

Добро пожаловать в депрессивные 1930^{ые}

Ты беден, твои родители, твои братья с сёстрами, твои друзья — все вы живёте от зарплаты до зарплаты. Вы гнёте свои спины на грязных заводах ради подачки от дяди Сэма и при этом у вас едва-едва хватает денег на еду и аренду комнаты на чердаке старого дома.

Время великого падения экономики как говорят они... но почему богатые становятся только богаче, а вы едва сводите концы с концами? Да ещё и нормально выпить нельзя — все бары города под колпаком бутлегеров и продажных копов.

Но в последнее время несколько знакомых ребят с вашего двора сильно изменились. Красивые фетровые шляпы, чёрные твидовые костюмы, пёстрые шелковые галстуки... откуда у них деньги на это?

Может это и есть ваш билет из беспросветного будущего городского трудяги?

Закатайте свои рукава, спрячьте лица и будьте готовы запачкать руки тёмными делишками. Другие банды, полиция и даже верхушка вашего клана считают что вы годитесь только в качестве расходного материала. Докажите им всем что они глубоко заблуждаются...



Автор: Кулик Вячеслав

Проект: «Утиный Квест»

2025-2026 гг.

Сеттинг для настольной ролевой системы ФУБС

Чёрные Федоры



Досье банды

16+

Чёрные Федоры

Досье банды

Чёрные Федоры — это сеттинг для настольной ролевой системы ФУБС про банду преступников в американском городе депрессивных 1930^{ых}. Ваши персонажи — это то что привилегированные «белые англосаксонские» американцы зовут «white trash» — первое-второе поколение переселенцев из Европы, ещё не успевшее пустить корни и работающее на самых грязных работах — водители, грузчики, заводские работяги, батраки на фермах, официанты и другие тяжёлые и малооплачиваемые должности.

Ваша компашка была только недавно принята в ряды известной в городе организованной преступной группировки. Сейчас в верхах клана вас рассматривают лишь как удобных и исполнительных пешек — вам нужно доказать обратное, балансируя между полицией, политиками, лидерами вашего клана и другими бандами, которые будут рады воспользоваться вами и бросить, когда вы больше станете им не нужны.

Досье банды — это книга игрока, которая содержит всё необходимое для создания персонажей и банды, используя основные правила ФУБС. Здесь вы найдёте — уникальные Особенности, Навыки, Снаряжение и Автомобили, которые Игроки могут использовать для создания своих уникальных мафиози, а также простые правила управления бандой, которые пригодятся Ведущему для ведения игры.

Автор и верстка: Вячеслав Кулик (Viacheslav Kulik).

Редактура: Вячеслав Кулик.

Тестеры: Владислав Петров («Sef», https://vk.com/one_man_band), Ярослав, Максим («Sloozy»), Игорь, Милон Кулимов, Баур Жеребной (Bibislav, «Бубибубу»).

Контакты: Вячеслав Кулик, Telegram: [@vslavk](https://t.me/vslavk), E-mail: vslav.kulik@gmail.com.

Ссылка на «Чёрные Федоры»: https://rpgbook.ru/fubs_black_fedors.

Основная книга правил ФУБС: <https://rpgbook.ru/fubs>.

Телеграм-канал DuckQuest: [@duckquest](https://t.me/duckquest).

Copyright © 2025-2026
Viacheslav Kulik



CC BY-SA 4.0

Полный текст лицензии можно посмотреть **по ссылке:** <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Оглавление

Глава 1. Происхождение персонажей.....	3	Глава 5. Снаряжение.....	17
Молодые гангстеры.....	3	Валюта.....	17
Происхождение персонажей.....	3	Особенности.....	17
Генератор персонажей.....	5	Оружие.....	18
Глава 2. Особенности персонажей.....	6	Оружие ближнего боя.....	18
Лимит особенностей.....	6	Огнестрельное оружие.....	19
Рядовые особенности.....	6	Метательное и особое оружие.....	22
Глава 3. Навыки персонажей.....	9	Защита.....	24
Лимит навыков.....	9	Предметы.....	25
Список навыков.....	9	Инструменты.....	26
Сила.....	9	Услуги.....	28
Здоровье.....	9	Глава 6. Транспортные средства.....	30
Ловкость.....	10	Движение.....	30
Интеллект.....	10	Платные дальние поездки.....	31
Обаяние.....	12	Список транспорта.....	31
Глава 4. Шаблоны персонажей.....	13	Глава 7. Путешествия.....	35
Шаблоны.....	13	Путешествия по городу.....	35
Список Шаблонов.....	13	Исследование закрытых пространств.....	35
Боксёр.....	13	Проблемы.....	36
Бухгалтер.....	13	Столкновения.....	37
Водитель.....	13	Глава 8. Управление бандой.....	38
Доброволец.....	14	Влияние банды.....	38
Карманник.....	14	Траты персонажей.....	39
Медсестра.....	14	Подручные банды.....	39
Механик.....	15	Задачи банды.....	40
Отставник.....	15	Подозрение.....	41
Охотник.....	15	Расходы банды.....	42
Подрывник.....	15	Свободное время.....	43
Студент.....	16	Глава 9. Неигровые персонажи.....	44
Хулиган.....	16		
Шулер.....	16		

