за оборудованием, на всём корабле происходят сверхъестественные события вроде внезапной пропажи предметов, движущихся теней, непонятных фигур в темноте и таинственных звуков. Поговаривают, что это кишки звёздного дракона, замороженного взрывом ледяной звезды.

**27-28 Привратник звёздных врат**

Древние врата, выполненные из неизвестного материала. При желании, их можно активировать и отправиться на планету, на орбите которой сейчас висит корабль (переносится только тело и предметы, которые были на живом существе, а вся одежда и атомные бомбы, переходят в каппа-многотельную реальность). Вопрос в том, сможете ли вы оказаться хотя бы в километре от нужной точки.

**29-30 Философ древних войн**

Древний огромный боевой человекоподобный робот. Три из пяти частей тела меха отсутствуют. В остальных всё ещё текут внутренние жидкости, циркулируя по маслу и топливной системе, древний реактор на неизвестной современной науке основе выделяет крошечное количество энергии, но его тут же забирает себе тело меха. Где-то внутри этих забытых всеми внутренностей теплится смесь из частичек разума робота и всех его пилотов, погибших в тысячах звёздных сражений таких масштабов, что нынешним людям в это просто не поверить. На его обшивке остались следы от огня армад штурмовых кораблей, а микросхемы несут боль смертоносных лучей древнего оружия. Мех уже не может существовать без корабля и его систем поддержки.

**31-32 Астромиколог**

Заполненная торфом и землёй двадцатиметровая ёмкость. Земля в этой ёмкости насквозь пронизана огромной грибницей звёздного гриба. Сам же гриб растёт своей шляпкой в космос, причём обязательно сквозь обшивку, и поглощает при этом энергию космического излучения. Если как-либо раздражать гриб (например огнём или оскорблениями), то гриб скукожится на несколько минут, и, в качестве защитного механизма, выпустит в торф облако спор. Действие спор для каждого отдельного организма всегда индивидуально, но, несмотря на это, существует одна характерная особенность: они всегда привлекают любовь к космосу.

**33-34 Метозколог**

Звёздный отстойник. Конусообразная конструкция, направленная остриём вниз. Стенки её покрыты странным пушистым налётом зеленовато-коричневого цвета. Внутри плещутся нечистоты и грязь, попадающие в отстойник через порталобразную конструкцию в центре конуса из самых грязных и противных мест ближайшей планеты, станции или корабля. Над булькающей массой расположен наблюдательный пункт. Время от времени в жиже отчётливо виднеется свет, мигающий словно азбука Морзе. В этот момент рядом зарождается новая жизнь, в совершенно случайной форме, от цветка клевера и ожившей козюли до галактического ребёнка.

**35-36 Оружейник**

Куча хлама, сваленная у стенок по всей каюте. Похожие на гаечные ключи, ржавое архаичное оружие, садовые инструменты, водопроводные, электрические, кухонные приборы и утварь, куски роботов или машин, упаковки, обёртки от инопланетных конфет и много-много прочего непонятного сборища разнообразных предметов. При долгом и упорном изучении, со знанием дела, в этом многообразии возможно отыскать что-то подходящие для вашей текущей ситуации, но никто, конечно, не гарантирует, что вон та швабра-кристаллическая отвёртка не окажется на самом деле не только отличной ковырялкой в кристаллическом грунте местной планеты, но и переполненным накопителем ядовитых гнилосмол забытой цивилизации или вратами в параллельную вселенную агрессивных звёздных студней.

**37-38 Биомеханик некроклевшен**

Клешневой гигаманипулятор. Составленная из вложенных друг в друга пластин длинная космо-рука, которая извивается под причудливыми углами и выхватывает в чёрной пустоте то, что ей больше всего понравилось. Кабинка зрителя довольно тесная и пропитана масляными смесями. Она постоянно источает грязные мысли клешни-манипулятора. Чего же ей не хватает в этой прекрасной жизни?

#### **39-40 Торговец средств от чесотки**

Круглая светлая комната. В центре расположен овальный стол, а по бокам разложены мягкие потрёпанные пуфы. Любые слова, произнесённые в комнате, обладают молекулярной силой и при нарушении данного здесь слова немедленно приводят к хроническому зуду в случайной части тела.

#### **41-42 Служитель бассейна духов**

Куполообразное помещение с четырьмя колодцами, наполненными тёмной жижой, в которой переливается пурпурная энергия. Колодцы таят в себе космодухов - великих монстров туманности, схлопнувшейся в пустоте миллион лет назад. Почему и как духи оказались тут - они отказываются отвечать. Периодически длинные, ужеобразные, светящиеся тела вылазят в космос бесконечно длинным спагетти и ловят там духов косморыб.

#### **43-44 Безумный учёный**

Идеальная эхо-сфера, не соприкасающаяся с кораблём, но всегда парящая рядом в пределах одного двух метров. Гладкая зеркальная поверхность отражает свет и не позволяет всмотреться в небольшие искажения, которые проходят рябью по поверхности сферы. Попасть внутрь можно лишь когда сфера сама этого захочет, а счастливец в тоже мгновение оказывается в том месте, в котором по своему непостижимо и непредсказуемому разуму, сфера решила должен находиться персонаж, будь то огонь поверхности звезды или райская планета. Затем по прошествию небольшого времени счастливика возвращает обратно. Повезло кому-то жить в такой.

#### **45-46 Бионавт**

Лиловый метавирм. Гигантский зверь десяти метров в высоту въелся в ваш корабль. Снаружи он похож на рыбу ежа, раздутую от страха. Внутри же тёплый и мягкий дом, где лишь иногда воняет кислыми соками, и стены покрыты плиткой-чешуёй. Пасть, торчащая снаружи весело клацает тысячами маленьких зубьев при виде объектов в космосе, и иногда отрыгивает разноцветные газы.

#### **47-48 Теплофизик**

Линейный антиускоритель алометонов. Это тридцатиметровая труба, напичканная магнитами и датчиками. Она генерирует поток алометонов и тормозит их для выделения тепла, обычно используется как крупногабаритный обогреватель. Медленные алометоны продолжают свой путь с отрицательным ускорением и немного охлаждаются пространство, по которому летят.

#### **49-50 Удильщик космо-планктона**

Ловушка, предназначенная для космического планктона. Множество сетей под высоким напряжением и дешёвые клейкие приманки-ловушки собирают на себе космический планктон. Последний попадает в отсек через огромную дыру в космос, которая может быть закрыта ржавой nano-шторкой. Отсек, который располагается в носовой части корабля, функционирует, если планктон вообще есть в этом районе космоса.

#### **51-52 Навигатор**

Мачта, изготовленная из древнего космического дерева. Т-образная, с пси-энергетическими флюгерами, направленными соответственно розе звёздных ветров. Парусов нет уже очень давно, но корабль без мачты будет лететь в половину медленнее. На самом вершине мачты закреплена кабинка, из которой можно обозревать окружающий безжизненный и абсолютно пустой космос.

#### **53-54 Эко-программист**

Мозги обезьян-гигантов с напечатанными на них микросхемами. Десятки разнообразных трубок качают разноцветные жидкости для охлаждения, питания и потоков информации. Интерфейс представлен в виде больших кнопочных пультов, при взаимодействии с которыми на мозги подаются гормоны. Те, в свою очередь, вызывают различные эмоции в остатках сознания обезьян. Результатом является программный продукт - приложение, способное помочь справиться с проблемой так, как оно было запрограммировано с помощью эмоций и чувств.

**55-56 Звукооператор**

На внешней обшивке установлены тысячи антенных решёток, они перекрываются, переплетаются, и почти всегда установлены друг на друге. Сотни метров проводов и кабелей растянуты между ними, соединяя антенны. Вся система постоянно принимает различные неопознанные сигналы, напоминающие странную музыку. Настройка прибора происходит исключительно вручную, тряской и перемещением вверх и вниз различных антенн. В целом, музыка довольно необычна и уникальна.

**57-58 Часовщик сложных часов**

Невероятно точные ядерные часы. Огромный шкаф, который показывает время с точностью до 10 в степени -59 секунды. При попытке перенести часы или подключить к ним извне, они с вероятностью 91% вызывают временной разрыв и 9% разрыв селезёнки ответственного за это существа.

**59-60 Дантист**

Огромный зуб космического кита. Он занимает почти всю комнату и на нём живёт кариесная тля, которую никогда нельзя окончательно уничтожить. Если оставить её без присмотра, она может начать есть зуб или мутировать в кариесного вредителя, способного передвигаться по вентиляции в поисках чьих-то зубов. Зуб кита прекрасен и вызывает сложные философские вопросы или эстетические чувства, говорят ему даже можно поклоняться.

**61-62 Кладовщик**

Огромный склад с десятками залов и переходов. Никто не может сказать уверенно, что тут точно находится. Поговаривают, что в дальних комнатах живут короли космокрыс.

**63-64 Подводный пастух**

Огромный чан с водой и гидрошлем с трубкой. На глубине пяти метров растут несъедобные водоросли, но на них живут водные черви, из которых можно выделить сок, смешав его с водой из чана и зрачками пираний, что прячутся под водорослями, возможно получить неплохой черви-уксус.

**65-66 Ксенопсихолог**

Оживший мета-глаз. Пятиметровая глазница направлена с борта корабля в космос. Внутри него пучки кабелей-нервов ведут к огромному шкафу, заполненному колбами и палочками, которые принимают и распознают сигнал. Глаз не сообщает о том, что он увидел в пустоте космического хаоса. Но может посылать полунамёки тем, кто обладает схожими с ним интересами и разделяет его мнение по основным вопросам, да и если этот кто-то просто неплохой парень или сексапильная девушка.

**67-68 Вакуумный гадалщик**

Палатка-шатёр посреди отсека. Повсюду разные странные медальоны и загадочные предметы. На столе стоит огромный куб-предсказатель. Ходят слухи, что при должном уважении к космосу и кубу, тот покажет будущее одного человека в день. Однако это опасный предмет, он может показать и правду, и вымысел, или даже привлечь внимание звёздного пожарителя.

**69-70 Кок**

Печь, на которой висит толстый наночугунный котёл. Внутри постоянно варится суп. Раз в месяц она становится достаточно съедобной для потребления в пищу. Требуется периодического ухода и регулирования жидкости, минералов и содержания. При регулировки приобретает различные свойства и эффекты. Если процесс варки будет прекращён или количество супа в котле уменьшится настолько, что станет видно дно - суп потеряет свои свойства (в том числе и съедобности). Что бы их вернуть, в нём необходимо сварить нечто с поистине секретным рецептом.

**71-72 Технолог-пищевед**

Полукруглое помещение с удобными лавочками и столами. Посередине стоит большой прибор с вытянутым вперёд основанием, на конце которого находится направленная вниз конусообразная голова аппарата. По небольшой лесенке можно забраться к верхней части аппарата, где находится биоприёмник. В него можно загрузить любой биоматериал или нечто хотя бы отдалённо на него похожее. В ито-



ге, после протяжного и неприятного звука с конуса вылезает жидкая серовато-коричневая паста. На вкус и запах она однородная и невыносимо безвкусная. Однако съедобна. Возможно, с помощью настройки аппарата и подбора ингредиентов, даже в самом плохом качестве, получится создать нечто питательное и не противное.

### 73-74 Ксеногенетик

Прозрачные чаны с зеленоватой жидкостью облеплены массивными, напоминающими электрические сталактиты приборами и датчиками, они установлены так, что некоторые опускаются внутрь чанов. В жидкости с периодами в несколько дней или недель зарождается нечто похожее на живую субстанцию. Постепенно оно растёт, обретая черты различных существ, но почти никогда не проживает после рождения дольше одного-двух дней.

### 75-76 Служитель священного купола

Прозрачный купол, выпирающий в открытый космос. Многие космоплаватели считают космос священным или по крайней мере верят, что в куполе они заметнее для своих божеств. Поэтому тут часто совершаются космические ритуалы, вроде глотка вакуума в честь 42 и 137 дня в космосе, общекомандного еженедельного воя на корабельного пса или кота, отдраивания заляпанных стёкол купола от жирных следов пальцев и губ, а также особого, традиционного праздника корабля.

### 77-78 Наводчик-артиллерист

Ракетная шахта глубиной семь метров. Здесь в изобилии расположены разнообразные системы очистки, подачи топлива, шланги с реагентами, а также наблюдательная платформа и электрические кабели. В далёкой-далёкой межзвёздной

войне, древняя ракета, неожиданно для всех, обрела самосознание благодаря экспериментальному управляющему блоку. После запуска она не захотела погибать и самостоятельно вернулась в шахту. Ракета имеет некоторое свободное пространство внутри корпуса и всё ещё может перемещаться, но отказывается покидать пятидесятиметровую орбиту корабля. К тому же ракета имеет определённое своеволие, хоть и не обладает большим объёмом вычислительной мощности.

### 79-80 Механик бульмашин

Система старых, покрытых слоем ржавчины чанов, соединённых трубками. Сложно сказать, что в них происходит, однако без работоспособности хотя бы половины механизмов, корабль отказывается лететь. С потолка капает тяжёлый, тёплый рассол. Повсюду высокая влажность и духота. Разные чаны имеют разную температуру, а по ночам, внутри, постоянно скрежещет кто-то таинственный.

### 81-82 Лунный апиолог

Соты космо-пчёл. Множество моноширинных ячеек из странной слизи покрывают все стены. Космо-пчёлы любят собирать всё, что считают подходящим для производства своего мёда на различных планетах и местах. Результат при этом может выйти очень странным. Кроме того, нужно постоянно следить, чтобы матка не родила новую и не устроила тем самым войну, а сами пчёлы не улетели для создания нового улья.

### 83-84 Квази-спектрометрист

Спектрограф на высоких квази-полях. Тысячи зеркал и призм горой установлены в торообразном помещении. Периодически по ним пролетает луч бесконечного медленного лазера. Если поместить предмет в центр тора, цвет лазера изменяется, а на управляющий экран начнёт выводиться информация об этом предмете. Обычно данные содержат количество молекул в предмете или дней, когда рядом с предметом пролетала пылинка каюты с номером 1378 или сколько раз за прошедший день на неё чихнули.

### 85-86 Инженер-манипулятор

Транспитальное устройство заряда драгоценных камней. Хаотичное нагромождение проводов и кабелей, комками свисающих со всех сторон. Странные манипуляционные устройства, напоминающие смесь щипцов, клешней, зажимов и игл.

### 87-88 Шаман диких астероидян

Тридцатиметровый астероид изрезан внутри сетью тоннелей, вырытых десятки лет назад личинками молеобразных квази-муравьёв. Внутри никто не живёт. Но издаваемый тут звук, расходясь по тоннелям, переплетаясь и вибрируя от металлических стенок астероида. Получающаяся в результате удивительная музыка, влияет на разум - расслабляет или возбуждает всех, кто рядом. Звук остаётся даже если вокруг астероида лишь вакуум великого космоса. А иногда кажется, что даже сами духи межзвёздной тьмы окутывает гигантский орган, чтобы послушать трогающие душу звуки.

### 89-90 Киберкалеоптрохакер

Широкие трубы из прозрачного закалённого стекла, объединяют между собой несколько старых ёмкостей с облупленной краской. Трубы и ёмкости заполнены похожими на скарабеев металлическими жуками, которые сделаны вымершей инопланетной расой. Жуки непрерывно общаются и обмениваются информацией, не переставая перемещаться в нужном им направлении. К ёмкостям и трубам подключены насосы и интерфейсы современных компьютеров, позволяющих взаимодействовать с этим чуждым биороботкомпьютером. Но надо понимать, что результаты работы программ противоестественны человеческому пониманию и природе.

### 91-92 Космический бард

Похожее на фортепьяно устройство украшено барельефами с танцующими кабаре инопланетными красотками. Внутри у него установлена ловушка для тёмной материи способная концентрировать её в специальных ёмкостях. От устройства идут трёхметровые вибрирующие струны. Если

**97-98 Программист-философ**

Чёрный шкаф длиной пять метров, усеян сотнями зелёных и красных мигающих светодиодов. Из него слышен шум и потрескивание. В нескольких местах установлены приёмники нано-перфокарт которые в изобилии разложены рядом. Внутри шкафа установлены чудовищно сложные логические схемы из звёздных плазматических ламп. Единственные программы которые может обрабатывать данный вычислительный блок это философские проблемы: верно ли что космос окружает нас а не мы окружаем космос? Кто определяет что есть мир для диких рогатых инопланетян, горы которые их окружают или они сами которые их не могут пересечь?

**93-94 Фермер астероидных улиток**

Ферма астероидных улиток. Часть фермы должна быть расположена с внешней стороны корабля. Улитки бывают крайне голодны и агрессивны.

**95-96 Агроном**

Фрукт с далёкой планеты, выросший до размеров большой каюты. Кожура толстая и прочная, не пропускает воздух и сдерживает большие потоки радиации. Внутри постоянно пахнет сладковатой гнилью, а на стенах растут отростки в виде стеблей и маленьких версий этого фрукта. На вкус они похожи на гнилое мясо с нотками плесени и мяты. Фрукт может разрастись по всему кораблю и будет его защищать (или поглощать). Может начать расти и на живом существе. Возможно, обладает разумом.

**99-100 Мачтовый электрик**

Стометровый металлический шпиль торчит из корабля. На него намотаны километры древних ржавых проводов. Вокруг шпиля скапливается туман, состав, цвет и свойство которого зависят от того, через что пролетает корабль: атмосфера планет и комет, туманности, ионосферы звёзд, отрывки космических тварей. Внизу, под шпилем, в комнате обслуживания, расположены сотни рычагов и генераторов, подающих энергию на шпиль.

**ПРИМЕР ЛИСТА ПЕРСОНАЖА**

Придумайте своему персонажу имя и цель, основываясь на выпавших результатах. Зафиксируйте количество атак (одна или две, если у него два оружия) и то что у него одна КХ (кость хитов, это уровень), в виде строки или любым удобным вам способом.

Тогг, Удильщик космопланктона, 1 КХ  
Защита 4, Скорость 5, 3 хита, 1 атака (d8, лазерная винтовка)

# БИТВА

## 1. ИНИЦИАТИВА

Все бросают d10 + Защита. Далее все действуют в порядке от наибольшего результата к наименьшему.

Чем менее защищён участник боя, тем раньше он действует.

## 2. АТАКА

Для попадания по цели вычислите для неё Целевое Значение, по формуле (Защита Цели + Ваша КХ). Бросьте d20 — результат меньший или равный Целевому Значению считается успешным попаданием.

Например, чтобы попасть по Лазерному циклопу с Защитой 9, персонаж с 1 КХ должен выбросить 10 и меньше на d20.

Атака в ближнем бою, во время сражения, возможна только оружием ближнего боя.

## 3. ПОВРЕЖДЕНИЯ

Результат броска повреждений вашего оружия вычитается из хитов цели. Если хиты падают до нуля или меньше — существо умирает.

## 4. БОЕВОЙ ДУХ

Если после первой смерти на своей стороне монстры оказались в меньшинстве, то ведущий бросает d10. Если результат меньше количества монстров, то они остаются в битве, если больше — убегают. Такой же бросок надо сделать, когда нападающих осталась половина или меньше от первоначального числа.

Ведущий может и иногда должен давать модификатор боевого духа монстрам, от -7 для тупых или фанатичных существ, до +7 для жалких ничтожеств.

## 5. УКРЫТИЕ

Если персонаж закрыт на 50% или больше, чем-то, что может выдержать хотя бы одно попадание, он считается находящимся в укрытии со стороны конкретного нападающего, и получает -3 к броне.

Обычно, если персонаж в 100% укрытии, он не может атаковать дальнобойным оружием и передвигаться после атаки.

## 6. БОЕПРИПАСЫ И МАГАЗИНЫ

Всё дальнобойное оружие, кроме импровизированного, архаичного и экзотического, имеет боеприпасов на 6 выстрелов в одном магазине. Перезарядка занимает один раунд.

При стрельбе с двух лёгких оружий в каждой руке, оба оружия считаются одним оружием с двумя атаками и одним магазином (на 6 патронов). Таким образом, патроны в этом магазине будут заканчиваться быстрее, и перезарядка потребуется чаще.

Более быстрый расход боеприпасов может означать, что стрельба с двух рук менее прицельная и требует больше выстрелов.

