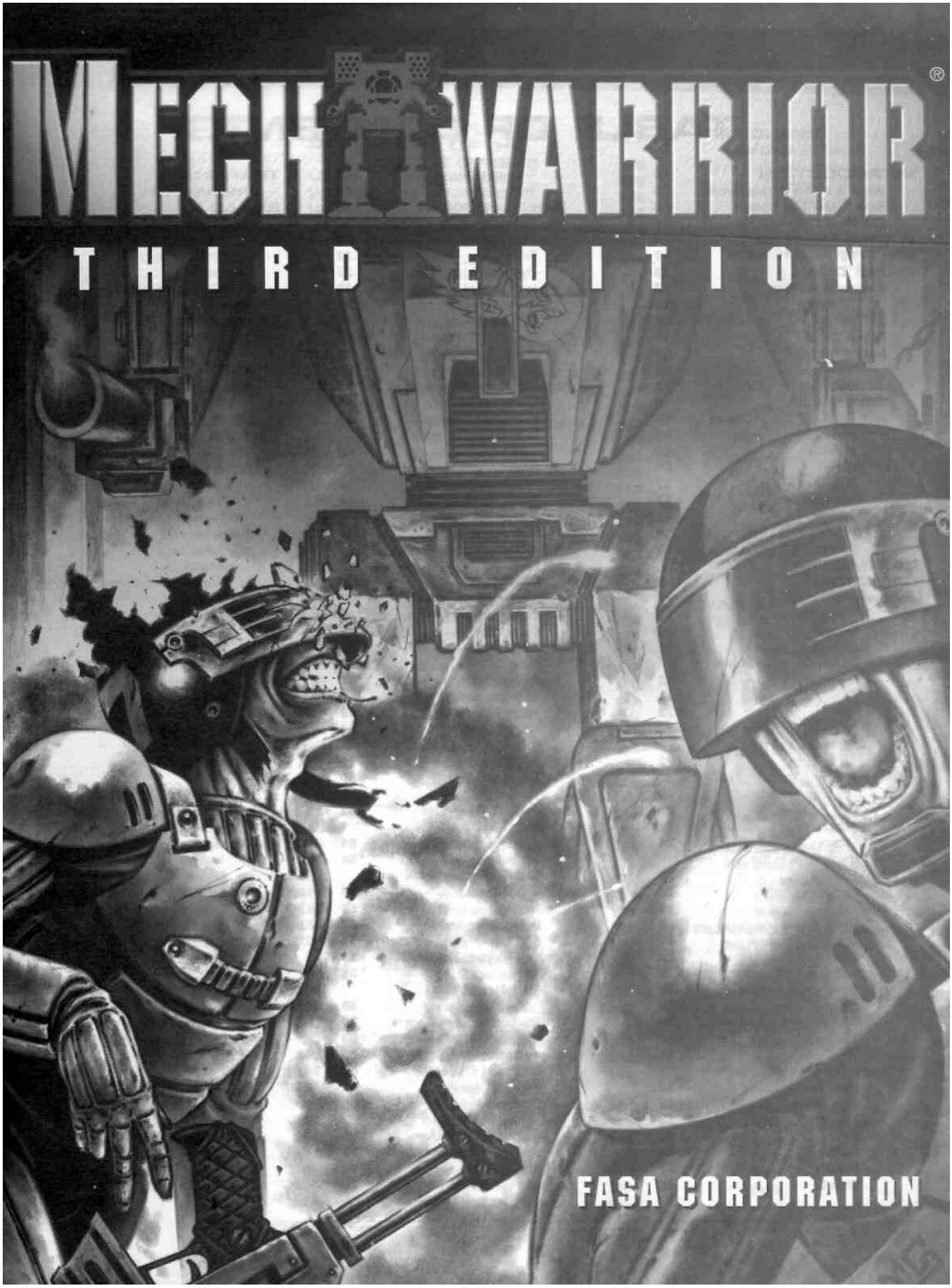
MECHWARRIOR®

THIRD EDITION



FASA CORPORATION

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 5
Что такое ролевая игра? 5
Как пользоваться этой книгой 6
Очень важное правило 6
ВРЕМЯ ВОЙНЫ 6
ВСЁ - ОТ ЧИСЕЛ 7
ИГРОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ 13
Свойства персонажа 13
Атрибуты 13
Навыки 13
Проверка действий 13
Бросок кубиков 13
Кубик D10 13
Кубик D6 13
Решение задач 15
Разбор Проверки действий 15
Базовое целевое число 15
Модификаторы 16
Навыки 16
Качество успеха 17
Проверка противодействия ... 17
Лимит 18
Увеличение вашей удачи 18
Восстановление вашего Лимита ... 19
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 21
Обзор 21
Выбор представления 21
Выбор принадлежности 21
Выбор жизненного пути 21
Привязка Атрибутов, Черт и Навыков . 21
Последние штрихи 21
Жизненный путь 22
Следование пути 22
Атрибуты и Жизненный путь . 22
Приобретение Черт 23
Получение Навыков 23
Бонусы Навыков 24
Субнавыки 24
События 24
Использование Лимита на Жизненном пути .. 25
Повтор пути 25
Принадлежность 26
Использование принадлежности .. 26
Синдикат Драконов 26
Федеративные Солнца 26
Конфедерация Капеллы 28
Лига Свободных Миров 28
Альянс Лиры 29
Свободная Республика Расалхаг .. 30
Периферия 30
Кланы 31
Действие 1: Раннее детство .. 33
Задворки 33
Синий воротничок 33
Сирота из-за войн с Кланами 33
Ферма 34
Беженцы 34
Знать 34
Улица 35
Детсад вернорождённых 35
Белый воротничок 35
Действие 2: Взросление 36
Задворки 36
Воспитанник Клана 36
Ферма 37
Сибко вольнорождённых 37
Высшая школа 38
Наёмное отродье 38
Военная школа 38
Подготовительная школа 39
Улица 39
Сибко вернорождённых 39
Действие 3: Высшее образование 39
Военная Академия 40
Вербовка на военную службу 41
Ново-Авалонский Институт Наук .. 42
Колледж Военных Наук при НАИН ... 43
Полицейская Академия 43
Академия МехВоинов "Сун Занг" . 44
Технический колледж 45
Торговая школа 45
Университет 46
Действие 4: Настоящая жизнь 47
Гражданская работа 47
Тайные операции 47
Свободный торговец 48
Бездельник 48
Аспирантура 49
Служить и защищать 49
Обязательный тур: Клан 49
Обязательный тур: Внутренняя Сфера .. 50
Обязательный тур: "Социал-Генерал" ... 51
Путешественник 51
Якудза 52
Список профессиональных сфер 53
Привязка Атрибутов, Черт и Навыков . 54
Атрибуты 54
Определение Атрибутов и Черт .. 56
Список Черт 57
Определение Навыков 58
Список Навыков 58
Последние штрихи 60
Возраст 60
Привязка Меха/ТС 60
Оборудование 60
Другие детали 61
Образцы персонажей 61
Опозоренный Элементал 62
Пилот истребителя повстанцев .. 64
Медик-исследователь 66
Якудза-МехВоин 68
Внештатный техник 70
Спезназовец 72
Нахальная танкистка 74
Дружелюбный торговец 76
ЧЕРТЫ 78
Описание черт 78
НАВЫКИ 95
Типы навыков 95
Обычные навыки 95
Сложные навыки 95
Субнавыки 95
Региональные субнавыки 95
Навыки 95
БОЙ 109
Боевой Ход 109
Действия 109
Инициатива 110
Движение 110
Ходьба 111
Бег 111
Перебежка 111
Избежание 111
Бой на дистанции 111
Линия взгляда 111
Базовое число 113
Модификаторы 112
Схватка 112
Базовое число 113
Модификаторы 113
Повреждение в схватке 113
Спец.манёвры 114
Повреждение 114
Определение количества повреждения 114
Сплэш-повреждение 114
Эффекты брони 115
Усталость 115
Эффекты ранения 116
Типы ранений 116
Оружейные характеристики ... 117
Бластерное оружие 118
Разрывное оружие 118
Подавительный огонь 119
Непрямой огонь 119
Сплэш-повреждение 119
Зажигательное оружие и пламя .. 119
Особые ситуации 119
Неодушевлённые цели 119
Неожиданность 119
Ослабленные атаки 120
Падение 120
Нулевая гравитация 120
Промахи 120
Препятствия 121
Локация попадания 121
Определение локации попадания ... 121
Эффекты в локации попадания ... 122
Лечение 123
Неудачное лечение 123
Бессознательное состояние ... 123
Особая осторожность 123
Лечение ран без помощи 124
Лечение ранения 124
Сражение на ТС 126

Начало игры ... 126
Воины ... 126
Повреждение МехВоину ... 126
Сражение ... 127
Нагрев ... 128
ОБОРУДОВАНИЕ ... 129
Спрос и предложение ... 129
Рейтинг оборудования ... 129
Приобретение механизмов ... 131
Использование оборудования ... 132
Сведения об оборудовании ... 132
Загруженность ... 133
Ремонт ... 133
Оружие ... 134
Устаревшее/ручное оружие ... 134
Пулеметательное оружие ... 135
Энергетическое оружие ... 136
Оружие поддержки ... 137
Взрывчатое оружие ... 137
Специальное оружие ... 138
Оружейные принадлежности ... 139
Энергоэлементы и зарядные устройства ... 139
Броня и боевая одежда ... 140
Персональная броня ... 140
Оборудование для переноса грузов ... 141
Боевая униформа ... 141
Боевая броня ... 141
Медицинское и жизнеобеспечения оборудование ... 143
Основное оборудование ... 143
Протезы ... 144
Бионическая замена уха ... 145
Бионическая замена глаза ... 145
Улучшенные медицинские инструменты ... 145
Медицинские датчики ... 145
Оборудование для выживания ... 146
Инструменты и механизмы ... 147
Связь ... 147
Инструменты ... 148
Оптика ... 149
Другое оборудование ... 150
Каждодневная жизнь ... 150
Одежда ... 151
Пища ... 151
Проживание ... 151
Перемещение ... 151
Путешествие ... 152
Развлечения ... 152
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ ... 159
Расцвет Гегемонии ... 159
Эра Звёздной Лиги ... 160
Столетия войны ... 160
Шаги к миру ... 160
4-я Наследная Война ... 161
Стычки и заговоры ... 161
Враги извне ... 161
Воины Керенского ... 162
Вторжение Кланов ... 162
Победа и изменения ... 163
Вселенная перевернулась ... 164
Возрождение Звёздной Лиги ... 165
ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ ТУР ПО ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЕ ... 166
Федеративные Солнца ... 166
Новый Авалон ... 166
Киттери ... 166
Альянс Лиры ... 166
Таркад ... 166
Гесперус II ... 166
Синдикат Драконов ... 167
Люсьен ... 167
Эль На'ир ... 167
Лига Свободных Миров ... 167
Атреус ... 167
Андуриен ... 167
Конфедерация Капеллы ... 167
Сиан ... 167
Св. Ив ... 167
Свободная Республика Расалхаг ... 167
Токкайдо ... 168
Марка Хаос ... 168
Аутрич ... 168
Терра ... 168
Оккупационная Зона Кланов ... 168
Алшайн ... 168
Туаткросс ... 169
Периферия ... 169
Канопус ... 169
Анталлос ... 169
ПРАВИТЕЛЬСТВО И ЗАКОН ... 170
Типы правительства ... 170
Титулы и знатность ... 171
Закон и порядок ... 172
Система легализации ... 173
Полиция ... 173
ОБЩЕСТВО И КУЛЬТУРА ... 174
Планетарные условия ... 174
Технология в 31-м веке ... 174
Опустошение ... 175
Восстановление ... 175
На подхвате ... 175
Взгляд в прошлое ... 176
Ежедневная жизнь ... 176
Язык ... 177
Работа ... 177
Еда и напитки ... 178
Развлечения ... 178
Образование ... 179
Деньги и коммерция ... 180
Местные валюты и обменный курс ... 180
Электронные деньги ... 182
Средства информации и связи ... 182
Искусство ... 183
Религия ... 184
Духовенство среди звёзд ... 184
Нетрадиционные религии ... 185
Религиозная терпимость ... 185
Путешествие ... 186
Межпланетный и межзвёздный транспорт ... 186
Путешествие на планете ... 188
КЛАНЫ ... 189
Система каст ... 189
Каста воинов ... 189
Каста учёных ... 189
Каста техников ... 189
Каста торговцев ... 189
Трудовая каста ... 189
Чёрная (Бандитская) каста ... 189
Вольно- и вернорождённые ... 189
Родовые Имена ... 190
Испытания Кланов: Путь Чести ... 190
Шуркай, Право Забвения ... 190
Испытание Обиды ... 190
Испытание Отказа ... 190
Испытание Владения ... 190
Испытание Положения ... 191
Испытание Родового Права ... 191
Другие Испытания и ритуалы ... 191
Правительство ... 191
Политика в Кланах ... 192
Экономика ... 192
Технология ... 192
Общество и культура Кланов 192
Язык ... 192
Религия ... 193
Искусство ... 193
Средства информации ... 193
ВОЙНА И ЕЁ ПОРОЖДЕНИЯ ... 194
Оружие войны ... 194
БэтлМехи ... 194
Аэрокосмические истребители ... 196
Бронепехота ... 196
Традиционные войска ... 196
DropShip'ы, JumpShip'ы и WarShip'ы ... 196
Силы войны ... 197
Организационная структура ... 197
Регуляры Домов и наёмники ... 197
Командная структура ... 198
Подготовка ... 199
Методы войны ... 199
Войны среди Кланов ... 200
Организация ... 200
Командная структура ... 201
Традиции на поле боя ... 201
ИГРА ... 203
Роль гейм-мастера ... 203
Гейм-мастер как рассказчик ... 203
Гейм-мастер как судья ... 203
Начало игры ... 203
Типы кампании ... 204
Неигровые персонажи ... 205
Главные НИПы ... 205
Второстепенные НИПы ... 206
Знакомые ... 208
Награды ... 208
Развитие персонажа ... 209
Старение ... 210
Атрибуты ... 210
Черты ... 210
Навыки ... 210

СОЗДАТЕЛИ

Дизайн игры
Брайен Нистул

Разделы
Игровые материалы и источники
Брайен Нистул
Кристоффер Троссен
Крис Хартфорд
Лорен Л. Коулмен
Дайан Пайрон-Джелман
Рэндалл Н. Биллс
Кристофер Хасси
Дэн "Шелуха" Гренделл
Херберт А. Бис 2-й
Краткая история Внутренней Сферы
Майкл А. Стакпол
Дайан Пайрон-Джелман
"Всё - от чисел"
Лорен Л. Коулмен

Разработка проекта
Брайен Нистул с Рэндаллом Н. Биллсом

Редакторы
Роберт Бойл
Уин Хилти
Дайан Пайрон-Джелман
Джин Рейб
Райен Райс

Разработчик линии BattleTech
Брайен Нистул

Редакционный штат
Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Помощник редактора
Роберт Бойл
Редакционное введение
Райен Райс

Производственный штат
Главный художник
Джим Нельсон
Помощник главного художника
Фред Хупер
Менеджер проекта
Джон Брайдгрум
Иллюстрация обложки
Марк Габбана
Разработка обложки
Джон Брайдгрум
Иллюстрации
Том Бакса
Дуг Чеффи
Лес Доршид
Марк Гиббонс
Скотт Джеймс
Дейв МакКэй
Джим Нельсон
Мэттью Плог
Мэтт Уилсон
Цветные секции
Кэвин МакКэнн
Дополнительно:
Джоэл Биск
Джон Брайдгрум
Лес Доршид
Фред Хупер
Джефф Лобенштайн
Дэвид Мартин
Крис Мэллер
Джим Нельсон
Майк Нильсен
Мэтт Уилсон

Штат перевода
Переводчик
Ярослав "Duke" Ненашев
Редактор
Кирилл "Krok" Вьюжанин

Плейтестеры

Элеанор Холмс, Мартин Готтард, Роланд Готтард, Шэйн Уинзар, Адам Трелор; Адам Юри; Эндрю К. Мардок, Дэн Холл, Дэн Бричка, Стив Кроу, Эрик Ситон, Паоло Маркуччи, Анжела Шаафсма; Линда Нотон; Джон Белландо, Мелвин Картер, Эрик Дакуорт, Брайен Хабенихт, Роб Хабенихт, Джонатан Сцето; Пол (Полли) Мередит, Мариэнн Бэйли; Лорен Коулмен, Хитер Коулмен, Аллен Маттила, Арни Маттила, Кейт Мик, Винс Фоли; Грег Хармон, Брайен Шонер, Билл Вагнер; Малик Р. Томс, Кит Чанг, Киан Баттерфилд, Джейсон Францоне, Пол Томас, Эгил Ростад; Майк Боброфф, Дж. Кейт Хенри, Роберт Баркер, Джереми Гильметт, Грег Ласби; Рик Остерхот, Джефф Джонс, Крис Джардон, Нил Мосс, Скотт Престон, Энтони Ризонер; *группа тестеров Austin*: Фрэнк Кралл, Джеймс Лиллиан, Бастер МакКолл, Крейг Галлэдж, Дэвид Фредерик, Крис Фрид, Джон Кремер, Кэтрин Уоллэс; *группа BC Legion*: Стивбоб Питчер, Трой Аллен, Чэд Дин, Джефф Кс. Минк; *Драгуны высокогорья Caladan*: Джеффри А. Уэбб, Клинт Хилл, Роберт Хаусер, Грегори Хазел мл., Коди Хаммок, Леа Коди, Кристен Сигрист, Мэтт Хилл, Ждеймс Кук, Лллойд Бэйтс, Скотт МакКинлэй; *группа Cunningham's Commandos*: Брайен Грабер, Боб Котц, Билл Масино, Рик Ремер, Крис Смит, Крис "Кость" Троссен; *группа Иррегуляры Дилберта*: Гарет Смит, Кэвин Морбин, Дж. Дж. О'шохнесси, Джонатан Брогги; *группа 1-е Мясники Южного Суссекса (Слёзы Дракона)*: Пол Уэйт, Иэн Дикс, Мэтт Гилберт, Стив Дорсетт; *группа Freedonia Home Guard*: Брайен Нистул, Рэндалл Н. Биллс, Тара Биллс, Дэн "Шелуха" Гренделл, Майк Мулхивилл, Рик Шофусс; *группа Семья Гамбино, Министерство BattleTech*: Камилла "Крёстная" Клайн, Дэйв "Гольф" Мешер, Дж. Аллен "Ики" Джонсон, К. Дэймон "Ниньзяка" Баррус, Эд "Ронин" Беренсен, Род Райс, Д. Ламар Новуд, Дэвид Уолкер; *группа Киркпатрика*: Херберт Бис, Джеймс "Демон" Амиролт, Джефф "Флетчи" Флетчер, Кевин Дуэлли, Хитер Джонсон, Дэвид "Кельтский жулик" Шеридан; *7-я армейская группа, СОЗЛ(SLDF)*: Надин Бржезински, Томас Абботт, Соломон Горен, Фрэнк Дэрб, Эрик Суэн, Питер Граб, Джим Эпплгарт; *группа Singapore Longshoremen (спонсор - Adventure Games Plus)*: Дрю Коллис, Том Эванс, Скотт Хопкинс, Джон Килман, Гари Ларсон, Дерек Манчестер, Томас МакМэон; *группа МехВоины Стального Города*: Рик Сенкарик, Рик Дарр, Брайен Голитли, Фил Глотфелти.

Отдельное спасибо

Создателям *BattleTech*, Джордану К. Вейсману и Л. Россу Бабкоку 3-му, и всем другим разработчикам 1-го и 2-го изданий MechWarrior: Уолтеру Х. Ханту, Эвану Джемисону, Ричарду К. Мейеру, Майку Нистулу, Лестеру У. Смиту и Кевину Штайну. Без вас это не было бы возможным.

Новеллистам *BattleTech* и *MechWarrior*, чьи волнующие истории прекрасно живут и вне игрового поля и по-настоящему рисуют жизнь вселенной: Роберту Н. Чаретти, Лорен Л. Коулман, Томасу С. Грессману, Эндрю Кейту, Уильяму Х. Кейту мл., Стивену Кенсону, Кристоферу Кубасику, Джеймсу Д. Лонгу, Ардат Мейар, Виктору, Милану, Мел Одом, Блэйну Ли Парду, Дональду Г. Филлипсу, Питеру Л. Райсу, Майклу А. Стакполу и Роберту Торстону.

Джиму Нельсону и не знающего устали сотрудника FASA Арта Бойза, чья огромная работа над этой книгой - и над любым другим продуктом FASA - выглядит впечатляюще. Ребята, вы *рулевые*!

Джон хотел бы выразить особое спасибо Кевину МакКэнну за принесённую невероятных размеров пачку цветных иллюстраций, которые много вдохнули в жизнь и глубину персонажей вселенной *BattleTech*.

Кевину МакКэнну. Большое спасибо твоему брату Томасу МакКэнну за часы, проведённые над ссылками к фотографиям. Никто не смог бы сделать это лучше!

И, наконец, разработчик хотел бы выразить признательность своему большому брату за годы поддержки, советов и вдохновения. Во многих эпических кампаниях ты показал мне глубину и масштаб настоящей ролевой игры - такой, какой она должна быть. Эта книга посвящается тебе.

Специальная благодарность от переводчика:
Всем московским фанатам Вселенной **BattleTech** - благодаря именно вам все поклонники этой игры могут ею наслаждаться.

Информация от переводчика:
На момент перевода я не был знаком с правилами игровых систем **AeroTech/BattleSpace/AeroSpace**, поэтому прошу прощения за возможную неточность перевода; пожалуйста, не предъявляйте ко мне серьёзных претензий - я хоть и переводчик, но это не мой хлеб - просто мне очень нравится эта игра, и я как смог помог всем её поклонникам, переведя эту книгу. Свои пожелания, предложения и просто мнение посылайте на мой почтовый ящик: nyaroslav@mail.ru. Спасибо!