Глава 1. Происхождение персонажей

Молодые гангстеры

В Чёрных Федорах **персонажи Игроков** — это дети или внуки людей, вырвавшихся из Европы в США в поисках лучшей жизни. И в каком-то смысле жизнь здесь оказалась действительно лучше чем в поствоенной Европе — люди как мотыльки слетались на восточное побережье храня в сердце тот самый запоминающийся образ американской мечты, но в конце концов достигли его лишь единицы. Большинство ютились в тесных и душных городских квартирках неблагополучных районов, работали на паршивых работёнках и никак не могли получить более-менее приличное образование чтобы вырваться из этого замкнутого круга.

На этом фоне в городах происходит настоящий бум **этнической организованной преступности** — молодые итальянцы, ирландцы, евреи и даже китайцы присоединялись к организованным бандам, занимающихся контрабандой, рэккетом, ограблениями, заказными убийствами, ростовщичеством, подпольным игорным бизнесом и многим другим. В основном жизнь этих парней обрывалась достаточно резко, но некоторые из них доходили до самой верхушки крупных преступных кланов, где затем неразрывно сплетались интересами с полицией, крупным капиталом, промышленниками и властью.

Происхождение персонажей

Персонажи могут быть как смешанного происхождения, так и чистокровного, но один из родителей (пусть для условности это будет отец) относится к ирландцам, итальянцам, евреям-ашкеназам или, самый экзотический вариант, китайцам, которые и основали самые знаменитые преступные кланы в истории США. Игроки выбирают принадлежность своей ячейки и происхождения одного из своих родителей совместно, основываясь на таблице преступных кланов ниже, либо случайно бросая 1d6:

Происхождение	1d6	Клан
Итальянцы	1	Семья Барбьери
	2	Семья Пирас
Ирландцы	3	Банда Блекхилл
	4	Банда Вайтос
Евреи	5	Хмафи Дмут
Китайцы	6	Джин Тонг

Глава I. Происхождение персонажей

Если Игроки хотят получить персонажей смешанного происхождения, что условно добавит определённых преимуществ для их тёмных делишек, то они могут определить **происхождение второго родителя** (пусть это будет мать) отдельно по таблице происхождения родителя самостоятельно или сделав бросок 2д6:

2д6	Происхождение	Особенность
2	Немцы	Умник
3	Шотландцы	Тяжёлый кулак
4	Африканцы	Выносливый
5-6	Итальянцы	Семьянин
7	Евреи	Счетовод
8-9	Ирландцы	Вертячий
10	Поляки	Фальшивомонетчик
11	Китайцы	Хладнокровие
12	Англичане	Обеспеченный

После появления группа персонажей Игроков переходит под власть одной из сил внутри клана. Внутри клана всегда есть *Доминирующая сила* и одна *Конкурирующая* за власть внутри клана сила. Так, например, определить какие **силы** есть в клане и кто покровитель персонажей, можно узнать броском 1д6 по таблице ниже.

Клан	Доминирующая сила (1-3)	Конкурирующая сила (4-6)
Семья Барбери	Луцио Барбери — старший из клана, возглавляет его со времён Великой войны.	Антонио Сальвини — молодой зять семьи Барбери, очень амбициозен, в меру sentimentalен, но решителен.
Семья Пирас	Бертольдо Пирас — главарь семьи. Харизматичный, жестокий и импульсивный.	Эльмо Пирас — брат Бертольдо, рассудительный и умный манипулятор.
Банда Блекхилл	Карини Макрат — выбился на вершущку банды из самых низов. Хитёр и жесток.	Джон О'Кифф — лидер одной из крупных групп внутри Блекхилла. Давно точит зуб на Макрата.
Банда Вайтос	Даллан Уолш — деловой человек, продаёт грубую силу мафии, политикам и полиции.	Шон Мёрфи — громила, расист, ненавидит итальянцев. Жаждет власти, а не быть просто «мускулами».
Хмафи Дмут	Равиль Беркович — эмигрант из Российской Империи. Ростовщик и владелец игорного бизнеса.	Симон Бернштейн — ярый, убеждённый сионист, налётчик на пронацистские группы.
Джин Тонг	Ичэнь Цзян — контрабандист, крупный поставщик незаконных веществ, активно ведёт дела с Гоминьданом.	Джим Мунг — известный воротила <i>Чайнатауна</i> , один из основателей первых крупных уличных банд эмигрантов.

