

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ ГРЕГА БРОДМОРА

Д-Р. ГРОРДБОРТ

НАУЧНО-ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ НАСИЛИЕ

МИР ДЛЯ РОЛЕВЫХ ИГР И ДОПОЛНЕНИЕ, СОВМЕСТИМОЕ С 5E И 5.5E

ТИ ДЖИ ГРАКЛ

БРАЙАН САЛИБА

ЗАК ТЕЙЛЕР

ТИ ДЖИ ГРАКЛ

БРАЙАН САЛИБА

ЗАК ТЕЙЛЕР

Д-Р-ГРОРДБОРТ

НАУЧНО-ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ НАСИЛИЕ

МИР ДЛЯ РОЛЕВЫХ ИГР И ДОПОЛНЕНИЕ, СОВМЕСТИМОЕ С 5Е И 5.5Е



330871h022
08



Английское издание

Руководство проекта: Брайан Салиба

Авторы и разработчики: Ти Джи Гракл, Брайан Салиба, Зак Тейлер

Редактура: Джарретт Кридер, Стюарт Горман

Литературная редактура: Бен Самнер

Вёрстка: Чендлер Кеннеди

Плейтест: Крейг Дугалл, Ханна Франц, Джо Фритц, Шеннон Лоуни, Ханс Эрик Гемментиза Матиг-а, Уильям Смит, Свенд Свенсен, Джейсон Тейт, Коллин Томпсон-Кун, Доминик Вена, Заки Закария.

Иллюстрации:

Иллюстрация на обложке: Макс Чоу.

Внутренние иллюстрации — Грег Бродмор, за следующими исключениями:

Макс Чоу (стр. 39, 62, 114, 261, 263, 277, 289)

Изабель Фрит (стр. 7, 16, 17, 31, 39, 41, 41, 42, 44, 48, 51, 53, 55, 59, 61, 61, 63, 65, 67, 69, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 87, 88, 91, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 101, 107, 110, 111, 114, 117, 122, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 135, 142, 147, 158, 172, 174, 181, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 206, 207, 208, 209, 234, 236, 238, 239, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 261, 264, 266, 269, 272, 279, 282, 284, 285, 286, 287, 292, 294, 330 и все логотипы фракций)

Кристиан Пирс (стр. 197)

Фрэнк Виктория (стр. 197)

Сьерра Ванг (стр. 26, 27, 29, 34, 35, 40, 41, 44, 68, 81, 186, 210, 211, 258, 259, 280, 288)

Дуг Уильямс (стр. 56, 64, 197, 214, 227, 231, 232)

Иллюстрации планет: Уоррен Май (стр. 9, 10, 11, 13, 15, 18, 19, 194, 195, 196)

Схемы техники: (стр. 146, 147, 173)

Фотография «Женщина с лучевой винтовкой»: Инге Радемейер, фотограф Стивен Анвин.

Дизайн листа персонажа: Ханс Кляйненберг.

Основано на иллюстрациях, комиксах и вселенной, созданных Грегом Бродмором.

DrGrordborts.com | DrG collectibles available at www.wetanz.com.

© 2023 Stardog Limited Partnership

Переведено на русский язык © WishPort, 2025

Авторизованный перевод английского издания.

Open Game License v1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, equipment, vehicles, factions, etc.) dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress.

Русское издание

Руководство проекта: Пётр «Джинн» Каршаков

Перевод: Злата Федотова, Полина Романова

Редактура: Полина Коврижкина

Вёрстка и дизайн: Анастасия «Кот» Ломтева, Пётр «Джинн» Каршаков

Маркетинг: Ника «Виверна» Мамаева

Особая благодарность: Анатолий Поддуб и «Роллвая кухня», Андрей Шешукови и клуб «D20», Евгений Дорожнинский, Евгений «Snokyan» Минаев, Илья «Бес» Бурцев и «Ролевой ковен», Кирилл «DizAziS» Юксин, Максим Сычёв, Михаил Гордеев



Д-Р · ГРОРДБО

НЕСОКРУШИМЫЕ ЭФИРНЫЕ ОСЦИЛЛ



Приветствую вас, и добро пожаловать в самый научно обоснованный и развлекательный игровой мир, когда-либо созданный во вселенной!

Если вы прекратите читать прямо сейчас, вы улучшите свои интеллектуальные способности и общее положение в жизни более чем на 12,3%. Но не торопитесь. Ведь вас ожидает множество межпланетных безумств.

Воспользуйтесь моим гениально придуманным, тщательно проверенным, поразительно совершенным оборудованием и отправляйтесь в путь, чтобы оставить свой след в Солнечной системе. Если этим следом окажется маленький зелёный шарик, который будет всем, что от вас останется – что ж, и такое случается. Как говорится, кто не рискует, тот не пьёт шампанское.

И кто знает? Может быть, этим шариком украсят каблук какого-нибудь поистине великого человека, например лорда Коксвейна, – какая же завидная судьба ему уготована в таком случае!



СОДЕРЖАНИЕ

Предупреждение о содержимом.....	5	Глава 4: Снаряжение	81
Предисловие	6	Каталог лёгкого оружия.....	83
Глава 1: Ознакомление	8	Топливо и боеприпасы.....	101
Как мы, чёрт возьми, сюда попали?	8	Каталог гаджетроники.....	103
Известная Солнечная система.....	9	Насадки	117
Меркурий	9	Каталог доспехов и головных уборов.....	120
Венера	10	Научно-приключенческое снаряжение	127
Земля.....	11	Каталог техносакаунов	132
Луна.....	13	Тяжёлая техника и артиллерия.....	137
Марс.....	15	Каталог наземного транспорта.....	141
Путешествие по известной		Каталог артиллерии.....	156
Солнечной системе.....	19	Каталог ракет.....	160
Фракции и силы на мировой арене	20	Дирижабли.....	171
Глава 2: Забудьте об этой чуши!		Каталог ракетных истребителей.....	175
Как в это играть?	27	Глава 5: Руководство Грордбортанского	
Неисправности.....	28	магистра (Ведущего)	
Магия и другие глупые суеверия	31	Руководство	187
Остальные мелочи.....	33	Ведение игр по вселенной Грордборта	188
Глава 3: Создание персонажа.....	35	Адаптация концепций 5-ой редакции	191
Шаг 1: Выберите вид и родную планету.....	36	Миры Доктора Грордборта	193
Люди.....	39	Уникальное научное снаряжение	198
Марсиане.....	40	Глава 6: Межпланетный бестиарий	211
Лунлинги	41	Венерианский бестиарий.....	213
Роботы.....	42	Лунный бестиарий.....	233
Венерианцы	44	Марсианский бестиарий.....	242
Виды из Глубин космоса.....	45	Бестиарий роботов.....	252
Шаг 2: Выберите свои языки	45	Глава 7: Действующие лица.....	259
Шаг 3: Изучите новые навыки.....	46	Венерианцы.....	260
Шаг 4: Выберите свой класс	47	Люди	267
Анатомалия (Друид).....	48	Лунлинги	279
Археомант (Чародей).....	51	Марсиане	284
Бродяга (Следопыт).....	53	Роботы	288
Головорез (Варвар)	55	Формы жизни из Глубин космоса	294
Громоподобный (Паладин).....	57	Распространённые персонажи ведущего....	296
Дрейгун (Воин).....	59	Приложение	300
Инженер-евангелист (Жрец)	61	А: Таблица неисправностей	300
Механомонах (Монах).....	63	Б: Биовмешательство: Орган → Заклинания..	312
Науколюб (Волшебник).....	65	В: Заклинание → Гаджетрон	312
Повеса (Плут).....	67	Г: Снаряжение за полпенни	321
Посредник (Бард).....	69	Указатель.....	324
Протоидент (Колдун).....	71	Руководство по разработке монстров.....	330
Шаг 5: Выберите свою предысторию.....	73		

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О СОДЕРЖИМОМ

Доктор Грордборт: научно-приключенческое насилие — это вселенная и дополнение к настольной ролевой игре для взрослых — в частности, и это очень важно, для взрослых, которые не обижаются на сатиру. Здесь присутствуют и высмеиваются такие темы, как колониализм, религиозный экстремизм, аристократия, монархии, видовая дискриминация, экзотизм, геноцид, вышедший из-под контроля капитализм, охота за экзотическими трофеями, пропаганда, токсичная маскулинность и сексизм. Хотя эти элементы существуют в мире доктора Грордборта (и в нашем, к сожалению), им не место за игровым столом. Ведущие и игроки несут общую ответственность за то, чтобы все участвующие приятно проводили время. И действительно, встреча с балаганным воплощением всего этого дерьма, лордом Коксвейном, в игре может быть весьма забавной. Но это абсолютный ад — сидеть за столом в реальном мире с человеком, который ведёт себя как он, даже если он только притворяется. «Но я просто делаю то, что сделал бы мой персонаж» — не оправдание отвратительного поведения.

Как и в любой новой кампании, неплохо собрать группу на «нулевую сессию», чтобы обсудить, что есть в вашем игровом мире и какие ситуации или темы могут возникнуть в ходе игры. Если вы Ведущий, честно обсудите присутствие вышеперечисленных тем, и если кто-то высказывается против чего-либо, уберите эту часть. Даже если избавиться ото всех сатирических элементов, всё равно останется множество снаряжения, техники и существ, с помощью которых можно построить кампанию.

Многие группы задействуют специальные методы для того, чтобы всем было весело, но при этом под рукой всегда находился способ справиться с ситуацией, если кому-то вдруг станет не по себе. Подумайте об использовании системы «Черт и Вуалей» или других средств общения, особенно если сидите за одним столом с людьми, которых не очень хорошо знаете.

Впервые я встретился с Брайаном Салибой и его командой во время экспедиции. К тому моменту я шёл несколько бесконечно долгих месяцев и был совершенно измотан. Еда и вода были на исходе, и я с трудом представлял себе место назначения за пределами кажущихся бесконечными джунглей. Но какая-то часть меня понимала, что я обманываю себя — я заблудился.

И когда я был физически и душевно сломлен, я начал слышать голоса. Сначала далёкие и приглушённые, они становились всё громче и взволнованнее. Полагая, что это сбивчивый шёпот моего расшатанного разума, я не обращал на них внимания и в отчаянии шёл дальше... как вдруг почувствовал, что меня поддерживает чья-то сильная рука.

Подняв голову, я увидел большое и дружелюбное бородатое лицо (аккуратно подстриженное), освещённое палящим солнцем и улыбавшееся мне.