Опубликовано корпорацией FASA
1100 W. Cermak Road · Suite B305
Chicago, IL 60608

BATTLETECH®, MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. MECHWARRIOR® THIRD EDITION является торговой маркой корпорации FASA. Copyright® 1999 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

Корпорация FASA доступна на America OnLine (E-mail - FASAInfo (общая информация, Shadowrun, BattleTech) или FASA Art (комментарии по изображениям)) в разделе Online Gaming (пароль "Gaming"). Через Интернет используйте <AOL Account Name>@AOL.COM, но пожалуйста, без листинга или серверной подписки. Спасибо!

Графические заголовки произведены компанией Hasbro Interactive.
Воспроизводится с разрешения.

ВРЕМЯ ВОЙНЫ

За последнюю тысячу лет люди смогли исследовать дальние космические пространства, колонизировать тысячи миров и сформировать альянс, охвативший все звёзды. Из него выделились пять обширных звёздных империй, которые и сформировали Внутреннюю Сферу.

Во Внутренней Сфере часто происходили различного рода деления, т.к. правящие династии постоянно вели войны между собой за право обладать той или иной колонией с необходимыми ресурсами. Эти колоссальные по своим размерам столкновения привели в итоге к созданию БэтлМехов, или просто Мехов: гигантских, человекоподобных боевых машин, ощетиненных смертоносным оружием. И с 25-го века эти шагающие танки господствуют на поле боя.

Цена конфликтов всё более увеличивалась, Внутренняя Сфера уже устала от войны. В конце концов пять правящих Домов объединились вместе и образовали Звёздную Лигу - федерацию, ведомую Верховным Правителем и имеющей собственную армию. Почти на 200 лет Звёздная Лига принесла Внутренней Сфере мир и процветание.

Но внезапная смерть Верховного Правителя позволила злому гению Стефану Амарису провести кровавый государственный переворот. Силы Обороны Звёздной Лиги под командованием блестящего генерала Александра Керенского отказались признать Амариса как Правителя. Между СОЗЛ и Амарисом разгорелась самая ожесточённая гражданская война - ни до, ни после она не имела себе равных по кровопролитию. Силы Керенского победили, но цена победы была ужасающей. В последовавшем за этими событиями хаосе Совет Лордов стал распадаться - каждый из его членов претендовал на право называться Верховным Правителем. Несмотря на усилия Керенского предотвратить распад Звёздной Лиги, 30 лет спустя она прекратила своё существование.

Не имея возможности погасить конфликт, Керенский обратился к своим солдатам с призывом присоединиться к нему и покинуть Внутреннюю Сферу. Около 80% армии Звёздной Лиги услышали призыв Керенского - построить новую Звёздную Лигу где-нибудь за пределами исследованного пространства. Керенский и его последователи оставили свои дома и направились в неисследованные участки Галактики, не собираясь возвращаться.

Вслед за драматическим отлётом Керенского началась череда нескончаемых войн. В течении почти 300 лет Дома Внутренней Сферы безуспешно сражались за право оказаться во главе. Эти Наследные Войны заложили основы новых альянсов и стоили Внутренней Сфере драгоценных, незаменимых технологий. Постоянно меняя отношения между собой, Лорды Домов полагали, что злейший враг, с которым они могут столкнуться лицом к лицу - это кто-либо из них.

Они ошибались.

Пока Внутренняя Сфера погружалась в пучину хаоса, последователи Керенского создали новое общество в небольшой области доселе неизведанного пространства. Они разработали чёткую систему каст, основанную на евгенических и военных идеалах, обеспечив тем самым получение и воспитание исключительных по своим возможностям воинов. В течение почти 300 лет они жили одной общей целью: спустя некоторое время они возвратятся домой и захватят Внутреннюю Сферу. Они планировали быть "спасителями" человечества и хотели восстановить Звёздную Лигу в соответствии со своими собственными представлениям. Когда военачальники Кланов решили, что пришло время начать вторжение, они отобрали наиболее мощные Мехи и МехВоинов и устремились прямо к Терре, колыбели человечества.

Перед лицом общего врага государства Внутренней Сферы вновь объединились, образовав новую Звёздную Лигу. В конце победоносного 3060 года Звёздная Лига приостановила Вторжение Кланов и, казалось, на горизонте забрезжила эра мира. Но эта надежда очень хрупкая, неокрепшие союзы ещё могут развалиться. Да и Кланы, рождённые и воспитанные как воины, не расположены к миру.

Но это только начало…

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в третье издание *MechWarrior*. То, что вы держите в руках, кардинальным образом отличается от предыдущих версий, в полной переработке этой игры намеревалось перейти от добавочных ролевых игр для настольной игры *BattleTech* к полномасштабной научно-фантастической ролевой игре в обширной и динамичной вселенной *BattleTech*.

Несмотря на название, *MechWarrior, Third Edition (MW3)* не просто игра, в которой каждый игрок примеряет на себя роль пилота БэтлМеха. Скорее всего, большинство персонажей *MW3* никогда и сядут в кабину Меха. Как и в новеллах *BattleTech* и *MechWarrior*, основные действия во вселенной разворачиваются вне кабины и не на поле боя, есть множество персонажей, не являющихся МехВоинами, но играющих важную роль в борьбе за власть во Внутренней Сфере, Кланах и на Периферии.

Для отражения подобной концепции была разработана такая система создания персонажа, которая бы максимально близко моделировала любой тип персонажа. Начиная с выбора принадлежности, например, Синдикат Драконов, вы следуете за своим персонажем - видите его детство и начало карьеры, приобретаете навыки и другие умения, столь необходимые для вселенной *BattleTech*. На этом пути даже новички начинают игру не только с полным набором игровых установок, но также видят свой персонаж и в деталях.

Также приводится всесторонний обзор оборудования и подробный учебник для начинающих по истории и культуре вселенной *BattleTech*. Игрокам предлагается детальный взгляд изнутри - они могут посмотреть, что же действительно необходимо для жизни, любви и сражений. Мы надеемся, вам это понравится.

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Ролевая игра - это частично импровизированное представление, частично - разговорная история, частично - настольная игра. Ролевая игра ведётся *гейм-мастером*, начинающим игру и группирующим игроков, претендующих на *персонажей*. Эти персонажи определяются статистическим набором, который представляет собой Навыки и Атрибуты, полученные персонажем в процессе его создания (см. с.21). Они присутствуют при показе основы и индивидуальных особенностей. Гейм-мастер предоставляет установки и ситуации: от начала до конца находясь со своим персонажем, игроки взаимодействуют с событийной канвой и другими персонажами.

При этом приходится задуматься: каждый из вас читал книгу или смотрел фильм, где главный герой кое-что делает так, что читатель или зритель находят это неправильным настолько, что хочется крикнуть об ошибке. Но не зависимо от того, что мы скажем, персонаж поступит так, как это задумано сюжетом; мы - лишь сопровождающие лица.

В ролевой игре игроки управляют действиями своих персонажей и реагируют на сюжетные события. Если игрок считает, что его/её персонаж не хочет входить в дверь, то персонаж этого и не делает. Если игрок думает, что разговор его/её персонажа повлияет на ситуацию раньше, чем пистолет, персонаж может продолжать говорить. Сценарий, или сюжет, ролевой игры - гибкий, изменения всегда основаны на решении игроков, как будто они - это их персонажи.

Гейм-мастер управляет сюжетной линией. Он должен помнить все пути, приведшие к данной ситуации, описание этих ситуаций, вызванных реакцией игроков (как персонажей); помнить пути других персонажей в игре (описываемых как неигровые персонажи, или НИПы), и попытаться разрешить получившееся взаимодействие с помощью игровой системы. Игровая система входит в игру, когда персонажи пытаются применить свои навыки или сделать что-либо, требующее проверки - успешным было действие или нет. Для ситуаций, требующих броска кубика при определении результата, разработаны специальные правила (см. *Игровые концепции*, с.13).

Гейм-мастер описывает мир так, как если бы персонажи "чувствовали" его -глазами, ушами и другими средствами восприятия. Работа у гейм-мастера нелёгкая, но острые ощущения в создавшемся положении, которое вызывается в воображении других игроков, проверяют их игровые навыки и навыки их персонажей в игровом мире, и делают его работу заслуживающим внимания. Игровые приложения и приключения, публикуемые корпорацией FASA, помогают ему в этом процессе, но хорошие гейм-мастера всегда адаптируют игровую вселенную своими методами.

При ролевой игре истории (приключения) развиваются наподобие кинофильма или книги, но в гибких пределах созданной гейм-мастером сюжетной линии. История - это законченный сюжет, основная канва событий, которые могут случиться в любой момент, или реакция на другие события. Эти события не конкретизируются до тех пор, пока игроки не попадут в эти события. В этом случае приключение становится увлекающим и драматическим, как в кинофильме, который вы смотрели на прошлой неделе, или как та книга, которую вы читали всю ночь напролёт. Иногда это очень даже неплохо, потому что *вы* можете создать его.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Эта книга разделена на несколько секций, каждая из которых преследует свою собственную цель, определяемую игровой системой *MW3* и описанной во вселенной *BattleTech*.

Первую секцию книги, Игровые концепции, необходимо прочитать и понять всем игрокам, особенно гейм-мастеру. Здесь описываются основы вхождения в игровую систему *MW3* - без них играть будет очень непросто.

Секция Создание персонажа проводит игроков через процесс создания уникального персонажа до законченного приключения *MechWarrior*. Осуществив до начала игры ряд выборов, касающихся жизни их персонажа, игроки должны создать основную линию истории для своих персонажей в то же самое время, когда создаётся профиль игры. Следующая секция - *Образцы персонажей* - позволяет выбрать уже готовых персонажей с соответствующими им шитами, их можно брать как есть и начать игру немедленно, или гейм-мастер может использовать их как НИПы. Секции *Черты* и *Навыки* определяют различные специальные умения персонажей, которые участвуют в игре и предоставляют законченные игровые правила и информацию по их использованию.

Секция *Бой* добавляет к основным правилам из секции *Игровые концепции* специальные правила для всех видов боевых ситуаций, включая взаимодействие игры *BattleTech* с персонажами *MW3*. Следующая секция - Оборудование - окунает вас в процесс приобретения механизмов для вашего персонажа, специальные правила относительно оборудования, и раздел сравнительных характеристик полезного и обычного оружия, брони, электронного оборудования и других приспособлений, используемых в 31-м веке.

Хотя исходных материалов по вселенной *BattleTech* очень много и они доступны в отдельных книгах, *MW3* содержит исчерпывающую информацию, т.о., игрок или гейм-мастер имеет всё, что нужно для начала игры, обладая только этой книгой. Секция источников содержит краткие описания различных аспектов вселенной *BattleTech*, включая *Краткую историю Внутренней Сферы*, *Ознакомительный тур с Внутренней Сферой*, *Правительство и закон*, *Общество и культура*, *Кланы* и *Война и её Порождения*. Наряду с этими краткими описаниями набор цветных иллюстраций, описывающих основные принадлежности во вселенной BattleTech, даёт игрокам полное представление о происходящем.

Любой гейм-мастер может найти что-нибудь полезное для себя в секции *Игра*, поскольку здесь изложены предложения по приключениям и структуре кампании, выбор готовых НИПов и правила получения очков опыта (XP) персонажами игрока после их приключений. В конце книги располагается секция глав и таблиц, которые могут быть полезны при создании персонажа и в игре, а также пустой рекордшит персонажа и воркшит созданного персонажа.

ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО

Среди большого количества правил и исходных материалов этой книги наиболее важное правило - эта игра лишь *развлечение*. Гейм-мастерам разрешается - с поощрения, конечно - делать изменения в правилах игры и в установках в соответствии со вкусами и прихотями игроков. Вселенная *BattleTech* существует вот уже 15 лет, и это место очень интересное, но если вас что-то не устраивает, вы можете просто взять и изменить это! В конце концов, это ведь ваша игра. Развлекайтесь как можете.

ВСЁ - ОТ ЧИСЕЛ

Вот уже 14 лет я хожу по острию бритвы.

Мне было 16, когда у соврал о своём возрасте сборщику рекрутов и нацарапал свою подпись по пунктирной линии. На жизнь я зарабатывал своим плугом, и как только сдохла моя лошадь, у меня началась новая жизнь - возвратившись, я попал в руки Длинных Ружей Федерации, жизнь моя стала походить на череду достопримечательностей. Было то, что они пообещали мне, и то, что я получил.

Наступил день, когда я стряхнул грязь этой Иссабы со своих ботинок. Я никогда не оглядываюсь назад, никогда не пожалел об однажды сделанном. Даже тогда, когда судьба играет числами так, что сначала ничего и не разберёшь.

Числа. Цифры. Не важно, что вы ими измеряете - отсчитываете секунды по часам или просто число сердцебиений или частоту дыхания, в общем, если посмотреть с другой стороны, в угрожающей ситуации вы всегда играли ими. Поэтому-то я и живу, поэтому я до сих пор жив и на мне солдатские сапоги, конспирируюсь и сейчас наёмник.

14 лет… а я ведь до сих пор считаю каждый удар моего сердца, как будто он - последний.

А это - история о том, как я опускался:

Лёгкий дождь шёл в Солярис-Сити, падая на феррокретовую поверхность и едва слышно барабаня по припаркованным автомобилям. В свете фонарей сине-чёрная сталь улиц Силезии, Сектор Лиры, влажно мерцала. Напротив меня, отсвечивая тёмно-серым, возвышались стены вокруг Тигра Скаи.

Тигр Скаи был одной из нескольких конюшен, где располагались БэтлМехи и воины, участвующие в играх на аренах Соляриса. Её основные станции обслуживания располагалось за городом; это место считалось неофициальной штаб-квартирой и городской резиденцией нынешнего её владельца Джеймса Страуда. Известная своими драконовскими мерами по извлечению прибыли, конюшня Тигр Скаи на данный момент входила в пятёрку лучших конюшен. Когда-нибудь это приведёт к появлению врагов. Ну, несколько врагов - это неплохо, но как минимум один из них должен быть инициатором этой ночной миссии. Работа моей команды заключалась в некоторой дезориентации Тигра Скаи.

План состоял в проведении обычного набега, таким образом наказывался владелец Тигра Скаи. Страуд недавно потянул кое-какие политические нити и получил трофейный ОмниМех Кланов. Он собирался использовать его в играх как ответ на воина-перебежчика из Клана Дымчатого Ягуара в конюшню Чёрная Звезда и изгнанника из Клана Бриллиантовой Акулы, сейчас сражающегося за Лион-Сити. Это позволило бы Страуду получить права на серию престижных передач, принеся ему кучу денег и ещё больше усилив его влияние среди владельцев конюшен. Мы должны были лишить Страуда его новой игрушки до того, как он покажет её завтра. Несколько перерезанных проводов, правильно заложенный взрывпакет или даже все три, которые я несу с собой… всё казалось так просто.

Я должен был знать побольше.

Трое из нас вышли в этот лёгкий дождь, скрываясь в тени аллеи. Прямо напротив от нас находился служебный вход, который был нашей точкой сбора. Длинные 12 м прекрасно освещённой и открытой улицы отделяли нас от него. Двое стоявших охранников с автоматами Rorynex выглядели, на мой взгляд, слишком вызывающе. Я мог бы уложить их обоих, но у меня был приказ - минимум кровопролития. К тому же один из нас был ветераном спецопераций.

"Подожди здесь", - сказал Стивен, задерживая дыхание после каждого слова. Никто, кроме меня, Джейми - нашего техника и специалиста по безопасности - и, возможно, крысы в ближайшей куче мусора, не слышал нас. - "Держите вещи вместе".

Он прокрался из начала аллеи в тень брошенного автомобиля. И Джейми, и я наклонились вперёд, готовясь последовать за Стивеном, который сейчас был нашими глазами. Джейми слишком подалась вперёд, и я, положив её руку на плечо, мягко толкнул её назад. В её ярко-зелёных глазах я прочёл скорее любопытство, нежели беспокойство. Вода капала и стекала с её капюшона, несколько дождевых капель блестели у неё на бровях, понемногу увеличиваясь в размерах и тут же стекая по лицу тонкими ручейками. Я многозначительно кивнул на охранников, вжимаясь в задние позади себя. Она понятливо кивнула своей коротко стриженой головой и, выжидая, поудобней устроилась позади.

Огромный фургон прогрохотал мимо нас вниз по улице, тускло освещая фарами дорогу. Фургон с хлебом, предутренняя поставка. Я вскинул свою лазерную винтовку Intek, прикрывая Стивена, уверившись, что он собирается двигаться. Это было моё первое задание с ним - да и с любым другим из команды тоже, - но некоторые вещи на Солярисе бывают и постоянными. Нужно учитывать и такую возможность.

Поскольку фургон скрывал его от охранников, Стивен, низко пригибаясь, двинулся по улице. Быстро обежав задний бампер, он внезапно появился около охраняемого входа с оружием в обеих руках. Охранники всё ещё провожали взглядом удалявшийся фургон. Тот, что был слева, первым заметил опасность, но было поздно. Я услышал глухой двойной выстрел гарпунного оружия Стивена, и оба охранника уже дёргались на земле. Ещё один двойной выстрел надёжно пригвоздил их к земле.

"Gehen", - приказал я Джейми, подталкивая её впереди себя. Не зная наверняка, что она понимает по-немецки, я сказал и по-английски: "Вперёд!" она споткнулась, а потом быстро перебежала улицу, не глядя по сторонам. Я был немного недоволен. Я пристально оглядывался по сторонам, посмотрел по верху стены. Выровняв лазерную винтовку, я ждал, пока какой-нибудь встревоженный охранник не высунет голову над стеной.

Ничего. Вот так, всё - от чисел.

Стивен ещё держал свои гарпунные пистолеты и был готов начать взламывать замок двери, обычный электронный замок. Он снял с него крышку и рылся в пучке проводов. Кровавый ubermann. Я не уверен, что не сказал это вслух.

"В чём дело? Я занят!"

он едва обратил внимание на наш приход. Джейми стояла рядом, переминаясь с ноги на ногу, но не мешала ему. Вероятно, Стивен действовал ей на нервы. Я показал на неё пальцем. "А ты здесь не для того ли?"

Стивен был на полголовы ниже меня, но он излучал военную компетентность также, как седан Avanti излучает роскошь. В его тёмно-карих глазах, которыми он буравил меня, я заменил азиатские черты. Я всматривался в его лицо и не мог решить, чему же отдать предпочтение - использовать его умение сражаться или использовать его навыки специалиста? Он неохотно кивнул и отошёл в сторону. Теперь за панель взялась Джейми, её тонкие пальцы отбирали цветные провода быстрее и с большей уверенностью, чем это получалось у Стивена. Он закрепил над правым плечом до сих пор молчавший пулемёт SMG Kyosa и обратился с предложением прикрыть улицу.

Я же до сих пор держал все вещи вместе.

Дверь резко загудела, когда раскрылся магнитный замок. Джейми толкнула дверь. Стивен и я вошли первыми, вместе. Он прикрывал правую сторону, пока я осматривал левую. "Чисто", - прошептал я. Он ответил тем же.

Позади скромного особняка, выходящего на авеню Инвернесс предшественник Стауда выстроил огромный цех и небольшой ангар для Мехов. Мы вышли между двумя этими строениями, и теперь должны были решить, какое из них будем проверять первым. Наши заказчики не могли или не захотели указать точное местонахождение ОмниМеха - так я думал раньше. Стивен пожал плечами и указал дулом своего SMG на цех. Возможно, это было всего лишь предположение, но я кивнул в знак согласия.

Азартные игры также входили в разряд постоянных вещей на Солярисе.

Безопасность цеха была на гораздо более высоком уровне, чем служебный вход, и нам пришлось долго идти, прежде чем мы попали внутрь. Джейми наконец подвела нас к двери, и мы оказались в небольшом помещении. Перед тем, как мы вошли, Стивен немного обработал распылителем помещение.

Он показал на свои глаза и потом прочертил три линии поперёк этажа - он засёк три лазерных луча и жестами показал нам им местоположение. Мы пересекали это помещение очень осторожно, потом ждали снова, пока Джейми откроет следующую дверь.

На нас обрушились резкие запахи старой смазки и недавно жжённого металла, но всё, что мы нашли - несколько отсоединённых рук Мехов и отделённая система кабины. В цехе не было ОмниМеха, числа легли не те, и нам пришлось эти полпути проделывать обратно. Стивен впился взглядом в Джейми и меня, как если бы это была наша ошибка, круто развернулся и пошёл обратно через помещение. Он не ждал нас, и мы должны были самостоятельно прокладывать путь через два лазерных луча.

Мы присоединились к нему у одной из служебных сервисных дверей ангара Мехов. Снова он был на полпути через систему безопасности, тщательно выбирая необходимые провода. Более уверенно вела себя Джейми, подойдя справа и легко составив необходимую комбинацию проводов, которые необходимо было обрезать или закоротить. Замок резко загудел, и Стивен поддел дверь плечом. На землю упала полоска света и раздались вопросительные голоса. Я последовал за ним по пятам, немедленно развернулся налево, прикрывая его с тыла.

К счастью для Стивена, я выбежал прямо на охранника, который решил воспользоваться холодильником, расположенным за дверью, из которой мы вышли. Я ткнул дулом своей винтовки Intek ему в грудь, давая понять, что он арестован, отнял у него пистолет, который он держал в левой руке. Двое других охранников попали в прицел пулемёта Стивена, сидя там, где их и застали - за столом между лестничным подъёмом и другой дверью.

"Выруби их", - сказал я, подталкивая одной рукой охранника к стене до тех пор, пока тот не уткнулся в неё лицом.

Первый короткий свист наполнил звуком комнату, и я несколько рискованно скосил взгляд в сторону Стивена, думая, что он начал стрелять в них из своего молчуна SMG. Но нет, он просто прижал дуло к шее одного из них, ожидая, пока на другом скажется действие транквилизатора. Несколько секунд спустя он покончил с ними и двинулся к моему пленнику.