Глава 1. Происхождение персонажей

Генератор персонажей

Иногда Ведущему может потребоваться быстро создать уникального персонажа, которого можно использовать на игровой сессии.

Определить его **происхождение** (2д6), **пол** (1д6) и **имя** (1д6) можно с помощью 4 кубов д6 и таблицы ниже.

2д6	Происхождение	Мужское имя (1-3)	Женское имя (4-6)
2	Немцы	1 Ганс, 2 Фредерик, 3 Рудольф, 4 Кристиан, 5 Олаф, 6 Адольф.	1 Грета, 2 Генриетта, 3 Доротея, 4 Луиза, 5 Фрида, 6 Кая.
3	Шотландцы	1 Дункан, 2 Эуан, 3 Джеймс, 4 Аластер, 5 Льюис, 6 Оливер.	1 Гиллеан, 2 Фенелла, 3 Бренда, 4 Айлин, 5 Лиллиас, 6 Хлоя.
4	Африканцы	1 Абрам, 2 Эллая, 3 Моисей, 4 Исаак, 5 Алонзо, 6 Джон.	1 Кларета, 2 Мэйбелл, 3 Клео, 4 Донета, 5 Азеллия, 6 Мэри.
5-6	Итальянцы	1 Антонио, 2 Бенито, 3 Винченцо, 4 Джузеппе, 5 Луиджи, 6 Марио.	1 Адриана, 2 Виттеллия, 3 Джованна, 4 Клоз, 5 Люсия, 6 Розелла.
7	Евреи	1 Авраам, 2 Берни, 3 Йозеф, 4 Давид, 5 Ирвинг, 6 Яков.	1 Сара, 2 Лей, 3 Мирьям, 4 Голда, 5 Дороти, 6 Роза.
8-9	Ирландцы	1 Лиам, 2 Даллан, 3 Астин, 4 Теодор, 5 Глен, 6 Каллен.	1 Аннора, 2 Дарси, 3 Кэйт, 4 Лиан, 5 Мэрин, 6 Эйслин.
10	Поляки	1 Броцлав, 2 Алексей, 3 Божидар, 4 Казимир, 5 Милогост, 6 Юлек.	1 Анка, 2 Божена, 3 Галина, 4 Здзислава, 5 Лена, 6 Майя.
11	Китайцы	1 Ан, 2 Вэнь, 3 Джун, 4 Куан, 5 Лэй, 6 Сян.	1 Анхэ, 2 Ваншю, 3 Инюэ, 4 Ксиаожи, 5 Сушун, 6 Хундэй.
12	Англичане	1 Оливер, 2 Джек, 3 Джеймс, 4 Алекс, 5 Даниэль, 6 Этан.	1 Алиса, 2 Бетти, 3 Глория, 4 Джуди, 5 Люси, 6 Николь.

Каждый персонаж имеет свои уникальные черты, которыми можно описать как его внешность, так и характер. Определить **уникальные черты персонажа** можно прокинув 4д6 по таблице ниже, по одному кубу д6 на каждый из пунктов.

1д6	Возраст (лет)	Внешность	Мотивация	Изыян
1	14-17	Привлекательная	Бедная семья	Жадность
2	18-25	Изнеможённая	Богатая жизнь	Импульсивность
3	26-35	Неприметная	Безработица	Паранойя
4	36-50	Угрожающая	Признание	Жестокий
5	51-65	Изуродованная	Разочарование	Суеверный
6	66-90	Пугающая	Месть	Безэмоциональный

Глава 2. Особенности персонажей

Лимит особенностей

По умолчанию, персонажи имеют только одну **бесплатную Особенность** от своего происхождения, но помимо этого они могут выбрать любую **ОСОБ за 10 ПР**.

Рядовые особенности

Ниже приведён список *Особенностей*, свойственных обычным людям.