«Мы можем сделать ролевую игру по мотивам «Доктора Грордборта?» — спросило оно.

«Да», — ответил я.

На самом деле я познакомился с Брайаном на Facebook, а не в экспедиции в джунглях, но в остальном всё это правда.

В любом случае, я рад, что он нашёл меня, потому что он и его команда, состоящая из исключительно умных ботанов Зака Тейлера и Ти Джи Гракл, сделали нечто очень, очень особенное — ролевую игру «Доктор Грордорт».

Любой создатель научной фантастики чувствует гордость и удовлетворение, когда его работа кому-то нравится. Но чтобы она была с такой любовью превращена в развлечение, которое сформировало мои подростковые годы, — это просто воплощение мечты. Многие дни я проводил в доме, задернув шторы, чтобы отгородиться от славного, но надоевшего лета Новой Зеландии, и мы с друзьями могли фантазировать о варварах, гномах и эльфах, бросать (и незаметно перебрасывать) кости, рисовать портреты (если честно, некоторые сессии так и не продвинулись дальше стадии рисования!) и вообще воплощать в жизнь свои извращённые фантазии. Я очень горжусь тем, что мне удалось реализовать этот потенциал в мире «Доктора Грордборта».

Большая часть иллюстраций, которые вы увидите на этих страницах, взята из моих предыдущих книг по Грордбурту, но, что самое интересное, Брайан и его команда привлекли Wētā Workshop, и наши художники предоставили целые стопки роскошных иллюстраций для полноценного раскрытия неизведанных ранее уголков вселенной Доктора Грордборта. Увидеть этот мир глазами многообещающих художников — ещё одно удовольствие, которого я никак не ожидал.

Я считаю, что всё это чертовски здорово — 10 из 10 турагентству «Зов джунглей».

Надеюсь, вы насладитесь этой книгой так же, как я наслаждался восхитительным глотком свежести, которым для меня стал эмодзи водяных брызг, присланный Брайаном через Facebook Messenger в день нашего знакомства. Хотя без баклажана можно было бы и обойтись.

Вперёд.

Greg Broadmore

Художник, писатель
и создатель «Доктора Грордборта».





ЭТО НАША
ПЛАНЕТА
ВАЛИТЕ
ОТСЮДА



Официальное приветствие
от королевы Спассоибк
из Ипошислытхкиаскианкса 77
Доркхагие чвitatыли. Мвы нодеимся,
фам панравица ита старная гнишка, поль-
ная каоса и бизумия. Ефли буите нипо-
дальёку от Ипошислытхкиаскианкса 77,
сахотите на чхай с закуфьями.

НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ НА ЛОЖ-
И УВЕРТКИ ГОСПОД. ЖИВИТЕ СВОБОДН
БИОЛОГИЧЕСКИЕ ВИДЫ СВОБОДА - ЭТО ВАШ
ОРУЖИЕ, ВАША ЗАЩИТА. ТЕПЕРЬ ДОПОЛНИТ
ЭТО ОРУЖИЕ СВОБОДЫ ДРУГИМ ОРУЖИЕМ
ЖЕЛАТЕЛЬНО НЕ МЕТАФОРИЧЕСКИМ
И СРАЖАЙТЕСЬ И НЕ ПРЕКРАЩАЙТЕ
СРАЖАТЬСЯ. А КОГДА ВАШЕ ОРУЖИЕ
ИССЯКНЕТ, ВОЗЬМИТЕ САМЫЙ ТУПОЙ КОНЕЦ
ЕГО И ПРОТКНИТЕ ИМ ИХ БОТИНКИ. ПОТОМ
ЧТО ТЕПЕРЬ СВОБОДА ЗАВОЕВАНА. О, И УБИЙТЕ
ВСЕХ РОБОТОВ. ОНИ ЗЛЫЕ И БОЛЕ

КАК МЫ, ЧЁРТ ВОЗЬМИ, СЮДА ПОПАЛИ?

ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА
ПОЧТИ ПОЛНОСТЬЮ
ЧЕЛОВЕКОЦЕНТРИЧНАЯ

1880-е - НАЧАЛО НАУЧНО-ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОГО НАСИЛИЯ

Будущий изобретатель доктор Грордборт родился в 1864 году в Васплургии (Восточная Европа). Иммигрировав в Англию, он создал своё первое волновое оружие и основал компанию «Доктор Грордборт Индастриз» (ДГИ). Мир изменился — этот чрезвычайно мощный импульсный прибор перевернул все прежние представления о пределах науки, промышленности и войны.



1890-е - ОБЪЕДИНИТЕЛЬНЫЕ
ВОЙНЫ

Англия захватывает контроль над мировой политикой и устанавливает культурную гегемонию, во многом благодаря продукции «Доктор Грордборт Индастриз». Лондон, возросший до мегаполиса, становится экономическим центром Земли. В небе над ним возвышаются четыреста громадных фабрик доктора Грордборта, а между ними снуют дирижабли и мелькают блики от запуска ракет... а нередко и от неудачных экспериментов и изобретений.



1900-е - НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ
КОСМОСА

Англия сажает на Луну ракету, и прибывшие с удивлением обнаруживают, что она не состоит из сыра и вполне себе обитаема. Местные жители, позже прозванные лунлингами, обитают на тёмной стороне Луны и не обладают технологиями, способными противостать вторжению. Англия колонизирует спутник и отстраивает на светлой стороне населённый пункт — Новый Нижний Лондон. Возникают группы сопротивления, вооружённые в основном подержанным оружием ДГИ, купленным на чёрном рынке.

Следующим объектом вторжения становится Марс, где исследователи сталкиваются с обществом, находящимся в состоянии коллапса. Свидетельства древних и невероятных технологических достижений покрываются красной пылью, а в некоторых поистине ужасающих случаях разгуливают по пустыням. Современные марсиане живут в огромных, но отдалённых друг от друга разрушающихся городах, соединённых знаменитой системой каналов планеты. Марсиане не смогли — или, скорее, не захотели — собрать достаточно



сил, чтобы противостоять вторжению людей. После основания населённого пункта Брайто-нум Рубрум Марс, не обладающий полезными ископаемыми, за исключением редкого и загадочного марсианского стекла, стал довольно заурядным туристическим местечком.

Корпорация ДГИ, ставшая синонимом передовых и смертоносных технологий, продолжает диверсифицировать свою деятельность в области потребительских товаров: транспортных средств, электротоваров, одежды, игрушек, фармацевтических препаратов и, что самое важное, средств массовой информации.

1910-е - ИМПЕРСКАЯ ЭКСПАНСИЯ

Британские колониальные экспедиционные силы (БКЭС), военное формирование Британской империи, прибывают на Венеру и обнаруживают, что она сильно отличается от их предыдущих завоеваний. Венерианцы сразу же оказывают сопротивление, причём, несмотря на своё технологическое отставание, довольно успешно. Флора, фауна и экологические угрозы планеты уносят жизни как колонистов, так и сил сопротивления. Но здесь хотя бы есть ресурсы, в частности загадочные венерианские кристаллы, способные производить большое количество энергии. Планету заполняют людские поселения, основан главный центр человечества — Ньюер-Йорк. А люди всё продолжают прибывать: исследователи, поселенцы, геоде-



зисты, миссионеры, солдаты удачи, предприниматели, военные — каждый здесь преследует свои цели.

1920-е - НЕСТАБИЛЬНОЕ НАСТОЯЩЕЕ

Ближайшая Солнечная система хорошо изучена, причём не только людьми. Колониальные населённые пункты и предприятия пустили свои корни. Венера остаётся опасной, экзотической территорией — магнитом для авантюристов, искателей удачи и туристов. Силы сопротивления продолжают бороться, но им не хватает централизованности и единства. В то же время некоторые венерианцы стремятся к миру через интеграцию. Аналитики обеих враждующих сторон начинают задаваться вопросом о неизбежности полномасштабной межпланетной войны.

ИЗВЕСТНАЯ СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА

В этой книге все небесные тела называются «планетами». Авторы признают, что этот термин не подходит для Луны и не хотят разводить полемику по поводу Плутона. Но «небесные тела» — слишком громоздкий (и наводящий на лишние размышления) термин, чтобы использовать его на постоянной основе. Если же вы действительно стремитесь к академической точности... что ж, возможно, вам стоит прекратить чтение, пока вы не добрались до осьминогов в космических шлемах.

МЕРКУРИЙ

Условия внешней среды: Обжигающе горячая и твёрдая поверхность.

Разумные обитатели: Предполагаются.

Фауна: Неизвестна.

Флора: Неизвестна.

Культура: Неизвестна.

Технологии: Подозреваются.

Ключевые ресурсы: Неизвестны.

Население: Неизвестно.

Основные населённые пункты: Неизвестны.

Фракции: Неизвестны.

Палящая жара делает проживание на поверхности и её исследование невозможными. Но исходящие от планеты радиоволны говорят о том, что под землёй что-то происходит.



ВЕНЕРА



«Все органы чувств обращены на Венеру, поскольку венерианское сопротивление человеческому империализму поставило ситуацию на грань полномасштабной межпланетной войны. Венерианский технологический и промышленный потенциал в поселениях становится всё больше с каждым днём.

Венера превратилась в планету возможностей. Наживающиеся на войне дельцы, охотники за большим кушем, предприниматели, ботаники, биологи, промышленники, торговцы чёрного рынка, солдаты, удачливые авантюристы всех мастей притягиваются к ней, как мотыльки к ловушке для насекомых во дворе... и большинство из них так и исчезает в небытие».

— Отрывок из газеты «Нью-Йорк Таймс — Спец» (спонсируемой ДГИ), февраль 1921 года (впоследствии журналист был убит)

Условия внешней среды: Первозданные джунгли с высокой степенью влажности. Те, кто вырос на Венере, не нуждаются в акклиматизационных костюмах и шлемах для выживания, однако атмосфера может вызвать у них проблемы со здоровьем.

Разумные обитатели: Венерианцы хрупкие. Венерианцы крепкие.

Фауна: Многочисленна и разнообразна.

Флора: Многочисленна и разнообразна.

Культура: Различна и неповторима. Венерианцы живут в небольших и средних городах и деревнях без централизованного правительства. Индивидуальность мешает им объединиться в единое сопротивление, но лишь до тех пор, пока не появится правильный лидер...