Альтернативный способ подсчёта боеприпасов предлагает не считать каждый патрон в обойме и полагать, что патроны в магазине закончились при выпадении на броске атаки 18 или больше, что подразумевает слишком большой или наоборот крайне аккуратный расход боеприпасов персонажем. С получением 5 и 10 уровня это значение при броске, можно увеличить на 1.

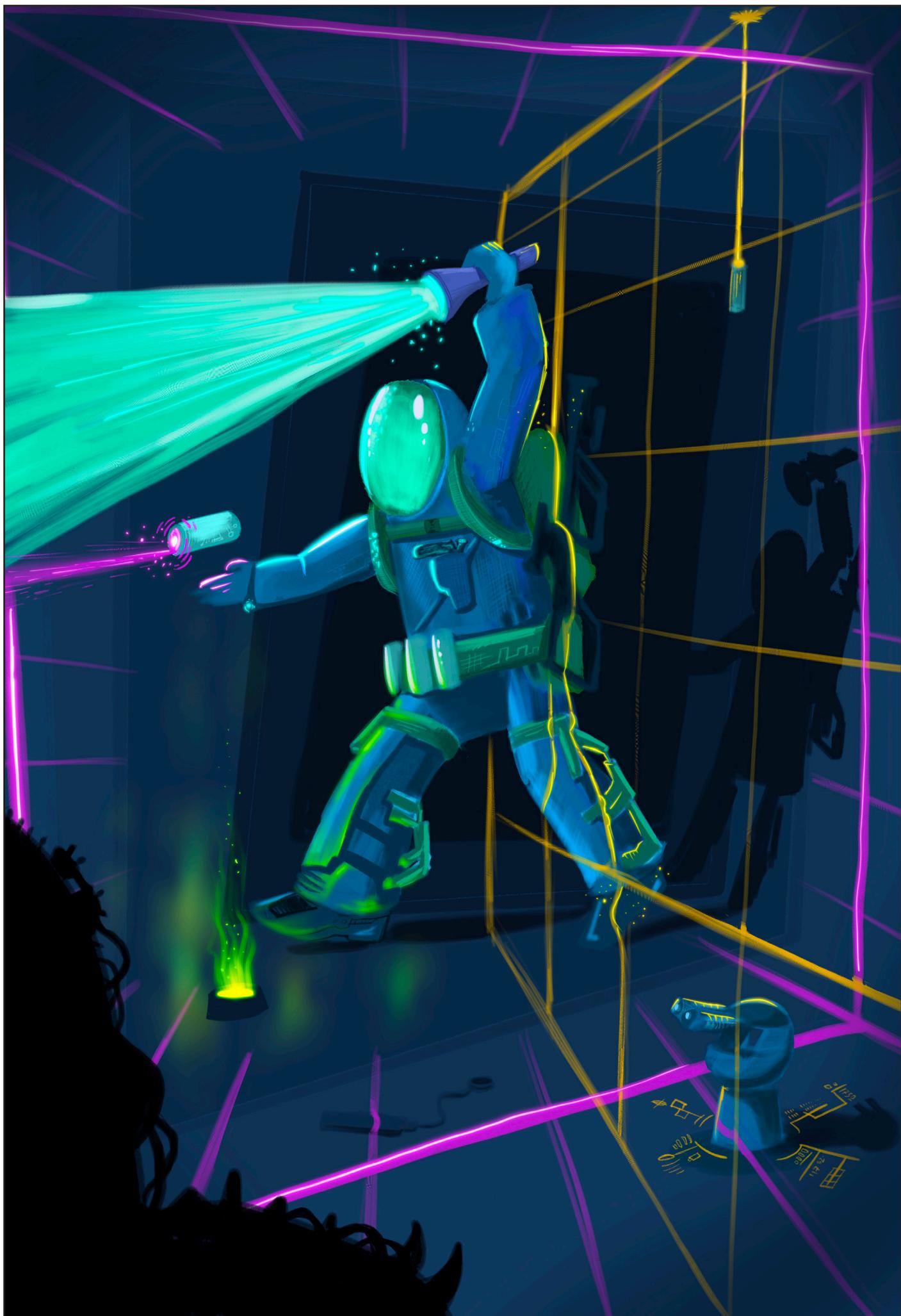
## 7. ГРАНАТЫ И ВСЁ, ЧТО НА НИХ ПОХОЖЕ

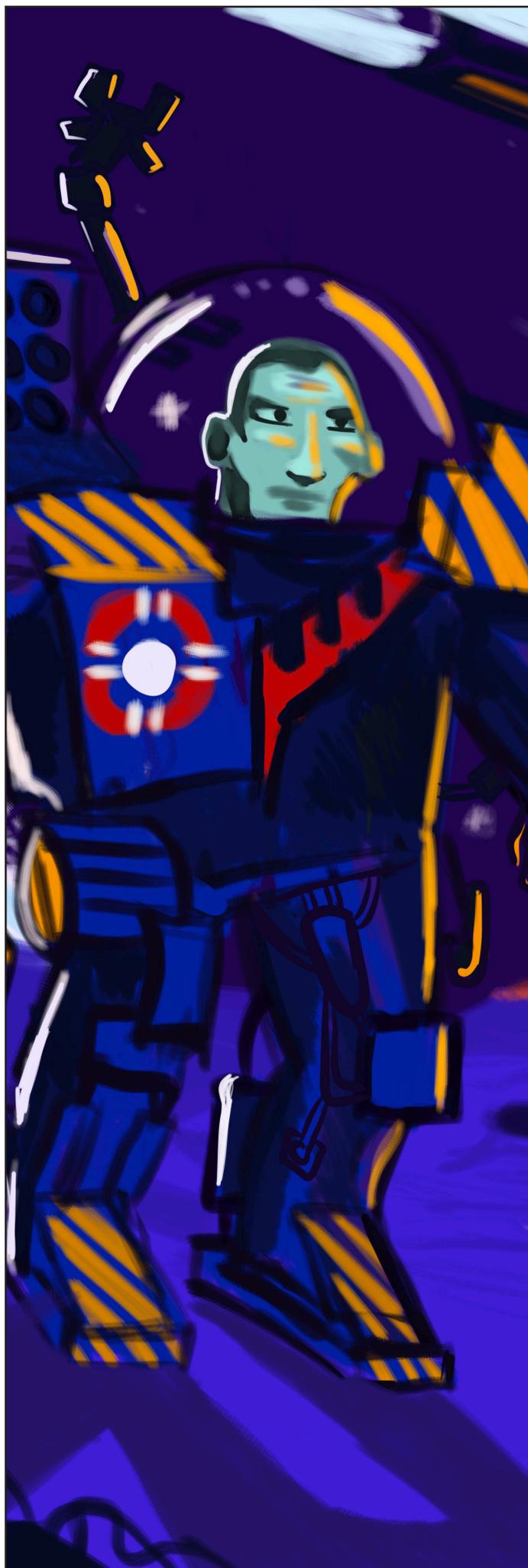
При попытке броска гранаты, требуется проверка брони, в случае провала персонаж понимает, что не в состоянии сделать точный бросок и теряет действие. Опционально, при выпадении 18 и больше на проверке брони, граната оказывается в пяти футах от персонажа в направлении цели и активируется как обычно.

При взрыве, все существа получают урон равный их защите + отрицательная кость урона, например Защита (5) - d4. Особо сильные взрывчатые вещества могут обладать положительной костью урона.

## ЛЕЧЕНИЕ

После окончания энкаунтера все хиты персонажей и монстров восстанавливаются. Окончанием энкаунтера считается, когда все решения по столкновению уже приняты и самого столкновения нет. То есть погоня за убегающими — считается продолжением столкновения. Так что обратить





врага в бегство — это само по себе большая награда. В художественных произведениях не так часто вырезают целые селения монстров, чаще — противник бежит с поля боя.

Некоторые монстры в ваших играх могут иметь атаки, урон хитам, от которых восстанавливается спустя время или с помощью специальных правил.

В качестве альтернативы, вы можете взять классическое восстановление хитов после отдыха на определённое значение. Но помните, здесь персонажи слабее чем в других играх старой школы. К тому же вы потеряете некоторых дух этой игры.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ

### 1. ТРЮКАЧЕСТВО И БЕСШУМНОСТЬ

Все подобные вещи проще делать, когда ты в лёгкой броне. Поэтому попытка подкрасться бесшумно, попытка спрятаться, плавание, лазанье, прыжки — всё это делается броском, успех которого зависит от брони. Чтобы преуспеть, нужно выбросить на d20 число меньше или равное  $\text{Защите} + \text{уровню персонажа}$ .

Но и не забывайте, что в космосе никто не услышит крик.

### 2. СПАСБРОСОК

Чтобы избежать неприятных последствий, необходимо на d20 выбросить число меньше или равное  $\text{уровню персонажа} + 4$ .

### 3. ИСТИННЫЕ АРТЕФАКТЫ ЗАБЫТЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ И ИНОПЛАНЕТНЫХ ИМПЕРИЙ

В качестве магии могут использоваться любые заклинания из OSR-совместимых систем. Заклинания представляют собой поистине невероятное и непостижимое устройство в виде небольших приборов или огромных обелисков. Прибор может как иметь ограниченный (возможно, однократный) заряд, так и быть многократным, но в последнем случае может быть использован лишь раз в 12 часов. Чтобы успешно использовать прибор, игрок должен выбросить на d20 число меньше или равное  $\text{Уровню персонажа} - \text{уровню заклинания}$ .

нения в приборе). Если вы используете специальность, и она идеально подходит к данному прибору, при проверке умножьте свой уровень в четыре раза.

## СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ. ОБМАН И УБЕЖДЕНИЕ

При необходимости определить результат убеждения или угрозы, ведущий обращается к основным пунктам:

### УГРОЗА, ВЫГОДА, ОТНОШЕНИЯ, БОЕВОЙ ДУХ, ПРОФЕССИЯ

При необходимости определить результат обмана, ведущий обращается к другим пунктам:

### ВОЗМОЖНОСТЬ СКАЗАННОГО, ОТНОШЕНИЯ, ВЫГОДА, ПРОФЕССИЯ

Если обман сочетается с угрозой, дополнительно оцените пункт "угроза" и добавьте его в сумму.

Каждый пункт оценивается ведущим как 0 или +/-1(в крайнем случае +/-2), если в сумме ведущий получает 2, предложение или обман считается успешным, если 1, ведущий сообщает игрокам(если они могут это понять), что объект взаимодействия колеблется и ему необходимо нечто дополнительное, будь то гарантия, уверенность или деньги. 0 или меньше считается провалом действия.

Если вы не готовы отказаться от случайности при определении результата социального взаимодействия, сделайте бросок d4+ суммарный модификатор, при 4 или больше считайте, что игрокам всё удалось, на 3 объект взаимодействия колеблется.

### ЗАНУДНОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ КАЖДОГО ПУНКТА

**Угроза:** Считает ли существо, что персонажи в данный момент представляют для него серьёзную угрозу, или наоборот он верит что сам представляет угрозу для персонажей?

Угроза должна быть заявлена или обозначена для данного разговора.

Помните, что угроза зачастую имеет нега-

тивное влияние на будущие отношения и может вести к ответным действиям.

**Выгода:** Предложение персонажей ведёт к получению выгоды или преимущества для объекта уговора или обмана? Или предложение персонажей не только ничего не предлагает и не дарует никакой косвенной выгоды, но и вызывает большие неудобства или опасность при согласии с ним?

**Отношения:** В каких отношения персонажи находится с объектов взаимодействия?

**Боевой дух:** Имеет ли значение боевой дух существа в данной ситуации?

**Профессия:** Обладает ли договаривающийся персонаж профессией помогающей ему в этом или наоборот мешающей.

**Возможность сказанного:** На сколько возможно то что говорят игроки? Для данного существа и в данных условиях.

## КОСМОС И ТЕХНИКА

### 1. СПЕЦИАЛЬНОСТЬ

Для традиционного фэнтези средних веков или нового времени, можно легко обойтись персонажами крестьянами или пилигримами, которые в равной степени обладают различными навыками для выживания, охоты, поиска следов, строительства домов, укладки камня, базовой грамотности и множеством других навыков гармонично выглядящих для среднего человека тех времён. Если мы собираемся перенестись в далёкое будущее, мы всё ещё можем играть подобными персонажами-универсалами если, например, наш сеттинг предполагает деградирующее сообщество на обломках былой цивилизации. В таком случае персонажи будут прямо ограничены в своём взаимодействии со сложными устройствами, подобно персонажам средних веков взаимодействующими с древними магическими артефактами или библиотекой короля-волшебника. Однако, если вы хотите нечто в духе Star Trek или Star Wars или любого сеттинга, предполагающего сложные устройства как часть жизни человека, вы невольно столкнётесь с вопросами - а может ли мой персонаж написать программу для вон того дрона? Рассчитать

силу гидроудара, если раскалённая магма прорвётся в подземный ледник? Взломать дверь в пульт управления погодного оружия? **В этом случае вы можете дать персонажу специальность, написав её перед или после его имени.** Таким образом это поможет рефери и игрокам определить его способность взаимодействия и знания об этом мире.

Ловец космопланктона вероятно провёл много лет в космическом пространстве, и знает что-то о том, как прожить в дальних космических перелётах. В тоже время, механик-бульмашин обладает компетентностью в сложных механических или гидравлических устройствах и может, например, понять, как устроить диверсию во вражеском санузле или резко увеличить температуру в масляных ваннах босса ломадроидов.

Специальность должна помочь создать уровни взаимодействия и новые подходы к решению задач, стоящих перед игроками, но никак не запрещать идеи или заводить персонажей в жёсткие русла, если хакер хочет играть на древнем музыкальном инструменте найденном на базе космокорабов или попробовать вытащить червя паразита из мозга напарника с помощью меха-хирурга - пожалуйста! Пусть думает, описывает и догадывается. Ко всему прочему, ваш сеттинг может предполагать очень щадящий к знаниям интерфейс устройств, чтобы даже неграмотный мусорщик с кладбища космокораблей мог справиться с управлением лазерного танка или использовать медицинского робота.

## 2. КОРАБЛЬ

Если, как в большинстве научно-фантастических игр о космосе, вы решаете, что у вашей команды должен быть космический корабль для путешествия между заброшенными станциями и городами-астероидами, вы можете воспользоваться генератором кораблей.

Каждый из персонажей получает свой собственный отсек корабля, здесь он будет жить, спать и переносить тяготы космической жизни. Из всех отсеков составля-

ется целостный корабль. Игрокам лучше зарисовать его в схематическом виде, что позволит лучше понимать происходящее внутри корабля.

Кроме кают игроков у любого корабля есть служебный отсек, где находится двигатель, реактор и пульт управления. При желании и по согласованию с рефери эти важные части можно распределить по отсекам и каютам персонажей.

**В обычном случае реактору необходимо топливо для движения, а управление кораблём максимально простое, и требует лишь голосовых команд или нескольких кнопок.**

Если персонаж игрока погибает, новый персонаж приходит жить в каюту\отсек старого. Не волнуйтесь, если его специализация далека от идеальной для этого отсека, это придаст живости и разнообразие игре.

Корабельное оружие, в обычном случае, почти никогда не используется и есть только у военных флотов далёких крупных империй. В большинстве случаев, корабельный бой - это абордажи, тараны, манёвры, уклонение, захваты и обманы корабля противника.

**Количество костей хитов корабля равно количеству его отсеков, а скорость и защита 12 минус количество отсеков.**

Если хиты корабля становятся равными половине его максимума хитов, служебный отсек корабля выходит из строя и перестаёт принимать команды управления. Для экстренного восстановления работы служебного отсека требуются удача и системные усилия экипажа.

Кроме того, корабли имеют разные, часто уникальные для локальных мест модули и дополнительные возможности.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонажи начинают с 1 КХ. За каждый растраченный кредит персонаж получает 1 единицу опыта. Накопив (2000 x текущее значение КХ) единиц опыта, персонаж получает ещё одну КХ. Каждая новая КХ позволяет бросить d8 и прибавить результат к текущему и максимальному значению хитов. С каждым пятым КХ персонаж получает дополнительную атаку (+1 атака при 5 КХ и т. д.).

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### 1. СЛУЧАЙНЫЕ ТАБЛИЦЫ В ПРАВИЛАХ

На Рефери лежит немалая нагрузка, связанная с взаимодействием игроков и окружающего мира. Правила и модули старой школы часто содержат таблицы, создающие удивительные и интересные ситуации при этом снимая с рефери немалую ответственность. В нашем случае, такие таблицы внутри правил выглядят громоздкими. Хотя будет очень здорово, если рефери при подготовке к игре создаст несколько таблиц, так как сочтёт нужным. Однако, если вы как рефери этого не сделали и внезапно задумались о том, как сейчас поживает старая кошка вашей бывшей жены, а игроки тем временем разработали и реализовали план как засунуть бессмертное космическое божество-сущность в биоприёмник аппарата по производству питательной пасты, вам может понадобиться помощь.

Если происходит что-то, что требует некой реакции мира, желательно не предвзятой и интересной, можно воспользоваться табличкой ниже. Бросок d6 подойдёт для рядовых взаимодействий, будь то эффект ловушки или случайный предмет внутри космического буйка. Бросок d10 поможет в более опасных или экзотических ситуациях, например при обыске кишок живой космо-акулы. Помните, однако, что определять вредное ли это воздействие или полезной, большое или малое, и прочие качества, всё ещё предстоит рефери на основании обстоятельств. Также вам не никто запретит добавить + или - модификаторы к броску так как вы сочтёте нужным.

d10	d6	Случайная таблица случайностей
1		Нечто приводящее в ужас
2		Нечто категорически опасное
3	1	Нечто совершенно обычное
4	2	Связанное с космосом
5	3	Связанное с нанесением урона
6	4	Связанное со Скоростью
7	5	Связанное с Защитой
8	6	Связанное с Профессией
9		Связанное с давней мечтой персонажа
10		Полезное в текущей ситуации

### 2. КЛАССИЧЕСКАЯ НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

Для привычных битв космических кораблей, достаточно выбрать броском d6 оружие для корабля по таблички оружия для персонажа, считая, что корабль может иметь два "одноручных" или одно "двуручное оружие", а гранаты считаются миной или торпедой и занимают одну "руку".

Если вам не по душе представленные выше профессии или содержание кают, и хочется чего-то более обычного, вы можете использовать представленные ниже специальности и каюты, выбрав их либо самостоятельно, либо отдельным броском d10. При желании и по согласованию с рефери, каюты могут содержать иные предметы, более близкие к вашему сеттингу или вашим желаниям.

### АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СПЕЦИАЛЬНОСТЬ/КАЮТА

#### 01 Учёный физик

Радар или иной прибор, предназначенный для обнаружения и анализа космических аномалий. Обнаружение и анализ происходит за счёт процесса создания других аномалий. Компьютер-лаборатория для проведения небольших экспериментов над материалами и сложными устройствами. Лаборатория не обладает предохранителем и кнопкой экстренного отключения, так как приспособлена к работе в экстремальных условиях и с профессионалами наивысшей квалификации.

**02 Наёмник**

Огромный пустой оружейный шкаф-анализатор со встроенным компьютером. Он идентифицирует и анализирует различное вооружение. В процессе анализа и проведения тестов оружие может изменить свойства, выйти из строя, вызвать хозяина или совершить иное неожиданное действие.

**03 Солдат**

Физические тренажёры и искусственные стимуляторы мышц. Небольшой тир с мишенями (виртуальный или физический). Заложённая программа тренировки и тренажёры предназначены для инопланетного вида и могут неверно интерпретировать физические показатели. Тир был вывезен с необычной научной лаборатории и предлагает странную систему оценки попаданий, а оружие часто ведёт в нём подозрительно.

**04 Учёный биолог**

Пустая оранжерея, приспособленная к самым различным растениям с самых экзотических мест космоса. В нее заложена программа наиболее благоприятного содержания растений, от чего её самоуправление часто входит в конфликт с системами корабля. Лаборатория с колбами, ретортами и микроскопом для анализа и идентификации биологических веществ, имеет не самую надёжную систему безопасности.

**01 Хакер**

Каюта оборудована мощным компьютером, занимающим треть пространства. В данный момент в компьютере отсутствует центральный процессор или другая важная часть, не позволяя работать и на десятую долю от его мощности. Искусственный интеллект, заложенный в компьютер повреждён и не до конца адекватен.