Джейми оставалась около двери, держа руку поверх механизма замка. "Он заперт с той стороны", - сказала она, голос её был сомневающимся. Это было *очень* странно - охрана запирала наружную дверь напротив входа в здание.

Стивен пожал плечами и направился к лестнице. "Я пойду первым".

"Нам нужно держаться вместе", - сказал я многозначительно. Наше время истекало.

Пристальный взгляд ветерана был холоден. "*Я* пойду первым", - сказал он снова, закрепляя около уха маленькое устройство. Из него выходил тонкий провод и спускался ко рту. "Держите связь открытой, *вакаримасу-ка*?"

Я и до этого задавался вопросом об его возможном азиатском происхождении; я получил на него ответ. Я знал достаточно общих фраз на японском. "Ja", - ответил я. - "Я понял. *Вакаримасу*". Я подумал, что эта внезапная опасность раздробит наши силы, но сейчас не было времени обсуждать это.

Он легко преодолевал по три ступеньки сразу, лёгкий и гибкий как кот. Я смотрел за ним до первого поворота, затем двинулся к Джейми у двери. Она сделала шаг в мою сторону, уже отключив замок и закрывая дверь изнутри. Как вдруг из темноты метнулась рука, которая схватила её запястье и провернула его вниз, потом подтянула её к себе, прикрываясь дверью и предупреждая мой выстрел. Грубый нож, нет ничего лучше остро отточенной полоски стали, прижатой к шее и готовой прервать любой возможный крик.

"У вас нет никаких шансов", - быстро сказал я, предупреждая любое смертельное движение, которое он мог сделать. Моя лазерная винтовка никогда не промахивалась. Он находился несколько позади Джейми, но всё-таки не настолько, чтобы я не смог поразить его повыше его правого глаза. - "Бросьте нож и вы останетесь в живых".

"До тех пор, пока вы не прострелите мне башку", - он сказал это без сарказма.

Но он тут же осмотрелся и нахмурился. Он увидел трёх охранников, лежащих без сознания, и сравнил их униформу с моим тёмно-серым одеянием. - "Ты не Тигр Скаи".

Его растерянность и полное непонимание причин нашего нахождения здесь остановили спуск моего курка на несколько мгновений. Я почувствовал, что где-то я его уже видел. "Правильно", - согласился я. - "А твои друзья вовсе не мертвы, они просто отдыхают".

"Они мои тюремщики, а не друзья". Потом, оставаясь там, где стоял, этот человек убрал свой нож от горла Джейми и отпустил её. Похвально - он быстро сделал несколько шагов в моём направлении. Я резко нажал на спусковой крючок лазерной винтовки и выжег пол рядом с ним. "Вы возьмёте меня с собой", - сказал он своим сильным голосом.

Этот человек держался как солдат и действовал так, как будто он здесь был старшим, хотя на самом деле он был далёк от этого. Мне знакомо такое поведение. "МехВоин?" - спросил я.

Он кивнул. "Эрик Серый", - представился он.

Серый Призрак. Только теперь я отметил его особенности, увиденные мною в сражении несколько месяцев назад. Он провёл впечатляющее выступление против Келли Метц из конюшен Танкреда. Насколько я помню, он проиграл - и я тоже. Двести марок.

Но сейчас уже нельзя переиграть заключённое пари. Я сказал Джейми, чтобы она была начеку. Техник вытащила свой лазерный пистолет Nakjama и обвела им помещение клуба, ожидая, помимо Эрика, появления других. "Проверьте другие двери", - сказал я, показывая головой на дверь позади комнаты, служившей тюрьмой для МехВоинов. "Эта ведёт в ангар?" Он кивнул, ни на минуту не упуская из виду не дрогнувшее дуло Intek'а. "Охрана?"

"Никого", - ответил он быстро. - "Но выше - в комнате управления - есть по меньшей мере один дежурный техник". Он показал взглядом на потолок.

Verflu'chen! В самое необходимое время, когда события приняли неожиданный оборот, я не позаботился о связи. Пока одной рукой я управлялся с винтовкой, другой я пытался вставить микрофон в ухо. Я вытягивал провод до тех пор, пока он не оказался у рта. "Стивен, в комнате над нами есть дежурный техник".

"Больше никого нет", - еле слышно прошептал Стивен. - "Как ты узнал?"

Не желая вдаваться в долгую историю, я просто сказал: "Я захватил пленника".

"Убей его". Потом, как будто вспомнив приказ относительно минимального кровопролития, добавил: "Или парализуйте его. Сейчас я нахожусь на стропилах над ангаром, продвигаюсь к ОмниМеху".

Оценив услышанное, я обернул микрофонный провод вокруг руки. "Почему ты здесь оказался?" - спросил я Эрика.

"ОмниМех Страуда - набор продвинутых штучек из Клана. Он хотел испытать кое-какое хирургическое новшество, установив мне необходимый нейроимплантант EI - это гораздо надёжнее, чем использование нейрошлема, но превращает твои мозги через несколько лет в кисель".

"И ты вытащил короткую спичку?"

Эрик кивнул на лежащего без сознания человека. "Я *доброволец*. Очевидно, Страуд вставил кое-какие условия в мой последний контракт, что и позволило ему принять решение за меня. Пробная операция назначена на утро".

У нас оставалось мало времени; я знал, что с каждым ударом сердца числа будут ложиться всё меньшие и меньшие. Но тогда мы *были бы* посланы вновь, чтобы предупредить действия Тигра Скаи, и иногда следует прислушиваться к своему желудку. Я отсоединил микрофон. "Он сейчас подойдёт", - сказал я Стивену. - "Мы же будем в ангаре". Я кивнул Эрику и наставил лазерную винтовку на его ноги. "Если ты сейчас подойдёшь, то пошевеливайся".

Он двинулся вперёд, но остановился и кивнул на валяющихся охранников. "Могу я взять оружие?"

"Нет. И стой так, чтобы я видел тебя".

Я хотел дать этому человеку шанс. Я не собирался использовать его по назначению. Мы прошли через комнату, где его держали, он подобрал свой нейрошлем и надел его на голову. Потом он взял свой хладожилет - все МехВоины сражаются в сильно нагретой кабине БэтлМеха - и также одел его. Хороший выбор - хоть какая защита от пуль, да и охрана, похоже, питала слабость к Роринексу.

В мире игры вы можете и не замечать нестыковки - до тех пор, пока они не обрушились на вас всем своим весом. Когда же это случилось, мы были уже на полпути к ангару, находясь между разобранным Atlas'ом и древним ОмниМехом Man O'War. Трофей был настолько нов, что Страуд ещё не убрал знаки отличия Клана Призрачного Медведя, расположенные на правой ноге, хотя его собственная эмблема Тигра Скаи уже красовалась на груди Меха. Стивен прятался на 20-метровой высоте над нашими головами, почти невидимая тень на стропилах. Джейми пошла вперёд, в то время как я удерживал в поле зрения Эрика.

Вдруг резко завыла сирена, эхом отдаваясь во всех уголках ангара. На этаже был лазерный луч? Или патруль нашёл одного из пяти усыплённых охранников, которых мы оставили позади? Но сейчас уже не важно, что же произошло в действительности. "Нас обнаружили!" - заорал я, отбегая к куче тяжёлых пластиковых корзин, находившейся около ОмниМеха.

Man O'War возвышался над нами как бронированный гигант. Высотой в 12 м, он величественно стоял в ангаре, как будто находился на поле боя или стоял на арене Соляриса. К счастью, в нём не было МехВоина. Если в нём не будет кого-нибудь наподобие Эрика, эта махина - лишь куча металлолома, громоздящаяся вокруг двигателя.

Эрик и я укрылись за корзинами в нужный момент. Четверо охранников высыпали из той же самой двери, из которой появились в своё время мы, и пулемёты SMG тут же пропели свою мелодию. Рикошет от ноги ОмниМеха просвистел рядом с моим ухом и вспорол пластиковый бок одной из коробок.

Я обежал корзину - судя по трафарету, в ней находились снаряды к 12-см автопушке - и сделал два беглых выстрела из лазерной винтовки. Рубиновые прочерки, ослепляя, появлялись то тут, то там в ангаре, задев, наконец, правое плечо одного из охранников. Выронив оружие, он тяжело опустился, и, скорчившись от боли, схватился левой рукой за обугленную рану на плече. Два ближайших к нему охранника выскочили из-за отсоединённой руки Atlas'a и начали прокладывать к нему путь, укрываясь за различными деталями оборудования.

И тут я вспомнил, что давно утерял из виду МехВоина. Я оглянулся и обнаружил его около коробок, в безопасности. Он выглядел достаточно спокойно, уловив мой взгляд пожал плечами. Джейми стояла на коленях около него, в классической позе прикрывающего огнём, ведя обстрел из своего Nakjama. Я был зол и выхватил у неё оружие из рук. Числа менялись быстро. Слишком быстро.

"Проверь, открыта ли та дверь", - показал я головой на тяжёлую металлическую дверь, расположенную лишь в пяти метрах позади ОмниМеха. 15 м в высоту и 10 м в ширину, эта дверь казалась частью стены и была одной из двух дверей, через которые выходили Мехи из ангара. А для нас это был ещё и кратчайший путь, чтобы смыться, а Джейми могла работать под прикрытием корзин и массивной ноги Man O'War'a.

Я также понимал, что это лучше всего обеспечит секретность этого дела; данное нам завещание всё ещё плотно сидело в моей голове. Мы довольно неплохо были укрыты, но выходящие Мехи охранялись очень строго. Никогда не думайте, что когда вы что-нибудь стащите, вы не оставите за собой следов, по которым за вами потянется хвост.

В широко раскрытых глазах Джейми читались волнение и опасение, но она кивнула и подкралась к контрольной панели двери. Пули щёлкали по другой стороне корзин, послуживших ей защитой. Я рискнул поднять голову и увидел, что двое охранников направляются прямо к ногам Atlas'a. Я вновь спрятался и бросил пистолет на колени Эрику. "Я надеюсь, вы знаете, кокай из сторон придерживаться, взяв эту вещь".

Я знал, у меня был шанс. МехВоин мог рискнуть и сделать эту операцию - это выглядело не так уж и плохо по сравнению со смертью в огне. Возможно, я говорил это и прежде, в нужный момент ваши животные инстинкты сметают все сомнения. Эрик схватил Nakjama'y и сделал два быстрых выстрела, прежде чем опять укрылся позади корзин, где сидел, оставаясь у ног ОмниМеха.

Хорошо. Я смог сделать его опасным, но не отважным. Я опять выпрямился, сделал несколько выстрелов из своей винтовки, потом мне понадобилось время, чтобы её перезарядить.

Мгновение спустя, уже с другой позиции, я заметил, что Эрика нет. Джейми продолжала колдовать над дверью, не обращая внимания на рикошеты, свистевшие над её головой, МехВоина по-прежнему нигде не было.

"Они приближаются", - громко прошептал Стивен в моё ухо, и все мысли об Эрике были отброшены.

Находясь прямо над нами, Стивен укрепил за стропила верёвку и теперь быстро спускался. Он висел примерно на высоте 6 м от пола, одной рукой привязывая тонкую нейлоновую чёрную верёвку, с другой руки он стрелял из своего Kyosa. Я полуприсел, выровнял лазерную винтовку и приготовился к отражению атаки. Два человека скорчились - огонь Стивена достал их. Я выбрал других нападавших и выстрелил по корпусу и поперёк ног, отрезая им путь назад. Всё пространство между нами было наполнено звоном летящих пуль. Одна из них задела мою правую руку, и я был вынужден немного сместиться влево и уже оттуда продолжил вести огонь.

Магазин моей винтовки вновь опустел, и в этот момент получил сильный удар в грудь. Меня сбил небольшой автомобиль, и я отлетел назад. У меня перехватило дыхание, а тут я ещё вспомнил, как один военный внушал нам, что боль - наш друг, благодаря ей ты знаешь, что ещё жив. Я ударил по груди кулаком и всё прошло. Крови нет. Мой жилет поглотил выстрел в меня, но острая боль при каждом вздохе позволила мне предположить, что у меня сломано ребро.

Я увидел, что прикрывая меня сзади, Стивен получил два попадания. Первый задел его ногу, развернув его кругом. Второй попал в как раз в ту руку, которой он удерживался за верёвку. Видя, что может сорваться, он сбросил свой SMG на груду разбитых и уже использованных корзин.

Я много бы дал за Стивена - он почти не колебался. Потеря оружия и серьёзное ранение, и вопрос, когда огонь, накрывший нас, будет переведён на него, был секундным делом. Здоровой рукой он выхватил заплечный нож и перерезал верёвку, упав с 6-метровой высоты на голый феррокрет.

Я услышал хруст костей вместе с отвратительным шлепком. Его правая нога была сломана под немыслимым углом, а обломки костей его правого предплечья порвали кожу и одежду и вылезли наружу. Дыхание его прерывалось, Стивен вдохнул побольше воздуха в лёгкие и вдруг стал чертыхаться от боли по меньшей мере на трёх языках. Это потрясло ангар.

Оглушённый, я думал, что это его состояние было результатом неудачного падения. И тут я засёк какое-то движение, уклонившись раньше, чем успел об этом подумать, от неловкого движения ноги ОмниМеха, обходившего меня и Стивена. Я увидел, как Мех осмотрелся и поднял свою левую руку. Огромный снаряд автопушки пролетел прямо над нами и ударил в центр охранников Тигра Скаи. Взметнувшееся пламя пожара стало жадно лизать ноги Atlas'a и другие детали позади охраны. Я не сомневался на счёт того, кто сидел в кабине, а судя по дёргающимся движениям Меха я понял, что он управлял им без помощи нейрошлема.

Если Эрик и рушил кое-какие углы или это получалось из-за недостатка технологии, я не имел к нему претензий. Другой залп из автопушки заставил замолчать большинство из наших противников, они истекали кровью или ретировались из ангара, не собираясь оставаться на пути этого олицетворения войны. Массивная машина оказалась около огромной двери, которую поспешно оставила Джейми. Залпы автопушки крошили эту тяжёлую металлическую дверь, кое-где в ней уже продав большие дыры и вырвав большие куски металла. Потом 80-тонный Мех двинулся вперёд, прокладывая себе путь через рвущийся металл. Наконец, дверь подалась и вывалилась наружу, и штурмовая машина вышла во влажную ночь Соляриса. Я слышал грохот, с каким Эрик крушил стены, окружающие конюшню, а потом 80 т падающего металла сотрясли землю.

Мы с Джейми несли Стивена, направляясь по пути следования уходящего ОмниМеха. Мы не заметили охраны на всём протяжении 20-метрового участка, отделявшего нас от ангара до ближайшего участка стены, теперь здесь была лишь груда щебня со следами металлических ног титана поля боя, наполовину засыпанного тем же щебнем.

Видимая часть ОмниМеха вытянулась во всю длину на земле по другую сторону стены. Он лежал поперёк улицы Миллера, и в тех местах, где дождь падал на разогретое дуло автопушки, вверх подымались струйки пара. По мере того, как мы подходили к голове ОмниМеха, всё более слышимыми становились крики с командирскими нотками - первые внятные звуки после недавних хаотических минут. Из открытого люка в тыловой части шеи Меха выбирался Эрик.

Мои вещи до сих пор были при мне - а расклад пока был неплохой - но мы ещё не закончили. Прислонив ещё не потерявшего сознания Стивена к плечу Man O'War'a, я залез в свой ранец и вынул оттуда небольшой брикет взрывчатки и установил таймер на 2 минуты. Я бросил его Эрику, он жёстко усмехнулся и полез в открытый люк кабины. Потом я кинул ему два брикета побольше, на которые он посмотрел уже насмешливо.

"Прилепи их к тыловой части левого торса", - сказал я ему. - "Прямо поверх отсека с боеприпасами". Жалко было взрывать все взрывпакеты - оставшийся боезапас к автопушке и так разорвёт ОмниМех в клочья.

Вот теперь всё закончено. Всё - от чисел.

Или что-то в этом роде.

ИГРОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ

В этой секции описывается ядро игровой системы *MechWarrior, Third Edition (MW3)*, в частности, кубики, используемые для определения, удачными или неудачными было каждое из действий персонажа. Дополнительные правила для некоторых видов ситуаций можно найти в секциях *Бой* (с.109) и *Игра* (с.203), но обе эти секции выстроены на концепциях, представленных в этой секции. Все игроки и гейм-мастера должны внимательно прочитать этот раздел.

УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖА

Все персонажи, будь то игровые персонажи или неигровые персонажи (НИПы), имеют умения, определяемые некоторыми числами и словами, которые описывают их возможности в понятиях игры. Хотя все детали относительно умений персонажа изложены в секции *Создание персонажа* (с.21), в данный момент вам нужно знать, что персонажи, помимо других умений, имеют Атрибуты и Навыки.

АТРИБУТЫ

Атрибуты - это 9 цифр, описывающих грубую физическую силу и умственные способности, например, социальное положение и удачу. Атрибуты оцениваются числом от 1 до 10, 10 является наилучшей оценкой, а 1 - наихудшей; большинство людей попадают в диапазон от 3 до 7.

Атрибуты (и их обычные обозначения) следующие: Сила (STR), Телосложение (BOD), Ловкость (DEX), Рефлексы (RFL), Интеллект (INT), Сила воли (WIL), Обаяние (CHA), Лимит (EDG) и Социальное положение (SOC). Более подробную информацию, касающуюся Атрибутов и того, что они собой представляют, смотрите на с.54.

НАВЫКИ

Как следует из названия, Навыки используются при описании того, что персонаж может сделать и насколько успешно у него/неё это получится. Каждый персонаж обладает несколькими Навыками, а каждый Навык оценивается в форме бонуса Навыка, выраженного в виде положительного модификатора (например, +1). Чем выше бонус Навыка, тем выше Навык персонажа.

Список Навыков приведён на с.57. Детальное описание каждого из Навыков приводится на с.95.

ПРОВЕРКА ДЕЙСТВИЯ

В *MechWarrior'e*, когда персонаж что-то пытается сделать, он/она делает то, что называется *Проверка Действия*. Обычно Проверка Действия основывается на использовании Атрибута (Проверка Атрибута) или Навыков (Проверка Навыка). Для определения успешности действий персонаж бросает кубики и следует инструкциям, описанным в секции *Разбор Задач* (с.15).

БРОСОК КУБИКОВ

В *MechWarrior'e* используется 2 различных вида кубиков при разборе всех действий: 10-гранный кубик (коротко D10) и 6-гранный кубик (коротко D6). Желательно, чтобы каждый игрок имел 2 кубика D10, а группа должна иметь по меньшей мере 12 кубиков D6, общедоступных для всех игроков.

Когда при броске используется много кубиков, в правилах в этом случае может быть написано примерно так: "2D10", что означает - при броске используется 2 кубика, а их тип - D10. В этом случае вам нужно бросить 2 кубика D10 и сложить оба результата вместе. Бросок "4D6" означает - нужно бросить 4 кубика типа D6 и сложить их результаты вместе.

КУБИК D10

10-гранный кубик - наиболее часто используемый кубик в игре. Учтите, что у большинства 10-гранных кубиков стороны пронумерованы от 0 до 9; у этих кубиков 0 представляет собой 10.

Каждая Проверка действий разбирается броском двух 10-гранных кубиков (2D10) и сложением результатов на кубиках вместе. Чем выше результат суммы, тем лучше.

Бесконечные броски

Некоторые действия кажутся настолько сложными, что складывается впечатление, будто они невозможны. Однако персонажи *MechWarrior'*а не могут позволить себе хоть какое промедление. Иногда исключительно волей судьбы в результате получается захватывающий эффект. Такие интересные случаи могут потенциально появляться при высоких результатах броска при Проверке действий. Это - *бесконечные* броски, поскольку не имеют максимального результата.

Бесконечные броски появляются тогда, когда какой-либо из кубиков D10 при Проверке действий показал результат 10. В этом случае, кубик с результатом 10 (или оба кубика, если оба показали 10) перебрасывается, а результат прибавляется к общему количеству очков. Если бросок такого кубика вновь показал результат 10, бросается другой кубик и результат добавляется к общему количеству очков, и т.д. Это может продолжаться очень долго, всё это время игрок должен последовательно перебрасывать результаты 10.

Только игровые персонажи и главные НИПы способны к поразительным поступкам, вызванными бесконечными бросками. Таким образом, второстепенные НИПы вроде головорезов и жлобов не смогут воспользоваться правилами результатов бесконечных бросков. Главных и второстепенных НИПов определяет гейм-мастер (см. Неигровые персонажи, с.205).

> *При Проверке действий персонаж Джима был атакован. Он бросает 2D10, и она показывают результат 10, значит, в сумме - 20. Он имеет право перебросить оба кубика и добавить получившийся результат к текущему количеству очков. Он бросает вновь, и кубики показали 3 и 10. Теперь его общее количество очков равно 33, и он перебрасывает тот кубик, который показал 10. Получается результат 7, череда бросков завершается, а его общее количество очков равно 40.*

КУБИК D6

6-гранный кубик в основном используется при получении повреждения при атаке, а также используется в некоторых случайных таблицах. Учтите, что броски, требуемые для D6, обычно не подпадают под правила результатов бесконечных бросков.

Однако бросок повреждения при атаке - бесконечный; каждый кубик может показать 6, и его придётся перебрасывать, каждый раз прибавляя полученный результат к общему. Помните, что нужно перебрасывать кубик, показывающий 6, до тех пор, пока результат не будет отличным от 6.

Все персонажи, включая второстепенные НИПы, проводят бесконечные броски при определении повреждения; оружие не делает различий между персонажами, использующих его!