Авторитетный. Описание: Персонаж авторитетен в узких кругах. **Эффект:** Один раз в неделю персонаж может попросить помощь у одного из своих должников в том или ином деле. Как именно должник поможет персонажу *Игрока* решает *Ведущий* на основе *исходной заявки* и проверки *Реакции*.

Атлет. Описание: Персонаж быстр и гибок от природы. **Эффект:** Персонаж увеличит *ЛОВ* на +2 пункта.

Быстрый. Описание: Персонаж движется гораздо быстрее обычного человека. **Эффект:** Персонаж получает бонус +1 к СКР.

Вертлявый. Описание: Умение персонажа уклоняться и его удача просто поразительны! **Эффект:** Персонаж получает бонус +1 к УВ.

Всезнайка. Описание: Персонаж очень хорошо образован на общем уровне — он знает понемногу обо всём... но ни о чем конкретно. **Эффект:** Все навыки *Общедоступные*, *Тренируемые* и изученные *Профессиональные* навыки, связанные с *ИНТ*, получают бонус +1 пункт.

Выносливый. Описание: Персонаж намного выносливее обычных людей — он фактически не устаёт при совершении той же самой работы что и другие люди. **Эффект:** Затраты *УСТ* персонажа уменьшаются в 2 раза. Так, например, персонаж потеряет -1 УСТ не за 1 час активности, как другие, а за 2 часа.

Гигант. Описание: Персонаж очень силен и высок, но его внешность по какой-то причине очень неприятна. **Эффект:** Персонаж увеличит *СИЛ* на +4 пункта, но взамен он получит ослабление *ОБН* на -2 пункта.

Живчик. Описание: Персонаж много времени работал на тяжёлых, но серьёзно укрепляющих организм персонажа, работах. **Эффект:** Персонаж увеличит *ЗДР* на +2 пункта.

Зоркий. Описание: Персонаж обладает либо превосходной стрелковой подготовкой, либо великолепным зрением с самого рождения. **Эффект:** При боевом

Глава 2. Особенности персонажей

действию *Прицелиться* персонаж получит дополнительный бонус в +2 пункта к ТОЧ любого вида огнестрельного оружия.

Ковбой. *Описание:* Атаки персонажа невероятно быстры. *Эффект:* Получает +1 Атакующее действие, но если действие — это любой вид атаки, то она будет со штрафом -4.

Молниеносный. *Описание:* Персонаж обладает молниеносной реакцией. *Эффект:* Добавляет персонажу дополнительную +1 Защитную реакцию в бою.

Мул. *Описание:* Персонаж легко носит нагрузку выше нормального предела для своей комплекции. *Эффект:* Прибавьте +1 к СИЛ к пределам НАГ.

Наставник. *Описание:* Персонаж хорошо разбирается в людских душах — подручные видят в нём наставника и ему гораздо легче найти новых подручных. *Эффект:* Все проверки *Лояльности* подручных получают бонус +2 пока персонаж состоит в банде. Если персонаж не участвует в заданиях, то он за 7 дней либо гарантированно найдёт нового подручного, либо увеличит *Лояльность* любого подручного на +1 пункт.

Невидимка. *Описание:* Персонаж очень тщателен и сильно боится оставить следы ведущие по его душу — вместе с ним в группе оставить много улик не получится. *Эффект:* После выполнения задания в группе с данным персонажем — пробросьте 1d3 и прибавьте это число к значению *Подозрения*. Учтите что в любом случае останутся какие-то следы — минимальный уровень изменения значения *Подозрения* после задания -1 пункт.

Неграмотный. *Описание:* Персонаж не умеет читать и писать и возможно обладает ограниченным словарным запасом. *Эффект:* Персонаж не может читать и писать ни на родном, ни на изученном языке. Персонаж всё ещё может изучать другие языки, но он будет владеть только устной речью. Персонаж получит бонус ко всем *Общедоступным*, *Тренируемым* и изученным *Профессиональным* навыкам, связанным с *СИЛ* и *ЛОВ*, в +2 пункта. Этот недостаток можно выкупить позднее за 10 ПР и бонус к навыкам не будет потерян.

Неотразимый. *Описание:* Персонаж если не восхитителен, то уж точно привлекает внимание окружающих своей красотой, стилем или просто харизмой. *Эффект:* Персонаж увеличит ОБН на +2 пункта и даст +1 пункт к *Реакции*.

Ненависть. *Описание:* Персонаж ненавидит определённую группу оппонентов. *Эффект:* Персонаж получит бонус +1 к МУР и +2 к атакам и всем проверкам *Навыков* против группы оппонентов, которую выбирают *Игрок* и *Ведущий*.

