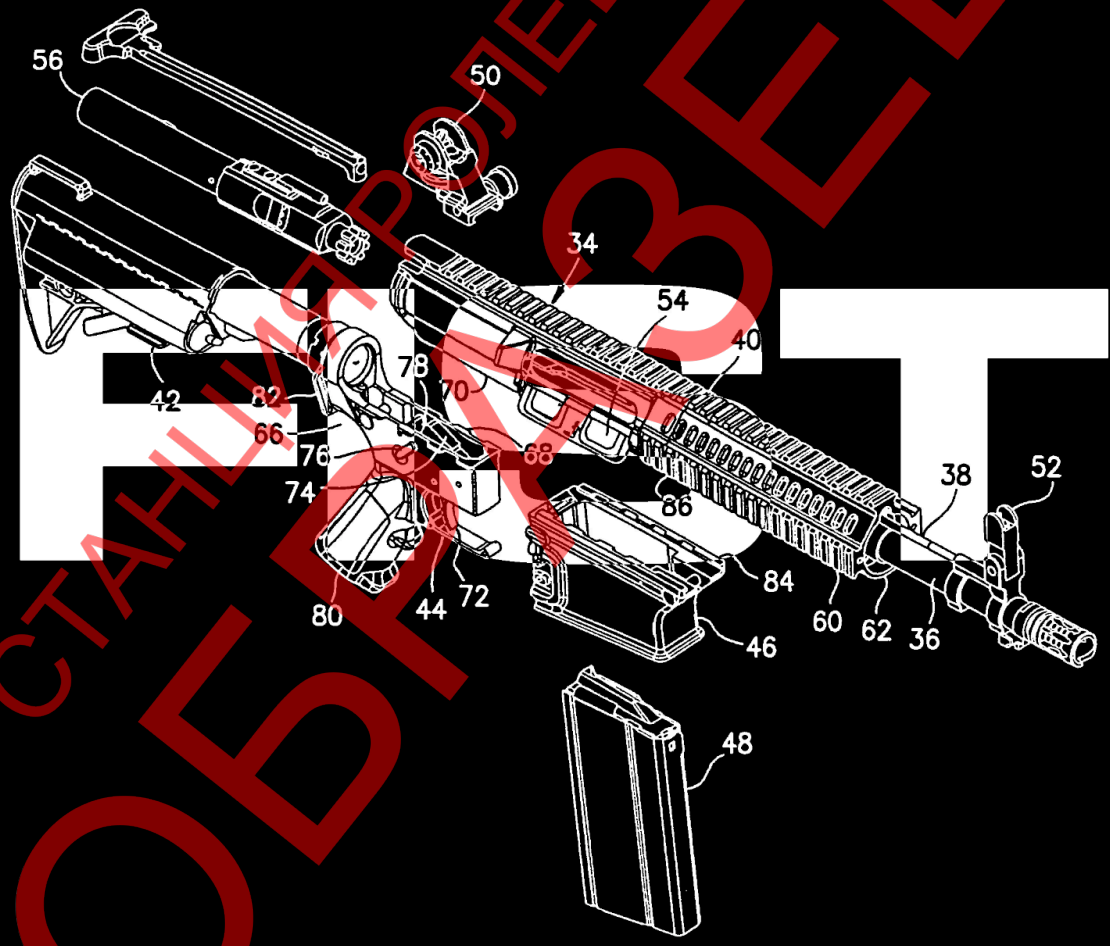


ТЕСТ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Настольная Ролевая Игра о Паранормальных Наёмниках

claymore
ROLEPLAYING
GAMES

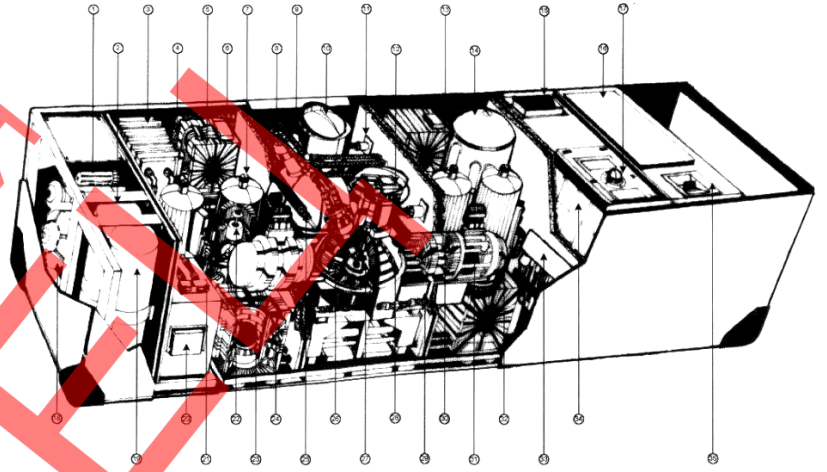
Сейчас — вторая половина двадцатого века. Великие державы застыли в ядерном противостоянии, и судьба мира висит на волоске. Вдали от глаз разведслужб собирается группа выдающихся изгоев. Эти наёмники необычайно хорошо подготовлены к тайным и нестандартным операциям.

В эту эпоху нестабильности грань между наукой и суеверием стёрта, и начинается новая гонка вооружений. Вам и вашим соратникам предстоит столкнуться с оружием, противниками, которых вы не могли себе даже представить. Но за соответствующую плату эти выдающиеся изгои готовы помочь.

Когда других вариантов не остаётся, пора звать…

Ф.И.С.Т.

Фрилансовая Инициативная Спецназовская Группа



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор, дизайнер и верстальщик: B. Everett Dutton
Дизайн и оформление: Ripley Caldwell
Консультации по дизайну: strangerz0ne

Схемы и иллюстрации предоставлены: John Titor, UXOinfo, HeroicRelics и корпорацией Numrich

Тестирование: Cezar Capacle, Leah Cohen, Max Danley, Samantha DeBord, A. June, Richard Kelly, Mike Tarnowski, Clem, Dana, Michelle, Stef, Garmbreak1, Kwolf, Lunar-Folk, «Highlander», «Major Override», «Mother Superior» и «Rhino»

Вдохновлено:
- Командой «А», Стивеном Дж. Каннелом и Фрэнком Лупо
- Doom Patrol, Грантом Моррисоном и Ричардом Кейсом
- Metal Gear Solid, Kojima Productions
- Offworlders, Крисом П. Вульфом и Оливией Гулин
- Simple World, Эйвери Олдер
- World of Dungeons, Джоном Харпером

Лицензия: CC BY 3.0 US
(https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/us/legalcode)

БЛАГОДАРНОСТИ

Перевод: Диана “Michu” *https://t.me/MichusToyBox*

Ссылка на оригинал *(Полная версия)*: https://claymorerpgs.itch.io/fist

Папка с материалами на английском: FIST

ИГРОКИ

Начало игры
Необходимые материалы и игра как диалог

Создание наёмников
Объяснение характеристик и создание персонажа

Броски кубиков
Рискованные действия и правила взаимодействия

Игровой процесс
Структура миссий и развитие персонажей

РЕФЕРИ

Руководство для Ведущего
Заметки по управлению игрой

Качественная игра
Замечания о «театре воображения»

Пользовательский контент
Справочник по игромеханике

МАТЕРИАЛЫ

Индекс черт
Список известных черт оперативников ФИСТ

Индекс ролей
Список известных мотиваций оперативников ФИСТ

Лист персонажа
Универсальная анкета оперативника ФИСТ

О ЧЁМ ЭТА ИГРА

Персонажи игроков

В **ФИСТ** вы играете за команду **паранормальных наёмников**, выполняющих работу, на которую никто больше не соглашается (или которую никто больше не хочет делать) в **военно-разведывательной экосистеме времён Холодной войны**. Вы – **нетипичный наёмник**, который заботится **не столько о прибыли**, сколько о **верности себе, своему сообществу или своим идеалам**, и, возможно, вас вынудили заняться этим делом из-за вашей **несовместимости с обычной, не-насильственной и не-паранормальной жизнью**.

Игровой процесс

Игровой процесс заключается в том, что вы отправляете своего наёмника **на миссии** вместе с другими игроками: вы будете **разговаривать с людьми**, **решать задачи**, заниматься **шпионажем** и **участвовать в боевых действиях**. Между миссиями у вас будет возможность **вносить факты** или **принимать решения**, влияющие на развитие игрового мира в целом.

Сюжет и реальность мира FIST создаются через **постоянный диалог между игроками и Рефери** – и задача каждого участника относиться к этому миру **так, как будто он реален**, и действовать соответственно.

Игра как разговор

ФИСТ построен как диалог между игроками и Рефери. Рефери рассказывает историю, описывает окружение и персонажей, с которыми взаимодействуют игроки. В ответ игроки задают уточняющие вопросы, общаются с неигровыми персонажами, описывают действия своих героев. Когда кто-то из игроков делает **что-то рискованное**, Рефери объясняет, как бросать кубики, чтобы узнать, чем это закончится.

В **ФИСТ** нет строгой очередности или ограниченного количества действий за ход. Игроки говорят по очереди – но так же естественно, как в обычной беседе. Здесь **важно свободное течение событий**: игра должна быть **весёлой, быстрой и условной**. Иногда вы окажетесь в центре внимания, описывая что-то эффектное, сложное или запутанное. А иногда вы дадите возможность проявить себя другим.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Что такое “RPG”?

РПГ (она же «ручной противотанковый гранатомёт») – это оружие, стреляющее взрывоопасными боеголовками с плеча. Но сейчас это не важно.

Ты, скорее всего, хочешь понять, что такое **Настольная Ролевая Игра**, и у нас есть ответ: это игра с **бумагой, карандашами, кубиками и воображением**, в которой ты и твои друзья **рассказываете совместную историю** в захватывающем вымышленном мире. Это ещё и **упражнение в стратегии и решении проблем**, потому что этот мир живой – и он **не всегда будет реагировать так, как ты хочешь или ожидаешь**.

Если твой персонаж умирает, просто **создай нового** и продолжай играть. Не бывает «слишком зелёных» игроков, чтобы начать. Книга может показаться пугающей, но **по сути – это просто игрушки, советы и картинки**. Всё, чем вы будете заниматься, – это **играть в шпионов, роботов, пришельцев и прочее, как в детстве.**

Если ты знаком с **BDSM/кинк- или фетиш- ролевыми играми**, **театром импровизации** или **гаданием**, ты уже понимаешь, как работает структура ролевой игры: группа людей **создаёт сценарий и персонажей** в своём общем воображении, а затем **разыгрывает эту ситуацию**, используя **жёсткие правила, интерпретативные принципы и ведущего** (здесь - Рефери).

В процессе **история разворачивается через применение и трансформацию символов и архетипов**. В идеале, опыт будет **творческим, терапевтическим и весёлым** для всех участников.

Если ты играешь в видеоигры – представь, что игра происходит **в твоей голове**. Если ты любишь сериалы – представь, что ты **разыгрываешь один из них, пока пишешь сценарий по ходу**.