> *Стремясь причинить повреждение, Джим стрелял из оружия, наносящего 4D6 повреждений. Он бросает кубики с результатом 2, 4, 6 и 6, общее количество очков равно 18. Он может бросить два кубика с результатами 6 вновь, что он и делает с результатом 1 и 6. В итоге получается, что общее количество очков у него теперь 25, и кубик с результатом 6 он может перебросить. Результат 1, значит, общее количество очков равно 26.*

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ

Иногда действия персонажа будут происходить автоматически. Например, не возникнет никаких вопросов, если ваш персонаж, гуляя по улице, подбирает с земли банкноту и кладёт её себе в карман. Такие обычные и простейшие задачи не требуют правил для своего решения и автоматическими считаются успешными.

Когда персонаж пытается что-то сделать и гейм-мастер чувствует, что результат действия окажется и необычный, и важный для игры, то в этом случае обращаются к правилам, чтобы определить, было действие успешным или нет. Гейм-мастер проводит Проверку действий и использует следующую процедуру.

РАЗБОР ПРОВЕРКИ ДЕЙСТВИЙ

Когда происходит Проверка действий, то гейм-мастер, во-первых, выясняет уровень сложности задачи, формируя *базовое целевое число*. Также, в зависимости от ситуации, могут применяться *модификаторы*, которые могут увеличить/уменьшить базовое целевое число. Потом задача разбирается проведением броска Проверки действий 2D10; если осуществляется Проверка Навыка, то к результату броска добавляется соответствующий бонус Навыка. Если полученный результат равен или больше целевого числа, с задачей персонаж справился. Иначе не справился. Обзор специфических результатов успеха или провала приводится в разделе *Качество успеха*, с.17.

Перевёртыши

Даже превосходные персонажи время от времени терпят неудачу. Чтобы отобразить это, результат 2 на кубике при Проверке действий (оба кубика показали по 1) автоматически приводит к неудаче, независимо от целевого числа или каких-либо модификаторов. Этот провал называется *перевёртыш*, и по выбору гейм-мастера может иметь интересные негативные эффекты, особенно если персонаж попытался сделать что-то безрассудное или донельзя простое. Однако не желательно штрафовать игрока *слишком* часто при таких неудачах; в конце концов, он и так уже потерпел неудачу при Проверке действий!

БАЗОВОЕ ЦЕЛЕВОЕ ЧИСЛО

Чем выше базовое целевое число (TN), тем труднее будет выполнить задачу. Хотя иногда опытные гейм-мастера могут довольно быстро составить TN, в большинстве случаев приходится выстраивать детальную и точную систему. Следующие правила описывают процесс определения соответствующего TN для любой задачи. Дополнительные правила для действий относительно боя можно найти в начале секции *Бой* на с.109.

Базовое целевое число для всех не боевых задач равно 10. Предполагается, что связанная с Навыком выполняемая задача имеет обычную сложность, и что условия, сопутствующие задаче, довольно благоприятны. Если дело обстоит иначе, то к целевому числу применяются модификаторы (см. *Модификаторы*, с.16).

Атрибуты как Целевое число

В некоторых ситуациях шансы успеха/провала действия зависят в основном от умений другого персонажа. В общем случае примером этого может служить атака, где подвижность цели - основной фактор, определяющий промах или попадание.

В этих случаях, два наиболее уместных Атрибута целевого персонажа суммируются для получения базового TN, которое изменяется как обычно. Необходимо отметить, что модификаторы сложности не применяются к таким TN, поскольку сложность уже учтена в собственно Атрибутах. На самом деле применимы лишь модификаторы для условий и действий (см. *Модификаторы*, с.16).

Например, при атаке на дистанции против движущегося персонажа как базовое целевое число используется сумма INT+RFL цели. Интеллект цели отражает (частично) восприятие, позволяющее сообразительному персонажу заметить атаку и её источник быстро и точно. Хорошие Рефлексы позволяют персонажу сместиться с пути выстрела.

В тех случаях, когда это не охвачено правилами, гейм-мастер всегда определяет, какие Атрибуты используются при формировании целевых чисел.

При формировании целевого числа из Атрибутов всегда используются два различных Атрибута. Иногда использование одного из Атрибутов очевидно, в то время как над другим нужно будет подумать. Например, в армрестлинге явно присутствует Сила вашего оппонента. На первый взгляд, логично просто удвоить Силу, а на самом деле вы должны использовать в качестве второго атрибута Телосложение или Силу воли. Поскольку они выражают (среди прочего) выносливость персонажа, наиболее подходящим кандидатом на второй Атрибут будет Телосложение.

Проверка Атрибута

Некоторые задачи используют Атрибуты персонажа как его Навыки. Например, поднятие тяжестей потребует просто STR, или, возможно, STR и BOD, если предмет слишком большой. При пересиливании себя потребуется Проверка WIL.

Такие действия называются Проверкой Атрибута и также описываются в правилах. Например, если требуется Проверка WIL, это означает, что ваш персонаж должен основывать свою Проверку Атрибута на Атрибуте WIL. Аналогично, Проверка Атрибута с использованием BOD и STR будет называться Проверкой BOD/STR.

Базовое TN для Проверки Атрибута зависит от одного или двух используемых атрибутов:

Если при Проверке используется один Атрибут, то базовое TN равно 15 минус требуемый Атрибут. Если персонаж имеет WIL = 6, то базовое TN при Проверке WIL будет равно 9 (15-6=9).

Если при Проверке используется два Атрибута, базовое TN равно 20 минус оба Атрибута. Персонаж, имеющий BOD = 4 и STR = 6 будет иметь базовое TN = 10 при Проверке BOD/STR (20-4-6=10).

МОДИФИКАТОРЫ

Базовое TN может изменяться в зависимости от сложности поставленной задачи и сопутствующих условий действия. Например, при атаке такие факторы, как освещённость, погодные условия и ландшафт могут усложнить атаку. Если атакующий тщательно прицеливается, то атака может быть легче. При любой Проверке действия гейм-мастер может выбрать модификаторы, чтобы применить их к базовому TN для учёта текущих условий.

Каждый модификатор может увеличить/уменьшить базовое число в зависимости от условий, как это показано в таблице Target Number Modifiers (с.17). Обстоятельства, облегчающие действие, понижают базовое TN, т.о., они приводятся как отрицательные числа. Когда модификатор делает действие более сложным, он приводится в виде положительного числа, увеличивающего TN.

Модификаторы боя: Для боя на дистанции (с.112) и в схватке (с.113) используются различные таблицы модификаторов. Но обе этих таблицы основаны на нижеследующей.

Модификаторы сложности

Как следует из названия, *модификатор сложности* используется тогда, когда выполняемое задание оказывается более или менее сложным, чем обычно. Это нормальное явление, т.к. задание является составным. Помните, что сюда входят и другие модификаторы условий и специальных действий, осуществляемых персонажем или целью. Модификаторы сложности используются тогда, тогда сложность задания "грубо" выше или ниже, чем обычно.

Например, персонаж пытается обойти коды безопасности закрытой двери подвала. В подвале хранятся ценные образцы вооружения, т.о., гейм-мастер определил, что задание *Очень Сложное*, нежели "обычный" взлом, и добавляет модификатор сложности +4.

Основная причина выделения модификаторов сложности в отдельные группы состоит в том, что они не используются, когда целевое число состоит из Атрибутов. В этих случаях сложность уже присутствует в Атрибутах цели, и на вас действуют модификаторы условий и действия. Однако при Проверке Атрибута модификаторы сложности применяются как обычно.

Например, два персонажа решили соревноваться в армрестлинге. Базовое целевое число для каждого персонажа равно сумме STR+BOD их оппонента. Никакие модификаторы сложности к TN не применяются.

Модификаторы условий

Спросите любого, кто пытался управлять автомобилем, когда идёт снег, и они ответят вам, что условия, сопутствующие этому действию, серьёзно его осложняли. Используемые на TN модификаторы условий представляют собой эффекты условий, сопутствующих действию.

Модификаторы действия

Персонажи могут пытаться провести какие-нибудь специальные действия, которые могут повлиять на целевое число их действий, например, требуется дополнительное время, чтобы что-то сделать полностью и аккуратно. В добавок другие персонажи могут протянуть вам руку помощи при выполнении действия. Такие действия представлены модификаторами действия.

НАВЫКИ

Навыки персонажа могут иметь далеко идущие последствия при успехе/провале Проверки Действия.

Перед броском кубика при Проверке Действия игрок должен определить, имеется ли у его персонажа для этого задании соответствующий Навык. Если нет, применяется правило *Использования отсутствующего Навыка* (см. ниже).

Если у персонажа имеется необходимый Навык, то при Проверке Действия бросается 2D10, и к общему количеству очков добавляется бонус Навыка персонажа.

Не применяйте бонус Навыка для изменения целевого числа; добавьте бонус Навыка к общему количеству очков, полученному при бесконечном броске 2D10.

Учтите также, что результат 2 - это перевёртыш, что автоматически приводит к неудаче (см. с.15), даже если действующий персонаж добавляет бонус Навыка.

Если оказывается, что в задании применяется более одного Навыка, гейм-мастер должен какой из них наиболее подходящий. Если оба кажутся равнозначными, выбирается тот, у которого лучше бонус Навыка.

Использование Отсутствующего Навыка

Если у персонажа отсутствует необходимый Навык, требуемый при Проверке Действия, персонаж должен бросить больше двух кубиков и при определении результата использовать два наихудших из них. Для обычных Навыков бросьте 3D10 и для получения суммы используйте два кубика с наименьшими результатами. В случае *сложных Навыков* (выделенных жирным шрифтом в *Списке Навыков*, с.63) бросьте 4D10 и для получения суммы используйте два кубика с наименьшими результатами.

Если оба кубика с наихудшими результатами показывают по 10, игрок может перебросить их и добавить результат к общему количеству очков, подобно бесконечному броску. Эти дополнительные броски не учитываются при определении того, какие из кубиков показали наименьший результат; рассматриваются только исходные 3 кубика (или 4, в случае сложных Навыков).

Персонажам с особенно хорошими (или плохими) Атрибутами может потребоваться меньше (или больше) времени, чтобы вникнуть в задание, к которому они не подготовлены. Это отражает следующее положение, при равенстве всех прочих факторов, что сообразительный человек лучше поймёт задание, рассчитанное на INT, чем тугодум, причём оба они к нему не подготовлены.

Чтобы отразить максимум, который дают Атрибуты персонажу при использовании отсутствующего Навыка, воспользуйтесь модификаторами отсутствия TN, приведённых в таблице Target Number Modifiers. Сложите вместе модификаторы необходимого Навыка при Связи Атрибутов. Примените полученную сумму к TN при Проверке действия.

Например, персонаж пытается взломать секретные коды электронного замка двери. Это требует Навыка Секретных систем, которого у неё нет.

ТАБЛИЦА TARGET NUMBER MODIFIERS

Тип Проверки действия	**Базовое TN**
Проверка Навыка, Базовая сложность	10
Проверка Навыка относительно Атрибутов цели*	Атрибут+Атрибут
Проверка Атрибута, один	15-Атрибут
Проверка Атрибута, два	20-Атрибуты
Модификаторы сложности*	**Модификатор к TN**
Очень легко	-4
Легко	-2
Средне	+0
Сложно	+2
Очень сложно	+4
Невероятно сложно	+8
Модификаторы условий	**Модификатор к TN**
Восприятие	
Цель рядом	-2
Цель на коротком расстоянии	+0
Цель на среднем расстоянии	+2
Цель на длинном расстоянии	+4
Цель очень удалена	+8
Слабая видимость (дождь, лёгкий снег)	+1
Плохая видимость (сумерки, снегопад, лёгкий туман)	+3
Ужасная видимость (темнота, сильный туман)	+5
Слабое укрытие (редкий лес или кустарники, цель на 1/4 укрыта)	+2
Среднее укрытие (обычный лес, цель на 1/2 укрыта)	+4
Крепкое укрытие (сплошной лес, цель на 3/4 укрыта)	+6
Другие условия	
Недостаток исправного оборудования	От +1 до +3
Имеется превосходное оборудование	От -1 до +1
Действующий персонаж ранен	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Усталость персонажа превышает WIL	+(избыток Усталости)
Хорошие условия (просто везёт)	-1
Плохие условия (скользкий подъём в горы)	+1
Отвратительные условия (оледенелая дорога)	+2
Модификаторы действия	**Модификатор к TN**
Действующий персонаж идёт	+1
Действующий персонаж бежит	+3
Помощь опытного персонажа (за персонаж)	-1 за каждый (-3 максимум)
Дополнительное время (за удвоение основного времени)	-1 за каждое (-3 максимум)
Работа наспех (за половину основного времени)	+2 за каждую (+6 максимум)
Использование отсутствующих навыков	**Модификатор к TN**
Обычный Навык: бросок 3D10, использовать 2 наихудших	
Сложный Навык: бросок 4D10, использовать 2 наихудших	
Применение модификаторов при Связи Атрибутов	
1	+2
2-3	+1
4-6	+0
7-9	-1
10	-2
* Модификаторы сложности не применяются, если TN составлен из Атрибутов цели	

Сверьтесь со Списком Навыков (с.58), Связью Атрибутов для Навыка Секретных систем будут DEX и INT. У персонажа DEX = 7, INT = 5; модификаторы для этих Атрибутов будут -1 и +0 соответственно. Это означает, что персонаж применит модификатор -1 к TN для связанных Атрибутов как дополнение к обычным модификаторам.

КАЧЕСТВО УСПЕХА

После успеха (или провала) задачи иногда желательно определить, насколько успешно вы это проделали (или насколько плохо это у вас вышло). В общем случае примером может служить бой, где вы хотели бы узнать не только то, что вы попали или промахнулись, но и как много повреждений вы нанесли цели.

Для определения качества успеха или провала просто определите Предел Успеха (MoS) или Предел Провала (MoF). Это происходит путём сравнения суммы броска (включая бонусы Навыка) с модифицированным TN. Например, если TN был 13 и вы выбросили 15, то MoS равно 2, т.к. вы превысили TN при броске на 2. Аналогично, если вы выбросили 11, ваш MoF равен 2.

Вы можете использовать MoS и MoF при определении качества результата при Проверке действия. Таблица Quality of Success/Failture (с.18) предоставляет трактовку значений различных MoS (положительные цифры) и MoF (отрицательные).

Эффекты качества успеха

Во многих случаях вс, что требуется, - это лишь минимально необходимый успех. Однако иногда качество успеха может предоставить важную информацию о действии. В случае боя, например, при определении повреждения тип используемого оружия комбинируется с MoS (см. *Бой*, с.114). Когда допрашивается заключённый, лучший MoS предоставит ещё больше информации, и т.д.

ТЕСТ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

В некоторых случаях Проверка Действия отражает очень плотное взаимодействие двух персонажей, например, игра в шахматы или армрестлинг. Успех в этих случаях основывается на результате Проверки Действия оппонента. Такие типы бросков называются Тест Противодействия, т.к. они напрямую обусловлены противодействием другого персонажа.

При определении успеха в этом случае оба персонажа проводят Проверку Действия с обычными модификаторами и т.д. Потом сравниваются их MoS'ы. Персонаж с наилучшим MoS считается победителем противоборства.

ЛИМИТ

Лимит - специальный Атрибут, т.к. он представляет собой везучесть персонажа. Таким образом, он может использоваться для воздействия на ход игры, чего не могут другие Атрибуты.

Подобно другим Атрибутам, Лимит используется тогда, когда гейм-мастер решает, что действие требует определённой везучести, почти так же, как другие Атрибуты требуют силы или скорости. Однако очень часто Лимит используется тогда, когда всё вокруг рушится и стоит вопрос - быть или не быть.

УВЕЛИЧЕНИЕ ВАШЕЙ УДАЧИ

Результат броска при *любой* Проверке действия, имеющего непосредственное воздействие на персонажа, иногда может быть изменён путём траты Лимита. Это называется увеличением вашей удачи, т.к. по-настоящему помогает вашему персонажу. Цена увеличения вашей удачи - временное уменьшение вашего Атрибута Лимит.

Второстепенные НИПы (см. с.206) не могут увеличивать свою удачу.

Перед броском кубика

Каждый пункт Лимита расходуется до броска, необходимого для действия, увеличивая или уменьшая результат на 2. Например, если персонаж израсходовал 2 пункта Лимита на одно из своих действий для увеличения своих шансов на успех, результат должен быть увеличен на +4. С другой стороны, если персонаж расходует 1 пункт Лимита, чтобы попытаться остановить вражеский удар, результат врага должен быть уменьшен на 2.

Это использование имеет некоторую долю риска, т.к. действие может быть успешным (или не совсем) и без Лимита. Но это уже "экономичное" использование Лимита, особенно в случаях, когда успех гарантирован и персонаж желает просто улучшить качество результата.

ТАБЛИЦА QUALITY OF SUCCESS/FAILTURE

Предел	Результат
+9 или лучше	Захватывающе!
От +6 до +8	Необычно
От +3 до +5	Хорошо
От +1 до +2	Адекватно
0	Могло быть хуже
От -1 до -2	Почти…
От -3 до -5	Плохо
От -6 до -8	Ужасно
-9 или хуже	Безрукий!

После броска кубика

Персонаж может повременить и посмотреть результат броска до расходования Лимита. Но в этом случае каждый пункт Лимита, израсходованный после броска, увеличивает/уменьшает результат только на 1.

С другой стороны, персонаж может израсходовать 1 пункт Лимита для получения окончательного результата переброса. Если это является наилучшим выбором, второй результат остаётся, даже если был хуже предыдущего, а Лимит, начиная со второго броска, больше не может быть израсходован. Однако такое использование Лимита даёт вам неплохой второй шанс, если ваш бросок был неудачным.

Использование Лимита применительно к уже сделанному броску должно быть объявлено и разобрано сразу же после сделанного броска. Когда либо уже использованный при броске Лимит в дальнейшем не может больше использоваться.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВАШЕГО ЛИМИТА

Когда персонаж увеличил свою удачу, израсходованные пункты Лимита временно вычитаются из Атрибута Лимит. Любое уменьшение Атрибута действует до тех пор, пока он не восстановится.

Уменьшение не постоянно, так что вам не нужно восстанавливать потерянные пункты Лимита из-за необходимого успеха персонажа. Максимум Атрибута Лимит у персонажа отражает "средние способности" фортуны персонажа. Его текущий Лимит уменьшение возможностей фортуны из-за увеличения удачи персонажа. Это означает, что восстановление нормального уровня Лимита требует своего рода "балансировки" фортуны. Этот процесс протекает 3 дня и описывается ниже.

Золотое правило

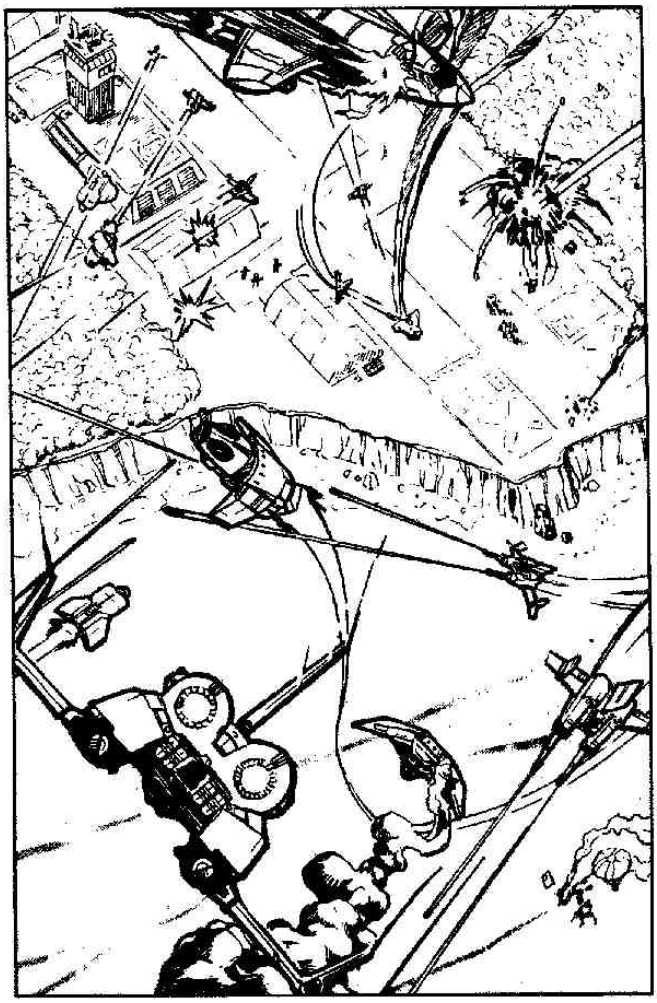
Как было сказано, всё возвращается на круги своя. Наилучший путь восстановления затраченной удачи - "подстегнуть" успех других людей, и это хорошее дело.

Раз так, ваш Лимит скачкообразно восстановится, если вы сделаете что-нибудь самоотверженное или проявите щедрость. Учтите, что эти действия не должны быть работой на публику (спасти планету от уничтожения), но, с другой стороны, не должны быть тривиальными (помочь стареющему Прецентору КомСтара перейти улицу). В конечном итоге это задача гейм-мастера - что вам нужно для того, чтобы восстановить Лимит и как много пунктов это восстановит.

Масштаб свершений должен учитывать его состояние и желания, а также должен быть персонажу по силам. Например, жертвование большой суммы денег может быть истолковано как акт милосердия, но понятие "большая сумма" варьируется от персонажа к персонажу.

Вмешательство кармы

Когда с вашим персонажем случается что-то ужасное, это, с одной стороны, может означать следующее: вы израсходовали все оставшиеся пункты Лимита. В отличие от метода Золотого правила, опустошение Лимита не бывает намеренным. Это отражает то, что космические кубики легли не в вашу пользу; каждый удар судьбы тоже ведь составляет фон персонажу.