Нищий. *Описание:* Жизнь не пощадила персонажа — он действительно очень беден. *Эффект:* *Начальный капитал* персонажа будет уменьшен в 2 раза и он получит штраф -2 на реакцию богатых персонажей, полиции и чиновников, но

Глава 2. Особенности персонажей

Ведущий может позволить персонажу 1 раз в день узнать нужную ему информацию среди бедных, а также получит бонус +4 к реакции бедных.

Обоюдорукый. Описание: Персонаж одинаково хорошо владеет обеими руками. Эффект: Убирает штраф -2 к атаке с *Ковбоя* или *Рисковой атаки* в одном раунде, если персонаж атакует оружием из *двух рук*, затратив 2 Атакующих действия.

Обеспеченный. Описание: Персонаж, в отличие от большинства населения города, живёт в относительном достатке. Эффект: Начальный капитал персонажа будет увеличен в 3 раза, но он получит штраф -4 на реакцию бедных персонажей или городских маргиналов и бонус +2 к реакции богатых.

Полиглот. Описание: Персонаж легко изучает новые языки на уровне, близком к носителю. Эффект: Персонаж владеет 3 + 1d3 языками с слабым, фактически незаметным при коротком разговоре, акцентом.

Семьянин. Описание: Персонаж не живёт один — вместе с ним в доме живёт его семья, которая всегда поможет ему в трудную минуту. Эффект: Еженедельно персонаж будет получать +50 \$. Игроку рекомендуется создать несколько дополнительных персонажей — членов семьи, которые могут помочь ему с той или иной задачей раз в неделю, на усмотрение *Ведущего*.

Силяч. Описание: Персонаж обладает очень развитой мускулатурой. Эффект: Персонаж увеличит СИЛ на +2 пункта.

Счетовод. Описание: Персонаж прирождённый бухгалтер. Эффект: Персонаж получает бонус +3 к НАВ: *Математика* и *Бухгалтерия*.

Трюкач. Описание: Персонаж прирождённый карманник — всем кто находится рядом стоит беречь свои карманы и сумки. Эффект: Персонаж получает бонус +2 к НАВ: *Азартные игры*, *Акробатика*, *Воровство*.

Тяжёлый кулак. Описание: Удар персонажа крепче чем у большинства других людей. Эффект: Персонаж получает бонус +1 к своему МУР.

Умник. Описание: Персонаж обладает хорошей памятью и развитыми аналитическими способностями. Эффект: Персонаж увеличит ИНТ на +2 пункта.

Фальшивомонетчик. Описание: Персонаж прекрасно разбирается в подделке денег и документов, а ещё он знает как выдать себя за другого человека. Эффект: Персонаж получает бонус +3 к НАВ: *Подделка*, *Мошенничество*.

Хладнокровие. Описание: Персонаж сух, безэмоционален и, фактически, никогда не теряет контроль над собой. Эффект: Персонаж получает бонус +2 ко всем проверкам ВОЛ, а также его не застать *врасплох* более чем на 1 раунд.

Глава 3. Навыки персонажей

Лимит навыков

Для реалистичной игры Ведущему рекомендуется ограничить навыки верхним пределом в **15-16 пунктов**.

Игроки могут развивать персонажам любое количество навыков без каких-либо ограничений, но стоит учитывать что **профессиональные НАВ** требуют предварительного обучения **за 6 ПР**.

Список навыков

Сила

Драка (СИЛ) = СИЛ-2. **Тип:** Общедоступный. **Описание:** Отображает умения персонажа защитить себя не используя какое-либо оружие.

Запугивание (СИЛ) = СИЛ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Позволяет персонажу, своим внушительным внешним видом или голосом, запугивать слабых или просто неуверенных в себе жертв.

Ручное оружие (СИЛ) = СИЛ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Отображает уровень персонажа во владении различным оружием ближнего боя — шашках, кастетах, кувалдах, топорах, дубинах и т. д.

Тяжёлая Атлетика (СИЛ) = СИЛ-2. **Тип:** Общедоступный. **Описание:** Показывает насколько персонаж опытен и вынослив в переносе или поднятии тяжестей и других силовых действий: взламывании дверей, вскрытии замков ломом и даже армреслинге.

Здоровье

Бег (ЗДР) = ЗДР-2. **Тип:** Общедоступный. **Описание:** Отображает умение персонажа в быстром побеге от проблем, которые он, скорее всего, сотворил себе сам. Этот навык описывает быстрый и напористый бег и совершенно не подходит для длительных марафонов на дальние дистанции.