А если ты только что **вылез из резервуара для клонирования** и у тебя **нет ни малейшего представления ни о чём**, лучше отложи этот документ и **ищи выход** – у тебя, похоже, **есть дела поважнее**.

Чем ФИСТ отличается от других Настольных Ролевых Игр?

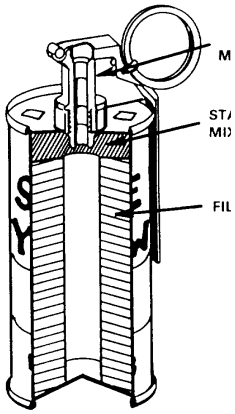
ФИСТ – это «лайт-рул» игра, это значит, что здесь **мало сложных и запутанных правил**, а те, что есть, **предназначены для того, чтобы их гнуть и нарушать**.

Это также **смертельно опасная игра** – ты играешь за **солдат, которые могут погибнуть от одной пули в голову**, а не за могущественных рыцарей, волшебников или кибер-самураев с имплантами.

Наконец, **ФИСТ – это нечестная игра**. Рефери **должен бросать в игроков угрожающие силы и головоломки без очевидного решения**, и ожидается, что игроки будут лгать, воровать и жульничать, чтобы добиться победы.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЧТОБЫ НАЧАТЬ



С чего начать?

Попробуй создать **наёмника!** Используй правила и справочные материалы из этого руководства, чтобы **погрузиться в мир ФИСТ** и придумать персонажа, который тебе кажется клёвым.

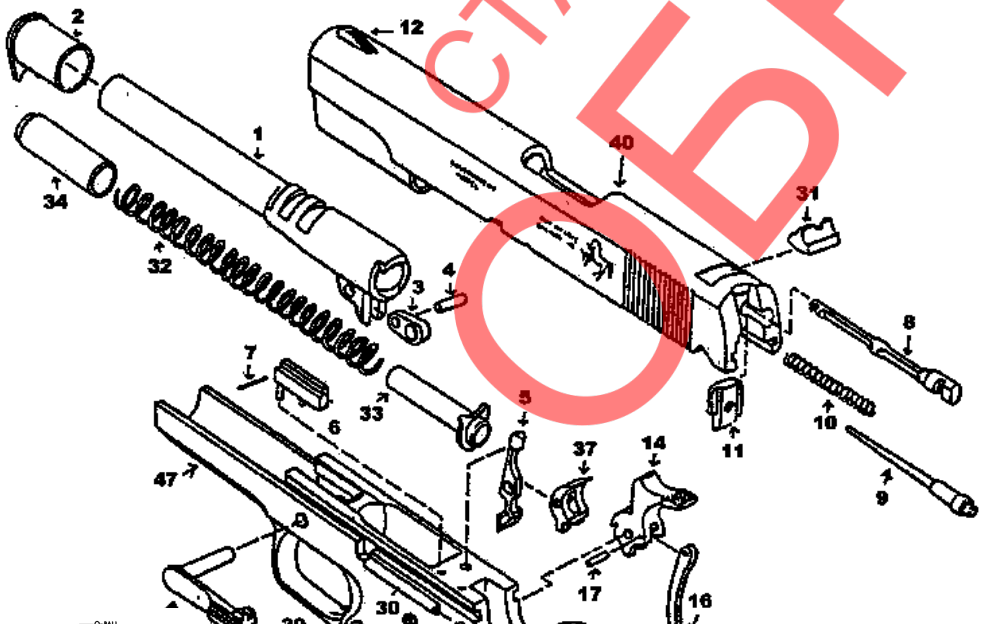
Лор ФИСТ – это не священное писание, а всего лишь предложение, так что можешь разгуляться и как угодно объяснить, откуда взялся твой персонаж. Только **не привязывайся к нему слишком сильно** – если он будет слишком дерзким или неудачливым, домой он вернётся **в чёрном мешке**.

Если ты **Рефери**, загляни в раздел **советов по ведению игры** и начинай **варить свою собственную кашу из фактов и зацепок о мире**.

Необходимые вещи для игры

Чтобы играть в FIST, вам понадобятся:

- эта книга правил
- от двух до шести человек, которых вы знаете, уважаете и которым доверяете
- несколько шестигранных кубиков (также называемых D6)
- общий доступ к индексам характеристик и ролей
- копии листа персонажа для каждого игрока
- бумага и карандаши



СОЗДАНИЕ НАЁМНИКА

Объяснение чёрт

Черты – это основа персонажей в FIST. Каждая черта даёт вам **три элемента**: **особое умение** или преимущество, **предмет** в инвентарь (например, оружие или инструмент), **изменение атрибутов** (таких как характеристики или запас здоровья). Набор нескольких черт формирует полноценного персонажа. При продвижении персонаж получает новую черту – словно добавляет ещё один строительный блок, который делает его **сложнее** и **мощнее**.

Создание персонажа

Вы – участник легендарного подразделения вольных наемников под названием **ФИСТ**. Вы – солдат удачи, который не вписывается в рамки современного общества. Один из ребят, втянутых в бессмысленные прокси-войны и раздавленных репрессивными системами. А может быть, вы ещё и умеете становиться призраком или управлять пчёлами силой мысли. Паранормальные тайны Холодной войны – ваша повседневность, и вы сражаетесь за выживание плечом к плечу с такими же, как вы.

1. Возьмите лист персонажа.

На нём указаны четыре характеристики вашего персонажа: **СИЛА**, **ТАКТИКА**, **КРЕАТИВ** и **РЕФЛЕКСЫ**. Каждая характеристика отражает, насколько хорошо ваш персонаж справляется с соответствующими задачами. Чем выше значение, тем выше шанс успеха при использовании этой характеристики.

2. Выберите две черты из индекса черт.

Запишите выбранные черты в лист персонажа. Держите индекс черт под рукой – он вам ещё пригодится.

3. Заполните разделы: ХАРАКТЕРИСТИКИ, ИНВЕНТАРЬ, БРОНЯ и HP.

Все атрибуты начинают с **0**. После выбора черт пересчитайте значения – и запишите их. Добавьте в инвентарь предметы, полученные с чертами. Носить можно любое количество предметов, но **в руках – только одно оружие**. Все персонажи начинают с **0 БРОНИ**. Вы можете экипировать только **один** предмет, дающий броню. Головные уборы, аксессуары и прочее можно носить без ограничений. Все персонажи начинают с **6 МАКСИМАЛЬНЫХ HP**. **HP (очки здоровья)** показывают, сколько урона вы можете выдержать. Все персонажи начинают с **0 КУБИКОВ РЕШИМОСТИ**. Эти кубики отражают силу духа, стойкость и удачу. Вы можете потратить **1 РЕШИМОСТЬ**, чтобы добавить **+1D6** к любому броску (даже урону). И наконец, **выберите одно**: **+1D6 к МАКС. HP**, **Пистолет** (урон **D6**) или **1 КУБИК РЕШИМОСТИ**.

4. Выберите роль из индекса ролей.

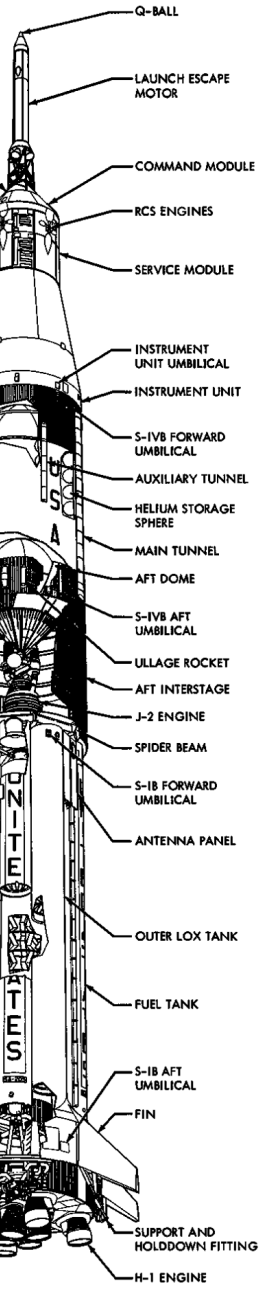
Роль – это то, чего ваш персонаж всегда стремится достичь.
Вы не можете взять роль, которая уже выбрана другим игроком.

5. Выберите позывной.

Придумайте себе **позывной**, отражающий вашу суть и стиль.
Также выберите **реальное имя**, но **никому его не говорите**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

БРОСАЯ КУБИКИ



Рискованные действия

Когда ты совершаешь рискованное действие – то есть любое действие с неопределённым исходом – ты бросаешь кубики, чтобы узнать, что произойдёт. Если персонаж способен легко справиться с задачей, бросать кубики не нужно. Также не стоит бросать, если действие абсолютно невозможно.

1. Выбери характеристику.

Рефери спросит, какую из твоих характеристик ты используешь для действия, или сам назначит её, если ситуация неясна. Рефери также расскажет о возможных исходах действия – чтобы ты знал, с чем имеешь дело.

Бросай +МОЩЬ, если ты показываешь силу: ломаешь двери, используешь тяжёлое оружие или запугиваешь.

Бросай +ТАКТИКА для интеллектуальных действий: создаёшь маскировку, взламываешь базу данных, управляешь техникой.

Бросай +КРЕАТИВ, если проявляешь свою волю: ведёшь вдохновляющую речь, импровизируешь, применяешь телепатию.

Бросай +РЕФЛЕКСЫ для гимнастических действий: уклоняешься от пуль, метко стреляешь или паришь.

2. Бросай кубики.

Брось 2D6, сложи результат и прибавь значение выбранной характеристики. Сумма определяет степень успеха. Независимо от результата, Рефери описывает, как изменилась игровая ситуация – она никогда не остаётся прежней.

6 и ниже – провал. Тебе не удаётся сделать задуманное, и всё становится только хуже.

7–9 – частичный успех. Ты достигаешь цели, но ценой осложнений, компромиссов или последствий.

10 и выше – успех. Ты достигаешь желаемого результата – без подвохов.

Две 6 – критический успех. Ты делаешь задуманное блестяще, с впечатляющим бонусом.

Рефери не бросает кубики – только игроки. Рефери описывает надвигающуюся угрозу, а игроки бросают кубики, чтобы её избежать или противодействовать ей.

Правила по столкновением

Атака – такое же рискованное действие. Ты бросаешь кубики, чтобы понять, удалось ли ударить. Если удалось, сразу нанесён урон, указанный у оружия.

Если атакуют тебя – бросай, чтобы **уклониться**, **контратаковать** или **защититься**. При провале – получаешь урон. Урон вычитается из твоих **HP**. Если ты в **броне**, сначала сними с урона значение **БРОНИ**, затем оставшееся – из HP. HP – твой самый ценный ресурс. Без него ты труп. Используй скрытность, партизанщину и креатив – иначе долго не проживёшь. Если HP упало до **0** – **ты погиб. Никаких спасбросков в настоящей войне, друг.**

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Миссии и серии игр

Кампании в ФИСТ строятся как серия **миссий**, каждая из которых укладывается в одну игровую сессию. Иногда миссии объединяются в **единый сюжет** или раскрывают **великую тайну**. В других случаях это просто разовые задания. Время от времени миссия может быть **неоплачиваемой** – например, по **личным причинам**: сведение счётов с давним врагом или попытка искупить старую вину. **В игре нет валюты** – оплата за миссии используется как художественный приём. **Не заморачивайся** на тему цен и снаряжения.