Гейм-мастер должен определить, какое ужасное событие или несчастный случай могут служить основанием для восстановления Лимита. В общем случае пример этого - когда результат броска важного действия чрезвычайно плох (особенно перевёртыши), вводя персонаж в замешательство или даже к ущербу. И так как неудача причиняет боль персонажу лишь на короткое время, он должен восстановить хотя бы потерянные пункты Лимита!

Жить и учиться

Наилучший "механический" путь восстановления Лимита, но это единственный метод, доступный и для аморального, и для удачливого персонажа, - это просто израсходовать набранные Очки Опыта (XP). Они представляют собой обучение персонажа на своих ошибках и скорее характеризует широту знаний, чем специфический Навык. Эта компетентность и подготовленность для стороннего человека выглядит как удача, а в игре представлена Лимитом.

Правила получения и расходования XP можно найти в разделе Развитие персонажа, начиная со с.209.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В *MechWarrior*'е каждый игрок отображается с помощью своего персонажа. Персонаж открывает окно во вселенную *BattleTech*. Эта секция содержит правила и ключевые моменты создания персонажа с уникальными Навыками, историей, личными качествами и направлением.

Быстрейший и легчайший путь начать играть в MechWarrior, *Third Edition (MW3)* - перейти в раздел *Образцы персонажей* в конце этой секции, начиная со с.60. Эти образцы персонажей полностью завершены и готовы к игре. Просто выберите одного из них, дайте ему/ей имя и можно начинать. Конечно, рано или поздно вы захотите создать своего собственного персонажа с нуля. Чтобы сделать это, придерживайтесь нижеследующих шагов создания персонажа и вы, наконец, обретёте персонажа, готового к действию!

Эта секция начинается с *Обзора* процесса создания персонажа. Затем описывается *Жизненный путь* и как им воспользоваться. Потом описываются различные элементы создания персонажа: Атрибуты, Черты, Навыки и принадлежность. В заключительном разделе - *Последние штрихи* - содержатся правила и замечания относительного вашего персонажа.

ОБЗОР

Процесс создания персонажа включает в себя следующие шаги: выбор представления, выбор принадлежности, выбор Жизненного пути и окончательная доводка персонажа.

ВЫБОР ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Для большинства игроков первым шагом при создании персонажа становится выбор представления: мысль о том, какого рода персонажем вы собираетесь играть. Оч ень часто этот персонаж - "МехВоин", а иногда бывает что-то специфичное, например: "Бездомный мальчишка по странному стечению обстоятельств стал доктором. Будучи призванным в милицию Федеративного Содружества, он использовал своим навыки на фронте с Кланами, пока шальная пуля не повредила ему руку, после чего его комиссовали. Он ожесточился, его часто посещали воспоминания о войне, наконец, он решил, что своё умение врачевать он сможет дорого продать в Марке Хаос". Примерно такие персонажи (с.60) могут дать вам идею о типе персонажа, который только можно найти во вселенной *BattleTech*.

Некоторые игроки предпочитают не начинать с представления. И это прекрасно срабатывает, ведь система создания персонажа в *MW3* разработана так, что позволяет игроку подсмотреть идею прямо по ходу процесса создания. Игроки, не выбравшие представление, могут сразу перейти к следующему шагу - выбору принадлежности.

Игровая команда

В ходе создания игры, чтобы всем было веселее, все игроки, создающие персонажей, могут делать это сообща, и их совместная работа будет теперь носить название команды. Т.к. система создания персонажа в *MW3* иногда приводит к неожиданным ситуациям, игроки, это тоже может вдохновить игроков создавать персонажей сообща и обсуждать тот или иной свой выбор по ходу создания. Каждый игрок может сделать выбор, обеспечивающий его/её персонажу важный и уникальный набор умений среди других персонажей в команде.

ВЫБОР ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Единожды возникнув, каждый персонаж характеризуется в *MW3* своей принадлежностью. Каждая принадлежность представляет собой культуру и направление отдельной области или группы во вселенной *BattleTech*. Выбор игроков принадлежности своего персонажа основывается, прежде всего, на месте его рождения и учёбы - где персонаж "сформировался". Например, если персонаж родился в Синдикате Драконов, но в 2 года переехал в Лигу Свободных Миров и живёт там до сих пор, Лига Свободных Миров имеет наилучшие шансы быть стороной принадлежности.

Просмотрите описания принадлежностей на с.26, сопровождаемые цветными иллюстрациями. Выберите ту, которая лучше всего подходит для вашего персонажа, или ту, которая понравилась вам. Правила выбора вашей принадлежности (с.26-32) позднее предоставят вам выбор при создании персонажа, но можно и сейчас воспользоваться такой возможностью.

ВЫБОР ЖИЗНЕННОГО ПУТИ

Наиболее важное место в процессе создания персонажа занимает Жизненный путь, серия выборов, начиная со с.22. Эти выборы определяют историю вашего персонажа до начала игры. Как он воспитывался? Где и когда пошёл в школу? Как он стал военным и почему? Какие счастливые моменты или неудачи сопутствовали ему? Жизненный путь определяет доступность персонажу тех или иных Атрибутов, Навыков, Черт и т.п., основывающихся на вашем выборе и определяемых броском кубика.

В этой секции описывается Жизненный путь до выбора принадлежности, т.к. игроки должны понять, как влияет Жизненный путь на выбор принадлежности. На практике же вы должны всегда выбирать принадлежность до начала жизненного пути.

ПРИВЯЗКА АТРИБУТОВ, ЧЕРТ И НАВЫКОВ

После прохождения Жизненного пути вы добавляете своему персонажу Атрибуты и Черты и определяете итоговые Навыки и бонусы Навыков персонажа. Детальная информация и правила прохождения этого шага - начиная с.59.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Заключительный шаг при создании персонажа - сбор всего вместе: описания персонажа, личных качеств, истории и других деталей - определение доступности Транспортного Средства (ТС), приобретение персонального оборудования (с.131), получение персонажем звания (если необходимо) и т.д. Как только вы с этим закончите, ваш персонаж готов к игре!

На некоторых из этих деталей внимание можно не заострять первые одну-две игры. Некоторые игроки предпочитают предоставить право своим персонажам "органично" развиваться по ходу игры. Например, игрок может не обдумывать персональные качества своего персонажа до начала игры, но столкновение в первой игре с офицером Гражданского Руководящего Корпуса может натолкнуть его на мысль, что его персонаж смутьян и нахал.

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Вашего персонажа формирует Жизненный путь. Путем выбора и следования инструкциям каждого выбора вы проводите своего персонажа через детство, школьные годы и начало карьеры. Движение по Жизненному пути не только создаёт вашего персонажа, но и позволяет вам проследить за формированием личной истории персонажа.

Жизненный путь разбит на 4 действия, которые отражают различные этапы жизни вашего персонажа: Раннее детство (Действие 1), Взросление (Действие 2), Высшее образование (Действие 3) и Настоящая жизнь (Действие 4). Каждое действие содержит несколько различных путей, которые представляют собой специфичные типы воспитания, образования и т.д. Например, в действии Высшее образование вы можете выбрать Университетский путь или предпочесть Военную Академию. Специфические Жизненные пути представлены на с.33.

В основном вы просто выберите путь вашего персонажа в каждом действии и последуете инструкциям этого пути; исключения приводятся в тексте. Различные пути позволяют вашему персонажу обрести Навыки, Черты и другие характеристики, основанные на той жизни, которую он/она вели в данном действии.

СЛЕДОВАНИЕ ПУТИ

В любое время, следуя пути, ваш персонаж могут получить Навыки и Черты (с.23), или путь может повлиять на Атрибуты персонажа (описано ниже). Каждый путь также занимает какое-то время, что влияет на возраст вашего персонажа (с.59). Вдобавок события (с.24) могут быть такими закрученными, что могут привести к изменению характера жизни вашего персонажа.

Разобрав эффекты пути вашего персонажа, у вас появится выбор из нескольких путей, которым вы можете следовать (вы можете выбрать лишь один из этих путей). Этот выбор приводится под заголовком *Следующий путь* в каждом описании пути. Действия жизни, которым последует персонаж, выбрав этот путь, приводятся после имени пути в круглых скобках.

Следующий путь не предоставляет сведения об ограничениях пути, которые выпадут на долю вашего персонажа. Ограничения пути могут оказаться результатом некоторых событий или принадлежности вашего персонажа (см. с.26). Это особенно касается персонажей Кланов, следующих особому набору правил Жизненного пути; ограничения на пути Кланов приводятся в каждом действии под заголовком *Персонажи Кланов*.

Некоторые пути требуют записей, называемых *предпосылки*. В большинстве случаев предпосылки - это определённая принадлежность, хотя некоторые пути требуют от персонажа наличия некоторых черт или их отсутствия, чтобы вступить на них. Предпосылки для каждого пути показаны ниже наименования пути *курсивом*.

Подпуть

Некоторые пути включают в себя несколько *подпутей*, представляющих собой дополнение или освещающих сомнительные моменты на пути. В большинстве случаев подпути действуют как варианты основного пути. Некоторые подпути предопределены; персонажи должны пройти их после прохождения основного пути (как показано под заголовком *Следующий путь*). Другие подпути доступны по выбору и могут быть пройдены, если игрок пожелает. Подобно путям, подпути часто опираются на предпосылки.

Любой подпуть, описанный как "часть прохождения" под заголовком *Следующий путь* может быть пройден сразу же после этого пути или подпути, без перемещения к следующему действию. С другой стороны, если персонаж возвратился на путь к последней точке, он/она могут пройти подпуть при последующем прохождении (см. *Повтор пути*, с.25).

Пределы пути

Игровые персонажи, желающие накопить карьерный опыт по ходу игры, не могут этого сделать, не пройдя Жизненный путь. Т.о., ваш персонаж должен пройти определённое количество путей до начала игры. Любой персонаж проходит один из путей Раннего детства и один из путей Взросления. После этого персонаж дополнительно проходит 6 путей, любая комбинация действий Высшего образования и Настоящая жизнь (что определяется его/её принадлежностью и предпосылками каждого пути).

Предопределённые подпути, такие как военная Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT) и Университетские Звания, не считаются отдельными путями по этому правилу. Однако выбираемые подпути, такие как военная Специальная Подготовка и Университетские Дисциплины, считаются отдельными. Если статус пути неясен, гейм-мастер самостоятельно определяет, какой из специфичных подпутей считать предопределённым, а какой - выбираемым, основываясь на пути и способностях персонажа.

Персонаж может превысить необходимый лимит с разрешения гейм-мастера, но гейм-мастер должен помнить, что продолжительная карьера сильно увеличивает навыки персонажа (и без того стареющего). Перед просьбой об этом игроки должны помнить, что увеличение Жизненного пути очень опасно для бездельников (см. *Повтор пути*, с.25). Лишь только те, кто играет закалённым ветераном, могут пропустить обязательные дополнительные туры, благополучно сохранив персонажа. Есть уйма времени, чтобы стать закалённым ветераном по ходу игры!

АТРИБУТЫ И ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Жизнь персонажа может привести к серьёзным изменениям в его физическом, умственном и эмоциональном развитии. Жизненный путь отражает это путём изменения *минимумов* и *пороговых значений* Атрибута персонажа. Эти влияния на приобретённые и уже имеющиеся Атрибуты - набор чисел, представляющих собой основные физические и умственные способности, общее благосостояние и социальное положение (более детальную информацию об Атрибутах и их использовании см. на с.54). Игроки могут отслеживать минимумы и пороговые значения Атрибутов на *Воркшите Созданного Персонажа*, список которых приводится в конце книги (с.218).

Минимумы Атрибута

Некоторые пути, чтобы вступить на них, требуют от игрока некоторого определённого уровня Атрибута: например, путь Знать (Действие Раннее Детство). Т.к. персонаж должен иметь благородное происхождение, чтобы вступить на этот путь, то путь требует минимум Атрибута Социальное Положение от 5. Когда требуемый специфический Атрибут появляется в процессе создания персонажа несколько позднее, игрок, который выбрал для своего персонажа этот путь, должен будет иметь минимальное значение 5 для Атрибута Социальное Происхождение, чтобы отразить благородное происхождение своего персонажа.

Все Атрибуты начинают с минимального значения 2, кроме Социального Положения, имеющего начальный минимум 1. Этот минимум может быть увеличен принадлежностью персонажа и его Жизненным путём. Пользуйтесь наивысшим минимумом, приведенным для этого Атрибута; если последующий путь приводит к минимуму меньшему, чем у вас уже имеется, проигнорируйте это. Исключение из этого правила - минимум Социального Положения для персонажей Клана; см. с.32.

Минимумы Атрибута никогда не могут быть ниже 1 или выше 8. Также минимумы Атрибута могут применяться лишь в ходе создания персонажа. После начала игры эти минимумы к делу не относятся.

Пороговые значения Атрибута

Жизнь вашего персонажа в подавляющем большинстве случаев определяется Атрибутами. Хотя вы можете выбирать значения специфичных Атрибутов, на их стоимость могут повлиять пороговые значения Атрибутов, приведённые в Жизненном пути. Большее пороговое значение делает проще получение высокого значения Атрибута, в то время как меньшее значение осложняет получение высокого значения Атрибута. Все Атрибуты начинаются с пороговым значением 6, кроме Лимита, имеющего сначала пороговое значение 8.

Жизненный путь и события укажут вам на уменьшении/увеличении порогового значения Атрибута путём указания аббревиатуры Атрибута и положительного/отрицательного модификатора. Например, если вашему персонажу на первом пути указывается STR +1 и BOD -1, это значит, что пороговое значение Силы персонажа нужно увеличить на 1 пункт (до 7) и уменьшить пороговое значение Телосложения на 1 пункт (до 5). Эти модификаторы не применяются напрямую к значению Атрибута; на самом же деле эти увеличения/уменьшения числа пунктов дают вам представление о ценности значения того или иного Атрибута (см. *Привязка Атрибутов, Черт и Навыков*, с.54).

Пороговое значение Атрибута не может быть ниже 2 или выше 10. Все модификаторы, выводящие значения за указанные пределы, нужно проигнорировать.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ЧЕРТ

Черты представляют собой особые умения персонажа или его недостатки, дополняющие Атрибуты и Навыки, такие как Одинаковое Владение Обеими Руками или Плохой Слух. Черты персонажа не носят оттенка привлекательности или мощи; Черты просто добавляют изюминку персонажу, дополняя его/её Навыки и Атрибуты.

Персонажи получают большинство Черт на Жизненном пути, хотя игроки могут добавить или отказаться от некоторых из них. Полный список Черт и их проявления приводится на с.78.

Некоторые Жизненные пути наделяют персонажа положительными или отрицательными Чертами, вызванные теми или иными обстоятельствами пути и событий. Если у персонажа уже имеется такая Черта, игрок обычно отказывается от него. Если же Черта имеет переменный уровень (см. ниже), или если персонаж стоит перед выбором Черт (например, Контакт или Враг), игрок может выбрать новую Черту или повысить уровень одной из существующих.

Чаще всего получение персонажем Черт в ходе Жизненного пути ничего ему не стоит. Игроки могут приобрести дополнительные Черты, когда привязываются Атрибуты, Черты и Навыки.

Переменный уровень Черт

Многие Черты имеют несколько уровней. Например, персонаж может иметь Черту Обширные Связи уровня от 1 до 3 (см. с.89). Изменение уровней Черт имеет свою цену или значение. Например, три уровня Обширных Связей стоят 2, 4 и 6 пунктов соответственно.

Когда на Жизненном пути приобретается переменная Черта, персонаж получает эту Черту наименьшего уровня, если на пути не указано иное. Если персонаж получает Черту, которой он/она уже обладает, уровень Черты повышается на 1. Например, персонаж, уже имеющий Обширные Связи ценностью в 2 и получив его вновь, обладает Обширными Связями ценностью в 4.

Многоуровневость приводится в круглых скобках: например, Богатство (2). В этом случае персонаж получает Черту Богатство начального уровня 2, или увеличивает его на 2, если у него уже имеется такая Черта. Любое дополнительное увеличение сверх наивысшего уровня не подсчитывается до тех пор, пока Черта не будет превышена дважды. В этом случае персонаж вновь получает эту Черту, начав с наименьшего уровня.

Ранг

Эта специальная Черта представляет собой военное звание персонажа и указывается в Жизненном пути как Повышение или Понижение. Повышение повышает персонажа в звании, а Понижение - соответственно, понижает. Звание персонажа не может быть выше уровня 10 или ниже уровня 1.

Эта Черта персонажа - Ранг - начинается с вербовки на военную службу (в отличие от офицера; см. описание Черты Ранг, с.85). Если персонаж комиссуется (имея Черту Полномочие), его/её звание падает до 1 (если не указано иначе), но это говорит о том, что персонаж теперь имеет младшее офицерское звание.

Противоположные Черты

Некоторые черты диаметрально противоположны друг другу. Например, Жизненный путь может одарить угнетаемого бедностью персонажа Чертой Богатство. Получив когда-либо Черту, исключающую другую Черту, обе Черты отменяют друг друга. Персонаж с Чертой Бедность, получив Черту Богатство, не становится богатым, а всего лишь теряет Черту Бедность. Если персонажу позднее на Жизненном пути вновь выпадает Черта Богатство, только тогда он и получает её.

Если персонаж получает противоположную Черту с переменным уровнем, уменьшите уровень противоположной черты на 1. Например, если персонаж имеет Богатство (2) и на Жизненном пути ему выпадает Черта Бедность, его Богатство уменьшается до 1.

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

В ходе своего Жизненного пути, персонаж может овладеть множеством Навыков, которые представляют собой области специальных знаний и/или умений. Типы Навыков и уровни сноровки персонажа зависят от вашего выбора и случайных событий на пути вашего персонажа. Полный список Навыков с их расшифровкой приводятся в главе *Навыки*, начиная со с.95.

Все персонажи начинают с Навыками Язык и Восприятие, как описано в Действии 1 Жизненного пути (с.33).

Выбор игроков за своих персонажей в ходе их Жизненного пути наряду с событиями Жизненного пути приведут к некоторому балансу Навыков персонажа. После прохождения Жизненного пути игрок может добавить несколько дополнительных Навыков, окончательно формируя своего персонажа.

Когда на пути попадается Навык, число за ним указывает на очки Навыка, заработав которые персонаж улучшает свой Навык. Отрицательное число уменьшает очки данного Навыка, минимум до 1, как при получении этого Навыка. Если путь награждает вас очками, относимыми к "любому Навыку", игрок может добавить эти очки к любому уже имеющемуся Навыку персонажа, но не к новому. После завершения Жизненного пути игрок суммирует общее количество очков, полученное каждым из Навыков, и находит бонус Навыка, используя таблицу Skill Points (с.57).

Число очков Навыка, полученных в ходе Жизненного пути, не надо путать с бонусами Навыка, полученными за улучшение Навыка (см *Воркшит Созданного Персонажа*, с.218).

БОНУСЫ НАВЫКА

Бонусы Навыка представляют собой степень умений персонажа для определённого Навыка. Это число применяется к результату броска при любой Проверке Действия, требующегося для данного Навыка.

Сначала бонус Навыка составляет +0. Даже слабый Навык всё же лучше, чем его отсутствие (см. *Использование отсутствующего Навыка*, с.16). как и умения персонажа, бонусы тоже могут увеличиваться. Персонажи могут иметь наивысший бонус Навыка +10, хотя некоторые начинающие персонажи могут иметь уже половину этого бонуса.

СУБНАВЫКИ

Некоторые Навыки в действительности представляют собой группу взаимосвязанных субнавыков. Например, персонаж не может иметь просто Навык Техники, но может обладать его составляющими: Техника/Электроника, Техника/Лазеры и т.д.

Некоторые Навыки имеют определённые субнавыки, другие целиком и полностью зависят от желаний игрока и гейм-мастера. Например, Навык Искусства охватывает все виды артистического выражения, от рисования красками до лепки скульптур при нулевой гравитации. Нельзя отразить все возможности в Списке Навыков (с.58) , т.к. их просто очень много. На практике лишь игрок (или Жизненный путь) может определить, какие именно из субнавыков Искусства (или один из них) будет иметь персонаж. Каждый Навык, состоящий из субнавыков, указывается в отдельном описании Навыков (начиная со с.95) и помечен звёздочкой (*) в Списке Навыков.

В игре каждый субнавык считается отдельным Навыком. Например, если ваш персонаж имеет субнавыки Техника/Электроника и Техника/Лазеры, он/она использует и улучшает каждый из них по отдельности.

На Жизненном пути некоторые субнавыки приводятся как *принадлежность*. Эти Навыки связаны с принадлежностью персонажа (см. с.26). Например, персонаж из Конфедерации Капеллы, имея Навык Академия/История Принадлежности, в действительности имеет Навык Академия/История Конфедерации Капеллы. Если персонаж получил Язык/Принадлежность, этот Навык может представлять собой всё основные или вторичные языки, которые используются в областях принадлежности персонажа.

Для субнавыков, приводимых как *Любые*, игрок может выбрать любой субнавык, соответствующий принадлежности персонажа и его подоплёкам. Например, для персонажа, получившего Навык Интерес/Любой, можно выбрать Интерес/Пеший Туризм или, возможно, Интерес/Научная фантастика. Вы можете добавить эти очки Навыков к любому субнавыку такого же типа, которые персонаж уже имеет или получить совершенно новый субнавык. Например, игрок, имея Интерес/Пеший Туризм, получил ещё один субнавык Интерес/Любой, может или добавить очки Навыка к уже имеющемуся Навыку Продолжительных прогулок или использовать их для получения нового Навыка Интереса.

Профессиональные сферы

Некоторые профессии приводят к определённым навыкам. В *MW3* эти навыки выделены в набор Навыков в *профессиональных сферах*. Каждая область представлена несколькими Навыками, связанных с отдельными профессиями. Наиболее общие сферы персонажей в *MechWarrior*'е показаны начиная со с.52.