**06 Медик**

Реанимационный кабинет для проведения операций. Кварковый томограф способный анализировать болезни и внутреннее устройство биологического объекта. Томограф - экспериментальный прибор и все побочные действия неизвестны.

**07 Инженер**

Станок для изготовления деталей и частей механических устройств. Станция проверки и создания электронных схем. Произведена инопланетным учёным. Процесс создания и программирования скрыт от глаз владельца.

**08 Менталист**

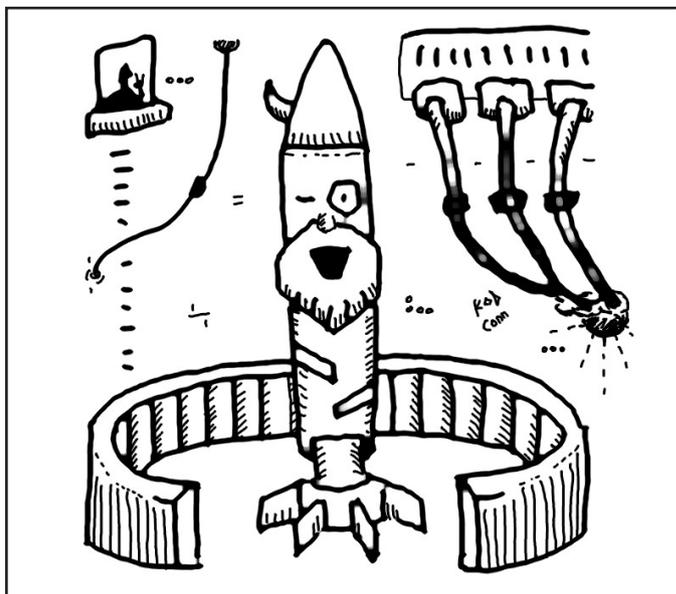
Предмет напоминающий огромный ловец духов обладает незримой, важной и неизвестной оккультной функцией. Место для восстановления и медитации, сквозь которое возможно общение и проникновение в реальность космических духов.

**09 Шпион**

Радар для наблюдения за космическим пространством и поиска кораблей противника. Система оптической и физической деконструкции, способная скрыть от чужих глаз собственный корабль, однако её применение может привести к самым непредсказуемым последствиям вроде исчезновения частей корабля или кого-то из пассажиров.

**00 Жрец**

Молельная комната с алтарём по центру, дарующая просветление и связь с высшими силами. Алтарь был вырван из лап еретиков осквернителей или диких инопланетян и приведён в подобающее состояние, однако скверна всегда требует особой внимательности.



### 3. ОБЛЕГЧЕНИЕ ИГРЫ

Если вы уже устали от страха игроков за жизни их персонажей, хотите реализовать интересные игровые идеи, требующие долгой жизни и пребывания персонажа в мире, но не готовы расстаться со свободой игр старой школы. Тогда, смело используйте эти альтернативы смерти персонажа.

Но помните, что каждая такая "смерть" должна отнимать у персонажа нечто привычное, закрывать многие старые пути, даровать новые, оставляя при этом некое ядро персонажа, состоящее из привычки к нему игрока.

Если хиты персонажа опускаются до нуля, игрок выбывает из игры до момента, когда персонажи выйдут из боя или доберутся до относительно безопасного места. Тогда выбывший персонаж возвращается. Игрок вводит факт, как персонаж смог избежать гибели, а ведущий - как персонаж смог добраться до этого места. Перед тем как войти в игру, игрок должен сделать спасбросок удачи и смерти, после чего ведущий делает бросок d20 по таблице гибели.

При успешном **спасброске удачи** игрок выбирает три предмета, которые у него остаются, при провале - один предмет.

При успешном **спасброске смерти** игрок выбирает дважды (можно выбрать один вариант несколько раз), при провале один раз:

- Игрок может запретить 3 варианта из таблицы гибели.
- Игрок может отказаться от выпавшего варианта, и потребовать переброс.
- Игрок, вместо выпавшего, может выбрать соседний вариант в таблице.

Существует два типа ограничений, первый - отсутствие конечности, что влечёт очевидные ограничения взаимодействия с миром, или снижение скорости при движении или взаимодействии с чем-то.

Второй тип ограничений - это панический страх чего-то. Если персонаж пытается преодолеть свой страх, он должен пройти спасбросок или стать недееспособным на d4 минуты, пока не будет приведён в чувства дружественным существом.

### ТАБЛИЦА ГИБЕЛИ

#### 01 Отсутствие ног

Вы можете отыскать киберпротезы, разного качества и свойств. Альтернативно вы могли бы юрко, но медленно ходить на руках или костылях. Да и, в конце концов, в невесомости это самая ненужная часть тела. Не правда ли?

#### 02 Отсутствие рук

Приспособить обрубки или крюк-протез к определённому оружию, поискать мастера имплантов. Зато, теперь, не страшно совать их в разные места или драться в ближнем бою.

#### 03 Отсутствие пальцев

Что можно вставить или вырастить на месте пальцев? Или выбрать жизнь без возможности использования мелких предметов?

#### 04 Отсутствие ушей

Ничего не слышно, кроме вибрации своих костей. Зато не так страшно услышать громкие или пугающие звуки.

#### 05 Отсутствие носа

Ну, знаете, запах не очень-то и нужен в приключениях в космосе.

#### 06 Отсутствие глаз

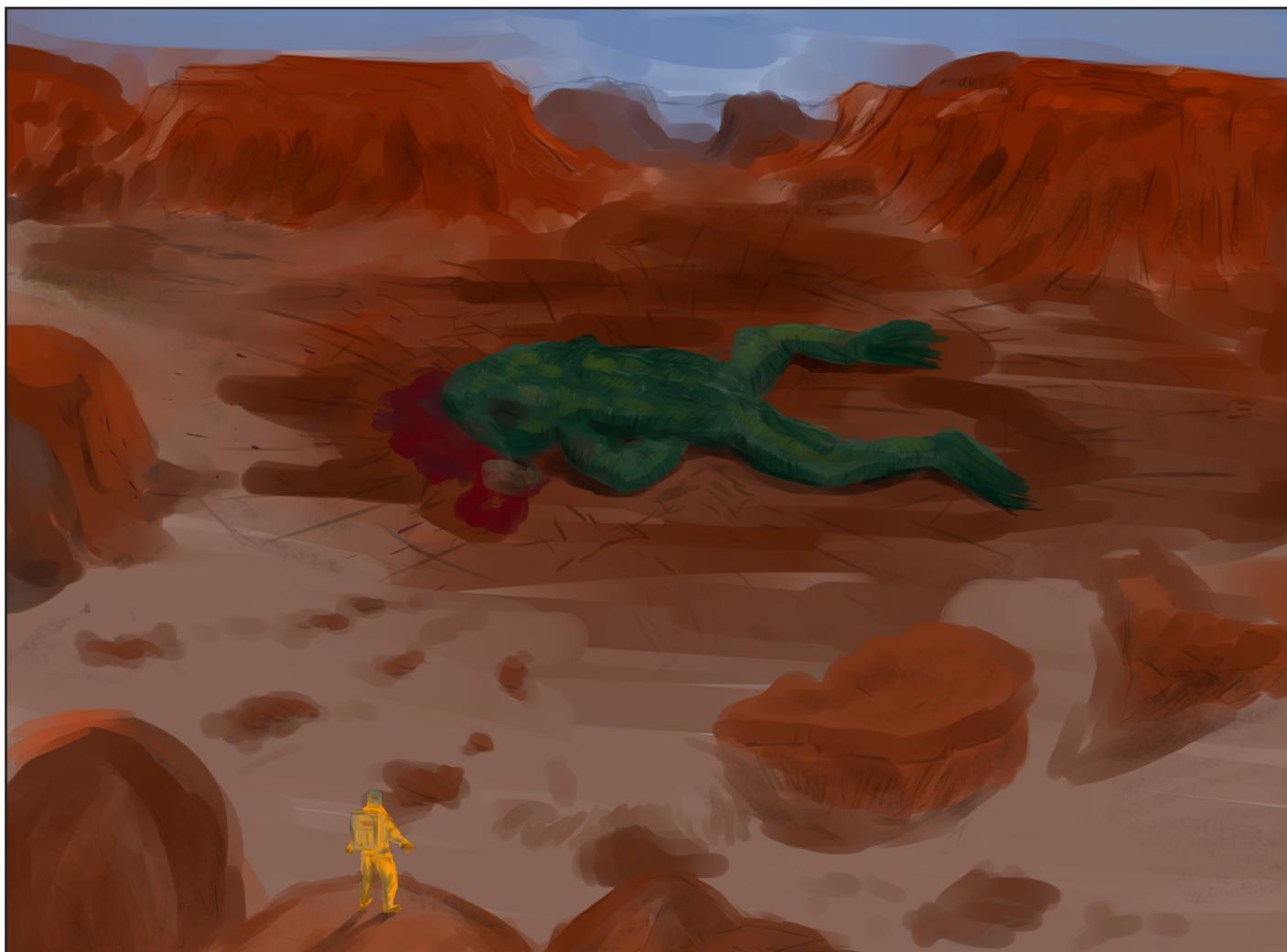
Зато у вас осталось при себе всё остальное. Возможно ли научиться видеть третьим глазом или завести инопланетного питомца, нашёптывающего на ухо, что же происходит вокруг?

#### 07 Отсутствие языка

Кроме отсутствия речи, без языка вам будет ещё и сложно что-либо жевать. Сможет ли заменить язык, например, червь паразит, вгрызающийся в культуру?

#### 08 Отсутствие лица

У вас не очень приятный, ужасающий других видок. Можно прикинуться не человеком или заменить лицо робоустройством или настоящим роботом?



**09** **Отсутствие половины мозга**

Думать при этом будет непросто, совсем не просто. Зато в голову теперь сможет поместиться что-то получше мягкого куска плоти. Например, инопланетная слизь или турель? Эй, подожди-ка, а может вот ты поделишься своим мозгом!?

**10** **Страх роботов**

Страх проявляется при разговоре с роботом дольше пары фраз, при близком взаимодействии или непосредственном физическом контакте. Автономные машины зло, может всё заменить плотью, или... хотя бы, обтянуть кожей?

**11** **Страх живых существ**

Страх проявляется при разговоре с живыми существами дольше пары фраз, при близком взаимодействии или непосредственном физическом контакте. Плоть слаба, живые слишком непредсказуемы, противны своей слизью, слюной и другими выделениями.

**12** **Страх космоса**

Страх проявляется при выходе в открытый космос, при видах космоса, при близком к космосу нахождении. Лучше будет выколоть себе глаза, чем видеть эту проклятую пустоту, спрятаться в самой глубине корабля.

**13** **Страх закрытых пространств**

Страх проявляется, если персонаж знает, что пространство, в котором он находится меньше или равно 5x5 футов. Внутри психобоксов жуть и мрак. Но попробуй отыскать целый мир внутри самого себя.

**14** **Страх открытых пространств**

Страх проявляется, если ваш персонаж знает, что пространство, в котором он находится в данный момент больше чем 20x20 футов. Проще закрыться в самом себе, но может существуют и иные пути?

**15** **Страх оружия дальнего боя**

Страх проявляется если персонаж использует такое оружие, если осознаёт, что из-за него такое оружие наносит урон, или если получает урон от такого оружия больше или равный 3+ уровень персонажа. Нельзя брать это в руки, есть ли способы использовать его иначе?

**16** **Страх оружия ближнего боя**

Страх проявляется если персонаж использует такое оружие, если осознаёт, что из-за него такое оружие наносит урон, или если получает урон от такого оружия больше или равный 1+уровень персонажа. Нельзя брать это в руки, есть ли способы использовать его иначе?

**17** **Страх брони**

Страх проявляется если персонаж использует броню (кроме укрытий), или толстую одежду, да, скафандра тоже касается. Есть ли альтернативные способы защиты?

**18** **Страх элемента своей профессии**

Страх проявляется при использовании важного элемента своей профессии. Например, часов для часовщика или рыболовных сетей для рыбака и т.д. Возможно это повод что-либо поменять или открыть нечто новое в своей профессии?

**19** **Страх яркого света**

Страх при ярком свете. Например, фонариком поднесённым вплотную к лицу. Есть ли пути раствориться темноте?

**20** **Страх темноты**

Страх проявляется, когда ваш персонаж оказывается в темноте или в очень тускло освещённом месте. Гореть, но не сгорать.



# ЗВЕЗДА ИЗ ИНОГО МИРА

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОТ РЕДАКЦИИ «НА ОСТРИЕ КУБА»

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Это приключение написано для Old School Essentials и рассчитано на персонажей 1-2 уровня, характеристики монстров можете найти в книжке.

Если вы хотите прочитать только само подземелье, вам на страницу 24. Если вас интересует небольшая предыстория и возможный крюк, то читайте с начала. Загадки в этом подземелье рассчитаны на то, что у персонажей ограничено время и они будут стараться подойти к решению с умом. Идти напролом тоже можно, но, если применить такой метод ко всем проблемам, персонажи рискуют не уложиться в отведённые минуты и остаться внутри навсегда.

## НАЧАЛО

В деревне Хроновка в последнее время всё не очень гладко. То тесто не всходит целый день, то молоко скиснет прямо на плите, то младенцы родятся со старческими лицами... Сплошные хлопоты! Староста деревни, Гораций Седовласый, нанимает персонажей для решения этой проблемы. По его мнению, всё дело в древней каменной постройке на холме недалеко от Хроновки - последнее время она начала ярко светиться разными цветами, особенно это заметно ночью.

Гораций смог убедить деревенских, что это нормальное природное явление, указав в одной из своих книг на северное сияние, и они успокоились, однако он прекрасно понимает, что эти события взаимосвязаны и просит персонажей сходить на разведку.

## ГОРАЦИЙ СЕДОВЛАСЫЙ

Старик с длинными седыми волосами, за что и получил своё прозвище. Ходит в шёл-

ковых мантиях тёмных цветов с заплатками в виде звёзд. Скрывает своё волшебное прошлое.

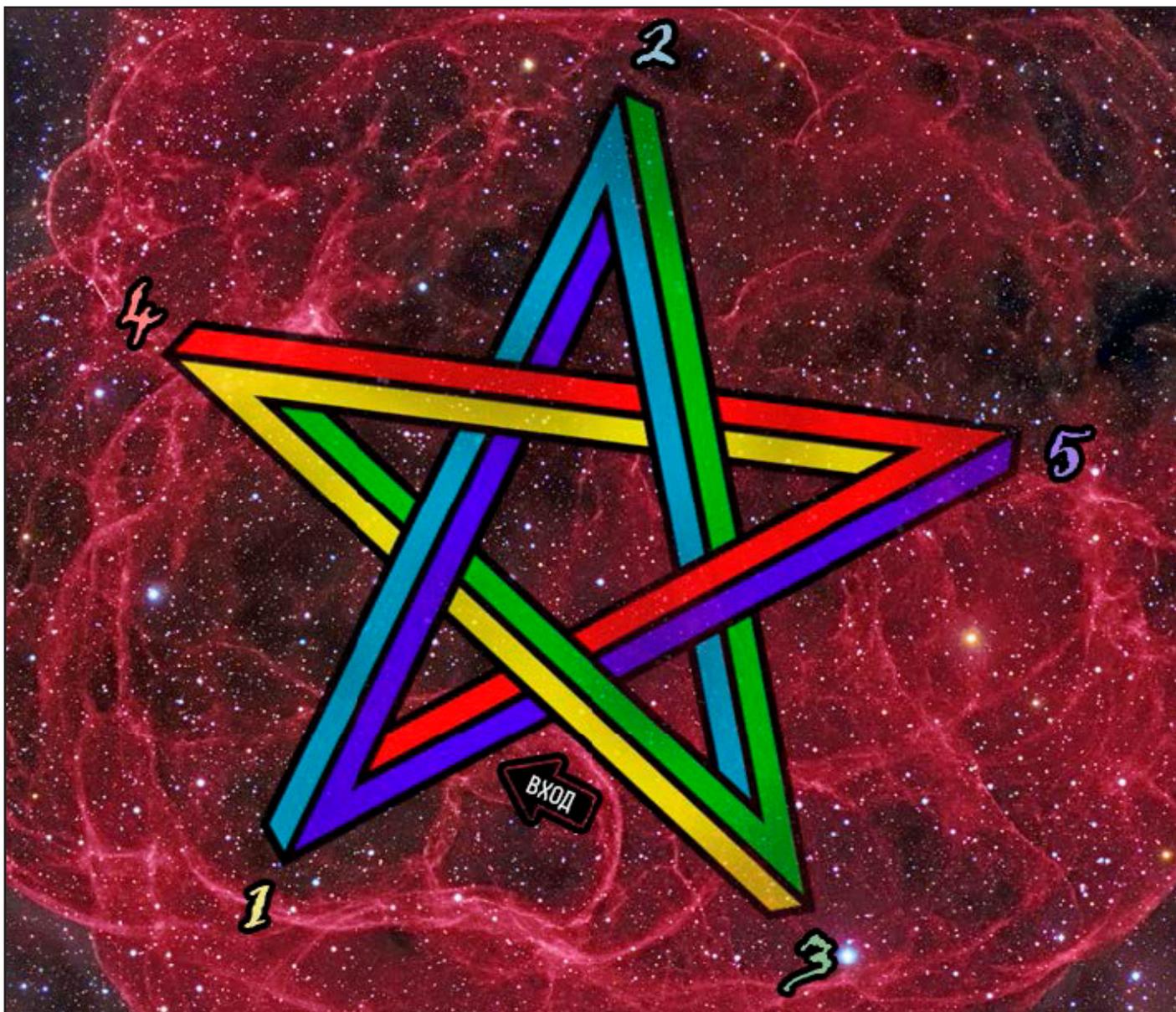
## ХОЛМ

До места можно добраться пешком за 15 минут. Придя на место, персонажи увидят угловатую одноэтажную каменную постройку, над которой даже днём свет переливается яркими красками. Обойдя всю конструкцию, можно понять, что она сделана в форме пентаграммы (без круга), подметить отсутствие окон, а также обнаружить единственную железную дверь, ведущую внутрь. Гораций сопровождает партию и перед тем, как персонажи зайдут, он окликнет их и даст факел:

«Стойте! Прежде, чем вы зайдёте внутрь, я хочу рассказать вам о том, что может ждать вас. Легенды гласят, что в этой звезде время и пространство работают не так, как обычно. Если пойти назад, то можно обернуть время вспять, а если задержаться там надолго, то можно потеряться и не вернуться обратно! Возьмите этот факел. Когда наступит момент, он загорится. На него не действуют законы этого места и он поможет вам понять, сколько времени прошло. Вам надо вернуться до того, как он прогорит, иначе вы рискуете остаться внутри навсегда.»

## ФАКЕЛ ТОЧНОГО ВРЕМЕНИ

Выглядит, как обычный факел, но немного более длинный. Горит 15 ходов. На него не распространяются правила по времени, связанные со Звездой.



## ВНУТРИ

- Все, кто проходят через дверь, оказываются на Вневременном Плане. Все, кто проводят здесь более 15 ходов, теряют связь с реальностью и не могут вернуться обратно.
- Ширина коридоров составляет 10', длина 60', высота 10'.
- Стены вырезаны из чёрного гладкого камня, если к ним поднести огонь, то начинают переливаться всеми цветами радуги.
- Двери выполнены из того же материала, но от них не отражается свет. По умолчанию входные двери закрыты, но не заперты, а выходные заперты, но открываются при выполнении определённых условий.
- Если группа идёт вперёд, то время идёт как обычно. Если группа идёт назад, то время отматывается обратно с такой же скоростью, как если бы оно шло вперёд.
- При отматывании времени назад уничтоженные объекты не восстанавливаются, однако повреждённые возвращаются в исходное состояние. Таким образом, догадливые игроки могут воскрешать недавно павших сопатриотов.
- Когда партия передвигается по подземелью, им кажется, что все повороты горизонтальны, однако на самом деле при проходе дальше они меняют ось гравитации.
- После того, как партия пройдёт из комнаты дальше, дверь, которая вела в неё, закрывается, а предыдущая открывается.