Каждую миссию персонажи начинают с полным здоровьем и всеми предметами. КУБЫ РЕШИМОСТИ не восстанавливаются – они **одноразовые**.

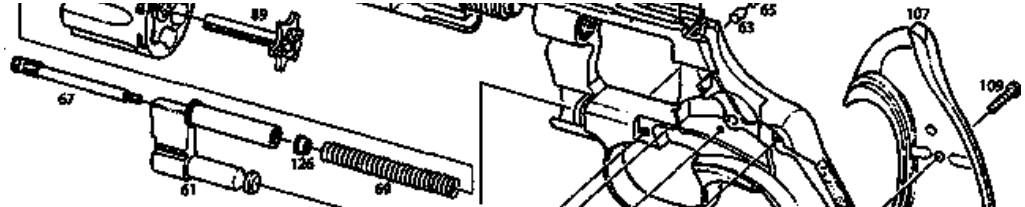
Продвижение персонажа

Персонажи получают развитие, если действуют в соответствии со своей **ролью**. Решение о завершении миссии и соблюдении роли **принимается Рефери (в одиночку или совместно с игроками)**. Обычно это происходит после выполнения основной цели, но не обязательно. Если ты чувствуешь, что **твоя роль исчерпала себя**, ты можешь **сменить её на другую**.

После продвижения игрок **выбирает одно из**: **Новая черта, +1D6 к максимальному HP, +1D6 КУБИК РЕШИМОСТИ.**

Если ты выбираешь **новую черту**, расскажи, **как персонаж её получил** – это добавит колорита. Например, если ты выбрал черту **ИЛЛЮЗИЯ**, ты можешь объяснить это так: «Я провёл несколько часов в капсуле сенсорной депривации и пробудил свои скрытые психические способности», или «Я сконструировал рой дронов-голографических проекторов».

Также **можно переосмысливать черты**. Например: Твой **БАРД** – это не музыкант, а **воин-поэт** Черта **ПАРКУР** даёт тебе **гольф-клюшку**, которой ты разносишь врагов.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КАК БЫТЬ РЕФЕРИ

Заметки для Рефери

Как **Рефери**, ты – ведущий и координатор игры. Ты должен оставаться **объективным и беспристрастным**, а твоя основная задача – **делать происходящее логичным** и следить за тем, чтобы **всем игрокам было интересно**. Вместо того чтобы играть за одного наёмника, ты воплощаешь всё, что находится за пределами персонажей игроков: **окружение, врагов и союзников, геополитические события**, скрывающиеся за кулисами миссий. **ФИСТ** работает как разговор между игроками и Рефери. Ты описываешь ситуацию, игрок отвечает, описывая свои действия и, возможно, бросает кубики – а ты в ответ рассказываешь, как ситуация изменилась, руководствуясь логикой и течением истории. У тебя есть **три цели**, о которых стоит помнить во время этой "беседы":

1. Создавай атмосферу холодной войны и паранормального безумия.

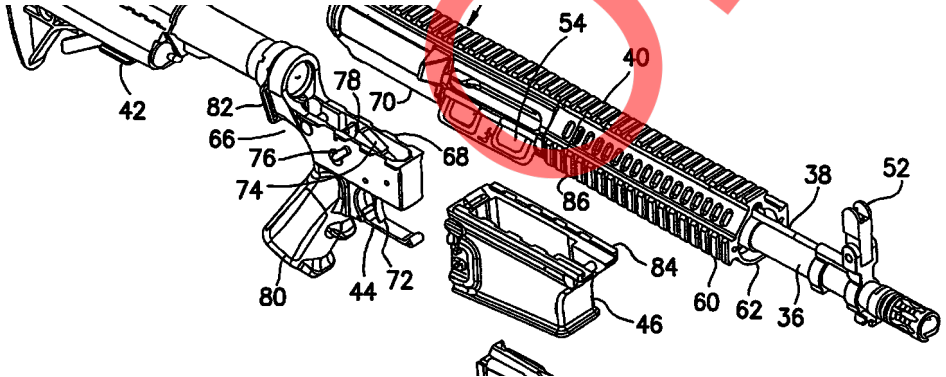
Советский Союз открывает портал в другое измерение, чтобы получить преимущество над Западом. Фармацевтическая корпорация выращивает гриб, контролирующий разум, чтобы продать его ЦРУ в качестве биологического оружия. Группа наёмников разрабатывает гигантское супероружие, чтобы потом продать его тому, кто предложит больше. **Вдохновляй игроков** – пусть они сталкиваются с грандиозными заговорами и необъяснимыми явлениями, выходящими за рамки науки.

2. Никогда не останавливай действие.

Держи темп: всё должно двигаться вперёд, а миссия – всегда быть на грани провала. **Бросай игрокам вызовы**, но будь их фанатом – давай им шанс блистать. **Всегда следуй правилу веселья**, а не буквальному соблюдению всех механик.

3. Играй, чтобы узнать, что произойдёт.

Набросай события, которые ты хочешь показать игрокам, и персонажей, с которыми они столкнутся. Оставь заметки по приближающимся угрозам и последствия, если их проигнорировать. А потом будь готов **импровизировать**, опираясь на броски кубиков и выборы игроков.



КАЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

Заметки о "Театре разума"

Игры FIST – это прежде всего рассказывание захватывающей истории, а не попытка точно смоделировать вымышленную ситуацию. Ниже приведены ключевые принципы, которых стоит придерживаться при ведении игры:

1. Используй броски кубиков и их результаты.

Броски кубиков – главный механизм развития сюжета. Провал – это не просто "не получилось", это **возможность для Рефери ввести негативное последствие**, которое изменит ситуацию и двинет сюжет вперёд – персонажи "проваливаются с пользой". Успех означает, что ситуация сдвинулась – **и на сцене должен появиться новый вызов**, логично вытекающий из произошедших событий. Чаще всего выпадает **частичный успех**, поэтому всегда держи в голове: какие у хорошего плана могут быть минусы, какие победы могут оказаться горькими, и какие компромиссы – болезненными.

2. Строй сюжет вокруг персонажей.

Многие механики игры требуют **определённых условий в истории**, чтобы раскрыться. Если у тебя в команде есть персонаж с чертой **ТЕЛЕКИНЕЗ**, управляющий водой, то пустыня – плохое место для миссии… если только это не делает историю интереснее и не даёт герою проявить себя. Если кто-то играет роль **ПАНКА**, дай им организацию для разрушения и возможность бороться за угнетённых. **Создавай вызовы, но не забывай давать возможности блистать.**

3. Задавай вопросы – и используй ответы.

FIST задаёт базовые рамки: действие происходит во времена **Холодной войны**, персонажи – члены **легендарного наёмного отряда**, а **паранормальное реально и важно**. Всё остальное открыто для интерпретации. **Привлекай игроков к созданию мира**. Во время создания персонажа они сами будут раскрывать детали сеттинга. Игрок, выбравший роль **МСТИТЕЛЬ**, сам придумает, кто его обидел – и у тебя уже есть антагонист. Игрок с чертой **ИНОПЛАНЕТЯНИН** расскажет про свой вид – и ты сможешь включить эту расу как третью сторону в миссии. **Постоянно задавай игрокам вопросы о мире**, на которые их персонажи могут знать ответы – и строй на этом следующую миссию.

4. Оценивай черты справедливо.

Некоторые черты описаны расплывчато или могут быть потенциально слишком сильными. Позволяй игрокам делать крутые вещи – **если герой с чертой ДВОЙНОЙ УДАР хочет драться мечом и ракетницей – пусть дерётся**, ведь это классно! Но следи за **балансом** – чтобы другие игроки тоже могли сиять. И наоборот, **не обесценивай силу игроков**. Они – легендарные наёмники. Если черта вызывает сомнения, **Рефери принимает окончательное решение**, но **не бойся обсуждать** это с игроками. В весёлой "а что если…" беседе нет ничего плохого.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ГАЙД ПО КОНТЕНТУ ИГРЫ

Краткий справочник по игромеханическому проектированию

1. Создание своей миссии

Не нужно расписывать каждую миссию по шагам – вместо этого **создавай ситуации с подвижными элементами**, с которыми игроки смогут взаимодействовать. Подготавливай **общую структуру**, делай краткие заметки для запоминания ключевых моментов, а остальное оставь на волю случая. **Каждая миссия должна включать:**

ЦЕЛЬ: одно чёткое задание, выполнение которого завершит миссию. Оно должно быть установлено заранее. Также можно добавить **второстепенные, необязательные задачи**.

НАГРАДА: нечто ценное – предмет или событие, которое буквально вручается в конце или может быть получено во время миссии.

ПОСЛЕДСТВИЕ: серьёзное событие, которое произойдёт и повлияет на игроков и/или игровой мир, если: а) миссия провалена; б) миссия проигнорирована при выборе между несколькими заданиями.

2. Создание стандартных противников

Для более специфичного дизайна используйте эти шаблоны и адаптируйте их с учётом оружия и брони, описанных в чертах.

- **ЛЁГКИЕ** (например: гражданские, животные, агенты федеральных служб): **3 HP, 0 БРОНИ, 3 УРОНА**
- **СРЕДНИЕ** (например: солдаты, полиция, охрана): **3 HP, 1 БРОНИ, 1D6 УРОНА**
- **СЛОЖНЫЕ** (например: боевые андроиды, элитные солдаты): **6 HP, 1 БРОНИ, 1D6+1 УРОНА**
- **ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ** (например: злые духи, инопланетные монстры): **9 HP, 2 БРОНИ, 1D6+2 УРОНА**
- **НЕВОЗМОЖНЫЕ** (например: киборги-агенты, полубоги): **12 HP, 2 БРОНИ, 2D6 УРОНА**
- **КОШМАРНЫЕ** (например: мутанты-гиганты, архидемоны): **18 HP, 3 БРОНИ, 3D6 УРОНА**

3. ЦИКЛОП: особая враждебная группировка

Мир находится под тайным надзором **ЦИКЛОПа** – огромного, тоталитарного разведывательного агентства и механизма контроля, который **не остановится ни перед чем**, чтобы сохранить статус-кво. **ЦИКЛОП** – это тёмное отражение ФИСТ , действующее **с вершины военно-промышленного комплекса**. Они практически всеведущи, их агенты внедрены во **все национальные разведывательные структуры**. Их цель – **обнаруживать, скрывать и использовать** всё аномальное. Представьте ЦИКЛОП как **олицетворение системы**. Проще говоря, **CYCLOPS – это Власть.**

Любая миссия, связанная с **сверхъестественным или заговорами**, может привлечь **внимание ЦИКЛОПа** . Когда такие группы, как ФИСТ , вмешиваются в чужие дела, они неминуемо сталкиваются с **боевыми отрядами ЦИКЛОПа (БОЦ)**. Как и ФИСТ, БОЦ – это команда **необычных паранормальных оперативников** с кодовыми именами, чертами и снаряжением. **Дайте игрокам понять, что они равны им.**

4. Создание оружия и брони

Базовые персонажи ФИСТ могут носить только одно оружие в единицу времени. Эта информация может пригодиться, если персонажи потеряли личное оружие и вынуждены искать его на месте.