Марафон (ЗДР) = ЗДР-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Описывает выносливость персонажа в длительных забегах или марш-бросках и в целом в тяжёлых, изматывающих действий, требующих много времени.

Глава 3. Навыки персонажей

Плавание (ЗДР) = ЗДР-2. **Тип:** Общеизвестный. **Описание:** Показывает насколько хорошо и долго персонаж умеет плавать. Также отображает умения персонажа в управлении небольшими весельными или моторными лодками.

Ловкость

Акробатика (ЛОВ) = Нет. **Тип:** Профессиональный. **Описание:** Насколько хорошо персонаж может выполнять изящные акробатические пируэты. Это может пригодиться в бою, при попытках незаметно прокрасться по стене, или даже во время выступления перед толпой.

Вождение (ЛОВ) = ЛОВ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Показывает умение персонажа в управлении ездовыми транспортными средствами — телегами, легковыми машинами, грузовиками, мотоциклами и т.д.

Воровство (ЛОВ) = ЛОВ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Отображает умение персонажа незаметно стянуть или подложить вещь ничего не подозревающему человеку, а также его умение во взломе сложных механизмов, в первую очередь замков.

Метание (ЛОВ) = ЛОВ-2. **Тип:** Общеизвестный. **Описание:** Умение персонажа метать тяжёлые и не очень предметы на дальнюю дистанцию. Так, например, персонаж может метать камни, ножи, топоры, гранаты и т. д. Для простоты в этот навык также входят пращи.

Огнестрел (ЛОВ) = ЛОВ-2. **Тип:** Общеизвестный. **Описание:** Отображает умение персонажа в обращении огнестрельным оружием — пистолетами, винтовками, автоматами и даже пулемётами.

Скрытность (ЛОВ) = ЛОВ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Показывает насколько хорошо персонаж может прятаться и красться в тених и преследовать жертву.

Фехтование (ЛОВ) = ЛОВ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Отображает уровень персонажа во владении различным лёгким оружием ближнего боя — ножах, мачете и т. д.

Интеллект

Азартные игры (ИНТ) = ИНТ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Навык, описывающий умения персонажа играть в азартные игры и предугадывать ход игры.

Бухгалтерия (ИНТ) = ИНТ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Умения персонажа обчислять доходы и расходы предприятия.

Глава 3. Навыки персонажей

Взрывчатка (ИНТ) = Нет. **Тип:** Профессиональный. **Описание:** Понимание персонажа как использовать взрывчатку, а также как можно её создавать, устанавливать или обезвреживать.

Допрос (ИНТ) = ИНТ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Отображает понимание персонажа как вести допрос оппонента, дабы выяснять дополнительные обстоятельства дела или добыть новые улики и т. д.

Инженерия (ИНТ) = Нет. **Тип:** Профессиональный. **Описание:** Описывает то настолько персонаж искусен в понимании и проектировании различных сложных объектов — высоких зданий, огнестрельного оружия, двигателей, часовых механизмов и т. д.

Математика (ИНТ) = ИНТ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Способности персонажа в сложных расчётах, понимании различных математических дисциплин. Может помочь с совершенно разными задачами: расчётом потребления топлива двигателем внутреннего сгорания, оценкой сколько тонн груза может выдержать мост или позволит рассчитать начальную скорость пули в момент выстрела.

Медицина (ИНТ) = ИНТ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Познания персонажа в первой помощи, терапии, хирургии и даже человеческой анатомии.

Мышление (ИНТ) = ИНТ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Этот навык описывает знания персонажа в философии и логики, а также в целом умение формировать последовательные суждения.

Оккультизм (ИНТ) = Нет. **Тип:** Профессиональный. **Описание:** Знания персонажа о оккультных практиках, эзотерических учениях, тайных символах и даже немного конспирологии.

Подделка (ИНТ) = Нет. **Тип:** Профессиональный. **Описание:** Знания персонажа о подделке документов и купюр. Хороший профессионал может легко зарабатывать на этом достаточно большие деньги.

Расследование (ИНТ) = ИНТ-4. **Тип:** Тренируемый. **Описание:** Расследование — это комплексное умение, показывающие опыт персонажа в ведении расследований: опыт в изучении улик, снятие отпечатков пальцев, умения в слежке за персонажем, поиск и сокрытие контрабанды, обыск людей, машин и помещений, индукция и дедукция при изучении фактов дела и многое другое.