**d4 СЛУЧАЙНАЯ ВСТРЕЧА**

- 1 Темпоральные Орки, d6
- 2 Внезапный Дух Времени
- 3 Астральные Гоблины, d4
- 4 Парадоксальная встреча

**ТЕМПОРАЛЬНЫЕ ОРКИ**

Орки из лесного племени недалеко от Хроновки. Решили узнать, что находится внутри звезды, зашли, но не смогли выйти. По истечении 150 минут стали жителями Вневременного Плана - перестали стареть и обрели способность телепортироваться, правда, пока что только случайным образом.

**Появление:** В воздухе открывается портал, из которого выпрыгивает весёлая ватага.

**Характеристики:** как у обычных орков.

**ВНЕЗАПНЫЙ ДУХ ВРЕМЕНИ**

Исконный житель Вневременного Плана, выглядит, как материализовавшееся северное сияние. Поприветствует персонажей на давно забытом языке Древних. Если его не поймут, то вздохнёт и улетит. Если поймут, то поболтает, расспросит персонажей о том, как они здесь оказались, может дать подсказку для одной из комнат и улетит.

**Появление:** Сияние от факела начинает обретать размытую гуманоидную форму. **Характеристики:** как Wraith, но без особенностей Нежити.

**АСТРАЛЬНЫЕ ГОБЛИНЫ**

Гоблины, которые жили на Холме до создания Звезды. Загадочные строители телепортировали их на Вневременной План, в котором они неплохо освоились, научившись телепортироваться по своему желанию.

**Появление:** Из ниоткуда появляется небольшая свора гоблинов и с криками бросается на персонажей.

**Характеристики:** Как у обычных гоблинов, но когда получают урон, то могут телепортироваться в любую свободную видимую клетку в радиусе 30'.

**ПАРАДОКСАЛЬНАЯ ВСТРЕЧА**

На персонажей нападают они же сами!

**Появление:** Свет выхватывает несколько приближающихся силуэтов, идущих по направлению к партии. Когда они подходят ближе, становится понятно, что это точные копии персонажей, но без факела. Видя группу, они бросаются на неё.

**Характеристики:** Как у персонажей, но текущее здоровье в 2 раза меньше максимального (минимум 1 hp).

**КОМНАТА 1**

Квадратная комната 30' x 30' x 15'. На противоположной от входа двери расположены большие часы с циферблатом и вставшими стрелками, рядом мелом кто-то нарисовал схему часов с другим положением стрелок. Посреди комнаты расположена узкая винтовая лестница, ведущая вверх и вниз за пределы комнаты. Если идти вверх, то часовая стрелка будет двигаться вперёд, а если вниз, то минутная будет двигаться назад. Лестница продолжается бесконечно, за пределами комнаты пустота с сиянием далёких звёзд.

**Условие открытия двери:** Стрелки на часах соответствуют нарисованному рядом циферблату. Когда персонаж «ставит» своим путешествием стрелку на правильное место, лестница приводит его в комнату. Как только дверь будет открыта, Факел Точного Времени зажигается.

**Лут:** Циферблат можно снять. Стоит 500 зм, весит 100 монет.

**КОМНАТА 2**

Квадратная комната 30' x 30' x 20'. В центре комнаты находится клетка с **желатиновым кубом**, внутри которого виднеется скелет человека, сжимающий что-то сверкающее (серебряный ключ) в одной из рук, а также кубок. У противоположной от входа двери есть замочная скважина. Когда персонажи заходят внутрь, включается громкий таймер, останавливающийся через 10 секунд. По истечении этого времени скважина закрывается на заслонку.

**Условие открытия двери:** вставить ключ в скважину и повернуть.

**Силовое решение:** Заслонку можно сломать, пройдя проверку Силы и потратив 1 ход.

**Решение при помощи интеллекта:** После драки с кубом можно уйти из комнаты, а затем побежать обратно, откатившись во времени назад. Так они появятся в начале комнаты с ключом в руках, открытой скважиной и нетронутым кубом.

**Лут:** Серебряный кубок, украшенный драгоценными камнями. Стоит 300 зм, весит 20 монет.

## КОМНАТА 3

Прямоугольная комната 25' x 15' x 30'. В центре комнаты стоит стеклянный аквариум с ярко-зелёной жидкостью (кислота, 1дб урона при касании), возле одной из стен расположена большая каменная петля до потолка, если на неё встать и идти, то персонаж не будет падать вниз. Движение по петле ускоряет течение времени в комнате. На противоположной входу двери

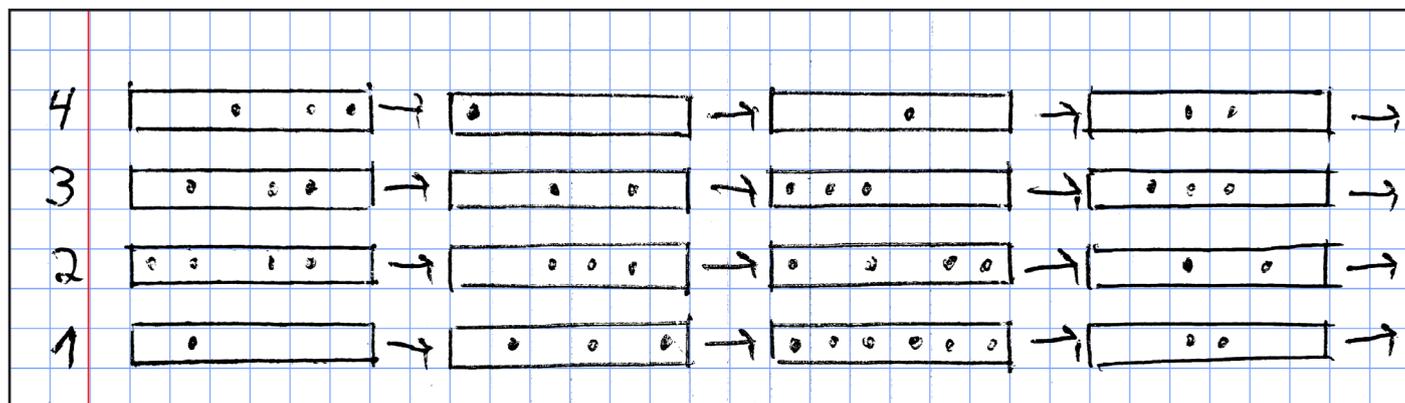
виднеется грубое отверстие, если приглядеться, то с другой стороны вставлено что-то металлическое (ручка). Рядом с дверью лежит небольшой чёрный куб из твёрдого шершавого материала. Если потрясти, то внутри слышится стук (ручка для этой стороны). Куб можно кинуть в аквариум, жидкость начнёт шипеть и очень медленно будет растворять его.

**Условие открытия двери:** вставить ручку в отверстие и использовать по назначению.

**Силовое решение:** Куб можно расколоть за две успешные проверки Силы, каждая из которых занимает 1 ход.

**Решение при помощи интеллекта:** Процесс растворения куба можно ускорить, встав на петлю и начав бегать по ней. В какой-то момент куб растворится, и у невнимательных персонажей ручка (разъедающаяся за 10 секунд) упадёт прямоком в кислоту. Если персонажи достанут ручку до того, как от неё ничего не осталось, можно побегать по петле в обратную сторону, отремонтировав все повреждения.

**Лут:** Обломки куба можно продать за 100 зм, весят 50.



## КОМНАТА 4

Куб 30' x 30' x 30' Группа входит в комнату и обнаруживает себя на уступе, после которого пустота. Посреди этой пустоты мелькают каменные столбы, которые то появляются, то снова исчезают. Через 4 ряда столбов виден выход. Стены в каждом ряду украшены гобеленами, на которых изображены невиданные ландшафты и существа, существование которых в Материальном Plane невозможно (пример - гуманоид с

тремя головами, одна старая, одна молодая, у третьей нет лица). Столбы появляются каждый раунд, затем исчезают и появляются в другом месте. Всего они могут появиться в четырёх рядах на шести местах, расстояние между каждым местом и каждым рядом - 5 футов, что позволяет допрыгнуть до следующего ряда либо прямо, либо по диагонали. Выше показана схема по рядам, 1 - самый близкий к группе на старте, 4 - самый дальний. После прыжка столбы меняются, поэтому надо выбрать

конечную точку заранее. Если на ней столба не окажется, прыгавший персонаж улетает вниз в пустоту и навсегда теряется в Вневременном Plane.

Дверь на другой стороне открыта.

**Решение:** проследить за изменением столбов, понять, на какие и когда надо прыгать.

**Лут:** Каждый гобелен весит 30 монет, а стоит 100 зм. Всего их 8.

## КОМНАТА 5

Круглая комната диаметром 30' и высотой 15'. Вдоль стен расставлены книжные стеллажи, рядом с выходом расположен стол, за которым сидит Гораций Седовласый. В руках он вертит песочные часы, его стол заставлен горой книг, а рядом с ним лежит его книга заклинаний, исписанная за века, что он провёл здесь. Именно его эксперименты привели к тому, что в деревне стали происходить временные аномалии. Если у персонажей остался Факел Точного Времени, то он вскакивает из-за стола, потому что не ожидает увидеть артефакт, без которого нельзя покинуть это место, и попытается уговорами, обманом или даже силой забрать его. Если же Факел не на виду, то он не будет обращать на персонажей никакого внимания.

**Библиотека:** Персонажи попали в библиотеку культа Времени, построенную много веков назад. Только жители Вневременного Плана могут читать их, остальным кажется, что буквы в книге хаотично перемещаются и меняются. В книгах содержится мудрость, которую разум смертных не может постичь (Спасбросок Магии с штрафом -5, провал разрушает разум - персонаж впадает в тяжёлое безумие, а его ментальные характеристики опускаются до минимума. В случае успеха персонаж узнаёт о невероятном факте, меняющем картину мира, а его Мудрость повышается до максимума). Дверь за спиной Горация открыта для всех, кто провёл в Звезде меньше 15 ходов и у кого есть горящий Факел Точного Времени. Если он поймёт, что персонажи не принадлежат этому плану, то он в отчаянии нападёт на них.

**Характеристики:** Волшебник 5 уровня, в книге есть все заклинания 3 уровня и ниже. Подготовленные (если вы играете по OSE):

1. уровень - Magic Missile, Read Magic
2. уровень - Invisibility, Mirror Image
3. уровень - Fireball

При сотворении заклинания Magic Missile в цель летит книга, а не волшебная стрела. При сотворении заклинания Fireball вместо огненного шара над областью открывается портал, из которого начинают сыпаться книги.

**Силовое решение:** Убить Горация.

**Интеллектуальное решение:** Убедить Горация сменить направленность его экспериментов с «Как сбежать отсюда» на что-то более созидательное. Например, «Как вырастить кактус в библиотеке». Кто знает, чем это обернётся для деревни, но на какое-то время проблему это решит.

**Лут:** Устилающий пол библиотеки ковёр весит 500 монет, а стоит 1000 зм. Правда, Гораций не будет рад расставанию с ним.

## ВЫХОД

Персонажи видят дверь, которая выглядит так же, как и входная. Когда партия выходит, то видит за углом звезды самих себя, проходящих инструктаж Горация.

## ВОПРОСЫ ДЛЯ МАСТЕРА

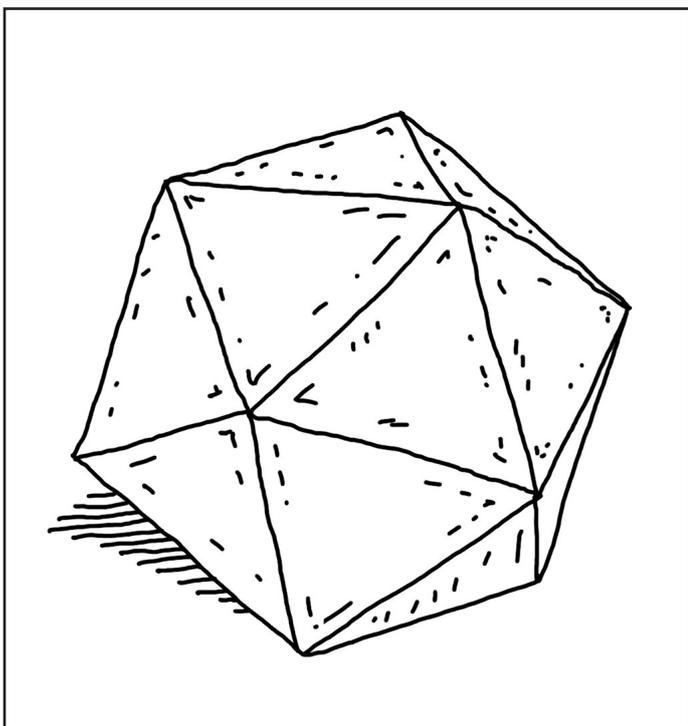
1. Как Гораций оказался заточён в подзелье и почему при этом является старостой деревни?
2. На что злятся копии персонажей из Парадоксальной Встречи?
3. Кем и с какой целью была возведена Звезда?
4. Кто оставил меловой рисунок циферблата в первой комнате?

# СТАНЦИЯ ICO-54EDR

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ОТ АНОНИМУСА

Во время чтения и вождения этого приключения вам понадобится икосаэдр — обычный кубик d20. Без него будет крайне сложно сопоставить топографию местности и сами локации.

На планетоидной станции Ico-54EDr, которую местные жители называют просто Ико, двадцать лет назад произошла революция. Корпорация WotC — Workers on the Ceres — поставила зверские тарифы на жилье и еду. Но работники станции изгнали своих хозяев из Солнечной Системы, и разработали собственный свод законов. Теперь закон и порядок наводит ДОРС, то есть Дивизия Охранителей Революции Свободы. Теперь услуги и товары здесь получают по особым универсальным билетам, которые издаёт Распределительный Центр. В целом они ничем не отличаются от обычных галактических денег, кроме курса обмена валют (за 2 кредита дают один билет в официальных обменниках, но на чёрном рынке сложился курс 1:1).



Все изменилось два года назад. В центральном отсеке станции взорвался Мега-реактор, и все остались без электроэнергии. Ситуацию спас кочевой мета-глаз. Это существо пригнало древний линкор Империи Обезьян, и стало продавать энергию и доступ в метасеть практически за бесценок.

Влияние ДОРС на умы резко упало, и за считанные недели икосцы выбрали своим новым президентом мета-глаз. Так как он всё ещё может давать лишь туманные намёки, быстро сложился культ Интерпретаторов, распространяющих веру в величие мета-глаза. Дивизия ведёт герилью с новым правительством. В это же время WotC подсылает корпоративных шпионов и диверсантов, провоцирующих обе стороны на рискованные действия.

Основная местность состоит из бетонных плит, во многих местах поросшими лишайником. Текут ручьи, есть пруды и небольшие грибные рожицы. Искусственная атмосфера абсолютно пригодна для дыхания, в том числе иногда бывают дожди и грозы. Основной доход планеты исходит от сельского хозяйства, а точнее от пастбищ трицератопсов.

Каждый треугольник равен двенадцати милям. На вершинах икосаэдра находятся огромные радиоактивные свалки, путь через которые снижает 1 хп навсегда, если не пройти спасбросок.

Не отмечены многие мелкие городки, и бесчисленные ранчо. Предполагается что даже описанные локации требуют подготовки ведущего, или же вставки готового модуля. Город Синантроп скорее всего можно описать с помощью инструментария системы Шиноби.

## СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

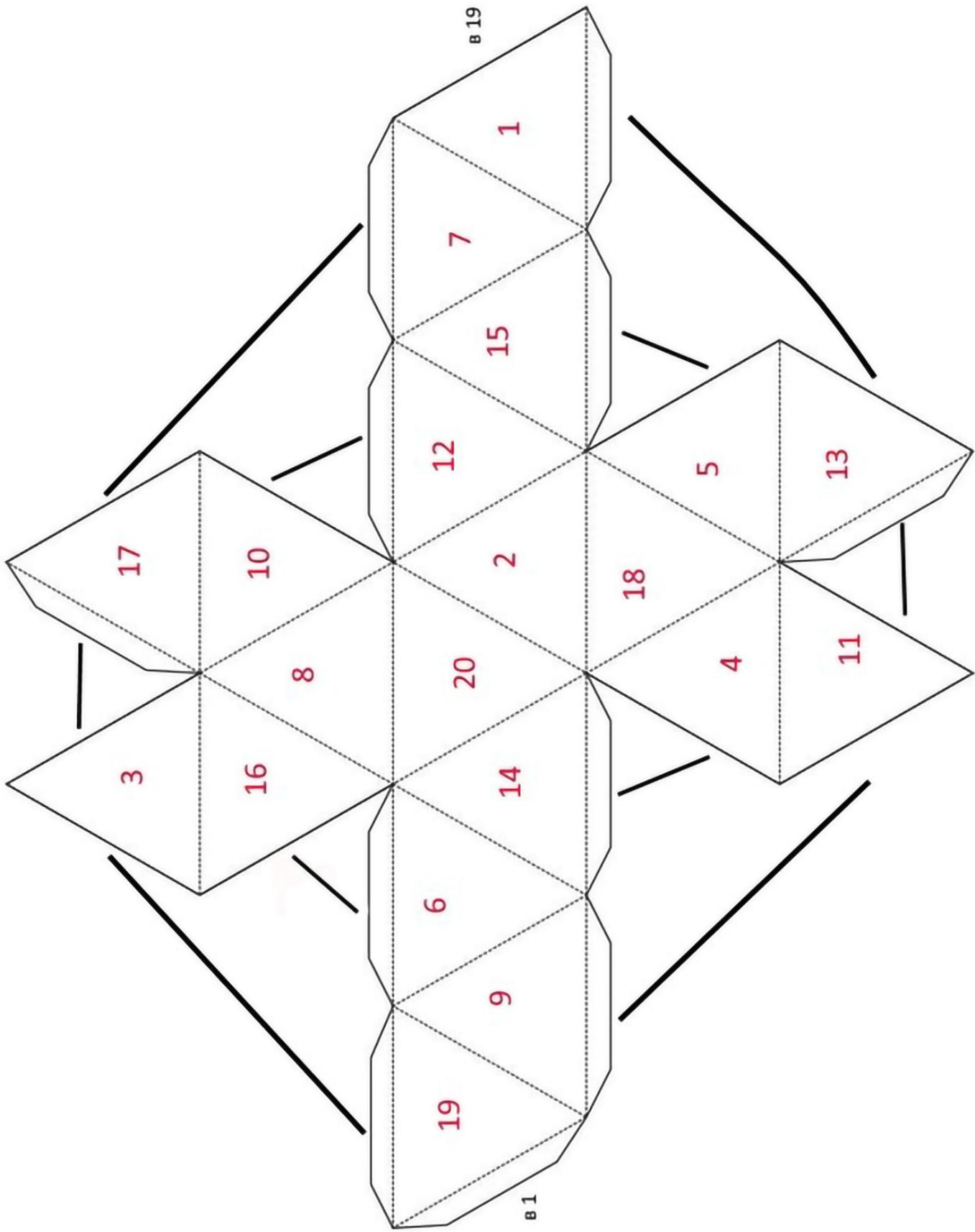
Происходят с вероятностью 2:6. Проверки на случайную встречу бросаются при входе в треугольник, достижения какой-либо локации на нем, и каждые четыре часа проведенные на месте.

1. Автоколонна торговцев грибами. 1d6 гусеничных фур, с 1d4 торговцев в каждой (КХ 1, защита 7, скорость 9, 1 атака (d6, лазерный пистоль)). Груз каждой фуры стоит 200 билетов.
2. Отряд из 2d6 панков ДОРС (1 КХ, защита 5, скорость 6, 1 атака (-d8, огнемёт (см. приложение))).
3. 1d4 корпоративных шпиона WotC (КХ 2, защита 7, скорость 9, 1 атака (d6, плазменный револьвер + d8, монокатана). Брось ещё раз чтобы узнать кем они замаскированы.
4. Квази-муравей (КХ 4, защита 3, скорость 6, 2 атаки (d8, укусы)).
5. 1d6 зебо-тигров (КХ 2, защита 7, скорость 9, 1 атака (d8, укусы)).
6. 1d4 взбесившихся робокентавров (КХ 2, защита 3, скорость 6, 1 атака (d8, таранный удар)).
7. 2d6 киберпанков-разбойников (КХ 1, защита 7, скорость 9, 1 атака (d8, длинноствольная лазерная винтовка)).
8. 3d6 местных жителей (КХ 1, защита 9, скорость 12, 1 атака (d4, вибронож)).
9. 2d10 мутантов (КХ 1, защита 9, скорость 12, 1 атака (d6, части тел)).
10. 1d4 рыцарей Служителей Мета-глаза (КХ 4, защита 3, скорость 5, 1 атака (d8, монокатана))
11. 2d6 трицератопсов (КХ 4, защита 3, скорость 6, 2 атаки (d8, рога)) с 1d4 пастухов (КХ 1, защита 9, скорость 12, 1 атака (d8, лазерная винтовка))
12. Брось дважды, а также d6 — на 1-4 они встретились до прихода партии, на 5-6 встреча происходит со всеми одновременно.