- **Скрытое оружие** (заточки, рогатки) – легко прячется, **3 УРОНА**.
- **Лёгкое оружие** (пистолеты, ножи) – **1D6 УРОНА**, может быть скрыто
- **Среднее оружие** (винтовки, мечи) – **1D6+1 УРОНА**.
- **Тяжёлое оружие** (пулемёты, РПГ) – **1D6+2 УРОНА**.
- **Аномальное, экспериментальное, магическое и иное уникальное оружие** – может наносить **2D6 УРОНА или больше**.
- **Атаки без оружия** (рукопашный бой и импровизированные удары) наносят **наименьший результат из 2D6 УРОНА**.

Модификаторы оружия (можно найти отдельно или добавить к уже имеющемуся):

- **Бронебойное** – полностью игнорирует БРОНЮ.
- **Зажигательное** – дополнительно наносит 2 урона тем, кто близко.
- **Усыпляющее** – при попадании брось D6, при 3+ цель вырубается.
- **Ядовитое** – бросок урона откладывается до следующего ранения цели.
- **Оглушающее** – не наносит урон, но цель ничего не может делать, пока не получит следующий урон.

Базовые персонажи ФИСТ могут **носить только одну броню, закрывающую всё тело**, но при этом допускается **неограниченное количество одежды, не дающей защиты**, и **аксессуаров, повышающих броню** (например, шлемов или щитов).

- **Одежда** – **0 БРОНИ**, но может иметь другие полезные свойства.
  Лёгкая броня (бронежилеты, плотная кожа) – **1 БРОНИ**.
- **Тяжёлая броня** (керамические пластины, силовая броня) – **2 БРОНИ**.
- **Необычные или паранормальные элементы брони** могут давать **3 БРОНИ или больше**.
- Некоторые **аксессуары** (плащи, шлемы, малые щиты) могут быть **добровольно разрушены**, чтобы **полностью поглотить один источник урона**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

5. Деньги

В **ФИСТ** отсутствует система денег, поскольку оперативники ФИСТ часто работают **без оплаты** или **не могут взаимодействовать с финансовыми структурами. Богатство в этом мире выражается через капитал**, в первую очередь – через **сбор мощных и ценных предметов**. Персонажи могут время от времени сталкиваться с деньгоподобными объектами, такими как: «**чемодан, набитый наличкой**», «**золотой слиток**», или «**безлимитная кредитка**». Но это скорее **редкие сюжетные элементы**, чем полноценная игровая валюта.

6. Предметы и Инвентарь

- **Предметы с записанным числом использований – исчезают при использовании**, но **восстанавливаются между миссиями**. Это **распространённые и легко заменимые** вещи.

- **Предметы с меткой "Одноразовый" – исчезают навсегда** после использования. Это **редкие, незаменимые или уникальные** вещи.

- **Некоторые предметы** (например, инструменты или безделушки) **можно использовать неограниченно**.

Все предметы **переносятся из миссии в миссию**, но если они **не были получены как стандартное снаряжение или через черты**, они **теряются, если были уничтожены или оставлены**.

7. Прочие дополнительные правила

Если миссия длится больше одной сессии, персонажи могут **отдохнуть между сессиями** и восстановить 1D6 HP.

Опасности окружающей среды (обвал, кислота, пар и т.п.) обычно наносят 1D6 урона.

Рефери может **по своему усмотрению бросить D6**, чтобы доверить судьбу истории случаю (например, отношение NPC к игрокам, исход азартной игры, погодные условия и пр.). **Чем выше результат, тем благоприятнее исход для игроков.**

ТОЧКА ВСТРЕЧИ

Один раз за миссию игроки могут запросить **точку встречи**. Рефери должен описать **близкое, но труднодоступное безопасное место**, где команда может перевести дух. На точке встречи **каждый игрок выбирает одно**:

- **ОТДОХНУТЬ** – восстановить **1D6 ЗДОРОВЬЯ**
- **ПОПОЛНИТЬ ЗАПАСЫ** – восстановить **один предмет или ресурс**
- **РАЗВЕДКА** – получить **один полезный факт о мисси**

КРАТКАЯ СВОДКА ПО ПЕРСОНАЖАМ ИГРОКОВ

При создании, персонаж в ФИСТ начинает игру со следующими параметрами:

- **0** по всем характеристикам: **МОЩЬ**, **ТАКТИКА**, **КРЕАТИВ** и **РЕФЛЕКСЫ**
- **0 БРОНИ**
- **0 КУБИКОВ РЕШИМОСТИ**
- **6 МАКСИМАЛЬНЫХ HP**
- **Две черты**, включая все модификаторы и предмет, указанный в описании черты
- **Одна роль**, которая ещё не используется другими игроками
- **Один из трёх бонусов на выбор: +1D6 к МАКСИМАЛЬНЫМ HP,** или **+1D6 КУБОВ РЕШИМОСТИ**, или **стандартный предмет** (нож, пистолет или порция пайка)
- **Подходящее кодовое имя**, и **реальное имя, известное только игроку**

Игрокам рекомендуется переосмысливать черты и предметы под свою концепцию персонажа. Некоторые персонажи могут называть себя **ультралюдьми** – существами, вышедшими за пределы «обычного» человеческого опыта. Отношение вашего персонажа к этому термину – ваше личное решение. Учтите, что термин также может восприниматься **оскорбительно, отчуждающе или быть неправильно понятым**.

СТАНДАРТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Игрок может выбрать один предмет при создании персонажа, если не выбрал другое улучшение.

1. **Балаклава** – скрывает личность
2. **Фонарик** – можно использовать как навесной модуль к оружию
3. **Нож** – наносит **1D6 УРОНА**
4. **Армейский сухпаёк (MRE)** – восстанавливает **+1D6 HP, одноразовый**
5. **Пистолет** – наносит **1D6 УРОНА**
6. **Щит для подавления бунтов** – даёт **1 БРОНИ**, можно использовать как оружие

ЭКСТРЕННАЯ ВЫСАДКА

Если ваш персонаж погиб, создайте нового, пока игра продолжается. Когда будете готовы к выдвижению, вступайте в бой и бросьте **2D6**:

- **6 или меньше:** Прибытие прошло неудачно – что-то пошло не так.
- **7–9:** Прибытие прошло нормально, без сюрпризов.
- **10 и выше:** Прибытие прошло успешно – получите **один дополнительный предмет из стандартного снаряжения**.
- **ДВА ШЕСТЁРКИ (12):** Как выше, вдобавок **+3 к первому броску**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КОМУ: [redacted]
ПЕРВОМУ КОМАНДИРУ ОТРЯДА FIST

ОТ: [redacted]

ТЕМА: **ГЕНЕРАТОР МИССИЙ**
ДИРЕКТИВА: БРОСЬ 4D6 ДЛЯ АКТИВАЦИИ.

СВОДКА ГЛАСИТ, ЧТО…

1. Теневая государственная структура
2. Злая мегакорпорация
3. Коалиция безумных учёных
4. Странный и древний культ
5. Конкурирующий наёмный отряд
6. Подразделение БОЦ, подчиняющееся ЦИКЛОПу

ПЫТАЕТСЯ…

1. Пробиться в другое измерение
2. Построить роботизированное супероружие
3. Мутировать людей или животных
4. Создать новый вид биологического оружия
5. Похитить паранормальный артефакт
6. Путешествовать во времени и изменить историю

И ЭТО…

1. Сделает их невообразимо богатыми
2. Уничтожит важного политического деятеля
3. Сотрёт с лица земли сельский городок
4. Позволит им захватить небольшую страну
5. Переведёт Холодную войну в горячую фазу
6. Освободит невыразимый древний ужас

НО…

1. Их лидер — родственник или бывший партнёр одного из
2. В их ряды проник двойной агент
3. Историческая фигура, давно умершая, каким-то образом замешана
4. Захват одного из персонажей критически важен для их плана
5. Местная группировка хочет сражаться и с ними, и с ФИСТ
6. Их план вот-вот выйдет из-под контроля

И ВНЕЗАПНЫЙ ПОВОРОТ…

Прямо перед кульминацией, брось заново один из пунктов.

КОМУ: [redacted]
ЦЕНТРАЛЬНОЕ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ АМЕРИКИ

ОТ: [redacted] ЦИКЛОП

ТЕМА: НОВЫЕ РЕКРУТЫ FIST, РАЗВЕДДАННЫЕ № [redacted] - [redacted]
КОДОВОЕ ИМЯ: “**ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ МИССИИ-ПРИМЕРА**”

1. “ТАНТАЛ”, продвинут x2

МОЩЬ: 1; **ТАКТИКА:** 1; **КРЕАТИВ:** 0; **РЕФЛЕКСЫ:** -2
НР: 11/11 **БРОНЯ:** 2
РОЛЬ: РАСКАЯВШИЙСЯ (остановить эксперименты над людьми)
ЧЕРТЫ: БРОНЕНОСЕЦ, БОМБЕР, ТЯЖЕЛОВЕС
СНАРЯЖЕНИЕ: ЭНЕРГОБРОНЯ (2 БРОНИ, ржаво-зеленый металл) ДРОБОВИК (УРОН 1D6+1, висит на поясе) НАБОР БОМБ (одноразовый, самодельный из бытовых материалов) **ВОЕННЫЕ КУБЫ:** 0

“Тантал” раньше был [redacted], ученым армии США, возглавлявшим серию болезненных испытаний по аугментации человека. Слившись с собственной механической броней в результате несчастного случая, он решил посвятить себя спасению других от такой же судьбы — при помощи грубой силы и чрезмерного вооружения.

2. “ИТЕРАЦИЯ VI”, продвинута x1

МОЩЬ: 1; **ТАКТИКА:** 0; **КРЕАТИВ:** 1; **РЕФЛЕКСЫ:** 1
НР: 6/6 **БРОНЯ:** 1
РОЛЬ: УЧЕНЫЙ (узнать о своих создателях)
ЧЕРТЫ: ДОПРОС, СКРЫТНОСТЬ, СИНТЕТИК
СНАРЯЖЕНИЕ: НОЖ (УРОН 1D6, украшен золотыми драконами) КАМУФЛЯЖНАЯ ФОРМА (1 БРОНИ, городской камуфляж) ПРОТОТИП РЕЙЛГАНА (УРОН 1D6+2, лазерный прицел) **ВОЕННЫЕ КУБЫ:** 0

“Итерация VI” — разумный боевой андроид, разработанный в секретной лаборатории [redacted], а затем брошенный в подземном комплексе. Она стремится узнать больше о своих загадочных создателях.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

16 АВГУСТА 1983

КОМУ: [redacted]
ПЕРВОМУ КОМАНДУЮЩЕМУ ОФИЦЕРУ

ОТ: [redacted]

ТЕМА: [redacted] ОБЗОР МИССИИ
КОДОВОЕ НАЗВАНИЕ: **“ПРИМЕР МИССИИ”**

1. ТАКТИКА

Контакт из Буркина-Фасо нанял отряд ФИСТ для исследования заброшенной фабрики на границе с Ганой, которую, по его сведениям, оккупировали и эксплуатируют наёмники Франции. Очевидцы сообщают о странном, сладковатом запахе в округе и о нескольких пропавших без вести мирных жителей. ФИСТ поручено расследовать ситуацию и, при необходимости, нейтрализовать силы Франции в этом районе.