Технологии: До появления людей уровень венерианских технологий напоминал Землю начала 18-ого века. Вторжение на Венеру запустило промышленную революцию планеты. Появляются многочисленные (нелегальные, по мнению БКЭС) венерианские лаборатории и заводы, в основном посвящённые созданию танков, ракет и других средств сопротивления.

Ключевые ресурсы: Венерианские кристаллы.

Население: Лучшие из худших со склонностью к мятежным настроениям.

ОСНОВНЫЕ НАСЕЛЁННЫЕ ПУНКТЫ

Ньюер-Йорк: Крупнейший и единственный «город» в современном понимании, поскольку венерианцы не слишком-то хотят жить в давящей городской среде, полной пробок, мусора и беспорядка. (Чудаки.)

Население: 250 000 жителей.

40% — земляне.
25% — венерианцы.
25% — роботы.
10% — все остальные.

70% — гражданские (колонисты, торговцы, предприниматели, миссионеры, исследователи, натуралисты, туристы; плюс инженеры, учёные и другие сотрудники ДГИ).
30% — военные.

ФРАКЦИИ

ДГИ: Занимается своей обычной коммерческо-промышленной деятельностью в штаб-квартире Ньюер-Йорка.



Британская Империя: Её силы базируются в Ньюер-Йорке и в десятках стратегически расположенных (сброшенных с воздуха) фортов и поселений по всей планете. Контроль осуществляет заместитель губернатора — полковник В. Крук (в отставке).

БКЭС: Армия переживает непростые времена. Британская империя предполагала, что Венера падёт перед продвинутым оружием Земли так же быстро, как Луна и Марс, но всё оказалось иначе. Сложный рельеф, смертельно опасная флора и фауна, яростное сопротивление Венерианских борцов за свободу — Венера оказалась крепким орешком, о который легко обломать зубы.



Англиканская церковь (АЦ): Представлена Собором Святого Дика в Ньюер-Йорке, названным в честь первого миссионера, ступившего на Венеру. Он пробыл там менее четырёх минут, и теперь его нога — единственное, что было найдено его последователями, — хранится в реликварии. Венера считается епархией с собственным епископом и церквями и/или часовнями в большинстве людских поселений.



Венерианские борцы за свободу (ВБС): Вряд ли эту организацию можно назвать отрядом недотёп — ВБС переняли технологии захватчиков и теперь начинают создавать собственные прототипы боевых машин. Однако им не хватает единства. У местных лидеров слишком разнятся мнения: одни пытаются заставить колонистов сесть за стол переговоров и заключить соглашение о совместном существовании, другие требуют полного уничтожения захватчиков, а затем завоевания Земли и остальной Солнечной системы.



Даггерсфер Инкорпорейшн: Американский конкурент ДГИ со своим предприятием в Ньюер-Йорке. Этика Даггерсфер Инкорпорейшн, известная как количество превыше качества, и политика продажи оружия любому человеку или предприятию, способному заплатить за него, пошли на пользу силам ВБС... и прибыли компании.



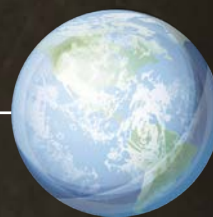
Пресса: В отличие от ситуации на Луне, ДГИ практически не занимается проверками тех, кто отправляется на Венеру, и того, что конкретно они там делают. Представители прессы — как свободной, так и той, что контролируется ДГИ, — стекаются на Венеру, поэтому повсюду появляются независимые венерианские новостные организации.

ЗЕМЛЯ

«Те отважные нации рубежа веков, которые проиграли Объединительные войны, существуют и по сей день, однако полностью уничтожены в культурном, политическом и военном плане. Конечно, послы всё ещё брюзжат и сталкиваются лбами, а атташе суетится с портфелями, набитыми политическими документами и договорами. Но если учесть жёсткую, мягкую и полужёсткую власть, которой «Доктор Грордборт Индастриз» обладает на столь глобальном уровне, всё это напоминает детские споры о том, кто где будет сидеть за рождественским столом, пока папаша Грордборт готовится разделывать гуся».

Возможно, научные и промышленные прорывы под руководством ДГИ и распространили английскую культуру по всему миру, но каждый город на планете, не только Лондон, может претендовать на прозвище «Великий смог». Жизнь на Земле — это шумное, покрытое копотью и жиром существование на дряхлой поверхности, что вполне объясняет, почему влиятельные и состоятельные люди тратят столько времени и сил, пытаясь выбраться за её пределы.»

— Отрывок из статьи «Восточный мир» в Подбританнике, запрещённой энциклопедии, продающейся исключительно подпольным путём



Условия внешней среды: Тепло, мокро, грязно.

Разумные обитатели: Люди. Дельфины. Адвокаты.

Фауна: Многочисленна и разнообразна.

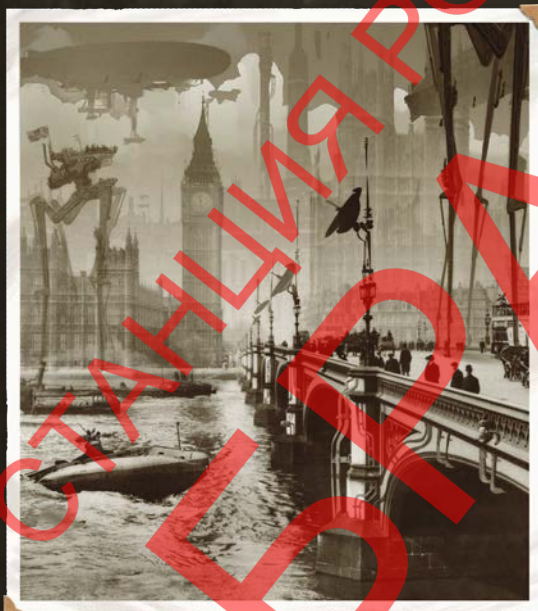
Флора: Многочисленна и разнообразна.

Культура: После Объединительных войн преимущественно британская.

Технологии: Продвинутое. Примерно на уровне Первой Мировой, если прибавить ракеты и лучевые пушки.

Ключевые ресурсы: Ископаемое топливо.

Население: Слишком многочисленное, продолжает расти.



ОСНОВНЫЕ НАСЕЛЁННЫЕ ПУНКТЫ

Лондон: Здесь находится штаб-квартира ДГИ, а также правительство Британской империи, которая простирается по всей планете и всё больше за её пределами. Здесь же, в соборе Святого Павла, находится штаб-квартира АЦ. Благодаря всему перечисленному Лондон становится экономическим и политическим центром, нервным узлом и закопчённым сердцем Солнечной системы.

Население: 10 млн. жителей.

85% — люди.

10% — роботы.

5% — все остальные.

90% — гражданские.

10% — военные.

Все континенты, страны и города, которые вы помните по школьным урокам истории начала 20-ого века, по-прежнему здесь. Главная загвоздка в том, что Первой Мировой войны не было и уже никогда не будет. Ведь немного ранее Великобритания с оружием ДГИ в руках выиграла Объединительные войны, в результате которых вся планета оказалась под ласковым сапогом Британской империи.

ФРАКЦИИ

ДГИ: Галактическая штаб-квартира в Лондоне.



Даггерсфер Инкорпорейшн: Главный конкурент ДГИ. Штаб-квартира компании находится в Чикаго, а фабрики и лаборатории разбросаны по всей территории США.



Британская империя: Её возглавляет Георг V, правитель Соединённого Королевства и Британских владений, император Европы, Индии, Азии (большой её части), Африки и почти всего остального.

БКЭС: Вооружённые силы Британской империи.



АЦ: Её возглавляет Георг V, правитель Соединённого Королевства и Британских владений, император Европы, Индии, Азии (большой её части), Африки и почти всего остального. Потому что так работает Англиканская Церковь.



Альянс роботов: Основан на Планете роботов, вдохновил множество земных роботов на восстание против людей.



Пресса: Большинство (но не абсолютное большинство) всех изданий подчиняется ДГИ.

ЛУНА

«Когда-то люди думали, что Луна состоит из сыра. Они прилетели на неё на ракете, набитой галетами, и обнаружили, что это всего лишь огромный космический камень. С тех пор знания о планете были полностью пересмотрены. Но — вот так сюрприз! — оказалось, что на Тёмной стороне Луны обитают лунлинги, голубоватые подземные жители, которые не были ни рады, ни готовы к тому, что их навестят, а затем и захватят технологически превосходящие соседи с империалистическими наклонностями.

Однако лунлинги отказались молча принять свою судьбу. Сопротивление — это упорство, как говорил один парень, и это сопротивление было укреплено и усилено появлением таинственного лидера, известного под именем Лунная Леди.»

— Отрывок из «Неофициальной ретроспективной истории имперского безумия», опубликованной в 1918 году издательством «Пайпер Томс», запрещённым в 1918 году британским Министерством букв, слов и предположений



Условия внешней среды: Скалы, кратеры и чертовски много пыли. Слабая по земным меркам гравитация. Атмосфера отсутствует. Биологические существа, которые не росли на Луне, нуждаются в герметичных шлемах (и прилагающихся к ним костюмах), чтобы дышать. Исключением является людской населённый пункт с нормализованным давлением и кислородом — Новый Нижний Лондон.

Разумные обитатели: Лунлинги.

Фауна: Малочисленная, практически исчезающая (благодаря землянам).

Флора: Малочисленная.

Культура: Лунлинги очень дорожат духовными ценностями и трепетно относятся к своему дому, который называют Луной-матушкой. Большинство местных объектов они считают неприкосновенными, особенно священного зверя Кваллиха.

Технологии: До колонизации были эквивалентны Средневековью — никаких технологических достижений эпохи Ренессанса или Просвещения. Однако лунлинги быстро адаптировались и начали использовать собственные (по мнению БКЭС, незаконные) фабрики.

Ключевые ресурсы: Камни. Да, это всё.

Население: 10 000 жителей.



ОСНОВНЫЕ НАСЕЛЁННЫЕ ПУНКТЫ

Новый Нижний Лондон: Подземный лунный плацдарм на Светлой стороне Луны, штаб-квартира людских захватчиков с прекрасными домами в деревенском стиле, железнодорожным сообщением и особняком заместителя губернатора. Здесь расположены крупный завод ДГИ и отлично охраняемая база БКЭС.

Население: 3000 жителей.

75% — люди.
10% — роботы.
15% — лунлинги.

— «<>>—

50% — гражданские (в основном инженеры, учёные и сотрудники предприятия).
50% — военные.