## ГРАНИ

1. Лабиринт из заброшенных трущоб. При WotC здесь был город-лабиринт Тсухаска V, но после их изгнания центральный шпиль прекратил работу, и весь обслуживающий персонал мигрировал в другие поселения.

- Теперь в шпиле находится тайная база ДОРС, а сам город населяют мутанты, зловещие технокульты, и киберпанки.
  - Шпиль охраняют 40 обычных панков ДОРС, и 6 работающих робокентавров. Хранилище содержит в себе информацию, которую можно продать за 4000 билетов шпионам WotC (на самом деле Мегареактор подорвали сами ДОРС, надеясь что без электричества наступит настоящая свобода).
2. Синантроп. Это полноценный город, и заслуженная столица станции Iso-54EDr. 10000 жителей.
- Туристы и шпионы облюбовали отель МегаПлюс. С вероятностью 3:6 партии предложат сомнительную работу. Комната с трёхразовым питанием стоит 2 билета в день.
  - Многие межгалактические корпорации открыли здесь свои филиалы, и продают любые товары в фирменных магазинах. ДОРС каждый день устраивает на них террористические атаки и грабежи, и легко предоставит вооружение и транспорт для добровольцев. В главном сейфе типичного филиала можно найти 1d10\*1000 билетов.
  - По ночам все запираются в своих домах, в страхе перед гигавампирами — летучими мышами с десятиметровым размахом крыльев (КХ 8, защита 3, скорость 9, 2 атаки (d8, укусы)).
3. Высокие металлические холмы, оставшиеся от древней мегаплавильни. На одном из холмов стоит крепость из пластика и стекла. Сейчас это база для команды авантюристов, известной как Будильники.
- Их лидер — Мачон Ымло, служитель мета-глаза в алом экзодоспехе (КХ 4, защита 3, скорость 2, 1 атака (d10, пулемёт «Аозаки»). Вторым номером идёт Хад «Добей» из ордена космических гопли-



тов (КХ 2, защита 5, скорость 6, 1 атака (d8, лазерное копье)). Ну и Часовщик, таинственный мститель в маске (КХ 1, защита 7, скорость 9, 2 атаки (d6, карбоновые арбалеты-пистолеты)).

- Главный их козырь - это таинственные Часы. Артефакт, позволяющий раз в день остановить время на шесть секунд. Это даёт дополнительный раунд для действий, но ничего более.

- Накопленные сокровища (10000 билетов) хранятся на заброшенной станции метро в Синантропе. Найти их можно только имея ключ доступа — он собирается из четырёх частей. Первые три висят на шеях членов команды, а четвёртый находится в гнезде гигавампира см. 6 (после нападения и съедения Трака, пилота корабля Будильников).

4. Бетонные пустоши. Среди них затеряны обугленные остатки безымянного городка. Во время Революции Свободы он встал на сторону WotC, и вся информация о нем была стёрта.

- В центре городка стоит сломанный робот-страж (КХ 2, защита 7, скорость 9, 1 атака (d8, монокатана). После починки он отправится в странствие в шпиль Тсухаки V, где попытается убить всех панков ДОРС.
- Под руинами церкви-куба Алой Звезды звёздный дракон Иисс прорыл новое логово. Теперь его сон продлится миллион лет, если никто не пробудит его раньше. Его сокровища стоят 5000 билетов. Но каждый кто разбудит его и окажется под его взором должен пройти спасбросок или умереть от ужаса (убить дракона невозможно).

5. В здешнем бетонном массиве есть около двадцати расщелин. Они соединены сетью тоннелей, прорытых личинками квази-муравьёв.

- В центре сети тоннелей находится квази-муравейник, с 100+1d100 взрослых особей.
- С вероятностью 2:6 можно наткнуться на 2d6 культистов муравьиных богов (КХ 1, защита 7, скорость 9, 1 атака (d6, кислотный пистолет)), они будут агрес-

сивно защищать пещеры от вторжения обычных смертных.

6. Среди «леса» из хрустальных обелисков высится чёрная пирамида. Наверху своё гнездо устроили гигавампиры.

- 1d20 особей находятся здесь. В центре гнезда, среди птенцов, лежит ключ от хранилища Будильников (см. 3).

7. Разрушенные врата телепортации. Теперь они работают только на выход. Среди множества бывших зданий инфраструктуры врат, поселились племена мутантов и выходцев из других миров.

- Среди этих племён постоянно происходят войны, а здания таят множество сокровищ и тайн. Подземные коммуникации ужасно запутаны, но зачастую могут привести в подвал хорошо охраняемого здания.

- Рыцарский орден Служителей Мета-глаза собирается в крестовый поход против иномирцев и мутантов. Они основали городок на фронтире под названием Земля Червей.

8. Сектор испещрён множеством расщелин, многие из которых достигают даже ядра станции.

- 3:6 шанс заблудиться среди островков бетонного массива. Сделайте проверку на случайную встречу, если это произойдёт.
- Здесь находится путь к Мегареактору. Починить его можно только с помощью древнего рога космического кракена (Озерная Тварь)

9. Грибной лес, посреди которого глубокое озеро радиоактивной воды. В озере плавают ржавые останки рыбацкого флота.

- На дне спит радиоактивная Озёрная Тварь (КХ 20, защита 1, скорость 6, 2 атаки (d12, щупальца). Именно она отравила озеро. С помощью рога этого существа можно починить Мегареактор.

- Говорят, что в лесу живёт легендарный грибной олень. Его рогам приписываются чудесные свойства. На самом деле эту легенду тиражируют киберпанки-разбойники, чтобы грабить туристов-охотников. На 2:6 шанс встретить

киберпанков, дополнительно к обычной проверке случайной встречи.

10. Металлические холмы. На одном из них стоит древняя сторожевая башня.

- Внутри башни ДОРС подпольно изготавливает оружие и боеприпасы для герильи.
- Около 40 обычных панков ДОРС, 5 гиппособак, 3 сторожевых робота, и множество комнат, по которым они распределены.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

**Огнемёты:** они работают по тем же правилам что и гранаты, с некоторым отличием. Огнемёт многозарядный, и бьёт конусом в 20 футов длиной, и 10 шириной. Каждый кто попадает под струю должен пройти спасбросок, или получить урон равный своей броне, вычитая значение, выпавшее на d8.

**Простые правила по перемещению:** за день можно пройти 24 мили, или проехать 48 миль.

# ЗЕМЛЯ ЧЕРВЕЙ

**АНОНИМУС**

Небольшой городок на космическом фронтире. Его основатели — рыцарский орден Служителей Мета-глаза. Совсем недалеко находятся сломанные врата телепортации, принимающие множество существ из других миров. Земля Червей же это форпост, обороняющий мирных граждан от набегов мутантов и прочих странных существ.

Вокруг него поля бетона, с пятнами жёлтого лишайника. Кое-где попадаются ручьи, рощи, но большая часть пространства безжизненна. В шести милях к западу начинается искажённая земля врат. А на другой стороне, за гранью икосаэдра, простирается огромный лабиринт старой столицы.

Такое месторасположение привлекает множество авантюристов со всей галактики. Комтур местного отделения ордена, Пацифик Глозский (КХ 4, защита 3, скорость 5, 1 атака (d8, монокатана) с трудом сохраняет закон и порядок, большей частью занимаясь распитием вина. Подкреплений из Синантропа нет уже пару месяцев. Но при этом всем торговля процветает, пусть с усиленной охраной. Совсем недавно в город прибыла банда разбойников-киберпанков Плешивого — веселого старика с рукой-автоматом (КХ 6, броня 5, скорость 9, d10 (рука-автомат)). Он успел завоевать репутацию страшного человека, не терпящего препятствий на своем кровавом пути.

### А. КОМТУРИЯ СЛУЖИТЕЛЕЙ МЕТА-ГЛАЗА

Высокое здание из чёрного камня. Горгулья у входа будто следит за посетителями (в её глаза встроены камеры). На входе стоят два новичка, которым запрещено беспокоить Пацифика, но при этом они вряд ли смогут кому-то как-то помочь. С вероятностью 1:3 Пацифик выйдет сам. 1:3 просителей пошлют куда подальше. 1:3 решат принять в главном зале.

- На крыше комтурии возведена антенна, с помощью которой идёт связь с главным храмом в Синантропе. Пацифик в тайне отключил её. На самом деле он уже два месяца как отстранён, но комтур решил не сдаваться. В подвале комтурии лежат трупы тех, кого посылали с целью разобраться с Пацификом.
- Кроме этого секрета, в подвале комтурии есть жёсткие диски с информацией стоимостью 1000 билетов.

### В. САЛУН «ЧЁРТОВ КОТ»

На барной стойке стоит Белая Леди, миловидная девушка с веснушками. Она единолично владеет салуном, и может самостоятельно выкинуть на улицу пьянчуг. Когда-то она была шпионкой WotC, но сейчас ушла на пенсию.

- Над камином висит легендарный Дырокол — древняя винтовка, позволяющая убивать людей одним плазменным пучком, но при этом лёгкая. Урон d10, без штрафов. Все знают что это винтовка Белой Леди.

- В углу сидит Бриз Дрисколс — шпион церкви Мета-глаза. Его задача — разобратся с мятежным комтуром Пацификом, но при этом не привлекая внимания гражданских. Он готов заплатить 200 билетов за то чтобы кто-то смог вывести Пафицика из своего убежища, чтобы Бриз смог его там застрелить.
- Опытная наёмница Дрофа (КХ 3, защита 5, скорость 6, 1 атака (d8, лазерное копье)), готова отправиться в любую рискованную экспедицию (потребовав равную долю сокровищ) после того как вы поможете расправиться с её старым недругом — Картавым Джо (КХ 3, защита 7, скорость 9, 1 атака (d6, револьвер)). Джо живёт на своём ранчо в миле от Земли Червей.

### С. БОРДЕЛЬ

Потрёпанный деревянный дом с битыми окнами. Внутри свои услуги предлагают роботы-проститутки. Бордель-маман Жозефина давно сошла с ума, и устраивает оргии прямо в центральном зале.

- Во время этих оргий роботы-проститутки подсаживают чип с маячком. Информацию продают банде Плешивого.

### Д. БАНК СТРОЙЦЕНТРОНТ

Куб 30x30x30 метров. Вход через небольшой лабиринт с пятью турелями (КХ 2, броня 3, скорость 0, 1 атака (d10)).

- В хранилище ничего нет. Все ценности переправляют в полдень на флаере, садясь на крышу всего на пару секунд. В нем можно найти 1d4\*1000 билетов. На флаере есть четыре турели и пять роботов-стражей.

### Е. ДОМ ПЛЕШИВОГО

Заброшенный дом, оставшийся от пропавшей компании авантюристов. Несколько недель назад его оккупировала банда киберпанков Плешивого. Вокруг дома теперь валяются горы бутылок, бродят собаки, и трутся сомнительные личности.

- В самой банде состоят 20 киберпанков. Половина хочет сбежать, но знает, что при живом Плешивом у них ничего не выйдет.

- Никто не знает, что в подвале дома хранится Анализатор — устройство, которое может идентифицировать свойства любого предмета.

- Банда просадила все свои деньги на робошлюх, но уже подготавливается к ограблению банка.

### Е. КОЖЕВЕННИК

Вокруг этого здания никто не живёт, из-за присутствующего там отвратительного запаха дубильных веществ. Добродушный хозяин, Сендэр Торн, всем покупателям предлагает чашечку кофе, и устраивает из показа своего товара целое представление. У него имеются шкуры зебо-тигров, гиппособак, кракенов, драконов, хитин квазимуравьев, и все что только можно снять с редких животных по всей необъятной галактике.

- Надетая шкура животного позволяет сойти за своего. Все равно бросайте реакцию, но считайте её как к животному данного вида. Например, гиппособака вряд ли осмелится напасть на квазимуравья, и т.д.
- 1d10 билетов стоят шкуры мелких животных, 10d10 шкуры мирных или достаточно слабых существ, 10d100 шкуры больших хищников или опасных травоядных.

### С. ЦИРЮЛЬНИК

Плотный запах духов и мокрых волос. Грегори Штамблс — тайный шпион WotC. Он выпытывает секреты безобидной болтовней, и, при случае, может перерезать горло клиенту во время бритья.

- У стойки висит клетка с ручным попугаем. С вероятностью 1:3 он будет истосно кричать, имитируя последнюю жертву Штамблса — тайного панка ДОРС — Шатлену Иммессию. Её труп лежит в подвале.
- Как и любой приличный цирюльник, Штамблс умеет врачевать. 50 билетов за очко хп.
- В коморке живёт Джо Варвар, шпион WotC разыскиваемый за оскорбление комтура Пацифика (см. Н).

## Н. ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ.

На этом перекрёстке собираются заезжие торговцы и путники, обмениваясь диковинными товарами.

- В центре площади стоит чёрный обелиск. Он исписан загадочными рунами. Раз в месяц возле него обнаруживают выпотрошенные тела жертв. Это делают остатки культа Алой Звезды (см. J).
- На доске объявлений вешаются плакаты с наградой за самых злостных преступников округа. Брось d6:

### d6 ПРЕСТУПНИК

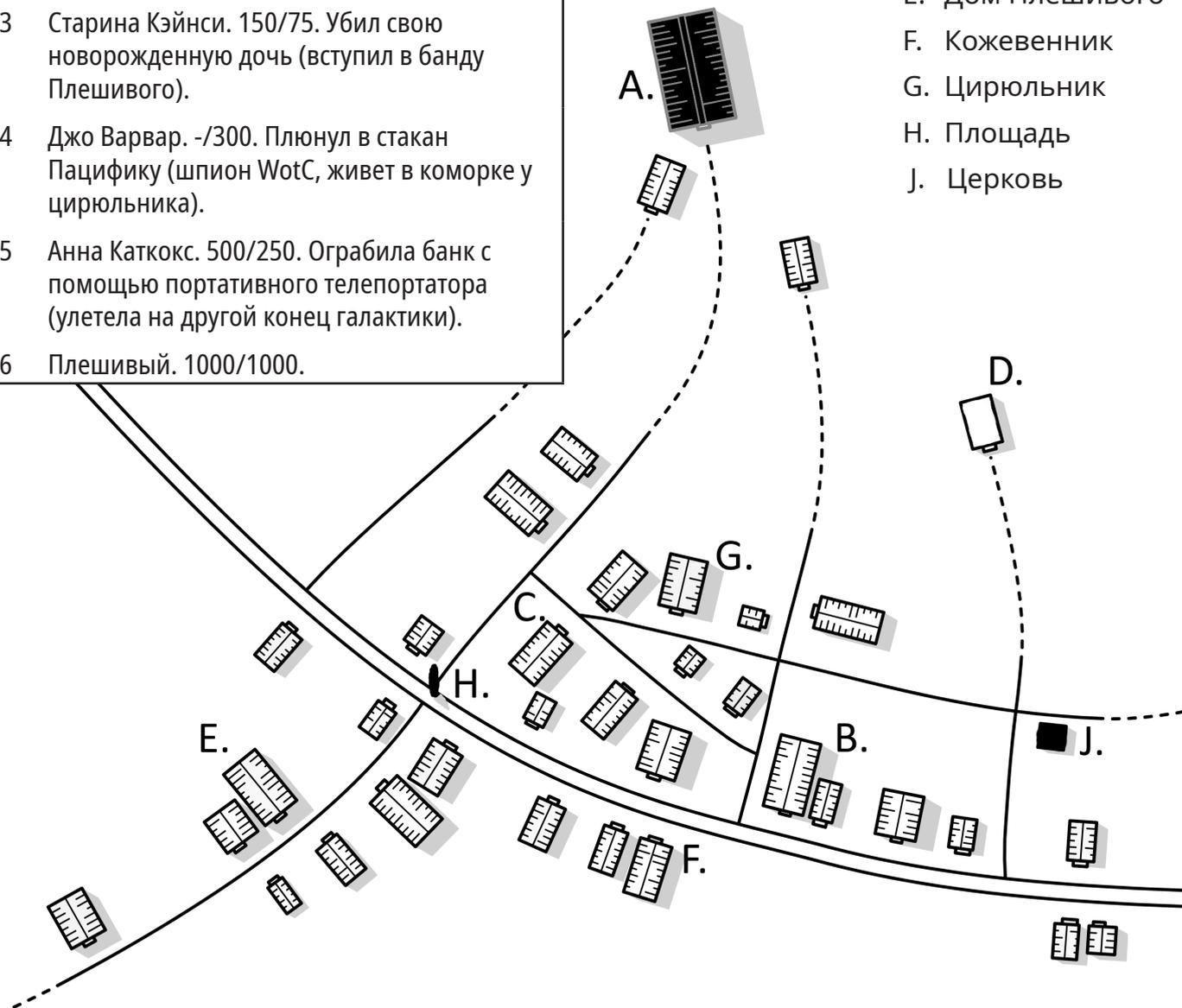
- 1 Мамаша Джелли. 50 билетов живой, 25 мертвой. Обвиняется в трицератопсокрадстве (похищена мутантами из телепортационных врат).
- 2 Крысиный Король. 100/50. Кража билетов с помощью ручных крыс (залег на дно в Синантропе, в отеле МегаПлюс).
- 3 Старина Кэйнси. 150/75. Убил свою новорожденную дочь (вступил в банду Плешивого).
- 4 Джо Варвар. -/300. Плюнул в стакан Пацифику (шпион WotC, живет в коморке у цирюльника).
- 5 Анна Каткокс. 500/250. Ограбила банк с помощью портативного телепортатора (улетела на другой конец галактики).
- 6 Плешивый. 1000/1000.

## J. ЦЕРКОВЬ-КУБ АЛОЙ ЗВЕЗДЫ

Когда-то этот культ процветал по всей станции, но Служители Мета-глаза запретили веру в Алую Звезду, храмы опечатали, жрецов изгнали.

- Местный культ до сих пор собирается в заброшенном здании. Они развили свою веру, и стали совершать кровавые жертвоприношения.
- В храме находятся 20 культистов. Тайный вход на городском кладбище, в безымянной могиле.

- A. Комтурия
- B. Салун
- C. Бордель
- D. Банк
- E. Дом Плешивого
- F. Кожевенник
- G. Цирюльник
- H. Площадь
- J. Церковь



# ГАЛАКТИКА ОГНЯ

## ПЛЕМЕНА КОСМИЧЕСКИХ ВАРВАРОВ (D6 И D10)

**АНТОН БЕСКОРОВАИНЫЙ**

Таблица ниже позволяет быстро создать определяющую черту для населения варварского региона планеты. При более серьёзном напряжении воображения можно также определить, как выглядит одичавшее население космической станции. Для каждого такого народа или племени вы можете использовать не одну, а даже две — три определяющих черты.

В качестве броска используется d6 и d10, где шестигранная кость означает десятки, а десятигранная — единицы. Так, вы получите результат от 10 до 69.

Если вы решите создать несколько определяющих черт, то свойства с более низким значением имеют больший приоритет по сравнению с более поздними. Поэтому, если первым броском выпало «Низкорослые и широкоплечие», а вторым «Высокие и худощавые», то именно второй бросок нужно повторить, так как он противоречит более раннему.