Игроки начинают снаружи фабрики, окружённой саванной, где мало укрытий. До наступления темноты остаётся несколько часов. У фабрики есть несколько возможных точек входа, охраняемых СОЛДАТАМИ (3 HP, 1 БРОНЯ, УРОН 1D6), самая защищённая из которых — погрузочная зона. Проникновение — отличная задача для Итерации VI, которая может использовать СКРЫТНОСТЬ, чтобы проникнуть внутрь и открыть проход для Тантала.

2. ШПИОНАЖ

Оказавшись внутри, игроки находят импровизированную лабораторию, где англоговорящие учёные обсуждают искусственного паразита, поедающего плоть. План состоит в том, чтобы заразить этим паразитом население Буркина-Фасо и тем самым ослабить его, подготовив почву для новой колонизации Францией.

Во время ДОПРОСА учёные могут заявить, что работают на ЦИКЛОП — известную своими тайными и опасными экспериментами организацию (подходит для роли УЧЁНОГО Итерации VI). Игроки также могут найти временную тюремную зону и освободить подопытных, применив ТЯЖЕЛОВЕСА (чтобы реализовать роль РАСКАЯВШЕГОСЯ для Тантала).

Можно также добраться до погрузочной зоны, где стоят грузовики с пробами паразита. Фабрику регулярно патрулируют ТЯЖЁЛЫЕ БОЙЦЫ (3 HP, 2 БРОНИ, УРОН 1D6+1).

3. ДЕЙСТВИЕ

После завершения разведки на фабрике, игроки услышат внезапные крики из загрузочной зоны. Если они туда направятся, то увидят, как французские солдаты потревожили стабильные образцы паразитов и были превращены в ВЬЮЩУЮСЯ МАССУ ПЛОТИ (16 HP, 3 БРОНИ, УРОН 2D6).

Если игроки решат не идти на звук или эвакуировать зону, монстр прорвётся в коридоры, стремясь поглотить их. Тантал получит шанс вступить с ним в бой, используя черты БРОНЕНОСЕЦ и ТЯЖЕЛОВЕС.

Монстру неинтересен Iteration VI из-за его черты СИНТЕТИК. Миссия считается завершённой, когда игроки нейтрализуют чудовище — либо в бою, либо уничтожив фабрику с помощью БОМБЕРА.

СТРАНИЦА ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ИНДЕКС РОЛЕЙ

МСТИТЕЛЬ

Опиши кого-то, кто причинил тебе зло, и что именно он сделал. **Продвигайся**, если во время этой сессии ты сделал что-то, что приблизило тебя к мести, или если ты одолел кого-то, кто творит такое же зло.

ГРОССМЕЙСТЕР

Опиши, что ты собираешься сделать, если получишь абсолютную власть. **Продвигайся**, если в этой сессии ты сделал шаг к тому, чтобы занять положение абсолютной власти над большой группой людей.

ГЛАДИАТОР

Опиши воина, которым ты восхищаешься и хочешь стать таким же. **Продвигайся**, если ты сразился и победил могущественного врага, используя исключительно честные и благородные приёмы

ИКОНА

Опиши, как ты хочешь войти в историю. **Продвигайся**, если в этой сессии ты сделал что-то, что приблизило тебя к тому, чтобы стать легендой мирового масштаба, или если группа людей никогда не забудет твоего имени.

ПАНК

Опиши репрессивную систему или институт, который причинил тебе вред. **Продвигайся**, если в этой сессии ты яростно и безжалостно нанес удар по этой системе, или оказал реальную помощь тем, кто страдает от её гнёта.

КАЮЩИЙСЯ

Опиши ужасное и постыдное решение из своего прошлого. **Продвигайся**, если в этой сессии ты предпринял что-то, что искупает твою вину или приближает к этому.

УЧЁНЫЙ

Опиши эзотерическую или обскурную тему, к которой ты питаешь наибольший интерес. **Продвигайся**, если в ты приблизился к разгадке её глубинных секретов.

ТЁМНАЯ ЛОШАДКА

Опиши свой главный порок или источник удовольствия: деньги, романтика, адреналин или даже боль. **Продвигайся**, если в этой сессии ты получил желаемое совершенно неожиданным способом — даже для самого себя.

КРЕСТОНОСЕЦ

Опиши нравственный идеал, которому ты стараешься следовать, несмотря на его недостижимость. **Продвигайся**, если ты в этой сессии поступил в соответствии с этим идеалом, даже если это усложнило тебе жизнь.

ИНДЕКС ЧЕРТ (D100)

1. АС

Ты можешь выполнять сложные трюки на транспорте — например, дрифтовать или крутить «бочку» — без необходимости бросать кубы. Если манёвр действительно сложный (например, пролететь боком через узкое отверстие или проехать на мотоцикле по канату), ты всё равно можешь это сделать, но важный компонент твоего транспорта будет разрушен — Рефери скажет, какой именно. Когда у тебя будет время на починку, ты снова сможешь им пользоваться.

- **Мягкие кубики на зеркало** (дают +2 HP любому транспорту), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

2. АХИЛЕС

В обмен на великую силу ты получаешь смертельную слабость к распространённому веществу или материалу — например, к соли, железу или серебру. Это может быть и что-то экзотическое, например, минерал из космоса, но Рефери будет следить, чтобы это вещество появлялось в игре достаточно часто, чтобы создавать тебе проблемы. Если вещество прикасается к тебе физически, ты становишься полностью недееспособным до тех пор, пока не получишь медицинскую помощь.

- **Детектор вещества** (оповещение о приближении), **+6 МАКС HP**

3. АКИМБО

Ты можешь использовать сразу два оружия, но страдает точность. Если атака прошла успешно, брось урон за оба оружия, затем отбрось наименьший результат.

- **Пара пистолетов-пулемётов** (1D6 урона каждый), **+1 КРЕАТИВ**

4. ЛЮБИТЕЛЬ

У тебя нет официального военного обучения. Гражданские всегда доверяют тебе и охотно слушают, но ты никогда не сможешь сойти за солдата.

- **Одежда гражданского** (позволяет смешаться с толпой), **-1 МОЩЬ**

5. БРОНЕНОСЕЦ

Ты кросся с громоздким экзоскелетом боевой брони, который невозможно снять. Один раз за сессию ты можешь полностью проигнорировать полученный урон.

- **Бронекостюм** (2 БРОНИ), **-2 РЕФЛЕКСЫ**

6. ХУДОЖНИК

Если у тебя есть немного времени и полная безопасность, ты можешь создать предмет при помощи своих художественных материалов — и он станет настоящим до конца сессии.

- **Художественные принадлежности** (одно использование), **+2 КРЕАТИВ**

7. АТМОКИНЕЗ

Ты всегда можешь изменить погоду в радиусе мили вокруг себя. Один раз за миссию ты можешь вызвать экстремальные погодные условия (ураганы, зной, метели и т. д.). После этого вернуть погоду обратно будет крайне сложно.

- **Бутылка с молнией** (1D6 урона, одно использование), **-1 ТАКТИКА**

8. БАРД

Твоя музыка оказывает необъяснимое влияние на разум слушающих. Пока ты играешь, выбери один из эффектов:

— союзники получают +1 к броскам выбранной характеристики,
— враги ошеломлены (их оружие наносит на 1 меньше урона),
— один враг не может перестать танцевать.

У тебя -1 ко всем броскам, пока ты играешь. Твой инструмент может быть любым.

- **Фирменный музыкальный инструмент**, **+1 КРЕАТИВ**

9. БЕРСЕРК

Если ты бросаешься в бой без подготовки и стратегии, твоя первая атака наносит двойной урон.

- **Миниган** (1D6+2 урона), **-2 ТАКТИКА**

10. ПОДРЫВНИК

Если у тебя есть немного времени на подготовку, ты можешь использовать свой комплект взрывчатки и попытаться уничтожить любую структуру, сделав бросок +ТАКТИКА.

- **Комплект взрывчатки** (одно использование), **+1 ТАКТИКА**

11. МНОГОНОЖКА

Внутри тебя живёт паразит, похожий на червя. Ты можешь сделать бросок +МОЩЬ, чтобы укусить кого-то. При успехе паразит выходит через рот и внедряется в жертву, получая над ней контроль. Он может переходить от тела к телу, создавая «цепь» из подконтрольных людей. За каждое добавленное тело ты получаешь их HP и уникальные способности, но твои РЕФЛЕКСЫ уменьшаются на 1 за каждое тело. В любой момент ты можешь отпустить тело с конца цепи — оно быстро возвращает себе контроль.

- **Намордник** (удерживает паразита внутри), **+1 МОЩЬ**

12. ЧЕМПИОН

Ты живёшь ради опасности боя. Если ты — единственный, кто выжил после схватки, немедленно получаешь 2D6 МАКС HP и восстанавливаешь здоровье до максимума.

- **Копьё** (1D6+1 урона), **+1 МОЩЬ**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

13. ХАРИЗМА

Ты всегда можешь склонить людей к тому, чего хочешь, но тебе придётся принести значительную жертву или поддерживать сложную ложь — Рефери скажет, что именно.

- **Боевой смокинг** (1 БРОНЯ), **+1 КРЕАТИВ**

14. СКАЛОЛАЗ

Ты можешь взбираться на любые поверхности с выступами без бросков. Ты также можешь прилипнуть к гладкой поверхности, бросив +РЕФЛЕКСЫ. Если ты делаешь это в опасной ситуации, нужно бросить +РЕФЛЕКСЫ ещё раз, чтобы отлипнуть и не упасть или не навредить себе.

- **Верёвка 15 метров**, **+1 РЕФЛЕКСЫ**

15. КОММАНДОС

Ты получаешь +1 к урону в бою с очень крупным противником, но наносишь -2 урона, если тебе кто-то помогает.

- **Ракетница** (1D6+2 урона), **+1 МОЩЬ**

16. КОНТОРСИОНИСТ *(СУПЕР ГИБКОСТЬ)*

Ты всегда можешь пролезть через узкие отверстия и выполнять трюки на гипкость без бросков. Если тебе нужно особенно сильно изогнуться, уменьши РЕФЛЕКСЫ на 2 до конца сессии.

- **Обтягивающий костюм** (1 БРОНЯ), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

17. КИБОРГ

У тебя сверхчеловеческая ловкость благодаря имплантам. Один раз за бой ты можешь перебросить куб урона по тебе или твой.