Сферы, используемые в Жизненном пути, упрощённо связаны с Навыками. Например, Навык Основной Подготовки, когда-либо полученный персонажем, описывается скорее как Сфера Основной Подготовки, нежели Навык Основной Подготовки. Когда на Жизненном пути встречается эта награда, персонаж получает 3 очка Навыка на каждый Навык в этой области. Персонаж получает эти очки всякий раз, получая такую награду, даже если персонаж повторяет путь.

СОБЫТИЯ

Все растут. Многие дети 31-го века растут на улицах. Но сколько из них станут наёмниками и научатся водить танк?

Какие-то необыкновенные *события* могут сделать историю любого персонажа уникальной и послужить причиной возникновения необычных навыков и черт, которые нельзя получить в результате стандартного Жизненного пути. В каждом пути приводится таблица специальных событий, вызванных сопутствующими обстоятельствами, которые обогащают историю персонажа на каждом этапе его пути.

В отличие от других областей создания персонажа, события определяются случайно путём броска 2D6 (это бросок не является бесконечным). От вашего персонажа требуется единственный бросок по таблице событий для выбора пути или подпути. Если выбран подпуть, воспользуйтесь таблицей событий для основного пути, частью которого является подпуть. Если ваш персонаж много раз попадает на один и тот же путь, следуйте специальным правилам повторения путей (см. *Повтор пути*, с.25).

Броски

В случае результат 12 (шесть дубль) вы можете выбрать любое событие в таблице (если у вашего персонажа хорошие шансы) или сделать бросок дважды для двух случайных событий (если вы предпочитаете множество случайных шансов). Если вы выбрали двойной бросок и вновь выбросили 12, проигнорируйте этот результат и бросайте снова до тех пор, пока результат не будет отличным от 12.

Выборы событий

Генерация случайных событий в процессе создания персонажа добавляет элемент необычного. Это может привести к забавным поворотам в жизни вашего персонажа, может привести и к неприятным или несчастливым событиям, так или иначе гарантируя добавление интересных особенностей. Однако, если игроки и гейм-мастер согласны, вы можете несколько снизить или вообще исключить элемент случайности в событиях.

Наиболее экстремальный выбор - отказ от событий в процессе создания персонажа. Однако это не означает, что в бросках для событий игнорируются лишь негативные их стороны; игроки должны либо использовать события для своих персонажей, либо совершенно о них забыть.

С другой стороны, развлекающиеся игроки могут следовать раскрывающимся возможностям по своему вкусу. Если игрок придерживается определённой истории для своего персонажа, он может отыгрывать событие, не подходящее для другого события, созданного игроком, который следует тем же путём. Это требует некоторых дополнительных усилий, но может оказаться очень полезным.

Новый персонаж Линды, Делила Морган, собирается стать начитанным техником по компьютерам, которому по лечу любая проблема. У Линды очень интересная идея о том, как сделать для её персонажа то, что она задумала. Начав с пути Ферма (с.34) Действия 1, Линда выбросила 8 по таблице событий: "Всегда знает, как исправить трактор". Это дало Делиле Естественную Способность с Навыком Техника/ICE, которое даёт превосходную возможность, как она помнит. Продвигаясь к Высшей Школе (с.38), она выбросила 7: "Местная знаменитость в спорте". Это совсем не отвечает её представлению о персонаже, но гейм-мастер предоставляет ей шанс изменить данное событие в соответствии с её замыслами. Она решила поступить так: "Победа в местном соревновании произведений: Компьютеры +1, Искусство/Создание Произведений +2". Это событие является комбинацией одного из необходимых полезных Навыков (+1) и одного из вторичных Навыков (+2), и удовлетворяет действию и создаваемому персонажу, что позволил гейм-мастер.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИМИТА НА ЖИЗНЕННОМ ПУТИ

Т.к. любой играющий персонаж - явление уникальное, игроки иногда по ходу Жизненного пути захотят обойти стандартные правила. Воспользуйтесь следующими специальными правилами Лимита, когда ваш персонаж захочет сделать что-то такое, что технически не позволяет Жизненный путь, или когда кости ложатся против вас.

Лимит и Ограничения пути

Иногда персонаж вступает на путь благодаря чистой удаче, даже если у него нет соответствующих предпосылок. Однако, чтобы сделать это, персонаж должен "воспользоваться" некоторой удачей. Вы можете проигнорировать все предпосылки любого пути, или встать на путь, не указанный в вашем выборе *Следующего пути*, следуя нижеописанной процедуре.

Во-первых, и что очень важно, придумайте историю о том, как ваш персонаж обошёл предпосылки. Известите об этом гейм-мастера и запишите это в историю вашего персонажа. Например, если ваш персонаж вырос на улице, но вы хотите определить её прямо в военную школу, вам нужно продумать, как она смогла это сделать, ведь путь Военная Школа требует одного из путей: Белый Воротничок или Знать. Вы можете придумать, будто ваш персонаж дружил с местным наёмником, который закончил ту самую школу, в которую вы хотите попасть. Он заметил в вашем персонаже потенциал и помог ей поступить туда.

Гейм-мастер совершенно свободен в принятии вашей идеи или в её отказе; не все концепции лежат в основе его кампании или не заметны на первый взгляд. Например, будет очень трудно (если вообще возможно) объяснить внезапное появление мальчишки из Белых Воротничков Внутренней Сферы в сибко вернорождённых.

После объяснения всех уловок и обходных путей предпосылок вашего персонажа, вы должны за это заплатить. Применение удачи вашего персонажа уменьшает пороговое значение его/её Лимита на 1. Учтите, что никакой Атрибут не может быть меньше 2. Следовательно, если пороговое значение Лимита персонажа уже 2, игрок не может воспользоваться этим правилом.

Лимит и события

Иногда происходят события, которые не приносят вашему персонажу опыта. В большинстве случаев это негативные события; но и позитивные события иногда могут быть неудовлетворительными, всё зависит от основ персонажа.

После броска кубиков для события вы можете увеличить/уменьшить результат броска на 1, или перебросить, если используете Лимит в ходе игры (см. *Лимит*, с18). Такой выбор позволяет вам избежать катастроф или острых углов, вызвав положительное событие. Т.к. ваш персонаж ещё пока не имеет Атрибут Лимит, такой выбор уменьшит пороговое значение Лимита персонажа на 1. В отличие от хода игры, персонаж не может выбрать использование Лимита до броска события. Как в случае Лимита для избежания предпосылок, игрок не может использовать это специальное правило, если пороговое значение Лимита его/её персонажа 2.

ПОВТОР ПУТИ

Персонажи могут повторить пути и подпути, всякий раз, когда опция *Следующий путь* позволяет это. Повтор пути или подпути увеличивает предельное число путей персонажа. Если повторяемый путь - подпуть, персонаж должен пропустить основной путь и идти прямо к одному из подпутей (учитывая предпосылки подпути). Например, если персонаж, уже прошедший путь Университет и основной подпуть Науки, вновь возвращается на путь Университет, то этот персонаж сразу же перемещается к другому основному подпути или к Медицинскому или Сферы применения наук подпути.

Модификаторы к минимумам и пороговым значениям Атрибутов персонажа применяются только когда персонаж идёт этим путём или подпутём первый раз; игнорируйте их при следующих проходах. Соответственно, Черты, полученные на пути или подпути, появляются у вас тоже только один раз, даже если персонаж проходит этот путь несколько раз. Черты, полученные в ходе событий, являются исключением из этого правила.

С другой стороны, персонаж, повторяющий путь или подпуть, получает очки Навыка этого пути или подпути. Также если персонаж, повторяющий путь или подпуть, где он награждается сферой деятельности, получает дополнительные +3 очка Навыка ко всем Навыкам, лежащим в этой сфере деятельности.

События и Повтор пути

Множество прохождений некоторых путей может дать персонажу превосходные Навыки, но повторяющиеся раз за разом проходы таят в себе опасность. Второе прохождение пути или подпути изменяет результат броска события на -1. Третий проход изменяет его на -2., четвёртый - на -3 и т.д. (если изменённый результат броска события получается 1 или меньше, рассматривайте его как результат 2). Т.к. низкие результаты приводят к плохим событиям, множество повторяющихся прохождений повышает степень риска и неудачи.

Это правило не применимо к подпутям, которые сразу же следуют за путём или другим подпутём, т.к. они считаются неотъемлемой частью этих путей. Модификатор применяется только если персонаж возвратился на путь или подпуть после того, как покинул его.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

Вселенная *BattleTech* огромна, имеет длинную историю. Её население занимает обширные территории, охватывая сотни миров и тысячи культур. В *MW3* персонаж рождается или появляется в одной из областей множества принадлежностей, которая очень сильно влияет на развитие персонажа.

Эта секция описывает большинство видных и сильных областей принадлежности во вселенной *BattleTech*, включая подоплёку и материал для создания персонажа. Игроки могут найти полезную информацию, прочитав *Краткую историю Внутренней Сферы* (с.159) до прочтения этого материала; этот исторический обзор поможет понять каждую из принадлежностей как часть огромной вселенной *BattleTech*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Каждый игрок должен выбрать принадлежность своего персонажа в начале создания персонажа. Гейм-мастер может сузить выбор принадлежности на основе выбранной кампании. Например, персонажи Клана могут не вписаться в кампанию для Внутренней Сферы.

Описание каждой принадлежности начинается с её краткого обзора, который позволит вам почувствовать её историю и культуру (см. также цветные иллюстрации к каждой принадлежности). Эта информация поможет вам правильно выбрать принадлежность вашего персонажа.

Секция *Игровой материал* для каждой принадлежности включает в себя всё то, что для вашего персонажа принесёт та или иная принадлежность, вроде бонуса очков Навыка, Черты и другая информация типа ограничений пути, по которому последует персонаж. Помните, что игровые персонажи получают приведённые бонус Навыков, Черты и т.д. исключительно из-за своей индивидуальности. В каждой принадлежности вовсе не обязательно применять их к любому мужчине, женщине или ребёнку.

СИНДИКАТ ДРАКОНОВ (ДОМ КУРИТЫ)

Первая полномасштабная межзвёздная операция произошла в 2303 году, и это в конечном итоге привело к созданию в 2319 году Синдиката Драконов. В отличие от других наций Внутренней Сферы, которые сформировались из уже устоявшихся альянсов планет, Синдикат Драконов обязан своим рождением лишь одному миру и упорству одного человека: Широ Курите. Хотя Широ использовал - когда это было ему на руку - политические увёртки, Синдикат он построил в основном мечом. Восходившая к древнему японскому кодексу *бусидо* (путь воина) и строго следовавшая ему, пропагандируемая Широ философия раздвинула границы империи. На сегодняшний день, спустя 700 лет после своего основания, Синдикат Драконов поразительно напоминает Японию эпохи сёгунов, когда *даймё* - правители - правят областями и военными округами, а их самураи - в основном МехВоины - воспринимают каждое их слово как закон. С низов общества до его верхушки все действуют во славу Синдиката Дракона и правящего Дома Куриты.

В целях жёсткого контроля общества Дом Куриты воплотил в жизнь строгую социальную иерархию: знать, воины, средний класс, рабочие и непроизводительная часть населения. Поскольку его правители делают сильный акцент на управлении жизнью своих граждан и их направлению, государство страдает от прискорбного недостатка формального образования, исключая военную область, которая может похвастаться несколькими школами, входящими в разряд лучших во Внутренней Сфере. Подавляющее большинство граждан Синдиката - неграмотные. Однако есть и положительная сторона - богатые устные традиции, передающие вековые знания.

Т.к. большинство граждан Синдиката верят в своё врождённое превосходство и рассматривают другие общества и правительства как разлагающиеся, они уважают другие страны лишь как врагов. Исторически так сложилось, что соседние Федеративные Солнца и Альянс Лиры - принципиальные противники Синдиката. Синдикат поддерживает нечастые контакты с Лигой Свободных Миров и Конфедерацией Капеллы, и эти отношения расценивают как обоюдное презрение, если вообще не лёгкая вражда.

Последние несколько десятилетий несколько изменили 700-летнее статус-кво в Синдикате. Некоторые реформы, проводимые нынешним Координатором, Теодором Куритой, несколько размыли жёсткое социальное деление общества, в попытке нащупать контакт с другими Великими Домами. Представители преступного мира - якудза - также сильно увеличили свою активность и пополнили свои ряды. Многие из них изменили отношение к Координатору после его усилий, направленных на изгнание Кланов и возвращения завоёванных ими миров. Однако некоторые шишки Синдиката не приветствуют эти изменения в обществе и стремятся вернуться на традиционный путь. Они создали секретное общество, известное как Чёрные Драконы, и делают всё, чтобы остановить проводимые реформы.

Игровой материал

Основной язык: Японский

Вторичные языки: Шведояп, Арабский, Английский

Бонусы Навыков: Искусство/Устные Традиции +3, Боевые Искусства/Каратэ +2, выбор одного: Жезлы +1, Стрельба Из Лука +1 или Метательное Оружие +2.

Бонусы Черт: Причуды/Ксенофобия; Черты Сопротивление Боли и Чувство Боя стоят каждая на 1 пункт персонажа меньше, чем обычно (2 и 3 пункта соответственно), т.к. большинство персонажей Синдиката высоко дисциплинированные.

Ограничения пути: Персонажи Синдиката Драконов не могут вступить на путь Высшей Школы. Ребёнок из рабочей семьи - частое явление в Синдикате; если персонаж не смог приобрести какую-нибудь квалификацию на любом из путей Действия 2 или Действия 3, он может идти к Действию 4 и стать рабочим, выбрав Гражданскую Работу и игнорируя приведённые предпосылки.

ФЕДЕРАТИВНЫЕ СОЛНЦА (ДОМ ДЭВИОНА)

Многие историки осуждают Федеративные Солнца за их исключительную военную мощь и разжигание наиболее сильных войн в истории человечества начиная с 24-го века. Однако те, кто акцентирует внимание лишь на их агрессивности в недавнем прошлом, не сможет увидеть настоящую природу этого могучего государства.

Сформированные с подписанием Пакта Круциса в 2317 году, Федеративные Солнца с самого начала были против медленного, но верного расширения Терранской Гегемонии. Однако первой вызов Федеративным Солнцам бросила Конфедерация Капеллы. Длительная агрессия Конфедерации, включая вмешательство катастрофичную для Солнц гражданскую войну 26-го века, послужило основанием для возникновения ненависти между двумя нациями. Многие граждане Федеративных Солнц питают ненависть ещё к одному соседу - Синдикату Драконов, хотя эта ненависть возникла совсем недавно - из-за Резни на Кентаресе.

Федеративные Солнца особенно выделяются в 31-м веке. Политическое и экономическое равновесие в Солнцах и экономическая мощь Содружества Лиры, которые вместе сформировали Федеративное Содружество, представляли довольно большую опасность для многих - особенно, когда Принц Хэнс Дэвион значительно расширил свои владения в ходе 4-й Наследной Войны, что совпало с возникновением Федеративного Содружества. В течение 30 лет своего существования это мега-государство имело значительное влияние. Но оказалось, что это лишь карточный домик, который легко развалился. Архонтесса Катрина Штайнер-Дэвион в 3057 году вывела из состава Содружества своё государство, переименовав его в Альянс Лиры, потребовав несколькими годами позднее трон Федеративных Солнц. С лидером, которого многие граждане считают узурпатором, напряжённость в обществе значительно повысилась, а отношения с бывшими союзниками Лиры значительно охладели. Большинство в Федеративных Солнцах считают лишь героя войны Виктора Штайнер-Дэвиона, бывшего правителя Федеративного Содружества и известного своими победами над Кланами, настоящим правителем в изгнании, и все они с нетерпением ждут его возвращения.

Вооружённые силы Федеративного Содружества известны своим высоким профессионализмом, многие сквозь пальцы смотрят на излишнюю личную свободу людей этого государства. Граждане Федеративных Солнц могут выбрать для себя любой путь, самоутверждение служит для них огромной наградой. Граждане групп миров, хоть и не обладают правом голоса, всё же могут подавать петиции о смещении несправедливого или некомпетентного правительства. Образование, предоставляемое институтами вроде Ново-Авалонского Института Наук, первоклассное и доступно для любого гражданина.

Игровой материал

Основной язык: Английский

Вторичные языки: Французский, Немецкий, Хинди, Русский

Бонусы Навыков: Протокол/Федеративные Солнца +1

Бонусы Черт: Пока военная служба не является обязательной для всех граждан Федеративных Солнц, знатные семьи частенько отправляют своих детей в одну из местных военных академий или в подготовительные школы. Любой персонаж с Социальным Положением 4 или выше может бесплатно выбрать или Естественную Способность/Стратегия, или Естественную Способность/Бюрократизм.

Ограничения пути: Никаких.

КОНФЕДЕРАЦИЯ КАПЕЛЛЫ (ДОМ ЛЯО)

Конфедерация Капеллы выжила лишь благодаря одному-единственному - своему народу. Граждане Конфедерации на первое место ставят служение своему народу, оставляя заботу о себе на втором месте; личные права зависят от нужд государства. Расцениваемая как репрессивная большинством других Наследных Государств и малая в политическом отношении, эта черта позволила нации Конфедерации выжить и процветать даже после того, как Федеративное Содружество втянуло их в 4-ю Наследную Войну. Как обычно, бедственная ситуация усилила сплочённость Конфедерации Капеллы.

В то время как запрещено критиковать государство или проводимую им политику, граждане Конфедерации могут наслаждаться большой свободой в своей личной жизни. Различные течения в религии и в философии здесь уживаются вместе намного гармоничнее, чем у любой другой нации. Расовая и сексуальная дискриминации практически отсутствуют. Для тех, кто не является воином или знатным по происхождению, существует система каст, служащее скорее качеством улучшения жизни, нежели строго определённое положение в обществе, как это имеет место в Кланах и в Синдикате Драконов. Людей поощряют к самоулучшению, они могут жениться на представителях более высоких каст, найти себе работу по своему вкусу. Единственное настоящее предубеждение в Конфедерации - благоволение к тем гражданам, которые подтверждают свою приверженность богатому культурному наследию. Наследие Конфедерации уходит своими корнями в глубь веков, гораздо дальше, чем у других Великих Домов, начало ему положило наследие народа Хан (китайцы) с древней Терры.

У Конфедерации налажены прочные отношения с Владением Канопус и Таурианским Конкордатом, с двумя государствами Периферии, вместе они недавно образовали Тройственный Альянс. Торговля, технологическая помощь и взаимная военная поддержка - краеугольные камни Альянса. Как контраст, лояльные капелланцы редко чувствуют к Федеративным Солнцам и к их правящему Дому Дэвиона что-нибудь кроме презрения, особенно после недавнего разорения Конфедерации в ходе 4-й Наследной Войны. Другие политические отношения колеблются где-то в пределах между двумя крайностями. Канцлер Сун-Цу Ляо в данныймомент предпринимает попытки по возврату крошечных миров Договора Св. Ива, которые отделились от Конфедерации 30 лет назад в правление тётки Сун-Цу, герцогини Кандэйс Ляо.

Игровой материал

Основной язык: Мандарин (Китайский)

Вторичные языки: Английский, Русский, Шотландско-Галльский, Хинди, Арабский

Минимумы Атрибутов: SOC 3 для граждан Конфедерации (см. *Бонусы Черт* ниже)

Бонусы Навыков: Военные Искусства/Кун фу +1, Язык/Любой Вторичный Язык в Конфедерации +1

Бонусы Черт: Капелланцы очень сильно верят в карму и в причуды судьбы и т.о. получают Исключительный Атрибут/Лимит. Игрок должен решить, обладает ли его персонаж гражданством: без гражданства (минимум SOC 3), персонаж имеет Черту Клеймо/Каста Рабов или не может приобретать (или получить в ходе событий) Черты: Владелец ТС, Богатство, Обширные Связи или Хорошая Оснащённость.

Ограничения пути: Следующие пути имеют дополнительную предпосылку для персонажей Конфедерации, имеющих гражданство: Военная Школа (Действие 2) и все пути Действия 3 плюс все пути Действия 4, кроме Бездельника (с.48). Дети рабочих - обычное явление для большинства путей в Конфедерации; если персонаж не получает квалификацию на любом из путей Действия 2 или Действия 3, он может перейти к Действию 4 и стать рабочим, выбрав Гражданскую Работу и игнорируя предпосылки.

ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ (ДОМ МАРИКА)

Федерация, возникшая чисто технически, а не действительным объединением народов, Лига Свободных Миров находится в стадии конфликта на всём протяжении своей истории. До недавних пор этот вулкан страстей очень ограничивал в Лиге разворачивание внутренних событий. Нынешний генерал-капитан, Томас Марик, с диктаторскими замашками, назначенный на этот пост "для преодоления кризиса", стремиться прибрать к своим рукам всю власть, явив всему миру истинную мощь своей нации.

Население Лиги ценят своё право свободного волеизъявления, ведущее к широкому восприятию различных культур и ценностей наряду с имеющимися искусствами и образованием. Лига стала домом для множества религий, но их влияние на общество в целом ограничено чрезвычайной прагматичностью населения Лиги, предпочитающих материальное духовному. Деловитость и преследование материальных целей, включая восстановление технологии, является стержнем жизни Лиги. Забавно, что хоть достижения Лиги в области медицины и отталкиваются от достижений эры Звёздной Лиги, социальна напряжённость привела к презрению к бионике и другим технологиям замены, особенно у нижнего слоя населения.

Наследные Войны расцветили отношения Лиги с соседями, хотя 3050-е годы несколько ослабили исторических врагов, Конфедерацию Капеллы и Альянс Лиры. До сих пор хорошими остаются отношения с государством Катрины Штайнер-Дэвион, недавние события охладили отношения с Конфедерацией Капеллы. В короткий срок после развала Федеративного Содружества и 4-й Наследной Войны Лига наладила отношения с Федеративными Солнцами. В 3057 году разразилась непродолжительная война между этими двумя государствами, это произошло после того, как Томас Марик узнал, что его единственный сын Джошуа умер несмотря на присмотр за ним врачей Дэвиона из Ново-Авалонского Института Наук.