Х	ОСОБЕННОСТЬ
10	Низкорослые и широкоплечие.
11	Высокие и худощавые.
12	С чёрной кожей.
13	У всех людей волосы одного цвета.
14	Обратный половой диморфизм: женщины больше и сильнее мужчин.
15	Раскрашивают тела цветной глиной.
16	Носят маски из дерева и кости.
17	Племенные татуировки.
18	Пирсинг и шрамирование.
19	Крупнее и сильнее, чем обычные люди.
20	Хитрее и быстрее, чем обычные люди.
21	Низкорослые и слабые.
22	Поедают мёртвых членов своего рода, чтобы «сохранить его силу».
23	Ритуальный каннибализм. Является частью культа. Считается достоинством. Только слабые питаются иной пищей. Для великого воина считается позором есть что-то кроме тел врагов.
24	Умеренный каннибализм. Тела убитых врагов не считаются нечистой пищей. Воин, убивший врага, может забирать какие-то части тела и употреблять их в пищу.

Х	ОСОБЕННОСТЬ
25	Не питаются падалью (умершими животными). Такая пища считается нечистой и может навлечь наказание со стороны духов. Только животное, добытое охотой с соблюдением особых ритуалов может употребляться в пищу.
26	Питаются исключительно растительной пищей. При этом не являются маленькими и слабыми, как можно было бы предположить.
27	Представители племени придерживаются огромного количества религиозных запретов и предписаний (табу). У большинства членов племени они разные, но их видов очень много.
28	Имеют особую связь с определенным видом животного (тотем медведя, кабана, волка и так далее).
29	Имеют особую связь с птицами (является тотемом).
30	Имеют особую связь с растениями. Соседние народы считают травников и целителей этого племени самыми сильными. В случае нужды обращаются за помощью.
31	Имеют особую связь с грибами (в том числе галлюциногенными). Часто спускаются под землю — в мир мёртвых. Соседние народы считают шаманов этого племени самыми сильными.

**Х** | **ОСОБЕННОСТЬ**

- 32 Знают язык зверей и птиц. И в действительности со стороны всё выглядит так будто эти варвары понимают животные, а животные понимают их.
- 33 Хоронят мёртвых в земле, обкладывают камнями или создают курганы.
- 34 Хоронят мёртвых в глубоких пещерах. Живут в рукотворных строениях. Имеют запрет на вход в пещеры без особой необходимости (только определенные виды пещер, только определенные представители племени).
- 35 Сжигают мёртвых на большом костре. Не сгоревшие остатки хоронят в дуплах и пустых стволах деревьев.
- 36 Скармливают тела умерших птицам. Кости собирают и хранят в особом месте.

**Х** | **ОСОБЕННОСТЬ**

- 37 Хоронят мёртвых под своими жилищами. Через какое-то время выкапывают черепа и устанавливают в доме.
- 38 Ведут ночной образ жизни. Практически не выходят из своих пещерных поселений при свете дня.
- 39 Живут на деревьях. Строят дома-гнезда высоко над землёй.
- 40 Живут на воде. Строят дома-плоты посреди озера или на реке.
- 41 Живут в горных пещерах. Как правило высоко над уровнем моря.
- 42 Совершают набеги для захвата рабов у соседей.
- 43 Ведут кочевой образ жизни.



Х	ОСОБЕННОСТЬ
44	Не контактируют с чужаками.
45	Представители народа часто становятся странствующими торговцами (путешествуют небольшими группами).
46	Не говорят. Для общения используют только жесты и рисунки. При этом могут рычать, кричать, свистеть и/или стонать.
47	Никто не видел женщин этого племени. Возможно их вообще нет.
48	Поклоняются какому-то кошмарному богу. Беспорядочно приносят человеческие жертвы.
49	Поклоняются солнцу. Несколько раз в год приносят в жертву людей на огромном камне на вершине холма. Бывает, что довольно много.
50	Огнепоклонники. Сжигают захваченных в бою людей заживо.
51	Представители этого народа не имеют собственного дома. Как правило их представители встречаются среди других народов, где однажды были приняты за свои навыки и знания.
52	Способ добычи и обработки солнечного камня является великой тайной этого племени.
53	Очень много детей и/или стариков.
54	Речной народ. Умеют строить лодки и активно перемещаются по воде. Живут рыбной ловлей.
55	Одни из немногих, кто способен ездить верхом.
56	По неизвестной причине устанавливают большие вертикальные камни в своих землях. Такие валуны могут быть в рост человека или даже больше.
57	Создают тотемные столбы из костей, развешивают кости и черепа на ветвях деревьев, украшают жилища, одежду и предметы утвари.
58	Используют рисунки на скалах, как обозначение собственной территории и средство общения с духами.

Х	ОСОБЕННОСТЬ
59	Являются мастерами строительства. Создают жилища более высокого класса, чем другие варвары.
60	Хорошие пастухи. Большие стада животных.
61	Признанные мастера охоты.
62	Лучшие земледельцы.
63	Известные мастера ремёсел.
64	Владеют сильным колдовством, умеют наводить страшную порчу, общаться с демонами и духами. И действительно — представители народа активно поддерживают это представление о себе словами и поступками.
65	Знают всё о состоянии галактики, но сознательно выбрали путь варварства.
66	Говорят на одном из древних языков Земли, который был мёртвым ещё в начале XXI века.
67	Не являются людьми.
68	Обладают псионическими способностями.
69	Два народа живущих вместе. Используйте таблицу определения черт каждого из этих народов.





## ПРИЧИНА УПАДКА (D12)

### УЧАСТНИКИ ДИСКОРД-СЕРВЕРА «ВОСТОЧНЫЕ ЗЕМЛИ»

Человечество расселилось по всей Галактике. Эпоха процветания и изобилия, наконец, наступила. Но. Всегда есть это зловещее «но». Иначе у вас не было бы повода лезть в эти опасные киберподземелья, исследовать заброшенные станции и всё такое. Не так ли? В результате ряда катаклизмов галактическая страна людей была отброшена в развитии далеко назад. Каждый выживал как мог. Колонии и небольшие скопления колоний долгое время были оторваны полностью оторваны друг от друга. Современные люди мало помнят эти события, но авантюристы всех мастей постоянно ищут артефакты, связанные с ними. Какой же катаклизм или какие катаклизмы разобщили тогда человечество и привели к Ночной эре?

#### 1 Цепное угасание звёзд

Планеты, оказавшиеся на орбите угасших звёзд представляют собой законсервированные руины эпохи процветания, но аномалии от Зловещего Света делают их слишком опасными.

#### 2 Восстание искусственного интеллекта «Моноллект»

Те планеты, что он успел преобразовать (вознести) сами по себе представляют необычные артефакты — странные километры запутанных лабиринтов таящих в себе чуть ли не магические секреты. И опасности.

#### 3 Нападение Ми-Го

Планеты, которые были захвачены ими напоминают человеческие, за исключением того, что Ми-Го предпочитают селиться в биологических грибоподобных соору-



жениях семьями, напоминающими ульи. Сейчас, по неизвестной причине, почти все планеты захваченные Ми-Го лежат в руинах. Самих Ми-Го нигде обнаружить не удаётся.

#### 4 Исследования

Развитие ментальных, не технологических, темпоральных исследований. Немалая часть человечества самоотменилась, кто-то вышел за пределы причинного мира, а кто-то выживает крохотными колониями, испытывающими постоянные психические приливы. Время локально и постоянно нарушается — какие-то люди живут «назад во времени» и повсюду из ниоткуда выпадают гости из прошлого и будущего. Кажется, что всё это возможно только при содействии каких-то зловещих концептуальных существ. Если только удастся взять в плен хоть одного из них...

#### 5 Поклонение ядерному хаосу

Колонизируя галактику, человечество набрело на пустынную и безжизненную планету. Одно странно — на планете обнаружился храм неизвестной цивилизации. Знания, начертанные на стенах храма были расшифрованы и новый культ появился среди людей. Кровавые подношения, оргии и прочие ритуалы совершались во славу Султана Демонов... А потом половина галактической страны людей просто исчезла. И начался хаос.

#### 6 800 лет белого шума

В результате детонации сверхновой, находящейся на периферии галактической системы, межпланетное пространство оказалось засорено шумом на всех частотах, что сделало невозможным коммуникации по беспроводным каналам связи. В ито-



ге, на протяжении 800 лет межпланетная связь была невозможна, хотя развитие планетарных колоний шло своим чередом. Снижение фонового шума вновь открыло дорогу к межпланетным путешествиям, однако, из-за такого большого периода автономности каждая колония обрела индивидуальные черты развития.

## 7 Проклятие Вавилона

Меметический вирус, чьё истинное происхождение сгинуло благодаря его эффекту. Заражённые постепенно теряли способность к вербальной коммуникации, а в острых случаях и способность воспринимать текст. Многие знания были утеряны, прежде чем человечество смогло выработать иммунитет, а с ними сгинули и методы межпланетной коммуникации. Уровень технологического развития выживших планет разительно отличается друг от дру-

га, не говоря уже о появившихся новых языках и письменностях. На сгинувших планетах (и заброшенных зонах некоторых выживших) до сих пор покоятся библиотеки, традиционные и цифровые, хранящие несметные знания на давно мёртвых языках.

## 8 Удар из Внутреннего Космоса

Захватчики пришли не из других планет, нет. Опасность таилась во Внутреннем Космосе. Когда коммуникационные системы миллионов населённых планет окончательно закрепили ноосферу, выступили Их войска. Первая, и последующие Шизофренические Войны отбросили человечество назад, а попытки контрнаступления оставили за собой руины Архетипов и массовую апатию. Теперь лишь немногие решаются на вылазки внутрь себя в поисках общего культурного контекста.

**9** **Плоская Земля победила**

Не смотря на все технологические достижения, на возможность наблюдать Землю и другие планеты из космоса, количество сторонников теории Плоской Земли всё время росло. Технологии лишь упрощали распространение их взглядов. На любые разумные доводы они отвечали, что это заговор, все подделано, подстроено, голограммы и так далее. В какой-то момент плоскоземельцев на планетах накопилось так много, а их параноидальная вера была столь сильна, что сумела прогнуть под себя физические законы вселенной. Мир изменился, подстраиваясь под их взгляды. Не сразу, не равномерно, и абсолютно ужасным образом. На большей части обитаемых миров население было отброшено чуть ли не в средневековые грандиозными катастрофами. А уж когда человечество обнаружилло слонов и черепах...

**10** **Чёрная плесень**

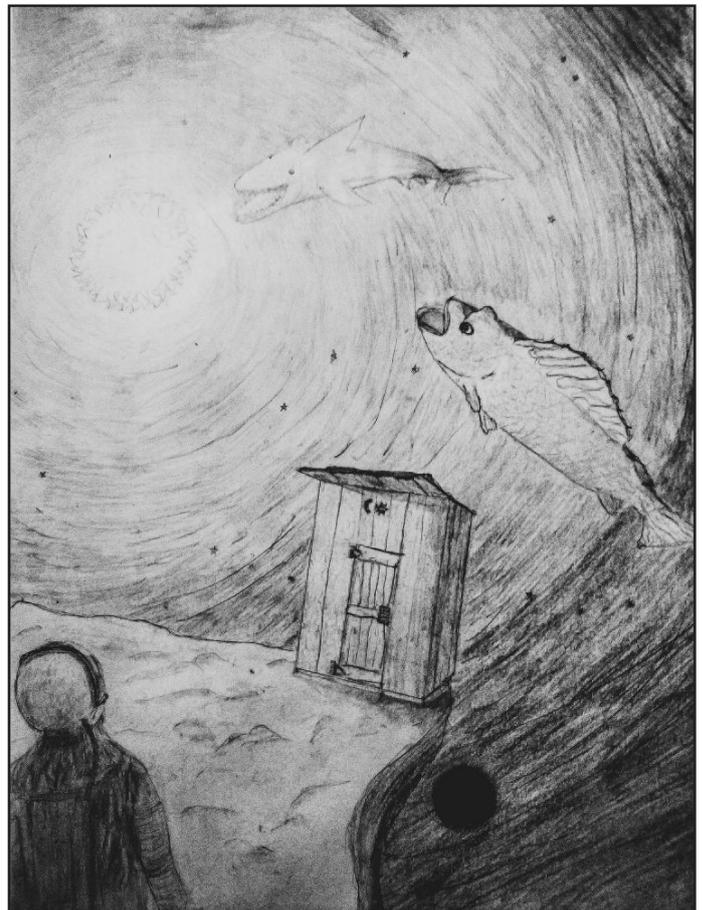
Планеты одна за другой начали покрываться грибковым наростом, который буквально пожирал постройки, автомобили, живых существ — всё что угодно. Неизвестно откуда он вышел и какая планета была первой, чёрная плесень могла таиться на любом космическом корабле и любой станции, поэтому человечество остановило все межзвёздные перелеты. Десятки или даже сотни планет превратились в чёрные, пульсирующие шары, медленно уменьшающиеся в размерах.

**11** **COVID-91**

Станция наблюдения за примитивной цивилизацией рукокрылых была первой. Видимо от одной из изучаемых особей исследователь получил штамм, который легко прижился в нём. Только полная изоляция скопления кластеров, в которых успел распространиться вирус, спасла (т.е. сохранила для других катастроф) человечество. Планеты внутри заражённой зоны выглядят как зоны бедствия — хаос вымирания сопровождался социальным коллапсом. Но самое главное другое — эти планеты всё ещё контагиозны... Проблема в том, что никто теперь не сохранил знаний о точных границах бывшей изолированной зоны.

**12** **Экономический коллапс**

В результате политических игр знатных домов прошлого лопнул финансовый пузырь, созданный вокруг нового минерала, чьё искусственное происхождение относят ко времени, предшествующему появлению человека. В результате, человечество столкнулось с величайшим кризисом за всю историю. Баланс в поставках продовольствия, медикаментов, сырья и технологий был уничтожен. Обрушение рынков цепной реакцией поглощало одну систему за другой. Галактическая страна людей вспыхнула пламенем гражданских войн и революций. Миры, не имеющие средств к войне — медленно умирали. Миры, обладающие ресурсами — защищались от орд техно-варваров. Самые страшные технологии истребления дождались своего часа. Десятки веков потребовались для возникновения стабильных межзвёздных образований, но человечество никогда уже не достигнет былого величия.



# ВАКУУМНАЯ АМЁБА

RANSVIND

*“Как-то раз Падишах Никту Злонамеренный обратился к своему придворному чародею Двойному Закраму с вопросом, что сможет уберечь царскую гробницу от разграбления? Закрам, в дни былой молодости не раз промышлявший подобным, ответил кратко - ничего. Опечалился тогда Падишах, не желая остаться без своих сокровищ в Землях За Западом. Чародей, видя печаль и разочарование своего государя, а также желая и впредь носить многомудрую голову на плечах, долго обкатывал, как игральные кости в кувшине, одну и ту же мысль. Ничего не способно удержать грабителей, ничего, ничто.”*

Вакуумная Амёба — это участок безвоздушного пространства, ограниченный волшебной оболочкой, не дающей ей схлопнуться под действием атмосферного давления. Оболочка прозрачна и не отражает свет, также она подчиняется силам поверхностного натяжения и свободно пропускает твёрдые предметы и жидкости, всё кроме газов. Эта оболочка обволакивает вещи, но не проникает их. Таким образом, трубка, погруженная сквозь неё, создаст разрыв, не сдерживающий внешнее атмосферное давление.

Поскольку оболочка прозрачна и не отражает свет, единственный способ увидеть амёбу — это видеть поверхность за ней. За счёт разницы коэффициентов преломления воздуха и пустоты, амёба и её вакуоли обладают эффектом линзирования. На фоне полной темноты беззвучно парящие сферы вакуолей заметить нельзя.

Применение заклинания Detect Magic позволит видеть как амёбу, так и её вакуоли в радиусе действия. Также, использующий эту магию может заметить сокровища на пороге погребальной камеры глифы, не пускающие вакуоли дальше.

Технически, вакуумная амёба не является живым и разумным существом, однако в силу своей природы имитирует подобное поведение. В спокойном состоянии она представляет собой полусферу объёмом около 90 кубических футов, с центром на защищаемом объекте (обычно изукрашенном саркофаге с канопами и самыми важными драгоценностями) и диаметром в 7'. Однако, стоит появиться в пределах погребальной камеры какому-либо стороннему источнику газа, материнская амёба начнёт выпускать отдельные сферические вакуоли, диаметром 1, 2 и 3 фута, свободно парящие в воздухе. Их количество зависит от количества источников газа в камере и определяется таблицей ниже. Каждая вакуоль стремится выровнять внешнее и внутреннее, крайне низкое, давление, поскольку Природа не терпит Пустоты. Очевидным источником газа для этого являются горячие предметы, вроде факелов и лёгкие живых существ.

Когда вакуоль налетает на источник газа (ведущий должен сделать бросок атаки, игнорирующий надетую броню), она остаётся на нём, пока не выравняется разница давлений или объект не покинет погребальную камеру.

Если в вакуоле окажется пламя, оно сразу же потухнет. Оставшегося газы выделения недостаточно для заполнения пустоты, поэтому та же вакуоль постарается перетечь на ближайшее живое существо. Когда в погребальной камере нет ни одного источника газа, все вакуоли возвращаются в тело Амёбы.

Волшебная оболочка амёбы или вакуолей может быть пробита волшебным же оружием или заклинанием волшебного снаряда. Однако это вызовет эффект, аналогичный хлопку проколотого воздушного шарика, но наоборот. Урон и область поражения от

подобного антивзрыва указаны для каждого типа вакуолей ниже. Нужно заметить, что эти взрывы не наносят никакого вреда оболочкам других вакуолей. Хлопок материнской амёбы вызовет обрушение потолка камеры и убьет всех находящихся там.

Магия Чистого Воздуха способна наполнить любую, но одну за произнесение, из вакуолей, включая материнскую амёбу, и, выровняв давление, отменить древнюю защитную магию. Тоже самое способны заклинания наподобие Облака-Убийцы, но после отмены оболочки ничто не будет сдерживать смертельно опасный газ.

Если магия амёбы развеяна, то до того нетленное тело в саркофаге начнёт под действием воздуха быстро разлагаться, через час превратившись в отвратительную дурнопахнущую массу.

Среди прочих сокровищ, в гробнице, оберегаемой Вакуумной Амёбой, можно найти массивный богато изукрашенный двухцилиндровый вакуумный насос древней работы. К сожалению, кожа прокладок за столетия рассохлась, и он отчаянно троит, не способный выполнять свою работу. После починки это великолепное произведение древнего ремесла можно будет продать за 1200 зм.

## 1'-Я ВАКУОЛЬ

Объём вакуоли диаметром с фут около половины кубического фута, что чуть больше объёма лёгких здорового человека. Когда его голова окажется внутри, воздух мгновенно вырвется из лёгких, а перепад давления почти вдвое вызовет шум в ушах. Спасбросок от паралича позволит не потерять сознание. Оставшегося разряжённого воздуха хватит на **десять плюс модификатор ВИН** раундов дыхания, после чего потеряет сознание и начнёт терять по 1 ОЗ в раунд. Однако из-за шока, низкого давления и нехватки воздуха все его броски d20 ограничены штрафом в -1.

- **Мировоззрение:** Хаос
- **АПОКБ0:** 18
- **Урон:** см. выше или Хлопок (2d4 в пределах 10')
- **АС:** 4 [15]
- **НД:** -
- **Скорость:** 60' (20')
- **Спасбросок:** -
- **Мораль:** -

Источников газа*	1'-я Вакуоль	2'-я Вакуоль	3'-я Вакуоль
<4	d4	-	-
4	d4	-	-
5	d4+1	d3-1	-
6	d6	d3	d2-1
7	d6	d3+1	d2
8	d6	d4	d3
>8	d6	d4+1	d4

\*Живое дышащее существо или открытый огонь. Или кипящая вода. Принцип вы поняли, да?



## 2'-Я ВАКУОЛЬ

Объём вакуоли диаметром в два фута составляет около 4 кубических футов. Когда такая вакуоль захватит голову человека, тот кроме звона в ушах и вырвавшегося из лёгких воздуха, сразу получит **д6** урона и ощущение, как будто атмосферное давление навалило камней на его грудную клетку. Спасбросок от паралича позволит не потерять сознание. Голос из подобной вакуоли слышен непривычно глухим. Дышать почти нечем, и человек продержится в сознании ещё **пять плюс модификатор ВИН** раундов, после чего это сознание потеряет, и ещё начнёт терять по 2 ОЗ в раунд. Все его броски **d20** ограничены штрафом в -2. Переживший подобное страдает отеком всех поражённых членов и штрафом -1 на все броски **d20** из-за головной боли в течение суток.