- **Экзоскелет** (1 БРОНЯ), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

18. ДЕТОНАТОР

Ты можешь взорваться. Один раз. Это убьёт тебя (супер грязно), разрушит близлежащие конструкции и нанесёт 2D6 урона всем вокруг.

- **Бронекостюм подрывника** (2 БРОНЯ), **+1 МОЩЬ**

19. ГРЯЗНЫЙ БОЙ

Ты используешь подлые и нечестные методы. Когда ты обманываешь врага, бросай урон дважды и бери лучший результат. Ты также получаешь +1 к атакам против тех, кто пострадал от твоего «мешочка с песком».

- **Мешочек песка** (одно использование), **+1 МОЩЬ**

20. МАСТЕР МАСКИРОВКИ

Ты можешь замаскироваться под любого, если у тебя есть немного времени на подготовку. Но маскировка слетит, если ты или заговоришь, или резко двинешься, или получишь урон — Рефери скажет, что именно.

- **Бронежилет** (1 БРОНЯ), **+1 ТАКТИКА**

21. ДРУИД

Ты расцветаешь в дикой природе, но слабеешь в бою — тебя истощает кровь и металл. Ты понимаешь мысли животных и можешь просить их рассказать тебе что-то или выполнить твою просьбу, хотя они не всегда могут быть согласны.

- **Целебное растение** (+1D6 HP, одно использование), **-1 ТАКТИКА**

22. ДУЭЛЯНТ

Ты получаешь +1 к броску урона в честной схватке один на один. Если ты пытаешься запугать, поддеть или соблазнить противника — получаешь ещё +1.

- **Лазерная катана** (1D6+2 урона), **+1 урон в ближнем бою**

23. ЭМПАТИЯ

Ты без бросков чувствуешь эмоции других. Когда совершаешь рискованные действия ради предотвращения боли или смерти — бросай 3D6 и выбирай два лучших. Если причиняешь вред — бросай 3D6 и выбирай два худших.

- **Плащ-невидимка** (вмещает двоих), **-1 МОЩЬ**

24. МОДНИК

Ты можешь комбинировать разные элементы брони и получать их суммарную защиту, если убедительно объяснишь, как они сочетаются в едином образе.

- **Кожаная куртка** (1 БРОНЯ), **-2 РЕФЛЕКСЫ**

25. БЕС

Ты используешь амфетамины для усиления концентрации. Если у тебя есть секунда свободного времени, можешь принять таблетку и получить +2 к следующему броску ТАКТИКИ.

- **Бутылочка с таблетками** (одно использование), **+2 МАКС HP**

26. ПОЛЁТ

Ты умеешь летать — возможно, с помощью крыльев, реактивного ранца или телекинеза. Если получаешь урон в воздухе, брось +РЕФЛЕКСЫ, чтобы не рухнуть или не врезаться во что-то.

- **AR-очки** (показывают HP врагов), **+1 ТАКТИКА**

27. В ПОТОКЕ

Ты живёшь моментом, как вода движешься в потоке реальности. Каждый раз при провале броска ставь маленький плюсик на лист персонажа (максимум три). Когда делаешь что-то рискованное, можешь потратить плюсики и добавить их количество к результату броска.

- **Посох** (бросок 1D6, вырубает врага на 3+), **-2 ТАКТИКА**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

28. ДОБЫТЧИК

Если у тебя есть немного времени на подготовку, можешь спросить у Рефери о местной флоре и фауне. Если убедительно объяснишь, как одно из них поможет в лечении, ты можешь вылечить себя или союзника на 1D6 HP.

- **Мачете** (1D6 урона), **+1 ТАКТИКА**

29. ЗАМОРОЗКА ВРЕМЕНИ

Один раз за сессию ты можешь остановить время на час и свободно перемещаться. Ты не можешь взаимодействовать с разумными существами, чтобы не создать временной парадокс, но можешь делать всё остальное: строить баррикады, перемещаться, отдыхать. Для окружающих ты выглядишь как размытый силуэт, а твои действия происходят мгновенно. Твоя граната стазиса создаёт зону с замедленным временем радиусом 3 метра, которая «замораживает» всё внутри на 10 минут.

- **Граната стазиса** (одно использование), **+1 ТАКТИКА**

30. ГАНГСТЕР

Ты состоишь в организованной преступной группе – мафии, якудза, картеле или триаде. Рефери всегда скажет тебе, где найти нелегальные вещи. Ты можешь запугивать врагов без бросков, но обычные люди тебе никогда не доверяют.

- **Глушитель** (подходит к любому оружию), **+1 МОЩЬ**

31. ГЕНИЙ *(ДУШНИЛА)*

Ты очень умный и тебе обязательно нужно, чтобы все об этом знали. Каждый раз, когда ты кого-то поправляешь (особенно по какой-то мелочи) и оказываешься прав – восстанови себе 1 HP.

- **Очки** (без них ты не видишь), **+1 ТАКТИКА**

32. ХАКЕР

Если у тебя есть немного времени на подготовку, можешь попытаться взломать любой компьютер или электронное устройство, бросив +ТАКТИКА.

- **Энергетик** (+1D6 HP, одно использование), **+1 ТАКТИКА**

33. ЖАТВА

Когда ты наносишь смертельный удар оружием ближнего боя, ты можешь бросить 1D6, чтобы попытаться извлечь внутренний орган до смерти цели. На 5 или 6 – съедаешь его и лечишься на 2D6 HP. На 4 и ниже – смертельный удар не проходит.

- **Пистолет-пулемёт** (1D6 урона), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

34. ТЯЖЕЛОВЕС

Ты с лёгкостью пробиваешь большинство неодушевлённых преград. Если это что-то очень прочное – бетон или металл – это будет сложнее, и Рефери расскажет каким образом.

- **Дробовик** (1D6+1 урона), **+1 МОЩЬ**

35. ХЕНШИН *(ТРАНСФОРМАЦИЯ)*

С помощью своего устройства ты можешь принять альтернативную форму. В этом облике у тебя появляется дополнительная черта и 1D6 HP (Бросай каждый раз заново). Если твои HP доходят до 0, пока ты трансформирован, ты теряешь сознание на несколько минут, возвращаешься в обычную форму и не можешь трансформироваться до конца сессии.

- **Таинственное устройство, -1 к БРОНЕ в обычной форме**

36. ГОРЕЦ

Когда ты убиваешь кого-то важного, можешь получить одну из его черт, но не бонус к характеристике или предмет. Рефери решает, кто является важным.

- **Древний меч** (1D6+1 урона), **+1 МОЩЬ**

37. ОХОТНИК

Ты можешь выслеживать всё, что оставляет след, будто следуя инстинктам. Когда находишь цель, можешь бросить +ТАКТИКА, чтобы наблюдать за ней незаметно.

- **Составной лук** (1D6 урона, бесшумный), **+1 ТАКТИКА**

38. ГИБРИД

Ты – генетический гибрид с выбранным животным. Получаешь +1 к характеристике, соответствующей твоему животному, по договорённости с Рефери. (Например: +1 МОЩЬ для акулы, +1 РЕФЛЕКСЫ для колибри и т. д.). Животные твоего вида всегда дружелюбны к тебе и тем, кто с тобой. Однако вся броня на тебе на 1 пункт менее эффективна из-за плохой посадки.

- **Корм для животных** (+1D6 HP, одно использование), **+1 выбранный атрибут**

39. САМОГИПНОЗ

Ты находишься в состоянии постоянного самогипноза, увеличивая свою эффективность в бою, но подавляя личность. Каждый раз, когда бросаешь кубы, можешь перебросить один из них. Но ты не можешь говорить.

- **Питательная смесь** (+2D6 HP, одно использование), **-2 КРЕАТИВ**

40. ИЛЛЮЗИЯ

Ты можешь попытаться внушить другому человеку любую галлюцинацию по своему выбору, бросив +КРЕАТИВ. Чем выше результат, тем правдоподобнее иллюзия.

- **Кнут** (1D6 урона), **+1 КРЕАТИВ**

41. ИМПРОВИЗАЦИЯ

Один раз за сессию ты можешь создать оружие из подручных предметов, мгновенно убивающее одного противника.

- **Рогатка** (1D6 урона), **+1 КРЕАТИВ**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

42. ИНЪЕКЦИЯ

Ты зависим от экспериментальной сыворотки, усиливающей твои боевые способности. Ты можешь ввести себе препарат и наносить двойной урон до конца сражения. Каждый раз после инъекции твоё **МАКСИМАЛЬНОЕ HP уменьшается на 3**. В конце сессии **максимальные HP** восстанавливается.

- **Автоматизированный инъекционный костюм** (2 БРОНИ), **-1 РЕФЛЕКСЫ**

43. ДОПРОС

Ты можешь захватить врасплох ничего не подозревающего противника и зажать его в удушающий захват. Он всегда ответит честно на **один твой вопрос**, прежде чем попытается вырваться.

- **Нож** (1D6 урона), **+1 МОЩЬ**

44. КОНЕЧНОСТИ

У тебя множество дополнительных придатков – лишние руки, паучьи лапы, щупальца и т.п. При попытке захватить врага бросай дважды и бери лучший результат.

- **Множество ножей** (1D6+1 урона), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

45. ЛЮБОВНИКИ

Если у тебя и другого игрока есть эта черта, вы можете по обоюдному согласию стать любовниками. Если во время миссии ты спас своего возлюбленного от неминуемой гибели, ты получаешь **1 КУБ РЕШИМОСТИ** в конце сессии. Нет ограничений на количество любовников, но если один из них погибает, твой персонаж **больше не может получать новые черты** через выполнение своей РОЛИ.

- **Серебряный пистолет** (1D6 урона, двойной урон по нежити), **+1 БРОНА при защите других**

46. ПЬЯНЫЙ МАСТЕР

Ты предпочитаешь сражаться в подвыпившем состоянии. Если у тебя есть немного свободного времени, можешь закинуться парой шотов и получить **+2 к следующему броску МОЩИ**.

- **Бутылка алкоголя** (одно использование), **+2 МАКС HP**

47. МЕДИК

Если у тебя есть немного времени на подготовку, ты можешь использовать аптечку и восстановить любому персонажу **1D6 + ТАКТИКА HP**.

- **Аптечка первой помощи** (три использования за сессию), **+1 ТАКТИКА**

48. МИМИК

Ты умеешь превращаться в неодушевлённые предметы. Один раз за сессию можешь превратиться в один объект размером не больше машины. Если ты становишься инструментом, механизмом и т.п., ты обладаешь всеми функциями и возможностями этого предмета, и другие люди могут тобой пользоваться.

- **Лак** (+1D6 HP в форме мимика, одно использование), **+2 МАКС HP**

49. ЧТЕЦ РАЗУМА

Ты можешь без бросков читать мысли и общее эмоциональное состояние любого существа. Можешь бросить +КРЕАТИВ, чтобы найти конкретную информацию: имена, пароли, воспоминания, образы. Однако ты уязвим к ментальному шуму – чужие мысли могут спутать твоё сознание. Если рядом есть другой чтец разума, **вы оба теряете способность к телепатии**.