Игровой материал

Основной язык: Английский

Вторичные языки: Испанский, Греческий, Румынский, Урду

Бонусы Навыков: Язык/Любой Вторичный Язык в ЛСМ +2, Искусство/Любое +1

Черты: Все персонажи ЛСМ, когда-либо получивших протезы или другие бионические имплантанты, получают Черту Клеймо, т.к. в Лиге широко распространены антибионические предубеждения.

АЛЬЯНС ЛИРЫ (ДОМ ШТАЙНЕРА)

Альянс Лиры, бывшее Содружество Лиры, никогда не считался сильным в военном отношении, но зато был силён в политике и в экономике. Хоть в основе управления лежит феодальная система (как в большинстве других Наследных Государств), Альянс нет так жёстко контролирует свои миры и их деловые интересы, в то же время поощряя процветание капиталистической экономики. Это, учитывая то, что территория Альянса включает в себя богатые и промышленно развитые миры, и делает Альянс экономической супердержавой почти с самого его основания.

Т.к. правительство варьируется от региона к региону - иногда даже от мира к миру - население Альянса Лиры обладает личной свободой в очень широких пределах. Очень свободно можно выражать свои политические и религиозные взгляды. Работа, торговля и обогащение являются основополагающими для большинства лиранцев, у которых власть, привилегии и престиж напрямую зависят от положения - скорее заработанного, чем заслуженного.

И хотя и осталась некоторая враждебность после 300 лет Наследных Войн, война с Кланами и её последствия изменили политические взгляды большинства в Альянсе. Усилиями архонтессы Катерины Штайнер-Дэвион (чаще именуемая Катриной) были решительно изменены отношения между Альянсом и некоторыми его соседями. Отношения же с давним противником - Лигой Свободных Миров - в данный момент весьма дружественные, в то же время отношения с Синдикатом Драконов остаются напряжёнными. Контакты с Конфедерацией Капеллы, никогда не оцениваемые Альянсом как высокие, в основном нейтральные, хотя могут меняться от переговоров к переговорам.

Отношения альянса с бывшим когда-то с ним в едином союзе государством - Федеративными Солнцами - остаются нелепыми. Поколение назад в Федеративном Содружестве, когда-то возникшим из лучших побуждений, встал ряд проблем, вызванных войной с Кланами, они больно ударивших по лиранцам и эта гибридная нация раскололась.

Архонтесса в конечном итоге вывела Альянс Лиры из Содружества, хотя половина Федеративных Солнц до сих пор отказывается формально признать выход Альянса из состава Содружества. Сейчас, когда архонтесса также заняла трон Федеративных Солнц, многие отношения в стадии непрерывного изменения. Многие лиранцы - особенно в неспокойной области Скаи - относятся к Федеративным Солнцам с разной степенью уважения - от презрения до ненависти; другие, вроде жителей Арк-Ройялского Защитного Кордона, считают ФС ценным союзником.

Игровой материал

Основной язык: Немецкий

Вторичные языки: Шотландско-Галльский, Итальянский, Шведский, Английский

Бонусы Навыков: Переговоры +2, Оценка +1

Черты: Легкомысленная жизнь широко распространена среди лиранцев, питающих отвращение к грязному делу сражений. Чтобы отобразить это, увеличьте значение Черт Робость и Боязнь Боя на единицу для тех персонажей Альянса, которые приобрели их после прохождения Жизненного пути.

Ограничения пути: Никаких. Персонажи Альянса, следующие пути Свободного Торговца, могут добавить модификатор +1 к своему броску события.

СВОБОДНАЯ РЕСПУБЛИКА РАСАЛХАГ

В середине 23-го века население Федеральных Республик Норвегия, Швеция и Финляндия, спасаясь от притеснений, эмигрировали на Расалхаг, далеко отстоящую от Терры планету. Хоть и завоеванные расширяющимся Синдикатом Драконов и веками управляемые этим государством, отчаянно отстаивавшие свою независимость расалхагцы сберегли свои обычаи и восстали против своих завоевателей при любой возможности.

Вскоре после 4-й Наследной Войны, в 3034 году, Хаакон Магнуссон провозгласил создание Свободной Республики Расалхаг, в этом его поддержал КомСтар. Содружество Лиры и Синдикат Драконов признали Республику и уступили им право наследования миров Расалхага в пределах их границ. Некоторые солдаты Синдиката воспротивились такому решению своих правителей и напали на новорождённую Республику, впоследствии нападение стали называть Войной Ронинов; Синдикат объявил их предателями и помог маленькой армии Республики защитить свой народ. Некоторые подразделения наёмников, нанятых в этот период, воспользовались преимуществом неграмотно оформленных контрактов или перестали выполнять свои обязательства по ним, закрепляя тем самым сильное антинаёмное чувство, остающееся до сих пор.

С приходом Кланов в 3050 году Расалхаг быстро пал. Штурмовики диких Кланов брали один мир за другим; ко времени подписания Кланами Токкайдского Перемирия в 3052 году Республика уменьшилась в размерах с 84 миров до 7 и КунгсАрм (армия Республики) сократилась с 206 полков до 26. Нынешний Выборный Принц-Регент, Кристиан Мансдоттер, значительно увеличил размер армии и уменьшил общую неприязнь к наёмникам, но он столкнулся с другой проблемой. Сдав Терру Слову Блейка в 30 58 году, КомСтар переместил свою оперативную базу в Расалхаг, заняв выгодный для обоих сторон ход. Но присутствие КомСтара - особенно его огромной армии, КомГвардии - послужило началом для вспышки анти-КомСтаровских настроений среди населения Расалхага, опасавшихся, что КомГвардия может в один прекрасный момент стать оккупантом.

Игровой материал

Основной язык: Шведский

Вторичные языки: Английский, Японский, Шведояп, Немецкий

Бонусы Навыков: Переговоры +1, Интересы/Любой +1

Бонусы Черт: Все персонажи СРР, когда-либо бывшие наёмниками, получают Черту Клеймо.

Ограничения пути: После войны с Кланами в Республике появилось очень много сирот; персонажи СРР не смогут пройти путь Улица в Действии 1; на самом деле они проходят путь Сирота из-за войны с Кланами.

ПЕРИФЕРИЯ

За пределами Внутренней Сферы расстилается бесконечная Периферия, традиционный дом неприкаянных душ, кого разыскивают Великие Дома. Периферия - граница галактики, где всё ещё ощущается дух первооткрывателей и разведчиков. Жизнь здесь полна нюансов; большое количество пиратских банд и мелкие бандитские владения процветают в этой почти не знающей закона области космоса. Значительно менее изведенная и менее населённая по сравнению с другими областями Внутренней Сферы, Периферия, тем не менее, играла важную роль в нескольких главных межзвёздных событиях, включая падение Звёздной Лиги.

Репутация Периферии как задворок и технически отсталого региона - правда лишь частично. И хотя в действительности здесь плохо развита индустрия и технология очень и очень далека от достижений Внутренней Сферы, здесь рассеяны высококультурные и технологически развитые регионы. Таурианский Конкордат хорошо известен своей превосходной системой образования и высокой образованностью, в то время как Владение Канопус демонстрирует наиболее прогрессивные взгляды на права человека в известном космосе.

Игровой персонаж с принадлежностью к Периферии может выбрать свой дом из приведённого ниже описания или может пожелать быть выходцем из множества народов Периферии или миров без принадлежности.

Таурианский Конкордат

Конкордат, большое государство со стабильной экономикой и с чёткой системой армии, больше всего напоминает властную Внутреннюю Сферу. Из всех государств Периферии Конкордат в отношениях с Внутренней Сферой выглядит наиболее представительно. И хотя его жители часто высмеиваются как жестокие и тупые, население Конкордата очень независимо и находчиво, и если что-то и есть параноидальное, то только не здесь.

Основной язык: Английский

Вторичные языки: Испанский, Французский

Пороговые значения Атрибутов: CHA -1, EDG +1

Бонусы Навыков: Переговоры +1, выберите что-нибудь одно: Пистолеты +1 или Винтовки +1

Бонусы Черт: Причуда/Упрямый
Ограничения пути: Никаких

Владение Канопус

Это вторая по величине нация Периферии, известное во Внутренней Сфере как место проведения каникул. Делая упор на туристической индустрии, Владение Канопуса угодит любой прихоти. У местного населения настроение довольно свободное, заслуженно принеся репутацию взбалмошных, открытых и гостеприимных людей. Это широко распространённое мнение принесло Канопусу похвальную славу защитника прав человека и других социальных направлений. Шагая в ногу с технологией и образованием, врачи Канопуса в некоторых областях достигли даже лучших результатов, чем во Внутренней Сфере.

Канопус с недавних пор усилил свои связи с Внутренней Сферой, значительно увеличив торговый оборот с Лигой Свободных Миров и образовав военный альянс с Конфедерацией Капеллы. Магистр Эмма Кентрелла надеется, что её народ наконец избавится от хищнических и воровских государств, находящихся на глубокой Периферии; вооружённые силы Канопуса, хоть и большие, но испытывают недостаток опыта и своих задач.

Основной язык: Английский
Вторичные языки: Испанский, Греческий, Румынский, Урду
Пороговые значения Атрибутов: EDG +1
Бонусы Навыков: Мудрость Улиц/Периферия +1, выберите что-нибудь одно: Быстрый Разговор +1, Первая Помощь +1 или Обольстительность +1
Черты: Приобретя звание офицера вооружённых сил Канопуса, персонажи с Чертой Полномочие не могут иметь Черту Звание уровня выше, чем Черта Богатство.
Бонусы Черт: Клеймо/Гедонизм
Ограничения пути: Военная служба приветствуется в Канопусе, т.о., персонажи должны выбрать или Военную Академию, или Вербовку На Военную Службу в Действии 3.

Окраинный Альянс

Зажатый между Федеративными Солнцами и Синдикатом Драконов, Окраинный Альянс выжил благодаря, в основном, своей сдержанности (и ещё благодаря огромной удаче). Бедное как государство, Альянс поколениями сражался за право быть. Будучи постоянной целью пиратов и бандитских королей, только аэрокосмические силы (при слабости всей остальной армии) и спасают Альянс от развала. Кочующие армии или истощённые наёмники очень высоко ценят планеты Альянса, эти спасительные приюты.

Основной язык: Английский
Вторичные языки: Японский, Французский
Пороговые значения Атрибутов: WIL -1, EDG +1
Бонусы Черт: Бедность, Переносимость Ускорения
Бонусы Навыков: Выживаемость +1, Попрошайничество +1, выберите что-нибудь одно: Винтовки +1, Склочность +1 или Первая Помощь +1
Ограничения пути: Для персонажей Альянса все пути Действия 3 длятся на один год больше, чем обычно.

Крошечное Государство или Независимый Мир

Огромное число маленьких федераций и независимых миров лежат на Периферии. Персонажи из этих областей в основном грубы и необразованны; будучи удалёнными от основных государств Периферии, эти государства не имеют организованной инфраструктуры производства или расширенного образования. Но эти персонажи Периферии находчивы и достаточно ловки, чтобы не так ощущались их недостатки.

Основной язык: Английский
Вторичные языки: Любые
Пороговые значения Атрибутов: CHA -1, EDG +1
Бонусы Навыков: Склочность +3, Выживаемость +1
Бонусы Черт: Бедность; Сопротивляемость Боли, Упрямство, 6-е Чувство (любая плата на 1 очко персонажа меньше)
Ограничения пути: Персонажи из крошечных государств или независимых миров Периферии не могут выбрать следующие пути: Подготовительная Школа или Военная Школа (Действие 2); Университет или Военная Академия (Действие 3); Аспирантура (Действие 4)

КЛАНЫ

Чтобы понять Кланы, нужно понять одну вещь: основная группа - воинская каста - правит ими и управляет всеми другими, которые им служат.

Воинская Каста

Рождённые вести за собой и устремлённые к победе - вот наилучшая характеристика воинской касты Кланов. Сформированные в неразберихе, последовавшей за Исходом генерала Александра Керенского и Гражданской Войной Исхода, членам Кланов было привито чувство неистребимой преданности их новым семьям и идеалам их основателя, Николая Керенского. С самого своего образования, находясь в условиях планет, бедных ресурсами, Кланы научились бережливости и целесообразности всего. На этих двух простых идеях и выросла культура Кланов.

Воины, будучи первыми среди пяти каст, составляющих общество Кланов, правят остальными. Они пронизаны чувством избранности, а вернорождённые - генетически спроектированные и выращенные в клонирующих машинах - считаются истинными детьми наследия Керенского. Только те воины , кто выращен в т.н. "железных матках", годятся для того, чтобы вести за собой. Вольнорождённые же - родившиеся естественным путём - постоянно высмеиваются и их презирают. Многие Кланы позволяют вольнорождённым воинам служить в войсках, но обычно только в ограниченных областях. Не взирая на их навыки или достижения, некоторые вольнорождённые заслужили уважение своих вернорождённых товарищей.

Широко распространённое предубеждение против вольнорождённых - одно из множества отношений, наиболее важных при клановском пути жизни. Хоть и являющиеся необходимым ресурсом, клансмен вне воинской касты считается даже ниже вольнорождённого воина. В добавок многие Кланы уже веками соперничают друг с другом, непрерывно нападая на своих противников. Члены двух основных политических фракций, Хранителей и Крестоносцев, сражаются за верховенство даже внутри отдельно взятого Клана. В заключение, все клансмены с младых ногтей приучены смотреть сверху вниз на "варваров" из Внутренней Сферы.

Воины Кланов начинают военную подготовку почти тогда же, когда начинают ходить и говорить. Практически изолированные от любых внешних воздействий, они легко преодолевают такой курс обучения, на который солдаты Внутренней Сферы тратят годы. И на самом деле, взяв на вооружение своё технологическое превосходство, Кланы завоевали сотни планет при своём вторжении во Внутреннюю Сферу. Однако, несмотря на своё внезапное появление и собственную веру, Клане не были неукротимы - оскорбительная правда для тех клансменов, кто так не считает.

Гражданские Касты

Народ Внутренней Сферы считает Кланы военизированным обществом, живущим для сражений и завоеваний. На самом же деле, хотя милитаризм - основа клановского пути жизни, воины кланов составляют менее 1% от общего населения. Остальные, не подходящие для воина или годные для тех, кто провалил воинскую подготовку, разделены на 4 гражданские касты. Работа этих каст рабочих, торговцев, учёных и техников позволяет функционировать обществу Кланов.

По стандартам Внутренней Сферы, население Кланов - второсортные граждане. Хотя люди и приняли военное правление в годы последовавшей Гражданской Войны Исхода, оно не во многом отличается от неофеодализма Внутренней Сферы. Гражданское население Кланов поддерживает военных до тех пор, пока военные защищают их. Те из гражданских, кто не принял эту систему, были изгнаны и они сформировали внекастовую группу, более известную как тёмная, или бандитская, каста.

Несмотря на огромные усилия гражданских, направленных на поддержку воинской касты, жизнь для гражданских - штука тяжёлая, в отличие от Внутренней Сферы. В действительности желание гражданских Клана улучшить свою жизнь - движущая сила, совпадающая с философией Кланов, толкающей воинскую касту на возвращение Внутренней Сферы, воспринимаемой ими как Рай. Однако гражданские Нова Котов и Призрачного Медведя увидели, что Внутренняя Сфера вовсе не рай, как они надеялись.

Игровой материал

Т.к. общество Кланов разительно отличается от Внутренней Сферы (см. *Кланы*, с.189), персонажи Кланов следуют несколько иным правилам создания персонажей, особенно это касается Жизненного пути.

Первый выбор, который должен сделать игрок, - кем является его персонаж, вернорождённым или вольнорождённым. Вернорождённые персонажи создаются по клановской программе воспитания истинных воинов, с использование искусственного оплодотворения и выращивания в искусственных матках. Впоследствии они либо станут, либо не станут воинами. Вольнорождённые персонажи рождаются естественным путём, и некоторые их них станут воинами. На самом же деле некоторые Кланы запрещают "вольнягам" достигать статуса воина.

Персонажи Кланов должны выбрать касту, что повлияет на все остальные аспекты создания персонажа: воинская каста, каста учёных, каста техников, каста торговцев, каста рабочих или тёмная (бандитская) каста. Вернорождённые персонажи должны выбрать воинскую касту.

Основной язык: Английский

Вторичные языки: Нет

Минимумы Атрибутов: Воин: SOC 6; Учёный: SOC 5; Техник: SOC 4; Торговец: SOC 3; Рабочий: SOC "; Бандит: SOC 1. Персонажи Кланов игнорируют модификаторы минимума Социального Положения на Жизненном пути, пока это не путь Клана; в этих случаях новый минимум применяется даже если он ниже, чем предыдущий минимум. Эти минимумы также служат максимумами: в конце Жизненного пути, Атрибут персонажа Клана Социальное Положение должен быть равен его минимуму Социального Положения.

Пороговые значения Атрибутов:

МехВоин: DEX +1, RFL +1

Элементал: STR +2, DEX -1, BOD +1

Пилот Истребителя: DEX +2, RFL +2, STR -1, BOD -1

Учёный: INT +1, STR -1

Техник: DEX +1, CHA -1

Торговец: CHA +1, BOD -1

Рабочий: BOD +1, INT -1

Черты: Персонажи Кланов не могут иметь Черт Землевладелец, Владелец ТС, Бедность или Богатство, кроме персонажей тёмной касты (см. *Выход из Клана* ниже).

Оборудование: Персонажи Кланов, действующие в границах общества Кланов, не имеют личного имущества. На практике же их Клан предоставляет всё соответствующее для его касты оборудование и передаёт его во владение им. Персонажи Кланов могут иметь любое соответствующее их Сферам деятельности и Навыкам оборудование (с разрешения гейм-мастера и следуя правилам *Оценки оборудования*, с.129). однако персонаж, покинувший его/её Клан, должен возвратить оборудование. Персонаж Клана, завершивший Жизненный путь вне Клана, приобретает оборудование по обычным правилам (см. *Выход из Клана* ниже).

Ограничения пути: Серьёзные ограничения на путь персонажа Клана оказывает его статус рождения и каста. Эти ограничения описаны в каждом Действии под заголовком *Персонажи Кланов*. Персонажи кланов, не соблюдающие этих ограничений клеймятся как члены тёмной касты (см. *Выход из Клана*).

Выбывание из подготовки: Любое событие, результатом которого становится выбывание из подготовки, означает, что персонаж провалил воинскую подготовку в результате своей ошибки или недостатка. Персонаж также может покинуть подготовку добровольно с теми же последствиями. Результаты очень зависят от статуса персонажа. Если персонаж выбывает из Детсада Вернорождённых, он/она переходит к Действию 2, путь Воспитанника Кланов. Если персонаж выбывает из Сибко (как вернорождённых, так и вольнорождённых), он/она получает Черту Клеймо/Воин-Неудачник и переходит к Действию 3 как гражданский Клана.

В любом случае, вольнорождённый персонаж восстанавливает свой оригинальный минимум Атрибута Социальное Положение и далее следует требованиям своей касты. Вернорождённый персонаж переводится в новую касту, на основании своих наклонностей, или же игрок может просто выбрать касту ниже и соответственно откорректировать минимум Социального Положения.

Выход из Клана: Такие клансмены "дефектные", вследствие попадания в тёмную касту. Персонаж, покинувший Клан в любой момент на Жизненном пути - выбрав путь, не взирая на правила ограничения пути, или в результате случайного события, - может далее стать персонажем Внутренней Сферы, следуя стандартным правилам, но минимум Атрибута персонажа Социальное Положение становится равным 1. В добавок он/она подвергается остракизму со стороны Клана и получает Черты Бедность и Клеймо/Бандитская Каста (2). Персонаж также теряет все следующие Черты, которые он имел на момент этого события: Звание, Полномочие, ТС, Изменение ТС, Хорошая Оснащённость или Обширные Связи. Персонаж может получить Черты Владелец ТС и Богатство, хотя они могут быть получены на Жизненном пути или приобретены позднее по стандартным правилам.

ДЕЙСТВИЕ 1: РАННЕЕ ДЕТСТВО

Первые годы жизненно важны в развитии персонажа. Это Действие может драматично повлиять на многие Атрибуты и Черты личности, а также на пути, даже обеспеченные основными Навыками. Очень важно то, что путь, выбранный в этом Действии, может оказать существенное влияние на те пути, которыми персонаж сможет последовать позднее.

Время: После прохождения этого Действия персонажу будет 10 лет.

Продолжение: После проследования по единственному пути в этом Действии, многие персонажи могут перейти к *Взрослению* (с.36). Некоторые принадлежности позволяют детям становиться рабочей силой после Действия 1; в этом случае переходите к Действию *Настоящая жизнь* (с.47). вы также можете завершить свой Жизненный путь здесь и играть своим персонажем как ребёнком, в таких случаях переходите к *Привязке Атрибутов, Черт и Навыков* (с.54).

Персонажи Кланов: Вернорождённые персонажи должны начать Действие 1 с Детсада Клана. Вольнорождённые персонажи начинают Жизненный путь, основываясь на своей касте: персонажи касты учёных и касты торговцев начинают путь Белого Воротничка, техник - Синего Воротничка, рабочий - Синего Воротничка или Фермы (по выбору игрока), а персонаж тёмной касты - путь Задворок, Фермы, Улицы или Синего Воротничка. Если вы пожелали, чтобы ваш персонаж стал вернорождённым воином, он должен начать Жизненный путь в одной из гражданских каст.

Свободные Навыки: Независимо от Жизненного пути,, все игровые персонажи автоматически получают 3 Очка Навыка (ОН), распределяемых по выбору игрока среди его основных и вторичных Навыков Языка принадлежности. Персонаж также получает 3 ОН к Языку/Английский (если игрок желает, все 6 ОН идут к Навыку Язык/Английский). Также все персонажи получают 2 ОН к Восприятию. Игроки могут улучшать все эти Навыки как обычно.

