

# SAVAGE WORLDS

ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА



РУКОВОДСТВО ПО ТРАНСПОРТУ

# НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

16+

Автор и разработчик: Шон Оуэн Робертсон

Дополнительные материалы: Адам Ллойд и Шейн Лэйси Хенсли

Арт-директор: Аарон Эйсивидо и Алида Саксон

Дизайн макета и верстка: Карл Кислер и Томас Шук

Художник обложки: Росс Грамс

Иллюстраторы: Аарон Эйсивидо, Дональд Кранк, Росс Грамс, Томаш Ендрушек, Джордан Пикок, Кармен Синек, Джон Тэйлор, Томек Творек, Игорь Витковский

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Перевод с английского: Александра Горохова

Редактор: Ира Wyldfey Кирик

Корректор: Александра Асланова

Верстка и адаптация макета: Анастасия «Смородина» Мельникова

Предпечатная подготовка: Ransvind

Менеджер русского издания: Дмитрий «Арбакс» Федорищев

Выпускающий редактор: Сергей Ровенков

Арт-директор: Ransvind

Главный редактор: Ирина Башкатова

Маркетинг и развитие продукта: Артемий Волопянский

«Рыжий Библиотекарь» благодарит за поддержку Анатолия Сорокина и Артёма Юнышева.



**PINNACLE**  
ENTERTAINMENT GROUP

Название Savage Worlds, логотип Pinnacle и прочие логотипы в этой книге, иллюстрации, уникальные персонажи, существа и места — объекты авторского права, принадлежащие © Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group, 2020.

Перевод © издательства «Рыжий Библиотекарь», 2024.

Все права защищены. Копирование, воспроизведение, распространение, размещение и любое иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является нарушением авторских прав и влечёт ответственность, предусмотренную законодательством РФ.

В соответствии с Федеральным законом № 436-ФЗ от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».



КИОСК «РЫЖЕГО БИБЛИОТЕКАРЯ»



## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВОПЛОЩЕНИЕ ВАШИХ ИДЕЙ</b> .....	<b>4</b>
<b>С ЧЕГО НАЧАТЬ</b> .....	<b>5</b>
Собрать факты.....	5
А если ничего не нашлось? .....	5
Свойства транспорта.....	5
<b>КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТАБЛИЦАМИ</b> .....	<b>8</b>
Эры и эпохи.....	8
Типы транспорта.....	8
<b>НАЗЕМНЫЙ ТРАНСПОРТ</b> .....	<b>11</b>
<b>ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ</b> .....	<b>19</b>
<b>ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ</b> .....	<b>25</b>
<b>МЕЖЗВЁЗДНЫЙ ТРАНСПОРТ</b> .....	<b>29</b>
<b>МОНСТРЫ КАК МАШИНЫ</b> .....	<b>33</b>
Что, если это вообще не транспорт? .....	33
<b>ПРИМЕРЫ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ</b> .....	<b>34</b>
Щиты.....	44





# ВОПЛОЩЕНИЕ ВАШИХ ИДЕЙ

Звездолёты гаражной сборки, секретные подводные лодки, машины с искусственным интеллектом, лихие бомбардировщики, неудержимые поезда и гигантские космические станции — транспортные средства являются неотъемлемой частью практически любой истории.

## БЫСТРЫЕ, ДЕРЗКИЕ, ЗАВОДНЫЕ

Добавить в игру транспортные средства из игр и кино или придуманные лично вами — это всегда интересно. Главное — разобраться с их базовыми характеристиками вроде **прочности** и **предельной скорости**.

Может случиться так, что вам с самого начала будут очевидны запас **прочности** и вооружение транспортного средства, но не до конца понятны габариты. Сможет ли ваше судно для охоты на гигантских акул-осьминогов протиснуться через шлюзы на городском озере? А сколько человек должно быть в его **команде**?

## НЕ СОЗДАНИЕ, А ТРАНСФОРМАЦИЯ

Прежде чем продолжим, давайте условимся: наше руководство описывает, как *изменять* уже существующие транспортные средства для конкретных нужд, а не как создавать их с нуля в соответствии с игровым балансом. Собранный

здесь информация призвана помочь вам определять и задавать ключевые характеристики транспорта, который вы переносите в игровую вселенную из иных эпох или воображаемых миров.

Если вам нужна система, которая позволит именно создавать транспортные средства, советуем ознакомиться с дополнением *Science Fiction Companion*. Там вы найдёте правила, позволяющие и игрокам, и ведущим строить всё, что душе угодно, — от гигантских роботов до космических кораблей.