- **Рентгеновские очки** (позволяют видеть сквозь стены), **-1 КРЕАТИВ**

50. СМЕРТНЫЙ

У тебя есть особая связь со смертью. Опиши, в чём она выражается и как выглядит сама смерть. Если ты или другой персонаж умирает, ты можешь призвать смерть к себе. Она даст тебе задание или испытание с ограничением по времени. Выполнишь – мёртвый восстанавливает **1D6 HP**. Не успеешь – смерть утащит вас **обоих**.

- **Подаренная коса** (2D6 урона), **-2 МАКС HP**

51. МУТАНТ

Ты – воплощение эволюции в миниатюре, постоянно меняющийся из-за нестабильной ДНК. В начале каждой сессии брось **1D6**: на 4 или выше ты обязан отказаться от одной из своих черт (кроме **МУТАНТ**) и заменить её новой, пересчитав атрибуты.

- **Токсичная граната** (1D6+2 урона, одно использование), **-1 ТАКТИКА**

52. НЕЙРОМАНТ

Проведя несколько часов в тишине и покое, ты можешь извлечь мозг и пересадить его в новое тело. Перемещение сознания – неточная наука, и не все, кто прошёл через неё, возвращаются прежними.

- **Банка с мозгом** (поддерживает жизнь одного мозга), **+1 КРЕАТИВ**

53. НУАР

Ты – детектив старой школы, из тех времён, когда улицы кишели преступностью, сигареты были вечными, а работа – честной. Получаешь **+1 к броску**, если сопровождаешь действие подходящим внутренним монологом.

- **Плащ** (1 БРОНЯ), **+1 МОЩЬ**

54. ПАРКУР

Ты без труда перемещаешься, прыгаешь и фриранишь по крышам, балкам и любым выступам, не бросая кубы. Если же передвижение крайне опасное – вроде бочек в кислоте или верёвочного моста под обстрелом – ты всё равно сможешь пройти, но Рефери скажет, куда **уронишь один из своих предметов**.

- **Бейсбольная бита** (1D6 урона), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

55. КУКЛОВОД

Ты можешь внедрить в разум другого существа приказ, бросив +МОЩЬ. При успехе цель обязана подчиниться.

- **Кожаная упряжь** (1 БРОНА), **+1 МОЩЬ**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

56. ПРОЕКЦИЯ

Ты можешь покинуть своё тело и наблюдать за чем-либо в виде духа, если твоё тело находится в безопасном месте. Один раз за сессию ты можешь избежать смерти, покинув тело — но застрянешь в форме духа, пока твоему телу не окажут медицинскую помощь.

- **Парящий наряд** (1 БРОНА), **+1 КРЕАТИВ**

57. ПРОТЕЗ

Одна из твоих конечностей заменена любым твоим оружием. При этом ты можешь носить и другое оружие. Если при атаке ты выкидываешь **максимальный урон**, брось урон ещё раз — уже от оружия-протеза, для мощной комбо-атаки.

- **Лёгкий пулемёт** (1D6+1 урона), **-1 РЕФЛЕКСЫ**

58. ПИРОМАН

Если поблизости есть что-то горючее, ты **всегда можешь поджечь** это. Но пламя обязательно распространится в неудобным образом — Рефери решит, как именно.

- **Огнемёт** (1D6+2 урона), **+2 МОЩЬ**

59. КВАНТ

Если персонаж другого игрока умирает, ты можешь отмотать время к моменту перед его смертью и **навсегда поменяться с ним телами** (и листами персонажей, кроме своей РОЛИ), получая шанс спасти его жизнь. Повторный обмен телом с кем-то, в чьём теле ты уже бывал раньше, **убивает то тело**, из которого ты выходишь.

- **Квантовый стабилизирующий костюм** (2 БРОНА), **+1 КРЕАТИВ**

60. ЯРОСТЬ

Каждый раз, когда ты совершаешь **рискованное действие, полное шума, крови и насилия**, бросай **3D6 и выбирай два лучших результата**. В остальных рискованных ситуациях ты бросаешь **3D6 и выбираешь два худших**. Враги, которым ты причинил урон, с шансом 1 из 6 могут **попытаться сбежать из сцены**.

- **Ультра-дробовик** (2D6 урона), **-1 КРЕАТИВ**

61. РЕКРУТ

Если ты доставишь бессознательного врага на базу по окончании миссии, ты можешь взять его с собой в будущие миссии в качестве **дополнительного персонажа под своим контролем**. Рекруты сохраняют текущее оружие и броню, получают **одну черту** (определяет Рефери), стартуют с **3 МАКС HP** и получают **+3 МАКС HP за каждую пройденную миссию**.

- **Пистолет с транквилизатором** (1D6, усыпляет на 3+), **+1 КРЕАТИВ**

62. ПЕРЕЗАРЯДКА

Когда ты готовишься к атаке из огнестрельного оружия, **ты можешь вбить магазин в пушку и выдать полную очередь**. Ты нанесёшь **двойной урон**, но **весь урон по тебе тоже будет удвоен**, пока ты не доберёшься до укрытия.

- **Граната** (1D6 урона, одно использование), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

63. ОТСТУПЛЕНИЕ

В твоём сознании есть **карманное измерение** (уютная хижина, хрустальный дворец, бетонная камера и т.п.), которое ты можешь воплотить физически. Один раз за сессию ты можешь бросить +КРЕАТИВ, чтобы **перенести туда себя и до четырёх других человек** (при провале — один из участников переносится в **опасное место**, Рефери сообщит куда). Ты можешь менять обстановку в Убежище, а **отдых в нём восстанавливает 1D6 HP**, и ты, и гости можете покинуть это место в любое время.

- **Прочная камера** (для воспоминаний), **+1 КРЕАТИВ**

64. СОПЕРНИК

Выбери любого другого игрока — он становится твоим соперником. Каждый раз, когда ты **впечатляюще его превосходишь или унижаешь**, ты **лечишь 1D6 HP**. Если соперник **сильно превосходит тебя**, ты **теряешь все свои КУБЫ РЕШИМОСТИ**. Получая эту черту, выбери себе **новую выразительную причуду во внешности**: прядь окрашенных волос, повязка на глаз, эффектный шрам и т.п.

- **Карабин** (1D6 урона), **+1 урона при показухе**

65. БЕГУН

Ты обладаешь **сверхчеловеческой скоростью**. Один раз за миссию ты можешь обогнать любого преследователя или угрозу. Если это что-то крайне быстрое — например, гепард или летящая пуля, Рефери скажет, какое будет **осложнение от перенапряжения**.

- **Экспериментальные кроссовки** (неразрушимы), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

66. ВЗЛОМЩИК

Если у тебя есть достаточно времени на подготовку и всё спокойно, ты можешь использовать набор для взлома, чтобы **открыть любой замок или сейф**, бросив +РЕФЛЕКСЫ. Также ты можешь **обезвреживать ловушки**, если знаешь о них и можешь физически до них добраться, бросив +КРЕАТИВ.

- **Набор для взлома** (три использования), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

67. ХИРУРГ

Ты — доктор… но без лицензии. Один раз за сессию, если персонаж игрока умирает, ты можешь бросить +КРЕАТИВ, чтобы **провести операцию и вернуть его к жизни с полным здоровьем**. Однако ты обязан заменить **одну из его черт на новую**, как часть своего экспериментального вмешательства, и объяснить, **почему операция изменила его черту**.

- **Пила для костей** (1D6+1 урона), **-3 МАКС HP**

68. РАЗВЕДЧИК

Ты всегда заранее осматриваешь местность перед миссией. Ты можешь найти **удобную точку обзора или укрытие в любом месте, в любое время**. Рефери **всегда сообщает тебе** об засадах и спрятанных ловушках.

- **Камуфляжный костюм** (маскировка под растение), **+1 ТАКТИКА**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

69. ПЕЧАТЬ

Ты — **живой замок**, сдерживающий что-то ужасное (и ты не знаешь что именно). Всё твоё тело покрыто сложной сетью **татуировок и шрамами**. Если ты умрёшь **раньше предназначенного срока** (который тоже тебе не известен), то **выпустишь наружу то, что держишь в себе**.

- **Обереги и амулеты** (1 БРОНЯ), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

70. ПРОРОК

Если у тебя есть спокойная минута, ты можешь использовать **инструмент предсказания** (например, игральные карты или набор кубиков) и бросить +КРЕАТИВ. При успехе Рефери **честно ответит на один вопрос** о текущей миссии. При частичном успехе — ответ будет **туманный**. При провале — ты получишь **зловещее предзнаменование**.

- **Инструмент предсказания**, **+1 КРЕАТИВ**

71. СЕКСИ

Ты **невероятно привлекателен**, и все это знают, особенно ты сам. Когда ты в своём **завораживающем наряде**, ты можешь **ошеломить** другого человека своей внешностью **без бросков**. Но если получаешь урон, пока в этом наряде, ты обязан **выйти из боя до его завершения**, чтобы привести в порядок обломанные ноготочки, мятую рубашку и растрёпанную причёску.

- **Завораживающий наряд** (0 БРОНЯ), **-1 РЕФЛЕКСЫ**

72. МЕТКИЙ

Если ты **называешь конкретную часть тела, предмет или компонент** цели, по которой стреляешь из оружия дальнего боя, ты **всегда попадаешь точно туда**. При этом **не наносится урон**, но **указанная часть отключается**.

- **Револьвер** (1D6+1 урона), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

73. СКЕЛЕТ

У тебя **нет плоти** — объясни почему. Ты получаешь **2 БРОНЫ** против **колющих и режущих** атак, но **получаешь +1 урона от дробящих**. Если твой HP падает до 0, ты всегда можешь вернуться к 1 HP, **если кто-то полностью соберёт тебя обратно**.

- **Бесхозная бедренная кость** (1D6 урона), **-2 МОЩЬ**

74. КУРИЛЬЩИК

Ты **зависим от никотина**. В спокойный момент можешь **успокоить нервы сигареткой** и получить **+2 к следующему броску на РЕФЛЕКСЫ**.

- **Портсигар** (одно использование), **+2 МАКС HP**

75. ПОХИТИТЕЛЬ

Ты — **инопланетянин**, плохо управляющий **технически мёртвым человеческим телом**, и **твои касания смертельны.** Каждую миссию ты должен **съедать один человеческий мозг (И никто не должен это узнать)**, иначе ты **расплавишься в лужу и умрёшь**

- **Ядовитые пальцы** (2D6 урона), **-1 КРЕАТИВ**

76. СКРЫТНОСТЬ

Если ты **затаишься в хорошем укрытии**, тебя никто не заметит, пока ты **сам не выдашь своё присутствие**. Ты также легко помещаешься в **небольшие контейнеры**, вроде бочек или картонных коробок.

- **Камуфляжная форма** (1 БРОНЯ), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

77. СНАЙПЕР

Если у тебя есть время на подготовку, противник не подозревает о твоём присутствии, и ты остаёшься на месте, ты можешь атаковать, бросая **3D6 и выбирая два лучших результата**. При успехе ты **наносишь максимальный урон своего оружия**.