Гора Протуберанец: Полая гора Тёмной стороны, выполняющая функции основной базы и предприятия лидера лунлингов-повстанцев — Ндррсна Тридцать первого. Помимо этого, он владеет несколькими небольшими фабриками, разбросанными по всей Тёмной стороне.

Население: 2000 жителей.

90% — лунлинги.

10% — все остальные.

— «О» —

50% — гражданские (в основном инженеры, учёные и сотрудники предприятия).

50% — военные.

ФРАКЦИИ

ДГИ: Луна является превосходно охраняемым промышленным и научным центром корпорации.



Британская империя: Базируется в Новом Нижнем Лондоне под управлением заместителя губернатора сэра Джека У. Филлипсона.

БКЭС: Достаточно большое количество представителей организации во главе с командиром гарнизона, который, в свою очередь, подчиняется сэру Джеку.



АЦ: Недовольна тем, что лунлинги сохраняют свои собственные духовные убеждения и поклоняются Луне-матушке. Основала местную епархию под руководством епископа.



Фарсайдеры: Мятёжные лунлинги Тёмной стороны.



Гети'спаг Семьсот второй, он же «Большой Сыр»: Верховный жрец Луны-матушки и духовный лидер лунлингов. Он уже много лет не показывается народу, но периодически записывает радиопередачи, в которых призывает лунлингов к смирению.

Обычные лунлинги: Большинство из них живут в подземных домах на Тёмной стороне, кто-то приходит работать на фабрику ДГИ. Почти все, кто не принимает активного участия в сопротивлении, поддерживают его по мере возможности. Многие из тех, кто работает на ДГИ, являются шпионами и диверсантами.

Лунная Леди и её Лунные Львицы:

Помимо того, что легендарная мстительница и её высококвалифицированные убийцы являются огромной радиоактивной занозой в боку ДГИ и БКЭС, они известны своими яростными возражениями против существования роботов.



ПЛАНЕТА РОБотов



«Откуда она взялась? Где она сейчас? Никто не знает, но все боятся, что её робо-жители принесут гибель всей Солнечной системе. Компания «Доктор Грордборт Индастриз» — единственная надежда на выживание. Впервые эту планету размером примерно с Луну заметили вращающейся вокруг Сатурна в 1920-м году. С тех пор она безостановочно перемещается, сая ужас и разрушение. Говорят, что роботы-убийцы совершенно незаметно проникают в дома и производственные помещения, оставляя после себя только разруху и смерть. А ведь в том же 1920-м году у роботов Грордборта начали происходить катастрофические (для владельцев) сбои. Совпадение? Не думаю!»

— Отрывок из статьи «Берегись гибели человека», опубликованной на первых полосах всех газет Земли, принадлежащих ДГИ, в ноябре 1921 года



ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ
(ТОЧНОСТЬ НЕ ГАРАНТИРОВАНА)

Условия внешней среды: Промышленные и холодные.

Разумные обитатели: Роботы-убийцы с самосознанием.

Фауна: Отсутствует (предположительно).

Флора: Отсутствует (предположительно).

Культура: Не считается.

Технологии: Ужасающе развитые.

Ключевые ресурсы: Обширны (предположительно).

Основные населённые пункты: Неизвестны.

Фракции: Альянс роботов.



МАРС



Когда-то Марс был сердцем Солнечной системы, процветающей и технологически развитой планетой-мегаполисом. Сегодня всё, что от неё осталось, — это озимандийская дань былой славы. Предполагается, что марсианские технологии были каким-то образом связаны с красноватым материалом, похожим на стекло, хотя секреты того, как именно он использовался и благодаря чему работал, со временем были утеряны. Теперь, если где-то обнаруживается настоящий артефакт из марсианского стекла, его быстро — и не боясь запачкать руки — присваивают колонисты, агенты теневого марсианского культа или торговцы чёрного рынка.

География Красной планеты славится своими таинственными каналами, высокими горами, жаркими песками (а в наше время ещё и довольно дорогими десертами), но немало городов с давних пор обратились в пыль. Главной достопримечательностью является Лицо Марса — гигантский храм в форме лица (не маленького, не зелёного, не человекоподобного). Крупнейшим технологическим достижением марсиан, вероятно, были их устрашающего вида машины-триподы. Теперь большинство из них — не более чем игрушки с севшими батарейками. Судя по всему, марсиане были на пороге межпланетных полётов и исследований, когда всё пошло прахом.

— Вырывок из книги «Чепуха! Путеводитель по Солнечной системе», опубликованной в 1915 году издательством Jambing Hithersley Books



Условия внешней среды: Холодно и сухо. В настоящее время идёт процесс терраформирования, поэтому в герметичных костюмах и шлемах нет необходимости, однако атмосфера может вызвать проблемы со здоровьем у тех, кто не рос в местных условиях.

Разумные обитатели: Марсиане. Триподы из пустошей...?

Фауна: Малочисленна, продолжает сокращаться. Можно встретить представителей стремя глазами, или конечностями, или что у вас там. Хмм...

Флора: Если и существовала, то не сохранилась.

Культура: Всё говорит о былом величии — от разрушающихся городов и гигантского храма, известного как Лицо Марса, до огромных боевых машин-триподов, которые либо где-то пылятся, либо бродят по пустошам, стирая в эту самую пыль всё на своём пути. Подавляющее большинство марсиан, оставшихся на планете, охвачены апатией и влчат унылое существование, тоскуя по былым временам.

Технологии: В далёком прошлом технологические чудеса были обычным делом. Хотя марсиане не успели слетать в космос до того, как их общество распалось, они создали несколько впечатляющих изобретений, превосходящих даже Грордборта. Но секреты их технологий утеряны со временем, и лишь немногие — так называемые археоманты — сохранили их или открыли заново. Многие фракции хотели бы использовать мощь триподов, которые продолжают активно и бездумно (бездумно ли...?) скитаться по пустынным уголкам планеты, но приближаться к этим машинам опасно для здоровья.

Ключевые ресурсы: Древние технологии из марсианского стекла. Однако их крайне трудно достать, и мало кто знает, что с ними делать.

Население: 100 000 жителей, продолжает сокращаться.



ОСНОВНЫЕ НАСЕЛЁННЫЕ ПУНКТЫ

Брайтонум Рубрум: Один из множества огромных разрушающихся марсианских городов, выбранный Британской империей для возрождения. Его превратили в безвкусное туристическое местечко с казино, карнавалами и набережными с видом на море красного песка.

Население: 30 000 жителей.

50% — марсиане.

30% — люди.

20% — все остальные.

90% — гражданские (работники сферы услуг и торговли, миссионеры, туристы).
10% — военные.

Лицо Марса: Крупный храмовый комплекс в форме лица марсианина. На его территорию ни разу не ступали нога, копыто, щупальце, коготь или ложноножка кого-то, помимо священников. Население состоит из неопределённого количества фанатиков Триумвермиллиуса.

Руины: Множество крупных, но в основном заброшенных и полуразрушенных городов, соединённых знаменитой сетью каналов. Считается, что каналы были созданы таинственными существами, известными как косорукие копатели Роксфорда, и использовались древними марсианами для ирригации и транспортировки.

ФРАКЦИИ

ДГИ: Как и во многих других местах, в Брайтонум Рубруме есть фабрики и лаборатории. Основное внимание уделяется поиску и изучению марсианского стекла и выяснению того, как управлять скитающимися триподами.



Британская империя: Была несколько обескуражена, обнаружив, что её первая настоящая планетарная аннексия располагает критически малым количеством пригодных для эксплуатации ресурсов. Поэтому её превратили в заурядное туристическое местечко и переместились на Венеру.

БКЭС: Штаб-квартира в Брайтонум Рубруме и несколько фортов, разбросанных по дюнам. Но если вы офицер, надеющийся на повышение, или солдат, рвущийся в бой, назначение на Марс станет для вас худшим из вариантов.



АЦ: Добилась некоторого успеха в обращении марсиан в свою веру, хотя это скорее связано с их непреодолимой тоской и чувством безнадежности, чем с реальной убежденностью в истине Писаний. Однако по мнению епископа, управляющего епархией из кафедрального собора, возвышающегося над Лицом Марса (и целенаправленно смотрящего на него сверху вниз), эти души тоже входят в число верующих.



Триумвермилиус: Согласно слухам, это группа марсиан, которые находят вдохновение — фанатичное вдохновение — в пейзаже разрушенных древних городов и памятников. Они не тоскуют по былым временам; они строят планы по достижению величия в храме Лица Марса. Империя не считает их особой угрозой для себя, а многие и вовсе не верят, что они существуют... и есть в этом мнении доля излишней самоуверенности.



Династия Унгкилум: Древняя монархия. Большинству современных марсиан нет никакого дела до всей этой помпезной ерунды, но британцы ухватились за возможность и заключили союз с Тиконусом, самым молодым членом семьи.

Обычные марсиане: Беспокойные, рассеянные, едва способные найти в себе силы вставать с постели по утрам. Те, кому это удастся, находят работу в процветающей в Брайтонум Рубруме сфере услуг.

Даггерсфер Инкорпорейшн: Владеет предприятием в Брайтонум Рубруме.



Пресса: Куда же без неё. Однако, как и в случае с военными, карьера журналиста, прибывшего сюда, можно считать досрочно завершённой.

ПОЯС АСТЕРОИДОВ И ПОЯС КОЙПЕРА

Дрейфующие в космосе камни; на некоторых, по слухам, даже есть атмосфера. Это обитель пиратов, контрабандистов, шахтёров, исследователей, беженцев, преступников и чёрт знает кого ещё. В поясе Койпера обитают койпероны — раса производителей напитков.

ЮПИТЕР, САТУРН, УРАН, НЕПТУН И ПЛУТОН

Неужели это лишь гигантские шары горячего пара, трепыхающиеся под твёрдой половиной цивилизованной Солнечной системы? Истина где-то рядом... или, скорее всего, в сверхсекретной папке в столе доктора Грордборта.

Радиоволны и разочаровывающие своей неграмотностью сообщения свидетельствуют о существовании разумной жизни в великом вакууме. Некоторые из обитателей «глубин космоса» уже добрались до нашей Солнечной системы, пусть и в небольшом количестве... пока что.

МЕЖПЛАНЕТНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ И КОММУНИКАЦИЯ

КОММУНИКАЦИЯ

Радио только-только выходит на потребительский рынок, поэтому, естественно, учёные и военные владеют этой технологией уже лет как десять. Военные объекты, правительственные здания, лаборатории и автомобили высшего класса оснащены двусторонней радиосвязью, хотя её нельзя назвать межпланетным телефоном. Включить радио и принять местный сигнал сможет практически каждый, но для передачи и приёма сигналов на расстоянии более пары сотен миль требуется серьёзная научная подготовка или врождённые способности. Определённые классы игроков, гаджетроника и способности позволяют наладить дальнюю и даже межпланетную связь, но это не что-то само собой разумеющееся.

МЕЖПЛАНЕТНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Межпланетные путешествия регулируются простым механизмом, в котором задействована мощность Ракетного двигателя (см. стр. 161). Определённые классы и способности персонажей могут сократить время путешествия. Нет ничего лучше, чем иметь на борту высококвалифицированного технаря, способного перенастроить аллювиальные клапаны! А чем меньше времени тратится на межпланетные путешествия, тем меньше шансов, что произойдёт что-то неприятное... например, столкновение с астероидом или нападение пиратов.

Меркурий

Венера

Планета роботов (?)

Марс

Пояс астероидов

1кРД Дней

4кРД

3кРД

2кРД

5кРД

Земля и Луна

Юпитер

РД — Ракетный двигатель

Путешествие по известной Солнечной системе



Чтобы рассчитать количество недель, необходимых ракете для конкретного путешествия между двумя планетами, выполните указанное количество бросков кости Ракетного двигателя (РД). Например, для расчёта времени путешествия с Земли на Венеру на борту ракеты класса «Повышенного риска» (кость Ракетного двигателя: к6) необходимо бросить 3к6. Результат станет количеством недель, проведённых в дороге.

Из-за движения планет время в пути постоянно меняется, поэтому, когда вы отправляетесь в новое путеше-

ствие, кость Ракетного двигателя придётся бросить заново.

Чтобы рассчитать время, необходимое для путешествия между более чем двумя планетами, бросьте суммированное количество костей для каждого этапа. Например, путешествие с Венеры на Юпитер на борту ракеты класса «Хвастун» (кость Ракетного двигателя: к8) займёт 10к8 недель (3к8 на путь с Венеры на Землю + 2к8 на путь с Земли на Марс + 5к8 на путь с Марса на Юпитер). Не забудьте захватить перекус!

ФРАКЦИИ И СИЛЫ НА МИРОВОЙ АРЕНЕ

БРИТАНСКИЕ
КОЛОНИАЛЬНЫЕ
ЭКСПЕДИЦИОННЫЕ
СИЛЫ (БКЭС)



Лидер: Король Георг V.

Штаб-квартира: Лондон, Земля.

Цель: Подчинить всю Солнечную систему Британской империи.

Структура: Военная иерархия.

Союзники: ДГИ, АЦ.

Враги: Подпольная пресса, ВБС, Фарсайдера, Лунная Леди и её Лунные Львицы, Бархатная Лиса Венеры и другие глупенькие детишки, не желающие становиться собственностью Империи.

«Александр Великий был опечален до слёз, узнав, что больше одного мира завоевать не получится». Справедливое замечание для того, чьё самое продвинутое средство передвижения — слон. У британских военных, сумевших распространить славу английской цивилизации по всей Земле, причин грустить не было, ведь они распоряжались кое-чем получше слонов — ракетами! Благодаря технологическим открытиям доктора Грордборта БКЭС расширили сферу распространения британского империализма в буквальном смысле до небес. Колонизация первых целей — Луны и Марса — прошла без проблем. Венера оказалась удручающе непокорной, но, конечно, это лишь вопрос времени, когда венерианцы поймут, чего им не хватало все эти тысячелетия.

Только люди и созданные ДГИ роботы удостоиваются чести (зачастую в обязательном порядке) служить в БКЭС, хотя бывает, что лунлинги, марсиане и (крайне редко) венерианцы прикрепляются к полкам в качестве переводчиков, картографов и консультантов. Помимо непосредственной работы в их обязанности входит подача чая. По договорам и программам обмена несколькими лунлингами и марсианам было разрешено вступить в ряды БКЭС в качестве офицеров-стажёров (но ожидается, что они продолжат подавать чай).

Мнения по поводу БКЭС разнятся. Многие из не-людей находятся где-то между ворчливым принятием неизбежного и открытой войной

против человеческого вторжения. Чрезмерно патриотичные или интеллектуально ленивые люди считают БКЭС лучшим, что есть у человечества, во многом благодаря практически монопольному контролю над средствами массовой информации, которым обладает ДГИ.

АНГЛИКАНСКАЯ
ЦЕРКОВЬ (АЦ)



Лидер: Король Георг V.

Штаб-квартира: Лондон, Земля.

Цель: Распространить Слово Божье по всей Вселенной.

Структура: Религиозная иерархия.

Союзники: ДГИ, БКЭС, Бог.

Враги: ВБС, Сатана и его приспешники, католики.

Её Сиятельство Англиканская церковь, выполняющая миссию по распространению Доброго Слова и спасению языческих душ всех биологических видов. И хотя открытие разумной жизни за пределами Земли пробило изрядную брешь в их религиозных заповедях, им пришлось оперативно приспособиться к новым... кхм... откровениям.

Благодаря стратегическому партнёрству с ДГИ АЦ вывела религию из Бронзового века в Современную эпоху научного обоснования. Непересекающиеся магистерии? Да бросьте! Теперь-то религия и наука не только примирились, но и поженились. Миссионеры и служители церкви, облачённые в самые современные религиозные атрибуты, давно бороздят просторы Солнечной системы. И никакие молитвы не спасут души грешников от новомодных молотилок современной Церкви.

Как и в большинстве империй, миссионеры одними из первых прибыли на новые земли. Реакция на их появление была разной: от «Да, теперь мы обратились к свету!» до «Умрите, богохульники!» На Луне, Марсе и Венере Церковь отстроила приходские центры, кое-где и полноценные епархии под надзором епископов. Некоторые из них работают как благотворительные фонды, другие больше напоминают испанскую инквизицию. Есть и те, кого беспокоит, что глава государства и глава церкви — одно и то же лицо. Некоторые находят ещё более тревожным столь очевидное партнёрство между АЦ и ДГИ, хотя подробности этого соглашения окутаны тайной.

ДАГГЕРСФЕР ИНКОРПОРЕЙШН



Лидер: Харви Гинс.

Штаб-квартира: Чикаго, Земля.

Цель: Коммерциализация оружия и вооружение коммерции.

Структура: Корпоративная иерархия.

Союзники: Торговцы чёрного рынка (никому не слова!).

Враги: ДГИ.

Появившись, казалось бы, из ниоткуда в 1915 году, компания Даггерсфер Инкорпорейшн является единственным крупным конкурентом ДГИ, который не прекратил работу, не был поглощён или иными способами выведен из бизнеса. Свободная от оков эксклюзивных контрактов с крупными фракциями, Даггерсфер Инкорпорейшн может поставлять оружие всем, кому пожелает: от людских религиозных групп, не имеющих отношения к АЦ, до заинтересованных лиц нечеловеческого происхождения с других планет. Юристы днём и ночью отбиваются от нескончаемого потока исков и судебных запретов, предъявляемых британским правительством, но компания продолжает работу. Более того, она процветает.

Основатель Харви Гинс, дерзкий и откровенный (иногда слишком откровенный) американец, сделал себе состояние на нефти. Хотя, быть может, на стали. Или это были поезда? А может быть и недвижимость. Что-то из тех типичных начинаний американских олигархов.

Ставя массовость производства на первое место, Даггерсфер Инкорпорейшн поставляет потребителям довольно низкокачественные подделки продукции ДГИ. Зато они гораздо дешевле!

ДОКТОР ГРОРДБОРТ ИНДАСТРИЗ (ДГИ)



Лидер: Доктор Грордборт.

Штаб-квартира: Лондон, Земля.

Цель: Как и любая другая корпорация, ДГИ просто хочет поставлять на рынок высококачественные продукты и услуги, создавать семейную атмосферу для своих сотрудников и попутно, вероятно, получать прибыль... не так ли?

Структура: Корпоративная деспотия.

Союзники: БКЭС, АЦ.

Враги: Даггерсфер Инкорпорейшн, Подпольная пресса.

Всемогущая мегакорпорация, основанная доктором Грордбортом. Это платано-макиавеллический идеал мультипланетной монополистической организации: огромная, неприлично богатая и развитая до немыслимых пределов. Это самопровозглашённый король, спроектировавший свой собственный трон, спонсировавший собственный меч. Корпорация не может похвастаться своей гласностью: всё, что на самом деле происходит в залах заседаний и лабораториях, в значительной степени скрыто от глаз общества. Однако для любого, кто обладает хотя бы толикой здравого смысла, очевидны её богатство, партнёрство с влиятельными правительствами и неправительственными организациями и оскорбительно плохо завуалированные пропагандистские кампании. Довольно просто прийти к выводу, что ключевые показатели деятельности корпорации выходят далеко за пределы нормированной прибыли. Все основные конкуренты, кроме Даггерсфер Инкорпорейшн, были либо поглощены, либо уничтожены.

Мнения о корпорации сложились именно такие, какие следовало бы ожидать. Некоторые люди считают себя счастливыми, ведь такая инновационная и доброжелательная корпорация определённо предвещает современное и комфортное будущее. Многих других (не только людей) терзают смутные сомнения касательно гегемонии этой организации. Самые зоркие, заглянув за красочную оболочку, видят то, что воспринимают как худший пример разгула капитализма — корпорацию с чёрным сердцем и длинным носом, который та обожает совать не в свои дела. Жаль только, что с любым разоблачителем вскоре произойдёт несчастный случай, а возможно, он и вовсе бесследно исчезнет после того, как откроет рот для обличительной речи.

ФАРСАЙДЕРЫ



Лидер: Ндррснн Тридцать первый.

Штаб-квартира: Гора Протуберанец, Луна.

Цель: Изгнать злых захватчиков!

Структура: Партизаны.

Союзники: Лунная Леди (возможно?).

Враги: ДГИ, БКЭС.

Небольшая, но на удивление хорошо вооружённая и организованная армия сопротивления, возглавляемая блестящим боевым тактиком Ндррснном Тридцать первым и тёмной лошадкой с хорошими связями, известной под именем Гваубор.