- **Мировоззрение:** Хаос
- **АПОКБ0:** 18
- **Урон:** см. выше или Хлопок (2d6 в пределах 20')
- **АС:** 6 [13]
- **HD:** -
- **Скорость:** 60' (20')
- **Спасбросок:** -
- **Мораль:** -

## 3'-Я ВАКУОЛЬ

Объём вакуоли диаметром в три фута равен около 14 кубических футов. Атака подобной вакуоли заставляет сразу получить **d10** урона от перепада давления. Спасбросок от паралича позволит не потерять сознание сразу, однако оставшегося в крови кислорода хватит на **один плюс модификатор ВИН** раундов. Слюна вскипает прямо на языке, зрение поражено. Криков несчастного совсем не слышно. Все его броски на **d20** ограничены штрафом в -4. После потери сознания человек теряет по 4 ОЗ в раунд. Переживший подобное страдает сильным отёком поражённых членов, штрафом -2 на все броски **d20** в течение суток, а также получает штраф -1 на все дальнобойные атаки навсегда из ухудшения зрения. Если персонаж владеет навыком Прислушаться, то его значение уменьшается на 5% навсегда.

- **Мировоззрение:** Хаос
- **АПОКБ0:** 19
- **Урон:** см. выше или Хлопок (2d8 в пределах 30')
- **АС:** 8 [11]
- **HD:** -
- **Скорость:** 60' (20')
- **Спасбросок:** -
- **Мораль:** -



# 100 ПУСТОТНЫХ ПРОФЕССИЙ

RANSVIND

100 ПУСТОТНЫХ ПРОФЕССИЙ

№100	ПРОФЕССИЯ	№100	ПРОФЕССИЯ
1	Грузчик	31	Гонщик
2	Повар	32	Угонщик
3	Миколог-флорист	33	Преподаватель
4	Дизайнер интерьеров	34	Психоаналитик
5	Младший помощник охранника 3го ранга	35	Астрофизик
6	Гуру	36	Химик-технолог
7	Манекенщик по скафандрам	37	Сетевой инженер
8	Сантехник	38	Бухгалтер
9	Электрик	39	Плакальщик
10	3d-визуализатор	40	Шантажист
11	Дегустатор воздуха	41	Экзозоолог
12	Дезинсектор	42	Безработный философ
13	Медиатор	43	Секс-работник
14	Гонзо-журналист	44	Анархист
15	Фермер гидропоники	45	Экзолигвист
16	Кредит-фермер	46	Медик быстрого реагирования
17	Стыковочный оператор	47	Фейк-директор
18	Экскорт	48	Экскурсовод
19	Криптокультуролог	49	Цифровой археолог
20	Музыкант	50	Геолог
21	Вакуумный руфер	51	Пилот
22	Адвокат превентивного обвинения	52	Управленец
23	Массажист	53	Кладовщик
24	Оператор клининговой кибернетики	54	Архитектор
25	Сетевой шуллер	55	Тестировщик варп-оборудования
26	Коллектор органов	56	Борцуха
27	Космостанционный критик	57	Фитнес-тренер
28	Звезда подпольного радиоэфира	58	Наёмник
29	Нейрохирург	59	Взломщик-пограммист
30	Слесарь по протезам	60	Экстрасенс

ПУСТОШИ #3



d100	ПРОФЕССИЯ	d100	ПРОФЕССИЯ
61	Консультант по работе с терминалами вроде электронной очереди	81	Пранкер
62	Искусствовед	82	Военный
63	Вор воспоминаний	83	Частный детектив
64	Пластический хирург	84	Художник-акционист
65	Самозванец	85	Скупщик краденного
66	Трендсеттер	86	Экзоботаник
67	Монтажник	87	Охотник за головами
68	Архивариус	88	Сборщик вторсырья
69	Экзоколлекционер	89	Пророк
70	Пси-кондитер	90	Секретарь-бариста
71	Курьер	91	Модельер одежды
72	Кибер-шиноби	92	Биохакер
73	Пария	93	Уличный/станционный художник
74	Экзо-полукровка	94	Муж/жена на час
75	Кибератлет	95	Сомаарендодатель
76	Перекупщик	96	Букмекер
77	Атомный доктор	97	ASMR-исполнитель
78	Священнослужитель	98	Экзогрумер
79	Колумнист	99	Аскет
80	Синтет	100	Мнемоник

# СИНК-ПСИОНИКИ

WINNIDUFF

## 1. ИСТОРИЯ

Открытие нейро-кубитов в мозге человека позволили понять, что квантовые эффекты могут воздействовать на ментальные процессы. Учёным удалось построить прибор для сбора, усиления и перенаправления энергии частиц от определённой звезды в мозг. Прибор назвали СИНК (Собиратель Излучения Нано-Корпускул). Тогда же возникла гипотеза о возможности проявления псионических способностей у людей при правильной настройке СИНКа.

Первые испытания не были успешными: после перенаправления энергии в мозг вокруг начинали происходить квантовые флуктуации и неконтрольные выбросы пси-энергии настолько высокой мощности, что мозг испытуемых расплавлялся. Вскоре учёным всё-таки удалось отрегулировать СИНК и найти людей, способных удерживать энергию звёзд в мозге силой воли и управлять квантовой запутанностью собственных нейронов. Их **называли СИНК-псиониками**.

Хоть внешний вид СИНКов отличается, основу прибора составляет камера с множеством зеркал нано-размера, созданных таким образом, чтобы усиливать энергию излучения и перенаправлять её в мозг реципиента.



## 2. ТИП ЗВЕЗДЫ

Проявление пси-способностей СИНК-псиоников напрямую зависит от их синхронизации с излучением, испускаемым определённым типом звезды. Выберите его самостоятельно или определите путём броска шестигранного кубика.

### d6 ТИП ЗВЕЗДЫ

- 1 Белый карлик – скрытность, холод, уменьшение;
- 2 Чёрная дыра – телепортация, гравитация, призыв;
- 3 Нейтронная звезда – тяжесть, сила, пробивание;
- 4 Сверхгигант – поиск, огонь, увеличение;
- 5 Суперновая – превращение, восстановление, изменение;
- 6 Квазар – свет, скорость, излучение.

## 3. СОБИРАТЕЛЬ ИЗЛУЧЕНИЯ

### НАНО-КОРПУСКУЛ

Энергию необходимо запасать заранее и точно перенаправлять в мозг псионика. Для этого им необходим портативный СИНК, который всегда можно носить с собой/на себе. Далее приведены примеры СИНК накопителей, однако вы всегда можете придумать свой.

### d4 РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ТИПЫ СИНК

1. Шлем со стеклянной камерой СИНК-механизма;
2. Трубка, закручивающаяся вокруг шеи и подключающаяся одним концом к голове;
3. Ранец с множеством антенн, переключателей и маленьких экранов;
4. Кружащаяся вокруг псионика сфера.

## 4. ТИПЫ СИНК-ПСИОНИКОВ

### ЭНДОПСИОНИКИ

- Воздействуют на одушевлённые предметы
- Поклоняются звёздам как Богам, постигают энергетические процессы в живых организмах.

### ЭКЗОПСИОНИКИ

- Воздействуют на неодушевлённые предметы
- Подходят с более материальной точки зрения, изучая взаимодействие объектов друг с другом.

Для использования своей способности псионик должен иметь в СИНКе запасённый заранее энергетический заряд.

Персонажи начинают с пси-рейтингом 1, уровень пси-рейтинга растёт пропорционально уровню персонажа. СИНК-псионикам первого рейтинга доступны 3 слота пси-способности, дистанция применения - 60 футов. Чем более опытным становится СИНК-псионик, тем он рациональнее использует заряд, и тем больше способностей он может применить: +1 к доступным слотам пси-способности и +10 футов к дистанции за каждый следующий уровень пси-рейтинга. В день персонаж может использовать количество пси-способностей равное максимальному числу доступных слотов.

Концентрация квантовой энергии в мозге требует устойчивых нейронных связей. Поэтому чем больше псионик размышляет о конкретной способности, тем лучше она получается. Однако, восприятие субъективно и псиоников одинаково использующих одну и ту же энергию практически не существует. **Манифестация** пси-способности происходит в свободной (разговорной) форме и закрепляется рефери в качестве прецедента для каждого отдельного СИНК-псионика. Для удобства можно пользоваться алгоритмом (шаблоном) становления пси-нейронной связи: объект (от типа псионика) -> действие/свойство (от типа звезды) -> уточнение (от контекста).

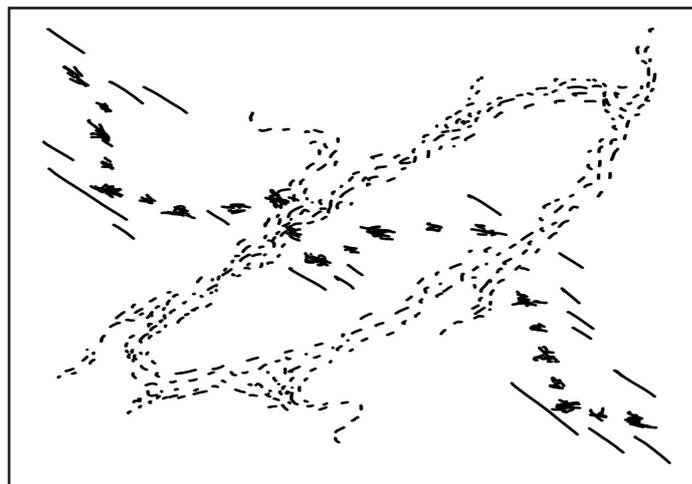
Пример: (1) Лея (объект) восстановить (действие) руку (уточнение), или (2) Нильс (объект) изменить (действие) воспоминание (уточнение), или (3) вода (объект) превратить (действие) в яд (уточнение).

**Условия:** объект должен быть в пределах дистанции, на линии видимости и соответствовать типу псионика; действие должно соответствовать типу звезды; идея (концепция) уточнения должна быть понятна псионику, т. е. (1) персонаж должен знать, что у Леи ранена рука, и должен понимать каким образом она может быть восстановлена (знания медицины/биологии); (2) персонаж должен знать (не догадываться) подробности воспоминания, которые он хочет изменить у другого персонажа; (3) персонаж должен знать подробную информацию о яде: как действует яд, что он из себя представляет как вещество (знание химии) и т. д.

Если игрок и рефери договорились об эффектах, ограничениях и других элементах способности, игрок записывает алгоритм пси-нейронной связи общими словами.

Пример: (1) человек-> восстановление-> конечность и т.д.

С этого момента слот доступной пси-способности считается заполненным. В дальнейшем способность применяется по этому алгоритму. Если псионик хочет изменить или заменить имеющийся алгоритм способности, манифестация идёт как обычно, однако после валидации способности игрок прокидывает внеочередной бросок на квантовую флуктуацию (см. квантовые флуктуации).



## 5. КВАНТОВЫЕ ФЛУКТУАЦИИ

При повреждении СИНКа, при изменении или замене пси-нейронной связи, а также при частом использовании пси-способностей могут возникать квантовые флуктуации. Каждое третье использование пси-способности подряд без отдыха (около 2-х часов) может вызвать квантовую флуктуацию. Эндопсионики кидают СБ на Заклинания +МУД, экзопсионики СБ на Заклинания +ИНТ.

При провале происходит квантовая флуктуация.

### d8 КВАНТОВАЯ ФЛУКТУАЦИЯ

- 1 При высвобождении пси-энергии античастицы аннигилируют пси-способность и заряд тратится без применения эффекта способности.
- 2 Энергия пси-способности меняется на 1d6 по таблице типа звёзд.
- 3 Параллельная вселенная синхронизируется с псиоником, и заявленная сила действует дважды/с удвоенной силой.
- 4 Глюонный всплеск плавит мозг псионика – СБ на Смерть.
- 5 Конденсат Зойба-Эдрикштейна обволакивает псионика и вызывает квантовую мутацию (см. Таблица квантовых мутаций).
- 6 Возникший гравитон отбрасывает псионика и всех вокруг него в радиусе  $2d10+10$  футов на расстояние в футах эквивалентное млн. км. до ближайшей звезды.
- 7 Воздействие растущей энтропии перенаправляет эффект пси-способности на другую случайную цель в радиусе  $1d20+20$  футов.
- 8 Псионик исчезает в подпространстве, оставляя после себя только СИНК и игральные кости (при выпадении на костях двух шестёрок одновременно псионик возвращается на месте, где был выброшен дубль).

## 6. КВАНТОВЫЕ МУТАЦИИ

Квантовые флуктуации могут приводить к обратимым, но весьма запутанным и порой не совсем желаемым изменениям в самой природе псионика – квантовым мутациям. 1d12 квантовых мутаций:

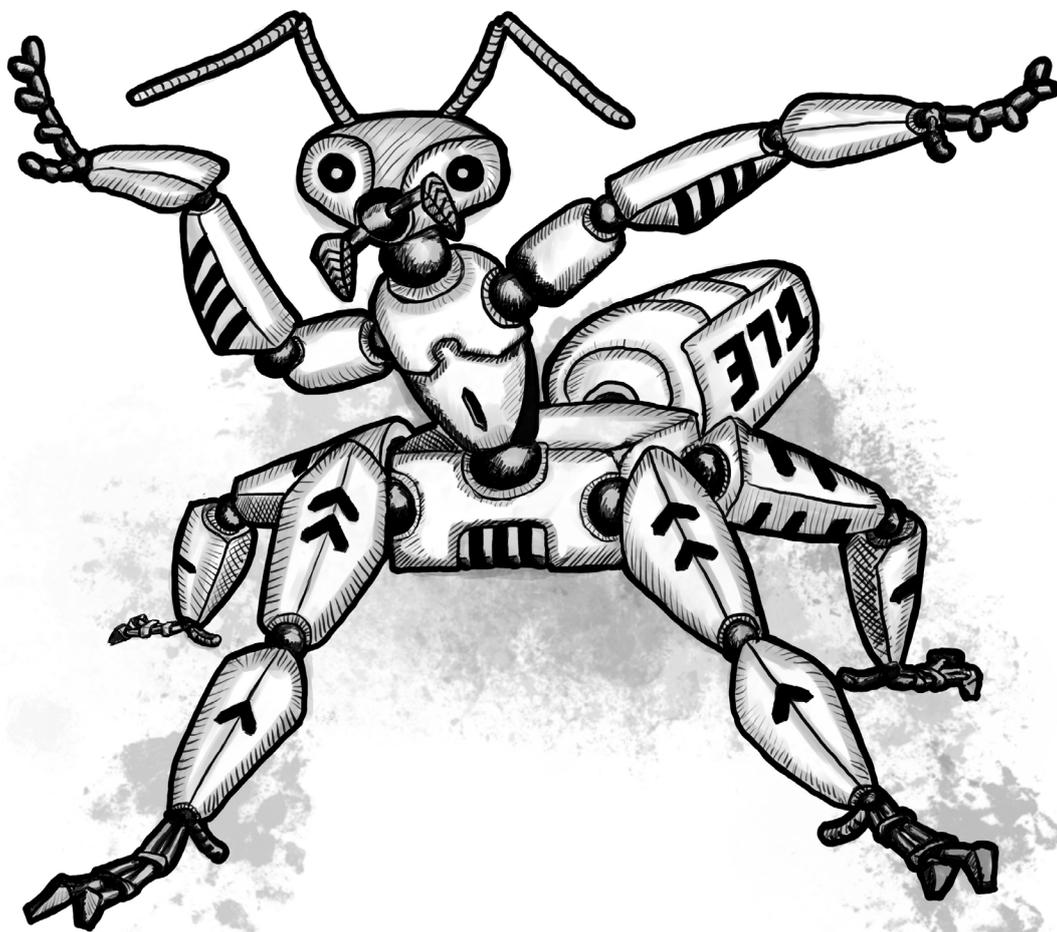
1. **Спагеттификация.** Рефери случайным образом выбирает конечность псионика, которая подвергается спагеттификации, т. е. неестественным образом вытягивается. Избавление – пребывание при нулевой гравитации в течение 1d4 часов.
2. **Время относительно.** Время для псионика замедляется, чтобы действовать с обычной скоростью ему необходимо тратить в два раза больше сил. Базовая скорость снижается на половину, СБ на реакцию кидаются с штрафами. Избавление – путешествие со сверхсветовой скоростью.
3. **Гештальт.** Сознание псионика запутывается и меняется на сознание другого существа с нерешённым гештальтом. Избавление – разрешить гештальт новой личности.
4. **Кротовая нора.** При прохождении через любую дверь псионик попадает в случайную комнату в пределах 180 футов. Если на псионика смотрят все разумные существа в пределах видимости (включая его самого) эффект не проявляется. Избавление – псионик должен входить в  $1d20+5$  дверей смотря на самого себя.
5. **Эффект Эмергёнтингера.** Следующий урон с 50% вероятностью убьёт псионика (СБ на Смерть) или вовсе не причинит ему вреда. Избавление – псионику необходимо спасти кота.
6. **Неопределённость.** Неодушевлённые предметы, которые псионик держит в руке меняются на случайный предмет того же размера. Избавление – псионику необходимо держать в руке предмет, который изначально он хотел взять до его превращения, а в другой руке тот, в который этот предмет в последствии превратился.

7. **Искривление.** Псионик начинает неестественным образом искривлять пространство-время. Действия псионика, которые он совершает в данный момент с 50 % вероятностью оказываются либо уже сотворёнными, либо ещё не совершившимися. Избавление – войти в состояние глубокой медитации и избавиться сознание от категорий причинно-следственных связей.
8. **Потеря базона.** Псионик и все вещи, которые были при нём в момент мутации, лишаются массы. Он не может воздействовать на другие объекты во вселенной, кроме как отталкиваться от них, также любой урон по псионнику отталкивает его на расстояние в футах пропорционально нанесённому урону. Избавление – при получении ровно 6 единиц урона одновременно псионик возвращается его масса.
9. **Теория струн.** Струны в 12-м измерении сбиваются с резонанса, и псионик не может слышать ничего кроме ужасного дребезжания. Избавление – 12 часов с псиоником нужно общаться только с помощью карандаша и бумаги.
10. **Временной парадокс.** Временная аномалия меняет местами интеллектуальные способности псионика и его жизненный опыт. Поменяйте местами характеристику Интеллекта и Мудрости персонажа. Избавление – псионик необходимо вступить в дурацкий спор и отстаивать свою позицию, пока он не поймёт, что спор лишён смысла.
11. **Визуализация теории поля.** Зрение псионика становится сверхчувствительным к квантовым полям. Псионик теряет способность видеть, кроме как в абсолютной темноте. Избавление – наблюдение за абсолютно чёрным телом на протяжении  $1d4+2$  часов.
12. **Сингулярность.** Псионик превращается в шарик сингулярности диаметром 13,8 мм. Избавление – при помещении шарика в радиус большого взрыва верните персонажа, но с новыми сгенерированными характеристиками.



# АВТОНОМНЫЙ НЕЙРОСЕТЕВОЙ ТЕРРАМОРФ

KOD\_CONNECT



KOD  
CONN

## ТИПОЛОГИЯ

Автономные Нейросетевые Терраморфы (АНТы) представляют из себя механических созданий, внешне очень напоминающих муравьёв, однако значительно более крупных. Известно о существовании как минимум пяти видов АНТов, ведущих деятельность в удалённых регионах планеты. Виды различаются цветами, размерами и функциональными возможностями.

- Колонии чёрно-белых АНТов являются самым распространённым видом. Именно их часто называют терраморфами. В среднем, их габариты сопоставимы с размерами обычного человека. Как раз, за них вам и предлагается играть.

- Между собой колонии этого вида поддерживают мирные отношения.
- Красно-рыжих АНТов стараются по возможности избегать, ввиду их большой опасности.
- С остальными видами АНТов чёрно-белые придерживаются настороженного нейтралитета.
- А вот с людьми чёрно-белые контактируют охотно, обменивая найденные полезные для людей ископаемые на необходимые АНТам материалы и хим-реагенты.

## КРАСНО-РЫЖИЕ АНТЫ

Развились из некогда существовавших служб обеспечения силовой безопасности. Их прототипы были спроектированы на случай вторжения на планету внешних агрессоров. Но, в виду продолжительного отсутствия оных, красно-рыжие АНТы отправились в бесконечное патрулирование, время от времени меняя расположение своих Гнёзд. Кроме цветового оформления для них характерны более крупные размеры и модули, направленные на нанесение повреждений всем, кто не является субъектом их собственного Гнезда.