- **Снайперская винтовка** (1D6+2 урона), **+1 к урону на дистанци**

78. СОЦИАЛЬНЫЙ

У тебя **приятная внешность и располагающая харизма**. Получаешь **+1 к броску**, если совершаешь **рискованное социальное взаимодействие**.

- **Капсула с ядом** (одно использование), **+1 КРЕАТИВ**

79. СТАТИКА

Ты можешь **входить и перемещаться между электронными экранами любого типа**, если экран не слишком «шумный» (лучше всего подходят однотонные фоны, шум и помехи).

- **Дипольная граната** (отключает электронику), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

80. МОНУМЕНТАЛЬНЫЙ

Ты сделан из **твёрдого материала** (камень, металл, драгоценные кристаллы и т.п.). Один раз за сессию ты можешь **отразить любой снаряд**.

- **Прочный внешний слой** (2 БРОНЯ), **+1 МОЩЬ**

81. УКУРОК

Ты **работаешь лучше, когда под кайфом**. Если есть немного времени, ты можешь насладиться **индикой** (+1D6 HP) или **сативой** (+2 к следующему броску), любым способом по своему выбору.

- **Личный запас** (одно использование), **+2 МАКС HP**

82. СНАБЖЕНИЕ

Ты знаешь **секретные частоты** и можешь использовать рацию, чтобы в экстренной ситуации **заказать любой предмет**. Однако будет **подвох**: неудобное место получения или дефект предмета — **Рефери сообщит, в чём дело**.

- **Рация** (три использования), **+1 ТАКТИКА**

83. НАБЛЮДЕНИЕ

Ты можешь **установить свою дрон-камеру** на одном месте и вести наблюдение **незаметно**. Также можешь **управлять ею вручную**, но тогда она будет **уязвима для вражеских атак**.

- **Дрон-камера** (1 HP, одно использование), **+1 ТАКТИКА**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

84. СИНТЕТИК

Ты – **андроид**, максимально приближённый к человеку. Твой **позитронный мозг** способен выполнять **тысячи вычислений в секунду**. При контакте с водой получаешь **1D6 урона**.

- **Прототип рельсотрона** (1D6+2 урона), **+1 ТАКТИКА**

85. ТАКТИК

Если ты **подробно объясняешь отряду сложный план**, все **частичные успехи считаются полными**, пока план в силе. Если кто-то бросит **провал**, план **разваливается катастрофически**.

- **Очки ночного видения** (позволяют видеть в темноте), **+2 ТАКТИКА**

86. ТЕЛЕКИНЕЗ

Ты управляешь телекинетически **одним выбранным веществом** – это может быть что-то простое (вода, металл) или странное (кровь, мухи и т.п.). Ты используешь **уникальный аксессуар** (маска, амулет и т.д.), через который фокусируешь свою силу. Если этот **усилитель повреждён или утрачен**, ты **теряешь телекинез**, пока не починишь или не заменишь его.

- **Психический усилитель**, **+1 КРЕАТИВ**

87. ТЕЛЕПОРТ

Ты можешь по желанию **мгновенно переместиться** – вместе со всеми предметами, которые носишь или держишь в руках – **в безопасное место в пределах прямой видимости** Если хочешь телепортироваться **под обстрелом** или **в точку, которую не видишь**, брось **+ТАКТИКА**, чтобы избежать неприятностей.

- **Сигнальный пистолет** (1D6 урона), **+2 РЕФЛЕКСЫ**

88. ВОР

Ты можешь бросить **+РЕФЛЕКСЫ**, чтобы **телепортировать видимый предмет** себе в руки. При провале ты забираешь **что-то лишнее** – Рефери скажет, что именно.

- **Дымовая граната** (одно использование), **+1 РЕФЛЕКСЫ**

89. ПОРАБОЩЁННЫЙ

Ты связан с **аномальным артефактом** – оружием, которое толкает тебя на зло. В начале каждой миссии брось **1D6**, чтобы узнать его приказ:
1–2: заставь хорошего человека страдать,
3–4: сей хаос и необратимые разрушения,
5–6: саботируй своих союзников.
Твоя **роль не имеет значения** – ты можешь продвигаться **только если выполнил приказ**. Весь урон, наносимый этим оружием, увеличивается на **+1D6**.

- **Аномальное оружие** (на выбор), **+1 МОЩЬ**

90. ПСИХОНАВТ

Ты обожаешь галлюциногены. Когда появляется возможность расслабиться, можешь принять **кислоту**, чтобы **расширить сознание** и получить **+1 к следующему броску КРЕАТИВА**.

- **ЛСД-блоттер** (одно использование), **+2 МАКС HP**

91. ПЕРЕБЕЖЧИК

Раньше ты служил **враждующей фракции** (на выбор), но теперь – нет. Каждый раз, когда сталкиваешься с этой фракцией, **Рефери сообщает тебе что-то тактически важное** о ней.

- **Форма врага** (позволяет сливаться с фракцией), **+1 ТАКТИКА**

92. БЕЗОРУЖНЫЙ

Ты мастер боевых искусств. Можешь **бесшумно вырубить любого врага**, но он может **издать шум в момент падения** или **очнуться в неподходящий момент** – Рефери расскажет, что пошло не так.

- **Кастеты** (1D6 урона), **+1 МОЩЬ**

93. НЕЖИТЬ

То, что должно убить тебя, лишь **делает твою гниющую плоть слабее**. Когда ты должен умереть, просто **снизь все атрибуты на 1** и вернись в следующей сессии с полным здоровьем. Каждый раз ты получаешь **жуткую внешнюю особенность** – например, болты в шее или швы на коже. Ты всё ещё можешь умереть добровольно.

- **Бинты на всё тело** (1 БРОНЯ), **-2 КРЕАТИВ**

94. ВАМПИР

Ты – **бледное, теневое существо**, измученное жаждой крови. Если недавно **выпил кровь новой жертвы**, твой **следующий бросок будет на один уровень успешнее**. Если ты находишься **под прямыми солнечными лучами**, **все броски будут на уровень хуже**.

- **Готический амулет** (позволяет превратиться в летучую мышь), **-2 МОЩЬ**

95. ТРАНСПОРТ

У тебя есть **улучшенное гражданское транспортное средство**, на выбор: от **мотоцикла или пикапа** до **снегохода или лошади**. Ты можешь **установить одно из своих оружий** на машину (для себя или для второго стрелка). Также можешь **навсегда разобрать свою броню** и **перенести её показатель на транспорт**. При 0 HP машина становится **непригодной**, но между миссиями можно восстановить **1D6 HP**.

- **Фирменный транспорт** (12 HP, 0 БРОНЯ, 0 урона), **+1 ТАКТИКА**

96. ЯДОВИТЫЙ

Ты можешь выделять **вещество** (возможно, через слюну или кожу), приводящее материалы к коррозии и смертельно опасное при попадании внутрь. Это **неприятный и изнуряющий процесс**, каждый раз он будет **отнимать у тебя 1D6 здоровья**.

- **Неуничтожимый флакон**, **-1 МОЩЬ**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

97. ВЕТЕРАН

Каждый раз, когда ты входишь в **новую зону**, можешь спросить у Рефери, **есть ли скрытая опасность**, и получишь **честный ответ**.

- **Штурмовая винтовка** (1D6+1 урона), **+1 БРОНЯ в любых ситуациях**

98. ТЯЖЕЛОАТЛЕТ

Ты можешь **без усилий поднимать предметы, примерно равные твоему весу**. Если пытаешься поднять **что-то по-настоящему огромное** – например, огромный танк или обломки здания – будет **осложнение от перенапряжения**, которое опишет Рефери.

- **Тяжёлый щит спецназа** (2 БРОНЯ, можно использовать как оружие) **+1 МОЩЬ**

99. ОСТРОУМНЫЙ

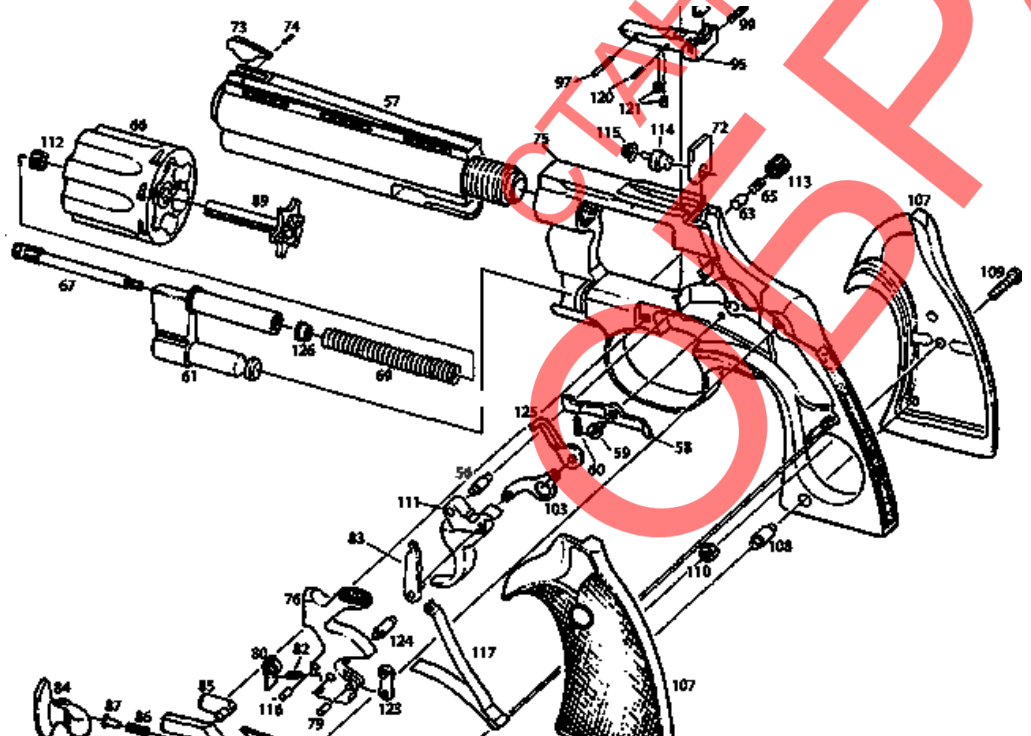
Если после победы над **мощным врагом** или преодоления **особо сложного испытания** ты выдашь **остроумную (или глупую) фразу**, которая **заставит других игроков засмеяться или тяжко вздохнуть**, ты **восстанавливаешь всё своё здоровье**.

- **Старые солнцезащитные очки** (позволяют видеть сквозь маскировку), **+1 КРЕАТИВ**

100. КСЕНО

Ты **не похож на человека ни** внешне, ни мыслями или поведением. Очевидно, что ты **инопланетянин**, и без **очень хорошей маскировки** тебе **не смешаться с людьми**. Другие **инопланетяне никогда не будут враждебны** к тебе.

- **Лазерная винтовка** (1D6+1 урона), **+1 КРЕАТИВ**



КОНЕЦ СВЯЗИ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