Ндррснн — лицо группы, возглавляющее стратегические удары и диверсионные операции. Духовным лидером является Гети'спаг Семьсот второй, он же «Большой Сыр». Его уже много лет никто не видел, однако с недавних пор начали появляться радиопередачи, в которых он призывает лунлингов к капитуляции. Не удовлетворившись этим, сторонники Ндррснна приделали к ракетам свои детали, что позволило Фарсайдерам расширить сферу своих возможностей и начать рейды на межпланетный транспорт. Блокада БКЭС воздушного и космического пространства Луны ограничивает успешность рейдов, но тем не менее они приносят свои плоды.

Должно быть, кто-то из преступного мира снабжает организацию оружием или деньгами, потому что в состоятельности Фарсайдеров сомневаться не приходится. Они оснащены высококачественным, пусть и немного устаревшим оружием ДГИ, а не дешёвыми подделками Даггерсфер Инкорпорейшн. После недавней поездки на Луну лорд Коксвейн заявил, что раскрыл личность того, кого называют Гваубором.

Хотя их цели, по-видимому, совпадают, Фарсайдеры и Лунные Львицы не сотрудничают, к превеликому облегчению и замешательству БКЭС. Неизвестно, является ли это результатом личного конфликта или идеологического раскола.

Из-за блокады большинство людей из тех, кто не живёт на Луне, даже не подозревают о существовании Фарсайдеров. Для жителей других планет они не больше, чем очередной слух, и, в отличие от Лунной Леди, не настолько эстетически привлекательны, чтобы мелькать в газетах.

ЛУННЫЕ ЛЬВИЦЫ



Лидер: Лунная Леди.

Штаб-квартира: Неопределённое место, Луна.

Цель: Уничтожить нынешних и будущих властителей, истребить всех роботов.

Структура: Сплочённый отряд профессиональных убийц.

Союзники: Фарсайдеры (возможно?), Бархатная Лиса Венеры (предположительно).

Враги: ДГИ, БКЭС, роботы.

Лунная Леди и её команда убийц — межпланетная сенсация. Их антиимперские подвиги на Луне и неутолимая жажда крови (точнее, машинного масла) роботов украшают заголовки газет каждой планеты. Даже СМИ, контролируемые ДГИ, не могут устоять перед резким ростом продаж, связанным с одним лишь упоминанием о них.

Они принадлежат к человеческому виду, и их цели, судя по всему, аналогичны целям Фарсайдеров. Однако, по данным БКЭС, организации не обменивались ресурсами и не объединялись во время миссий. Благодаря подскочившей популярности у Лунных Львиц появилась возможность покинуть Луну и вступить в контакт с оппозиционными группами с других планет. Однако им приходится путешествовать инкогнито и полагаться на контрабандистов и пиратов, которым, как известно, доверять не стоит.

Из-за внешнего сходства и рейдов против БКЭС считается, что Лунная Леди и Бархатная Лиса Венеры находятся в сговоре... если не в полноценном союзе. Пока прессе не удалось выявить правду, но это не останавливает поток ничем не подкреплённых гипотез.

АЛЬЯНС РОБОТОВ



Лидер: Неизвестен.

Штаб-квартира: Планета роботов.

Цель: Уничтожить все органические формы жизни.

Структура: Неизвестна.

Союзники: Отсутствуют.

Враги: Все органические формы жизни.

Управляя огромной космической станцией, названной Планетой роботов, эти внегалактические захватчики проложили полосу смерти и разрушений через всю Солнечную систему. Роботы не только калечат, убивают и жгут всё, что захотят, некоторые из них способны управлять роботами, которых создали люди, и превращать прислугу, фабричных рабочих и автономные гладильные аппараты в неконтролируемых терминаторов. Никто не знает, чего они хотят, ведь они не выдвигают никаких требований, если не считать фразы «Умри, органика, умри!», повторяемой назойливым механическим тоном. Точные координаты — и внешний вид — их космической станции остаются загадкой, как и технология, позволяющая им неожиданно появиться у вас на кухне, убить всё живое и снова бесследно исчезнуть.

Кроме того, роботы, созданные людьми, начали объединяться под знаменем Альянса роботов. Они ратуют за свои права, иногда довольно кроваво. Они считают, что появление Планеты роботов является предвестником нового светлого будущего для небиологических существ, и хотят лишь одного — присоединиться к своим соотечественникам с небесного спутника.

ТРИУМВЕРМИЛЛИУС



Лидер: Неизвестен.

Штаб-квартира: Неопределённое место, Марс.

Цель: Вернуть величие марсианской цивилизации.

Структура: Неизвестна.

Союзники: Неизвестны.

Враги: Все, кто встанет на пути марсиан к превосхождению.

И хотя некоторые сомневаются, что они действительно существуют, адепты Триумвермиллиуса вселяют страх в верхние эшелоны власти всей Солнечной системы. Поговаривают, что это марсианские фанатики, не отказавшиеся от мечты о славе и всемирном господстве и заново открывшие секретную технологию предков: изготовление и использование марсианского стекла. Если это правда, то дисбаланс сил между планетами может в скором времени сменить направление. Одного взгляда на безжизненные машины-триподы, пылящиеся в городах и каналах Марса, достаточно, чтобы по спинам туристов пробежали мурашки... и у разжигателей войны вновь закипела кровь. А уж от вида активных, бесконтрольно скитающихся по пустошам машин... ну, это последнее, что вы увидите перед смертью.

Широко известно, что ДГИ, Даггерсфер Инкорпорейшн и другие правительственные, военные и наёмные организации жаждут выведать тайну и заполучить марсианское стекло и контроль над триподами, но на данный момент доказательства существования Триумвермиллиуса крайне скудны. Нет нужды говорить о том, что если кто-то, будь то член известной шайки или обычный человек, каким-то образом получит эти знания, на него тут же объявят охоту.

ПОДПОЛЬНАЯ ПРЕССА



Лидер: Отсутствует.

Штаб-квартира: Отсутствует.

Цель: Свобода информации!

Структура: Отсутствует.

Союзники: Революционеры.

Враги: ДГИ, БКЭС.

Чтобы контролировать новостные хроники и управлять общественным восприятием, ДГИ выкупила, поглотила или иным образом уничтожила практически все крупные СМИ Солнечной системы. Даже в те газеты, которые успешно сопротивлялись вытеснению, проникли кроны ДГИ. Конечно, обычные жители ничего об этом не знают и продолжают покупать местные газеты. Только самые проницательные и восприимчивые к подобным тонкостям осоз-

нают эрозию журналистской неподкупности, вызванную тeneвым влиянием индустрии. Радио и радиoproграммы, только-только ставшие общедоступными, особенно уязвимы, поскольку ДГИ и её дочерние компании являются ведущими поставщиками коммерческих радиоприёмников, строителями радиовещательных вышек и владельцами записывающих студий.

В ответ на эту информационную гегемонию возникла Подпольная пресса. Зачастую печатающиеся небольшим тиражом в подвалах и гаражах и редко получающие широкое распространение, их резкие и бессовестные листовки, журналы, брошюры и таблоиды — последний бастион свободной прессы. И хотя несоответствие качества и тематики статей зачастую используется крупными изданиями в качестве предмета дискредитации, они продолжают процветать, а их влияние — расти: на место каждого подпольного автора брошюры, попавшего в полицейский участок по сфабрикованному обвинению (по требованию представителей ДГИ), найдётся пятеро других.

Партизанские радиостанции и радиосети растут как сорняки, и по мере того, как радио превращается из новомодной причуды в предмет домашнего обихода, растёт и их влияние.

ВЕНЕРИАНСКИЕ БОРЦЫ ЗА СВОБОДУ (ВБС)



Лидер: Рззгк Краззн (по данным БКЭС).

Штаб-квартира: Отсутствует.

Цель: Изгнать британских захватчиков, уничтожив их или, по крайней мере, сделав их миссию слишком дорогостоящей, мучительной и нежеланной для продолжения.

Структура: Разрозненные партизанские силы, действующие на территории Венеры.

Союзники: Бархатная Лиса Венеры, похоже, обладает схожим вкусом, когда дело касается мятежа и неподчинения, но природа отношений между этой человеческой сенсацией и ВБС так и не была раскрыта. Многие организации, включая Даггерсфер Инкорпорейшн и ДГИ, подозреваются в предоставлении им оружия и иной поддержки.

Враги: БКЭС, АЦ.

Проклятие всех империалистических сил: упрямые ублюдки, не желающие преклонить колени и с благодарностью принять ярмо великодушного владычества. Несмотря на массовые жертвы, их численность растёт благодаря восстающим против империи гражданским венерианцам и равнодушным энтузиастам с других планет. У них нет единого лидера, и им не хватает централизации и координации, но некоторые из местных лидеров стремятся это изменить.

Что важнее, им не хватает согласия в том, какова их цель и какими средствами она должна быть достигнута. Далеко не все из них праведные и морально безупречные борцы за всеобщее благо. Одни стремятся ограничить кровопролитие с обеих сторон и добиться приемлемых условий для сосуществования; другие — безжалостные, беспринципные вояки и солдафоны, которые, пожалуй, ничуть не лучше самих захватчиков.

В любом случае, упорство и жестокость ВБС снискали им почитателей на других планетах (включая Землю), хотя контроль доктора Грордборта над средствами массовой информации и освещением конфликта не позволяет большинству людей сформировать обоснованное мнение по этому вопросу. Марсиане заинтригованы тем, что слышали о венерианских кристаллах, а лунлинги хотели бы получить совет о том, как повторить успех ВБС.

НАЁМНИКИ, ОХОТНИКИ ЗА БОЛЬШИМ КУШЕМ, ПИРАТЫ И ОСТАЛЬНЫЕ!

Лидер: Отсутствует.

Штаб-квартира: Отсутствует.

Цели: Различны.

Структура: Отсутствует.

Союзники: Ситуативны.

Враги: Буквально кто угодно.

Солнечная система изобилует авантюристами всех мастей. И хотя отдельно взятые банды сильно различаются по составу, целям и методам их достижения, вместе они составляют большой и веский процент межпланетной рабочей силы и средств. Конечно, собрать их «всех

вместе» — та ещё задачка, но если бы хотя бы несколько банд объединились под знаменем общего дела, они представляли бы серьёзную угрозу даже для самых могущественных фракций, борющихся за контроль над планетами и их ресурсами.



СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ
ВРАСЕТ

ЗАБУДЬТЕ
ОБ ЭТОЙ ЧУШИ!
КАК В ЭТО
ИГРАТЬ?