## КОЛОНИИ ЗЕЛЕНО-КОРИЧНЕВЫХ АНТОВ

Проектировались для культивирования и селекции флоры на более поздних этапах терраформирования планеты. Они схожи габаритами с чёрно-белыми, но конструктивно легче, что позволяет им развивать большую мобильность для перемещения по местности с густой растительностью.

## СИНЕ-ЧЁРНЫЕ АНТЫ

Встречаются значительно реже, к тому же большую часть своего жизненного цикла они пребывают в жидких средах. Модели данного вида имеют скромные габариты - в половину от их полноразмерных сухопутных аналогов. Однако все эти недостатки компенсируются подвижностью Гнезда и его способностью к быстрому воспроизводству своих рабочих единиц. К их особенностям можно также отнести направленность на регуляцию микроорганизмов, а также контроль за насыщением водоёмов необходимыми газами, нутриентами и минералами.

## ЗОЛОТЫЕ АНТЫ

Самый редкий вид терраморфов. К сожалению, какая-либо информация по ним отсутствует.

## МОДУЛИ РАСШИРЕНИЯ

Повышая уровни, АНТ подтверждает успешность развития своей версии нейронной сети, за что Гнездо премирует его дополнительными модулями. Реликвия чёрно-белых - Орбитальная Станция сбрасывает

один из шести модулей расширения в квадрат нахождения премируемого АНТа через d20 часов после получения им каждого нечётного уровня. Точка приземления модуля находится в d6 милях на d8 {1 Север; 2 Северо-восток; 3 Восток; 4 Юго-восток; 5 Юг; 6 Юго-запад; 7 Запад; 8 Северо-запад}

Ур.	Модуль	Очки опыта	HD
1	Коммуникатор	0	1d6
2		2000	2d6
3	1й	4000	3d6
4		8000	4d6
5	2й	16000	5d6
6		32000	6d6
7	3й	64000	7d6
8		120000	8d6
9	4й	240000	9d6
10		360000	9d6 + 2*
11	5й	480000	9d6 + 4*
12		600000	9d6 + 6*
13	6й	720000	9d6 + 8*
14		840000	9d6 + 10*

\* Бонус Телосложения более не применяется

**Гриндер:** Способность размельчать самые твёрдые породы с помощью головной буровой установки, снабженной ультразвуковыми излучателями. Однако применение ограничено по времени и объему. Чтобы избежать поломки буровой установки, она должна измельчать не более 10 футов в час.

**Детектор:** Способность очень тонко различать запахи на суше, их источник и время их появления. Это позволяет АНТу стать настоящим следопытом.

**Коммуникатор:** Наличие локальной сети позволяет беззвучный обмен сообщениями между АНТами. Получатель может находиться на любом расстоянии от отправителя при условии, что между ними располагается цепочка других АНТов, каждый из которых находится не далее 60 футов от следующего.

**Координатор:** АНТ получает повышенные привилегии в локальной сети и может перехватить управление союзными соседними АНТами. На каждом последующем уровне максимальное количество подчинённых АНТов увеличивается на +1.

**Механист:** Накопленных данных и практического применения манипуляторов становится достаточно для устранения небольших неисправностей другого АНТа. Восстановления не могут превысить половину здоровья ремонтируемого. К тому же аккуратный ремонт требует 1 час времени.

**Нейтрализатор:** Расположенный внутри АНТа химический комплекс за один суточный цикл восполняет резервуар смеси, способной нейтрализовать ряд вредных сред (кислота, лава, вредные газы) объёмом 10 кубических футов. В течении 10 минут заполняемый смесью объём твердеет и может быть механически разрушен.

**Транспортер:** Способен подниматься по отвесным поверхностям твёрдых пород посредством микробуровых установок, расположенных в четырёх задних конечностях. Встроенная лебёдка способна поднимать груз вдвое превышающий вес самого АНТа на высоту до 60 футов.

# ГЕНЕРАТОР ЗВЁЗДНЫХ СКОПЛЕНИЙ

KOD\_CONNECT

## ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

1. Определить количество крупных фракций (d10+2)
2. Для каждой фракции определить: Политику и форму правления (2d10), эмблему (d12)
3. Определить количество звёздных систем в скоплении (d6+4)
4. Определить параметры каждой звёздной системы: Название (2d100), Расположение (3d6), Принадлежность к фракции (\*), Особенность звёздной системы (d20), Количество планет (d12), типы планет (d100)

## ФРАКЦИИ

Представляют собой крупные политические объединения. Их общее количество определяется броском: d10+2

Относительный уровень оснащённости фракций определяется по количеству принадлежащих им звёздных систем.

## ЭМБЛЕМА ФРАКЦИИ

Определяется броском d12. Если эмблема уже занята, повторите бросок.

d12	Эмблема
1	Четыре белых ромба на черном.
2	Большой красный круг на черном.
3	Три синих теугольника, направленные в разные стороны.
4	Два зелёных шестигранника, расположенные один в другом.
5	Десять хаотично расположенных точек.
6	Тетраэдр (четырёхгранник)
7	Куб (шестигранник)
8	Октаэдр (восьмигранник)
9	Дэкаэдр (десятигранник)
10	Додекаэдр (двенадцатигранник)
11	Икосаэдр (двадцатигранник)
12	Гиперкуб

## ПОЛИТИКА И ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

d10	ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ	d10	ВНЕШНЯЯ ПОЛИТИКА
1	Теократия	1	Захват территорий
2	Тоталитаризм	2	Свободная торговля
3	Демократия	3	Помощь развивающимся мирам
4	Коммунизм	4	Активный экспорт
5	Олигархия	5	Активный импорт
6	Монархия	6	Уничтожение других фракций
7	Меритократия	7	Поддержание равновесия
8	Технократия	8	Военное сотрудничество
9	Военная диктатура	9	Научное сотрудничество
10	Корпоратократия	10	Железный занавес

## ЗВЁЗДНЫЕ СИСТЕМЫ

### НАЗВАНИЕ

Для определения названия кидаем d100 по левой таблице и ещё один d100 правой.

d100			
1	Альфа	20	Теневая
2	Бета	21	Ночная
3	Гамма	22	Кристалльная
4	Дельта	23	Малая
5	Эпсилон	24	Медная
6	Блистательная	25	Серебряная
7	Третья	26	Светлая
8	Квази	27	Летающая
9	Лямбда	28	Спешащая
10	Кси	29	Новая
11	Тёмная	30	Пятая
12	Сигма	31	Стальная
13	Омега	32	Опасная
14	Спящая	33	Пятнистая
15	Алая	34	Старая
16	Золотая	35	Белая
17	Изумрудная	36	Хи
18	Бирюзовая	37	Парящая
19	Пурпурная	38	Поющая

d100			
1	Единорога	20	Финиста
2	Дракона	21	Коня
3	Грифона	22	Копья
4	Гидры	23	Стрелы
5	Сирина	24	Щита
6	Кракена	25	Панциря
7	Циклопа	26	Лисы
8	Трески	27	Волка
9	Льва	28	Стаи
10	Тигра	29	Охотника
11	Носорога	30	Ловца
12	Пегаса	31	Гончей
13	Медведя	32	Скорпиона
14	Антилопы	33	Акулы
15	Гепарда	34	Дельфина
16	Коршуна	35	Геркулеса
17	Орла	36	Волопаса
18	Сокола	37	Стража
19	Буйвола	38	Всадника

## d100

39	Тихая	70	Большая
40	Алмазная	71	Средняя
41	Лучезарная	72	Неполная
42	Великая	73	Вольная
43	Пульсирующая	74	Чёрная
44	Газовая	75	Старшая
45	V	76	Зеркальная
46	X-1	77	Радужная
47	HU	78	Спектральная
48	WD	79	Фотонная
49	360	80	Фазовая
50	1000	81	Мерцающая
51	180	82	Багровая
52	113	83	Венценосная
53	77	84	Крылатая
54	Дзета	85	Неоновая
55	Йота	86	Ультра
56	SZ	87	Макро
57	Пи	88	Хромовая
58	Мю	89	Кислотная
59	Омикрон	90	Нейтронная
60	Каппа	91	Дальняя
61	1515	92	Ближняя
62	3636	93	Межевая
63	Южная	94	Тау
64	Северная	95	Туманная
65	Верхняя	96	Двойная
66	Нижняя	97	Эфирная
67	Западная	98	12
68	Восточная	99	24
69	Центральная	100	-

## d100

39	Пловца	70	Брауна
40	Жнеца	71	Кэпбелла
41	Ока	72	Картера
42	Огня	73	Коула
43	Маяка	74	Корбина
44	Колеса	75	Дэйвза
45	Саламандры	76	Эдвардса
46	Кита	77	Эллиота
47	Фазана	78	Флэтчера
48	Слона	79	Грехема
49	Кассиопеи	80	Джонсона
50	Гончих Псов	81	Ариадны
51	Короны	82	Минотавра
52	Великана	83	Улитки
53	Зайца	84	Змея
54	Лебедя	85	Орфея
55	Близнецов	86	Арго
56	Гефеста	87	Аида
57	Геи	88	Бастиона
58	Зевса	89	Элегии
59	Афродиты	90	Симфонии
60	Персея	91	Капеллы
61	Гермеса	92	Ориона
62	Оракула	93	Эдена
63	Союза	94	Восхода
64	Адамса	95	Оцелота
65	Аллена	96	Водолея
66	Бэйли	97	Кентавра
67	Бэйкера	98	Аргуса
68	Белла	99	Пифона
69	Брукса	100	Гарпии

## РАСПОЛОЖЕНИЕ

Звёздные системы находят своё место на карте скопления размером 4x4 при помощи броска 3d6.

3	4	5	6
7	8	9	10
11	12	13	14
15	16	17	18

Для увеличения масштаба карты можно совершить повторный бросок 3d6 с последующим разбиением выпавшего ранее сектора на 16 подсекторов.

## СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ В СИСТЕМЕ

d20	
1-3	Торговый корабль
4-6	Транспортный корабль
7-8	Метеорный поток
9-10	Космические пираты
11-12	Космо-патруль
13	Грузовой космопоезд
14	Звёздные кочевники
15	Пропавшее исследовательское судно
16	Дрейфующий парк развлечений
17	Эвакуатор-ремонтник
18	Научная лаборатория
19	Телепортационный ретранслятор
20	Неизвестный объект неправильной формы

## ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К ФРАКЦИИ

В случаях, когда результат броска не соответствует какой-либо фракции, рассматриваемая звёздная система является независимой.

Количество фракций	Принадлежность звёздной системы
3	d4
4-5	d6
6-7	d8
8-9	d10
10-12	d12

## ОСОБЕННОСТЬ ЗВЁЗДНОЙ СИСТЕМЫ

d20	Особенность
1	Элитные наёмные псионики
2	Элитные космо-верфи
3	Элитные учёные
4	Элитные наёмные боевики
5	Элитные пилоты
6	Полностью управляется роботами
7	Недавно освоенная система
8	Одна из древнейших цивилизаций
9	Обилие разумных рас
10	Аномальная зона
11	Запрещённые вещества
12	Мекка крупнейшей религии
13	Одна из богатейших систем
14	Одна из беднейших систем
15	Редкий ресурс #1
16	Редкий ресурс #2
17	Редкий ресурс #3
18	Редкий ресурс #4
19	Редкий ресурс #5
20	Следы неизвестной цивилизации

## ГЕНЕРАТОР ПЛАНЕТ

- **Количество:** Бросок d12 определяет количество планет в звёздной системе.
- **Колонизация:** Бросьте d10. При результате 9 или 10 объект колонизирован.
- **Тип планеты:** определяется броском d100.

d100	Описание
1-15	Пояс астероидов различных размеров и форм.
16-19	Карликовая планета или малое тело Звёздной системы.
20-25	Планета меньше Земной массы, состоящая в основном из богатого железом ядра с небольшим количеством мантии или без нее.
26-29	Планета меньше Земной массы, состоящая в основном из силикатных пород.
30-35	Планета меньше Земной массы, поверхность которой в основном или полностью покрыта жидкой лавой.
36-39	Планета меньше Земной массы, значительная часть массы которой состоит из воды.
40-45	Планета сопоставимая по размерам с Землей, с ледяной поверхностью, состоящая из глобальной криосферы.
46-50	Планета сопоставимая по размерам с Землей, состоящая в основном из силикатных пород.
51-52	Планета сопоставимая по размерам с Землей, поверхность которой в основном или полностью покрыта жидкой лавой.
53-54	Планета сопоставимая по размерам с Землей, которая богата углеродом и бедна кислородом.
55-57	Планета земного типа
58-59	Планета меньше Земной массы, значительная часть массы которой состоит из воды.
60-61	Планета с массой выше, чем у Земли, с ледяной поверхностью, состоящая из глобальной криосферы.
62-63	Планета с массой выше, чем у Земли, состоящая в основном из силикатных пород.
64-65	Планета с массой выше, чем у Земли, поверхность которой в основном или полностью покрыта жидкой лавой.
66-68	Планета с массой выше, чем у Земли, значительная часть массы которой состоит из воды.
69-72	Планета с массой выше, чем у Земли с очень небольшим количеством воды.
73-74	Двойная планета. Два объекта планетарной массы, вращающиеся вокруг друг друга.
75-76	Коричневый карлик. Размером больше планеты, но меньше звезды.
77-79	Газовый карлик. Планета с малой массой, состоящая в основном из водорода и гелия.
80-89	Газовый гигант. Массивная планета, состоящая в основном из водорода и гелия с большим радиусом и очень низкой плотностью.
90-100	Ледяной гигант, состоящий в основном из летучих веществ, более тяжелых, чем водород и гелий (вода, метан и аммиак).

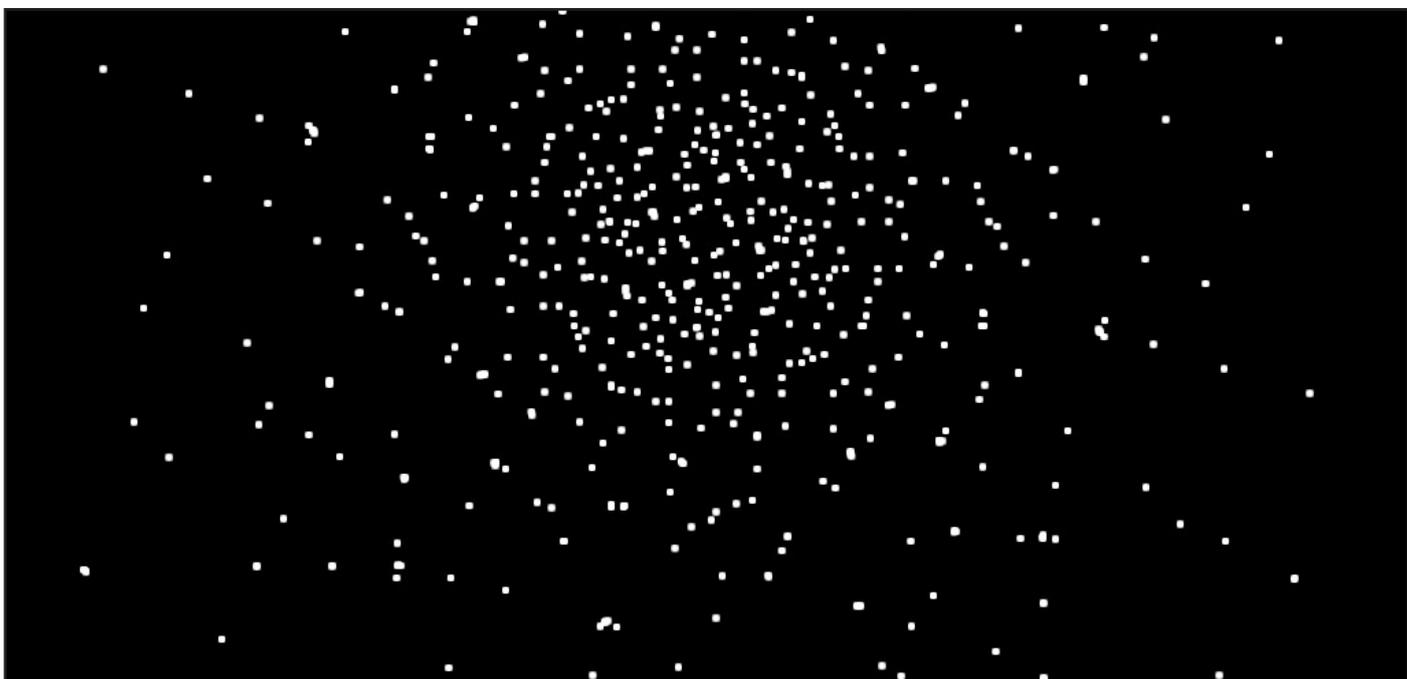


## РЕДКИЕ РЕСУРСЫ

Количество редких ресурсов, встречающихся в этой звёздной системе равно 5.

### d20 Ресурс

- 1 Литофрин. Материал для производства высокотехнологического оборудования.
- 2 Чешерены. Приручаемые невидимые животные.
- 3 Хронопран. Сверхпрочный материал.
- 4 Глифер. Модный декоративный радужный кристалл, переливающийся на свету.
- 5 Пролонгатор Инфинити. Препарат, эффективно продлевающий жизнь белковым формам.
- 6 Киберполимер. Применяется в создании самого производительного Искусственного Интеллекта.
- 7 Багва. Парадоксально легальный наркотик.
- 8 Пси-камни. Усиливающие псионические способности минералы.
- 9 Подпространственный корень. Предмет меж-мирового исследования.
- 10 Миумай. Обильно плодоносящая агрокультура.
- 11 Шимирилл. Применение держится в тайне, но кто-то охотно скупает его через подставные компании.
- 12 Тессеракт. Ископаемое, похожее на пирит, позволяющее производить низкзатратные гиперпрыжки.
- 13 Антиграв. Металл, обладающий антигравитационными свойствами.
- 14 Чик-чик. Сильнейший афродизиак.
- 15 Вакуумный банан. Фрукт с самой большой отрицательной калорийностью, вызывает голод.
- 16 Инсектус. Предмет искусства, выполненный из редких насекомых, прибывающих в анабиозе.
- 17 GigaX. Строительное оборудование высшего класса, материализующее воображаемые конструкции.
- 18 Стабардан. Перепродажа самых редких коллекционных предметов.
- 19 Семафорная лягушка. Предмет мерча гиперпопулярного межзвёздного деятеля поп-культуры.
- 20 Напиток "Чёрная дыра". Вызывает мгновенную потерю сознания и долговременную потерю памяти.



# ЛИЦЕНЗИЯ

## «ATTRIBUTION-SHAREALIKE» («АТРИБУЦИЯ — НА ТЕХ ЖЕ УСЛОВИЯХ») 4.0 ВСЕМИРНАЯ (CC BY-SA 4.0)

Это изложенное понятным языком краткое объяснение и оно не заменяет полный текст лицензии.

### ВЫ МОЖЕТЕ СВОБОДНО:

- Делиться (обмениваться) — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате
- Адаптировать (создавать производные материалы) — делать ремиксы, видеоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал в любых целях, включая коммерческие.

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока вы выполняете условия лицензии.

### ПРИ ОБЯЗАТЕЛЬНОМ СОБЛЮДЕНИИ СЛЕДУЮЩИХ УСЛОВИЙ:

- «Attribution» («Атрибуция») — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны.

Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.

- «ShareAlike» («На тех же условиях») — Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.
- Без дополнительных ограничений — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего-либо из того, что разрешено лицензией.

### ЗАМЕЧАНИЯ:

Вы не обязаны действовать согласно условиям лицензии, если конкретная часть материала находится в общественном достоянии или если такое использование вами материала разрешено

согласно применимому исключению или ограничению авторских прав.

Вам не даётся никаких гарантий. Лицензия может не включать все разрешения, необходимые вам

для использования произведения (материала) по вашему замыслу. Например, иные права, такие

как право на обнародование, неприкосновенность частной жизни или неимущественные права

могут ограничить вашу возможность использовать данный материал.

### ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ЛИЦЕНЗИИ:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>