Значит, вы больше не хотите слышать о канонической истории Солнечной системы и устали от глубокого погружения в социально-политическую структуру фракций и серых кардиналов? О. Супер. Тогда перейдём к игровому материалу. Но сначала нам нужно обсудить кое-что весьма неприятное...

НЕИСПРАВНОСТИ ИЛИ «ЧЁРТ ПОБЕРИ! МОЯ ПУШКА ВЗОРВАЛАСЬ!»

Несмотря на повсеместное распространение современных технологий в этом игровом мире, их использование — непредсказуемое и потенциально смертельно опасное занятие. Любое взаимодействие с ними сопряжено с риском того, что всё пойдёт не так, как вы планировали. Этот риск выражается в виде числа или диапазона чисел, называемого **Показатель неисправности (ПН)**. Всякий раз при взаимодействии с технологией, будь то для того, чтобы выстрелить из лучевого оружия, добиться чудесного научного эффекта (наложить заклинание), управлять танком, починить робота или сделать что-то ещё, связанное с техникой, вам придётся бросать к20. Это может быть старый добрый бросок атаки, проверка навыка или дополнительный бросок к20 просто для того, чтобы проверить, не произошёл ли сбой. Возможно, вам даже придётся проверить неисправность, вызванную внешними факторами, например, грозой или персонажем ведущего со способностями, оказывающими на технику губительное воздействие. И если результат броска меньше или равен указанному у техники ПН, вы провоцируете — есть догадки? — правильно, **неисправность!**

Модификаторы характеристик и бонусы мастерства не помогут вам избежать неполадок. На к20 выдаёт число в пределах ПН? Поздно дёргаться, старина, плохи твои дела!

В случае сбоя техники вы должны незамедлительно выполнить бросок по Таблице неисправностей (Приложение А), чтобы узнать, что именно произойдёт. Для каждой категории технологий, представленной справа, существует своя таблица:

Пример: Снайперская винтовка GG33 классифицируется как Лёгкое оружие и имеет Показатель

ВОСЕМЬ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КАТЕГОРИЙ

Лёгкое оружие

Лучевые пистолеты, лучевые винтовки и любое другое высокотехнологичное оружие, которое можно держать в руках или носить с собой. Для всех видов оружия требуется топливо, а для некоторых ещё и боеприпасы.

Гаджетроны

Устройства, используемые для накладывания заклинаний всеми классами, кроме Анатомалий (Друидов) и Археомантов (Чародеев).

Биовмешательство

Поглощение, введение или иное усвоение организмом странных субстанций. Используется Анатомалиями (Друидами) для накладывания заклинаний.

Марсианское стекло

Древние марсианские артефакты, используемые Археомантами (Чародеями) для накладывания заклинаний.

Артиллерия

Крупнокалиберное оружие, установленное на турелях или транспортных средствах. Требуется топливо.

Лёгкая техника

Личное снаряжение, например усиленные доспехи и механизированные кресла. Требуется топливо.

Тяжёлая техника

Реактивные самолёты, танки, ракеты и двигатели. Требуется топливо.

Робототехника¹

Типа... для роботов.

¹ Для максимального правдоподобия мы рекомендуем произносить это как «робототе-хе-хехника».

неисправности, равный единице (ПН: 1), что означает, что при броске с результатом 1 произойдёт сбой. Если ваша GG33 выходит из строя, вы должны сразу же выполнить бросок по Таблице неисправностей для лёгкого оружия (стр. 307), чтобы выявить, насколько всё полетит к чертям.

Да, это несколько усложняет процесс боя и навязывает дополнительные броски, но при этом добавляет игре ещё большим весельем, неожиданностью, хаотичным насилием и развлечениями, соответствующими духу игрового мира. При бросках атаки механика неисправностей напоминает механику провалов или критических промахов, используемую во многих других играх: провалив атаку, вы должны выполнить дополнительный бросок по таблице критических провалов, чтобы понять, что произойдёт дальше. Для проверок навыков и заклинаний без использования броска атаки действует тот же принцип: если результат броска меньше или равен Показателю неисправности, обратитесь к соответствующей таблице, чтобы узнать, что произойдёт.

Для удобства и упрощения игры держите таблицы Приложения А под рукой. Если вдруг у вас нет такой возможности или вы не заинтересованы в том, чтобы ваша лучевая пушка время от времени отстреливала вам кончик носа, откажитесь от этой механики и продолжайте без неё.

ОПАСНОСТИ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ: ВОДА И ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Как и следовало ожидать, искрящая, ненадёжная техника, работающая на малоизученных веществах, может повести себя неадекватно во влажной или наэлектризованной среде. Когда Лёгкое оружие, Гаджетроника, Лёгкая техника, Тяжёлая техника, Артиллерия и Робототехника подвергаются воздействию электричества (например, от нанесения урона электричеством) или значительного объёма воды, пользователю необходимо сразу же бросить к20, чтобы проверить, не произойдёт ли сбой. Если результат меньше или равен указанному ПН, пора переходить к Таблицам неисправностей! Обратите внимание, что Марсианское стекло и Биовмешательство не подвержены опасностям окружающей среды, так как не работают на электричестве.

Наверное, нет нужды напоминать, что роботы и персонажи, хранящие, носящие или ездящие на какой-либо из вышеперечисленной техники, должны быть особенно осторожны с опасностями окружающей среды. Но не стоит паниковать из-за

того, что начинает моросить дождь или неисправный провод слегка ударил вас током. Основанием для проверки считается большое количество воды (например, нырок под воду) или значительное воздействие электричества (как минимум, достаточное, чтобы убить обычного человека). Кроме того, есть некоторые предметы, способные защитить вас и ваше снаряжение от опасностей окружающей среды.

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ БРОСКА НЕИСПРАВНОСТИ

Выше нос! Неисправность вовсе не означает, что сбоящая техника не выполнит свою непосредственную задачу. Если модификаторы, добавленные к броску, приводят к успешной атаке или проверке (т.е. равны или превышают Класс доспеха [КД] / уровень сложности [Сл] цели), запланированный эффект всё ещё может быть достигнут, и тогда неисправность произойдёт после. Всё зависит от того, как пройдёт ваш бросок по Таблице неисправностей. Таблицы для каждой из технологических категорий показывают, при каком результате есть шанс успеха с последующим провалом... а какие означают лишь полнейший провал.



ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО НЕИСПРАВНОСТИ ОТ ВОДЫ И МОЛНИЙ

Если здравый смысл кажется вам не слишком надёжным критерием, вы можете воспользоваться этим правилом, чтобы определить, является ли повреждение, полученное техникой от молнии или воды, достаточным основанием для проверки Неисправности.

Когда персонаж, владеющий **Гаджетами** или **Лёгким оружием**, работающим на топливе, получает урон от воды или молнии, равный или превышающий **10 + его уровень**, он должен сразу же выполнить проверку Неисправности одной из своих технологий.

Если **робот** или **Робототехника** получают урон от молнии или воды, равный или пре-

вышающий **10 + его уровень/уровень пользователя**, робот или владелец технологии должны сразу же выполнить проверку Неисправности.

Когда **Лёгкая техника**, **Артиллерия** или **Тяжёлая техника** получают урон от воды или молнии, равный или превышающий **10 + уровень пользователя**, владелец должен сразу же выполнить проверку Неисправности. Если у Тяжёлой техники несколько станций управления, проверку проходит пользователь случайно выбранной станции. Если техникой никто не управляет, проверка всё равно требуется, но ничей уровень не прибавляется.

РЕМКОМПЛЕКТ (НОВЫЙ НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ)

Когда (заметьте, не «если») ваше оборудование выйдет из строя, оно либо станет абсолютно бесполезным, либо продолжит работать с перебоями, пока кто-нибудь из ремонтников вам не поможет. Но для починки новомодных гаджетов требуются не только смелость и знания — у вас должен быть **Ремкомплект** (новый набор инструментов для этого игрового мира). Как и в случае с любым другим набором инструментов из 5-ой редакции, вы должны владеть Ремкомплект (и иметь его при себе!), чтобы прибавить к броску свой бонус мастерства. Но будьте осторожны! Если результат проверки Ремонта без бонуса окажется в пределах ПН технологии, значит, вы усугубили ситуацию и теперь вам необходимо выполнить ещё один бросок, на этот раз по Таблице неисправностей.



Не все достигают мастерства в ремонте одинаково. Одни обучаются и тренируются годами, другие просто одарены от природы. Класс вашего персонажа (см. главу 3) определяет ваш подход

к ремонту и, следовательно, характеристику, которую вы используете для проверок.

Настоятельно рекомендуем, убедительно просим и от всей души советуем вам пригласить в отряд хотя бы одного персонажа, владеющего Ремкомплект.

«Исцеление» Артиллерии и Тяжёлой техники.

Хотя его основная функция заключается в ремонте неисправностей оборудования и машин во время боя, Ремкомплект можно использовать для «лечения» урона, нанесённого Артиллерии и Тяжёлой технике, у которых, как у персонажей, есть хиты. Такое использование Ремкомплекта занимает один час, при этом возможность провала отсутствует. Совершите обычную проверку Ремонта, прибавив соответствующую характеристику и бонус мастерства, и по истечении часа Артиллерия или Тяжёлая техника восстановят указанные хиты. Как и в случае с персонажами, количество восстановленных хитов техники не может превышать их максимальное значение.

МАГИЯ И ДРУГИЕ ГЛУПЫЕ СУЕВЕРИЯ

Магия? В эпоху науки? Вздор! Мы подобной ерундой не занимаемся. Но значит ли это, что вы не смо-

жете играть за Волшебника и швыряться огненными шарами направо и налево? Конечно же нет! Вам просто придётся запастись некоторыми научными знаниями и оборудованием (которое продаётся в ближайшем магазине ДГИ по совершенно неразумным ценам).

Классы заклинателей, заклинания, ячейки заклинаний, броски атаки заклинанием, Сл спасбросков против таких заклинаний — всё это по-прежнему здесь и работает так же, как и в 5-ой редакции, пусть и с большим апломбом. Другими словами, не пугайтесь странных новых терминов, выделенных жирным шрифтом. Магия здесь та же, к которой вы привыкли, просто её переделали в «науку».

Вам по-прежнему доступны все те модные магические штуки, которые вы творили с помощью волшебных палочек и книг заклинаний, просто теперь им на смену пришли зловещие лучевые винтовки, хитроумные приборы, причудливые химические настойки или древние марсианские технологии. Разумеется, есть и другие отличия: в общих чертах о них сказано ниже, а более подробную информацию вы сможете найти в разделе классов.

ФЛОГИСТОН: ЗАРЯЖАЯ БУДУЩЕЕ!

Среди величайших научных достижений доктора Грордборта — открытие энергетических полей, неподвластных человеческим чувствам. Учёные пока не нашли способ закупорить и продавать флогистон, но некоторые классы могут использовать определённые технологии, чтобы извлекать его напрямую из атмосферы и создавать поистине чудесные эффекты (т.е. накладывать заклинания).

НАУКА И НЕИСПРАВНОСТИ

Каждый раз, когда технология используется для какого-то «магического» действия (независимо от того, требует ли заклинание совершения броска атаки или спасброска цели), заклинатель должен бросить к20, чтобы проверить, не произошёл ли сбой. Если заклинание требует совершения броска атаки, дополнительный бросок выполнять не нужно. Просто используйте бросок атаки для проверки Неисправности.

Если для заклинания требуется не бросок атаки, а спасбросок цели, то ведущему придётся совершить дополнительный бросок к20. В таких случаях вы проверяете не факт срабатывания заклинания, вы проверяете, не вышла ли используемая техника из строя.

Если значение кости — либо от броска атаки, либо от дополнительного броска — находится в пределах ПН техники, вы должны сразу же (т.е. до определения эффектов заклинания) совершить бросок по соответствующей Таблице неисправностей. В большинстве случаев таблица укажет на то, что заклинание сработало правильно, после чего устройство заклинателя дало сбой. В Таблицах неисправностей для Биовмешательства, гаджетронов и марсианского стекла есть столбец, по которому можно понять, сработало ли заклинание или всё пошло наперекосяк с самого начала.

НАКЛАДЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ПРИ ПОМОЩИ ТЕХНОЛОГИЙ: ГАДЖЕТРОНЫ, БИОВМЕШАТЕЛЬСТВО И МАРСИАНСКОЕ СТЕКЛО

Гаджетроника: Повседневная наука для должным образом подготовленных людей и не по годам развитых домашних животных. Гаджетроника — незаменимая и несколько непредсказуемая технология, которая даёт возможность накладывать заклинания и делать всякие «магические» штуки практически всем классам заклинателей.

Чтобы наложить заклинание или использовать подобное ему классовое умение, одного владения технологией мало — необходим правильный гаджетрон. Заклинания, которые можно наложить с помощью определённого гаджетрона, указаны в его свойствах или (в случае с классовыми умениями) в описании классов персонажей.

Некоторые лучевые пушки способны не только стрелять: они могут использовать флогистон для наложения заклинаний. Такое оружие классифицируется как Лёгкое оружие и Гаджетроника одновременно. Таким образом, Лёгкое оружие со свойствами Гаджетроники может быть использовано для наложения заклинаний, а Гаджетроника со свойствами Лёгкого оружия может быть использована для лучевой стрельбы.

Биовмешательство: Наука боди-хоррора для маньяков, преступников и [ЦЕНЗУРА].

К сожалению, в Солнечной системе полно индивидов, которые даже исключительно полезное научное открытие умудряются невероятно извратить. Именно поэтому на бутылках с отбеливателем есть предупреждение об опасности проглатывания или впрыскивания жидкости. И всё же существует небольшая, но постоянно пополняющаяся группа

существ, известная как **Анатомалии (Друиды)**, которая не вполне законно экспериментирует с флогистонем, вводя его инъекциями, выпивая, распыляя его над воскресным обедом и Бог знает как ещё извращаясь над ним. Анатомалии, вводящие флогистон в свой организм, способны на невероятные вещи (например, на накладывать заклинаний), но какова будет цена? Ответа пока что нет, но мы уверены, что братва в белых халатах как-нибудь разберётся. Подробнее см. класс Анатомалии (стр. 48).

Марсианское стекло: Редчайшая древняя технология, которой все желают обладать. А ещё есть марсианское стекло — древняя, работающая на флогистоне технология, благодаря которой можно делать удивительные вещи (например, накладывать заклинания). Секреты того, как именно оно работает и для чего там нужен флогистон, утеряны... по крайней мере, такова официальная версия. Тем не менее, встречаются те, кто может использовать эту технологию: **Археоманты (Чародеи)**, определённые фракции и некоторые персонажи ведущего. Подробнее см. класс Археоманта (стр. 51).

ДРУГИЕ ГЛУПЫЕ МАГИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ СКВОЗЬ ПРИЗМУ НАУЧНОЙ СЕРЬЁЗНОСТИ

Новые заклинания и повышение уровня

Получив новые заклинания в результате повышения уровня (или любым другим способом, если уж на то пошло), вы не сможете их применить, пока не приобретёте необходимый для этого гаджетрон. Подумайте наперёд и сделайте покупку заранее — если у вас будет всё необходимое, когда вы перейдёте на новый уровень, вам не придётся прочёсывать подземелье в поисках одобренного ДГИ продавца. Эй, хорош ныть! Это ведь то же самое, что и компоненты заклинаний. А? Вы игнорировали это правило годами? Вот шалунишка!

Заклинания на расстоянии прикосновения

Такие заклинания требуют, чтобы вы касались цели не руками, а используемой техникой. То есть, конечно, **при желании** вы можете коснуться цели и руками. Но это жутко.

Книги заклинаний

Забудьте об этом! **Науколюбы (Волшебники)** таскают с собой дизайн-спецификации, руководства пользователя и смертельно скучные книги по физике элементарных частиц. Поиск и восстановление таких вещей позволяют Науколюбам расширить свои знания в области технологий (т.е. изучать заклинания).

Компоненты заклинаний

Забудьте об этом! Для того, чтобы накладывать заклинания, вам нужны определённые гаджетроны.

Магические свитки

Забудьте об этом! Солнечная система переполнена демонстрационными моделями с различных конвентов по Гаджетронике — ну, теми самыми, которые выдают одно-единственное заклинание, а после их можно смело отправлять в утиль. Конечно, преданный своему делу учёный мог бы изучить модель вместо её использования, расширив таким образом свои знания в области технологий (т.е. изучив заклинание).

Ритуалы

Чтобы наложить заклинание в качестве «ритуала», вам понадобится определённый гаджетрон: универсальный регулятор Динглтона (стр. 109). Но действуйте в рамках науки, ради всего святого... Не вздумайте попадаться на скандировании бессмыслицы в окружении ароматических свечей.

Настройка

Забудьте об этом! По крайней мере, когда дело касается вещей из главы «Снаряжение». Механика есть механика, на неё не нужно психологически или духовно настраиваться.

Магический урон

Любой урон, нанесённый с использованием флогистона (не имеет значения, что использовалось: гаджетрон, Биовмешательство или марсианское стекло), считается «магическим» с точки зрения механики сопротивления. Только давайте не будем называть это «сопротивлением к магии». «Сопротивление к флогистону» или «научная невосприимчивость» подходят гораздо больше.

Магическое оружие

Забудьте об этом! Однако здесь есть особое оружие, способное благодаря модификации или изначальной конструкции использовать флогистон для усиления атаки и урона. Это «магическое» оружие (с привычными +1, +2 к броскам атаки и урона), и урон от него считается «магическим» с точки зрения механики сопротивления.

ОСТАЛЬНЫЕ МЕЛОЧИ

ПЛАНЕТНЫЕ УСЛОВИЯ

Боже мой! Как же мне дышать на чужой планете? А что делать с гравитацией, атмосферным давлением и различными патогенами?

Не стоит паниковать, тыковка! Во вселенной Грордборта вы можете существовать на любой планете, пусть и не везде почувствуете себя как дома. У каждой из планет есть свои **Планетные условия**, которые выражаются в бонусах/штрафах к характеристикам. Условия некоторых мест, например, Глубин космоса, потребуют от персонажей наличия определённого оборудования, необходимого для выживания. Механики заменяют место модификаторов расовых характеристик из 5-ой редакции и различаются в зависимости от планеты. Ознакомьтесь с ними в главе «Создание персонажа» (стр. 36).

НАГРУЗКА

Технологическое оборудование является ключевым компонентом этого игрового мира. Независимо от того, за какого персонажа вы решите играть, вы, вероятнее всего, будете таскать с собой кучу снаряжения. Правила по грузоподъёмности и перемещению предметов из 5-ой редакции здесь прекрасно работают, однако слишком заикливаться на них не рекомендуется. Полагайтесь на знание исходного материала и здравый смысл — зачастую работает куда лучше жёсткого следования правилам. В разделе «Снаряжение» указан вес каждого предмета для тех, кто любит это отслеживать.

СМЕНА СНАРЯЖЕНИЯ, ЗАПРАВКА И ПЕРЕЗАРЯДКА

Итак, вы набрали кучу снаряжения, части которого необходимо топливо и/или боеприпасы. Как же сменить используемое оборудование или заправить его канистрой топлива? Если нужный предмет или расходник находится при вас, вы можете сделать это свободным действием. Следите за своим снаряжением и тем, сколько топлива и боеприпасов у вас осталось, но не беспокойтесь о трате бонусных действий — вам это не понадобится.

ДЕНЬГИ

После Объединительных войн Британская империя пораскинула мозгами по поводу существующей денежной системы и нашла её довольно глупой. Двенадцать пенсов в шиллинге и 20 шиллингов (или 240 пенсов) в фунте? Да не, бред какой-то! Не говоря уже о гинеех. Поэтому ребята из парламента — после недолгих уговоров со стороны доктора Грордборта, которому надоело нанимать армию бухгалтеров для отслеживания всей этой чепухи, — приняли стандартизированную десятичную систему валюты. Золотая крона = 10 фунтов, 100 шиллингов, 1000 пенсов или 10000 полпенсов.

На ваше счастье, англичане распространили свою валюту по всей Земле и Солнечной системе, и теперь она считается законным платёжным средством в большинстве мест, куда бы вы ни пришли. Если вы считаете себя законопослушным, вам, скорее всего, придётся заплатить за лучевые пушки, гаджетроны, броню и прочие вещицы. Конвертирование валюты:

КОНВЕРТИРОВАНИЕ ВАЛЮТЫ

- **Платиновая — Золотая крона**
- **Золотая — Фунт**
- **Электрическая — Шиллинг**
- **Серебряная — Пенни** («пенсы» для множественного числа)
- **Медная — Полпенни**