ЗАДВОРКИ

Родившись в сельской местности, вы очень выносливы, но грубы и неотёсанны. Ваши родители жили за счёт охоты и сбора плодов, вероятно, в удалённых областях Периферии или в плохо преуспевающем мире Внутренней Сферы.

Пороговые значения Атрибутов: STR +1, BOD +1, RFL +1, INT -1, CHA -1, SOC -1

Черты: Бедность

Навыки: Язык/Принадлежность -1, Попрошайничество +2, Выживаемость +1, выберите что-нибудь одно: Плавание +1, Бег +1 или Альпинизм +1

Следующий путь: Задворки (2), Ферма (2), Улица (2)

События Задворок:

2 Серьёзный несчастный случай на охоте [Выберите что-нибудь одно: BOD -1, Потеря Члена, Слабая Обучаемость]
3 Подхватил редкий вирус [Стеклянная Челюсть]
4 Несчастный случай на охоте [Выберите что-нибудь одно: Плохой Слух, Плохое Зрение, Непривлекательность]
5 Семья похищена бандитами; спаслись только вы [Мастер Побега +1, Скрытность +1, Враг]
6 Уделяете время хобби [Интерес/Любой +1]
7 Очень рано познакомились с оружием [Винтовки +1]
8 У родной планеты токсичная атмосфера [Сопротивляемость Яду]
9 Прирождённый охотник [Естественная Способность/Следопыт]
10 В одиночку выследил волка и снял с него шкуру [Хорошая Репутация, Отвага]
11 Взят на воспитание зажиточными родственниками [SOC +2, Богатство (2), можно выбрать Высшую Школу как следующий путь]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

СИНИЙ ВОРОТНИЧОК

Твоя семья работает в промышленном объединении, вероятно, на фабрике оружия или на горнодобывающем предприятии. У вас есть кое-какие преимущества, вкалывающие ради вас родители дали вам неплохое образование, и у вашего будущего захватывающие перспективы.

Минимумы Атрибутов: SOC +3

Навыки: Карьера/Любая +2, Интерес/Любой +1

Следующий путь: Ферма (2), Высшая Школа (2), Улица (2)

События Синего Воротничка

2 Вы не то, чтобы далеки от улицы; уличные потасовки вас просто добивают [Выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Потеря Члена (2)]
3 Времена выби действительно безжалостными [Бедность; должны также выбрать путь Улица в Действии 2]
4 Вы пошли по стопам своих родителей на фабрику [Карьера/Любая +1, Плохой Слух]
5 Плохое детство, впустую потраченное на головидео [Интересы/Просмотр Головидео +2, Карьера/Любая -2]
6 Семья работала на горнодобывающем предприятии на астероиде [Переносимость Ускорения, Операции при 0-гравитации +1]
7 Изучил множество навыков, будучи скаутом [Первая Помощь +1, Выживаемость +1]
8 Уже знаешь, как чинить семейныйавтомобиль [Естественная Способность/Техника/ICE]
9 Рано стал занимаься спортом [RFL +1, Интерес/Любой спортивный +1, Плавание +1]
10 Оба ваших родителя военные, так что выросли вы как "военное отродье" [Карьера/Солдат +1, Пистолеты +1, можете выбрать Военную Школу или Наёмное Отродье как следующий путь]
11 Большое содействие по работе в семье [SOC +1, Богатство, можете выбрать Подготовительную Школу как следующий путь]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

СИРОТА ИЗ-ЗА ВОЙН С КЛАНАМИ

Только для следующих принадлежностей: Альянс Лиры, Свободная Республика Расалхаг или Синдикат Драконов

Ваша семья погибла или вы потеряли их в ходе вторжения Кланов или рейда. С тех пор ваш дом улица и вы среди других сирот. У вас была тяжёлая жизнь, но вам выпала удача - вы получили помощь правительства по программе помощи жертвам Кланов.

Пороговые значения Атрибутов: BOD -1, WIL +1, EDG +1, SOC -1

Черты: Бедность, Клеймо/Сирота

Навыки: Мудрость Улиц/Принадлежность +1, Восприятие +1

Следующий путь: Задворки (2), Ферма (2), Высшая Школа (2), Улица (2), Наёмное отродье (2)

События Сироты из-за войн с Кланами

2 Вас поймали при атаке, унёсшей жизнь ваших родителей [Выберите что-нибудь одно: Плохое Зрение (2), Боязнь Боя, Плохой Слух (3), Потеря Члена (2)]
3 Пропустил приютские классы [WIL -1, Язык/Принадлежность -1]
4 Лучше уже не будет [Дурная Привычка]
5 Приют использовал вас как чернорабочего [Интроверт, Мастер Побега +1]
6 Выкинули из приюта [Должен выбрать путь Улицы в Действии 2]
7 Извлекаешь выгоду из плохой ситуации [Попрошайничество +1]
8 Подружился с устроителями приюта [Контакт]
9 Некоторое время удерживался на контролируемых Кланами территории [Мудрость Улиц/Клан +2, Попрошайничество +2]
10 Вами занялись давно потерянные родственники [Богатство (2), можно не выбирать путь Улица в Действии 2]
11 Военно-ориентированный учитель из приюта взял вас ксебе как ученика [Склочность +1, Тактика/Пехота +1, если желаете, можете выбрать путь Военная Школа в Действии 2]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ФЕРМА

Подобно триллионам других, кормящих тысячи занятых человечеством миров, вы родились и выросли на ферме, ранчо или на другом сельскохозяйственном производстве.
Пороговые значения Атрибутов: STR +1, BOD +1, CHA -1
Навыки: Ухаживание За Животными +2, выберите что-нибудь одно: Пилотирование/Колёсный Транспорт или Верховая Езда +1
Следующий путь: Задворки (2), Ферма (2), Высшая Школа (2)

События Фермы

2 Ужасно несчастный случай на комбайне [Выберите что-нибудь одно: STR -1, Потеря Члена (2), Слабая Обучаемость
3 Засуха погубила вашу семью и подорвала ваше здоровье [Попрошайничество +1, BOD -1, Бедность]
4 Семья погибла под перекрёстным огнём БэтлМехов; с тех пор у вас больше никого нет [Боязнь Боя]
5 Наименее доходная ферма на планете [Бедность]
6 Отец постоянно брал вас с собой на охоту [Винтовки +1]
7 Вы начали осваивать семейный бизнес [Административность +1]
8 Уже научились чинить трактор [Естественная Способность/Техника/ICE]
9 У родной планеты длинный цикл смены дня/ночи [Ночное Зрение]
10 Наиболее доходная ферма на планете [Богатство]
11 Семья погибла под перекрёстным огнём БэтлМехов; вас взял к себе симпатизирующий вам наёмник [можете вступить на путь Наёмное Отродье]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

БЕЖЕНЦЫ

Только для следующих принадлежностей: Лига Свободных Миров

Один или оба родителя участвовали в восстании против законного правительства Лиги Свободных Миров (в восстании Антона Марика, Кризиса на Андуриене, в недавнем инциденте на Зионе и т.п.). большую часть своего детства вы провели в бегах или в изгнании.
Пороговые значения Атрибутов: BOD -1, WIL +1, EDG +1, SOC -1
Черты: Бедность
Навыки: Мудрость Улиц/Лига Свободных Миров +1, Язык/Любой +1, Операции при 0-гравитации +1
Следующий путь: Задворки (2), Ферма (2), Улица (2), Наёмное Отродье (2)

События Беженцев

2 Вашу семью преследовали враги; вы единственный выживший [Выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Потеря Члена (2), Плохое Зрение (2)]
3 Другие дети дразнят вас беженцем и делают вашу жизнь несчастной [Робость, Интроверт]
4 Соседи ваших родителей вырастили и поддержали вас, и познакомили вас со своими политическими взглядами [На Всю Жизнь]
5 Фракция, противостоящая вашим родителям, включила вас в число своих врагов [Враг (2)]
6 Вы сбежали из дома и почувствовали все "прелести" улицы [Должен выбрать путь Улица в Действии 2]
7 Жизнь вне Лиги [Язык/Любой +1]
8 Извлекаешь выгоду из плохой ситуации и извлекаешь уроки [Академичность/Любая +2]
9 Постоянно в движении [Переносимость Ускорения, Интерес/Любой +1]
10 Вы научились выносить "продолжительное сражение" [может вступить на путь Военная Школа, игнорируя предпосылки]
11 Хоть и в изгнании, ваши родители обзавелись обширными знакомствами [Обширные Связи]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ЗНАТЬ

Большинство обществ Внутренней Сферы и Периферии управляются классом знатных, в котором родились и вы. Ведя привилегированную жизнь, вы несколько пренебрегли свои физическим развитием, отдав предпочтение умственным способностям.
Минимумы Атрибутов: SOC 5
Пороговые значения Атрибутов: STR -1, BOD -1, RFL -1, INT +1, CHA +1, SOC +1
Черты: Богатство, Хорошая Оснащённость, Враг
Навыки: Язык/Принадлежность +1, Протокол/Принадлежность +1
Следующий путь: Подготовительная Школа (2), Военая Школа (2)

События Знати

2 Вы чудом выжили при покушении [Выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Потеря Члена (2)]
3 Ваши родители преданы короне, пожертвовав ей своё богатство и титулы (если не жизни) [Теряете свои Черты Богатство и Хорошая Оснащённость; на вашем следующем пути вы ограничены Фермой, Высшей Школой или Улицей]

4 У вас есть брат помладше, страстно желающий стать вашим наследником [Враг]

5 Плохое детство, впустую потраченное на головидео [Интересы/Просмотр Головидео +2, Протокол/Принадлежность -2]
6 Репутация вашей семьи шагает впереди вас, и вы этим пользуетесь [Хорошая Репутация]
7 Ваша семья привила вам вкус [Искусство/Любое +1, Язык/Любой +1]
8 От вашей семьи за версту разит деньгами [Богатство, Хорошая Оснащённость]
9 Ваши заигрывания с властью повышают статус вашей сеьми, но привлекают сильных противников [SOC +1, Враг, Богатство (2)]
10 Вы из солдатской семьи [BOD +1, RFL +1, CHA -1; персонаж потом должен выбрать Военную Школу или Наёмное Отродье]
11 Ваши родственники умерли и оставили вам автомобиль [TC (2), Владелец TC]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

УЛИЦА

Вы выросли на улицах большого города. Ваши родители очень бедные или безработные, или же вы сирота. Жизнь на улицах полна неожиданностей, которые закалили вас.
Пороговые значения Атрибутов: BOD -1, RFL +1, WIL +1, EDG +1, SOC -1
Черты: Бедность
Навыки: Язык/Принадлежность -1, Попрошайничество +1, Мудрость Улиц/Принадлежность +2
Следующий путь: Высшая Школа (2), Улица (2)

События Улицы

2 Вас чуть было не убили на улице [Выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Потеря Члена (2)]
3 Вас осудили как взрослого за неудавшуюся попытку совершения преступления, что заклеймило вас как преступника [Плохая Репутация, Клеймо, Мудрость Улиц/Принадлежность +1, и должен выбрать путь Улица в Действии 2]
4 Вырос в буквальном смысле слова на улице, называя своим домом какой-то навес [Язык/Принадлежность -1, Мудрость Улиц/Принадлежность +1, Клеймо]
5 Поднаторел в гангстерских войнах [Ножи +1, Непривлекательность]
6 Неплохо управляешься с трёхкарточными действиями [Азартность +1]
7 Поклонник быстрой езды на ховеркарах [Техника/Механика +1]
8 Пуля пролетела очень близко, но ваш приятель был убит прямо на ваших глазах; вы по-новому смотрите на мир [Отвага; персонаж никогда не сможет выбрать пути Улица или Бездельник]
9 Прилично для такого, как ты [Богатство, Хорошая Оснащённость]
10 Взят к приличной паре [SOC +1, Богатство]
11 Втянут в межзвёздную цепь преступлений [Контакт, Богатство, Мудрость Улиц/Принадлежность +2]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ДЕТСАД ВЕРНОРОЖДЁННЫХ

Только для следующих принадлежностей: Клан

Рождённый для того, чтобы стать великим воином, вы были зачаты в железной матке и начали свою жизнь в яслях Клана. С самого своего рождения вас обучали воинскому искусству. Эти интенсивные тренировки воспитывают сильных воинов с непревзойдёнными навыками, но не обладающих индивидуальностью. Из группы воинами Кланов становятся лишь несколько, и даже малое их количество превосходит остальных в специализированных областях (что отражается Чертой Слабая Обучаемость).
Минимум Атрибутов: SOC 7, у Элементалов BOD 5
Пороговые значения Атрибутов: BOD +1, RFL +1, CHA -1, SOC +1
Черты: Причуды/Честь Клана, Слабая Обучаемость, выберите что-нибудь одно: Фенотип Элементала, Фенотип Пилота Истребителя или Фенотип МехВоина.
Навыки: Интерес/Предание Клана +1, Плавание +1, Военные Искусства/Воинственность +1
Следующий путь: Сибко вернорождённых (2)

События Детсада вернорождённых

2 Серьёзный несчастный случай в ходе обучения [Потеря Члена (3) и выбывание из подготовки]
3 Несчастный случай в ходе обучения [Плохое Зрение и выбывание из подготовки]
4 Ты просто не готов для этого [выбывание из подготовки]
5 Ваши инструктора полагаются на вас, карлика сибко [Стеклянная Челюсть, Военные Искусства/Воинственность +1]
6 У вас уже есть соперник [Враг]
7 Безграничная гордость правит вами и помогает изучить всё, что касается Кланов [Академичность/История Кланов +2]
8 Истинный воин в сердце, но очень медленно соображающий наяву [STR +1, но теряешь все навыки, полученные на этом пути]
9 В учебном бою вы чувствуете себя как утка в воде [Военные Искусства/Воинственность +1, Ножи +1]
10 То, что ты любознателен - это хорошо, но у тебя будут большие проблемы, сурат [Быстрая Обучаемость, Враг]
11 Ваша Линия Крови - известная, да и вы не промах [SOC +1, Одинаковое Владение Обеими Руками, Привлекательность, Чувство Боя, Враг, Хорошая Репутация]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

БЕЛЫЙ ВОРОТНИЧОК

То ли бизнесмены из Синдиката Драконов, то ли торговцы из Альянса Лиры, ваша семья вся была в коммерции или была её академией. Вы выросли в роскошных апартаментах, в фабричном пригороде, или, возможно, рядом с посадочными площадками DropShip'ов космических линий. В любом случае у вас есть кое-какие привилегии и они-то и обеспечили вам легкую жизнь.
Минимумы Атрибутов: SOC 4
Пороговые значения Атрибутов: STR -1
Черты: Богатство
Навыки: Академичность/Любая +1, Язык/Принадлежность +1
Следующий путь: Высшая Школа (2), Подготовительная Школа (2), Военная Школа (2)

События Белого Воротничка

2 Вас втянули в криминальные связи вашей семьи [Бедность; персонаж должен выбрать или Задворки, или Ферму в Действии 2]
3 Родители испортили вас гнилой действительностью [Робость, Стеклянная Челюсть, Хорошая Оснащённость]
4 Ваши друзья ошибочно опозорили вашу семью [Бедность, Мудрость Улиц/Принадлежность +1]
5 Плохое детство, впустую потраченное на головидео [Интересы/Просмотр Головидео +2, Академичность/Любая -1, Язык/Принадлежность -1]
6 Ваша семья привила вам вкус [Искусство/Любое +1, Язык/Любой +1]
7 Наркоман игр по головидео [DEX +1, Интерес/Игры По Головидео +1]
8 Рано стал заниматься спортом [STR +1, Интерес/Любой Спортивный +1, Плавание +1]
9 Ваши родители были межзвёздными торговцами [Переносимость Ускорения, Операции при 0-гравитации +2]
10 От вашей семьи за версту разит деньгами [Богатство (2), Хорошая Оснащённость]
11 Ваши родители-дипломаты не задерживаются надолго в одном месте [SOC +1, Контакт (2), Богатство, Язык/Любой +2, Протокол/Любой +1, Операции при 0-гравитации +1]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ДЕЙСТВИЕ 2: ВЗРОСЛЕНИЕ

В этом действии разворачивается бурная жизнь молодёжи, ребята взрослеют, узнают об окружающем мире ещё больше. В этом действии для некоторых принадлежностях появляется раннее профессиональное обучение, оно позволяет получить кое-какие карьерные навыки тем, кто ещё недавно был ребёнком. Другие же принадлежности живут по другим правилам: превосходство одних над другими приводит к расколу общества.

Время: После прохождения этого действия персонажу буде 16 лет.

Продолжение: В этом действии персонажи следуют только одним путём, потом, по желанию, идут к Высшему Образованию или к Настоящей Жизни. Вы также можете завершить Жизненный путь здесь и играть своим персонажем как подростком; в этом случае проследуйте к *Привязке Атрибутов, Черт и Навыков* (с.54).

Персонажи Кланов: в Действии 2 вернорождённые персонажи, которые не выбыли из подготовки, должны выбрать путь Сибко Вернорождённых. Вольнорождённые персонажи, желающие стать воинами, должны вступить на путь Сибко Вольнорождённых. Другие же вольнорождённые персонажи продолжают своё воспитание, встав на путь Воспитанника Клана, кроме персонажей тёмной касты, следующих правилам обычного пути для персонажей Внутренней Сферы после Действия 1.

ЗАДВОРКИ

Возможно, вы выросли в дикой местности, или убежали от своих родителей. Возможно, вы выбыли из подготовки вашей сибко и вы сбежали в бандитскую касту. Не зависимо от причины, ваш персонаж променял общество на дикую местность. Живя вдали от большой земли, вы на практике постигали азы выживаемости, в отличие от большинства детей вашего возраста, лишь изучавших это в школе.

Пороговые значения Атрибутов: BOD +1, WIL +1, SOC -1

Черты: Бедность, Интроверт

Навыки: Ножи +1, Альпинизм +1, Дробовики +1, Скрытность +1, Выживаемость +1, Следопыт +1

Следующий путь: Вербовка На Военную Службу (3), Бездельник (4)

События Задворок

2 Истерзан дикими животными [Потеря Члена (2)]
3 Промышленная корпорация вынуждает вас покинуть ваши земли, но вы сопротивляетесь [Плохая Репутация, Враг (2), Винтовки +1, Скрытность +1]
4 Накрыло лавиной [Выберите что-нибудь одно: Потеря Члена или Плохой Слух]
5 Приняли в бандиты [Хорошая Оснащённость, Богатство, ПлохаяРепутация, Враг, Клеймо/Бандит]
6 Климат планеты изменился, годами заставив вас мёрзнуть и голодать [BOD -1, Попрошайничество +1, Выживаемость +1]
7 Вы стали заправским охотником [Стрельба Из Лука +1, Восприятие +1]
8 Вы попали в особенно враждебный мир [Метательное Оружие +1, Склочность +1]
9 Собравшись с духом, вы попали в городскую школу [Академичность/Любая +1, Язык/Принадлежность +1, Общительность]
10 Работаете как разведчик местного гарнизона [Хорошая Оснащённость, Средства Связи/Conv. +1, Тактика/Пехота +1]
11 Раскрыл тайник с утерянной технологией! [Выберите или ТС (2), Владелец ТС и Изменение ТС, или Богатство (4) и Хорошая Оснащённость]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ВОСПИТАННИК КЛАНА

Только для следующих принадлежностей: Клан

Гражданская каста Клана уделяет значительное внимание профессиональному обучению наряду с обычной системой образования. Общим подходом является понятие воспитанник, когда подросток работает среди знающих людей несколько часов в день.

Минимумы Атрибутов: Каста учёных - INT 4; каста техников - DEX 4; каста торговцев - CHA 4; каста рабочих - BOD 4.

Навыки: Академичность/История Кланов +1, Административность +1, Интерес/Любой +1, и 2 других Навыка касты: учёные - Академичность/Любая +2, МедТех +1; техники - Техника/Любая +2, Попрошайничество +1; торговцы - Переговоры +2, .Оценка +1; рабочие - Карьера/Любая +2, Компьютеры +1

Следующий путь: Каста учёных - Университет (3); каста техников - Технический Колледж (3); каста торговцев - Торговая Школа (3, Сфера Деятельности только Торговля); каста рабочих - Торговая Школа (3, кроме Сферы Деятельности Торговля).

События для Воспитанника Клана

2 В кровопролитной схватке ваше поселение было захвачено другим Кланом, а вы оказались в эпицентре событий [BOD -1, Боязнь Боя]
3 Несчастный случай на механическом или химическом производстве [Выберите что-нибудь одно: Плохой Слух (2), Плохое Зрение, Потеря Члена, Непривлекательность]

4 Вы чувствуете, что находитесь не в той касте, но Клан вас никуда не переводит [Отвага, но теряете все Навыки, полученные на этом пути и попадаете в бандитскую касту; выбираете Бездельник (4) или Гражданская Работа (4) как следующий путь]

5 Частенько страдаете от своих ошибок [Робость]
6 Попадаете в "неправильную" толпу [Мудрость Улиц/Клан +1, Дурная Привычка]
7 Ваш учитель вёл себя как рабовладелец, но он научил вас делу [+1 к любым двум Навыкам]
8 Ты тратишь своё время как вольняга - читая книги [Академичность/Любая +2, выберите что-нибудь одно: Компьютеры +2, Первая Помощь +2, Язык/Любой +2, Интерес/Любой +3, Техника/Любая +2]
9 Дело мастера боится [Естественная Способность для любого одного Навыка, полученного на этом пути]
10 Члены бандитской касты атаковали ваше поселение. Ваши героические действия помогли изгнать захватчиков [Отвага, ХорошаяРепутация, Тактика/Пехота +1; вы можете выбрать Сибко Вольнорождённых как следующий путь, также ваш персонаж покидает Действие 2 в возрасте 18 лет, а не 16]
11 Поймал удачу за хвост. Ваши умения привлекают внимание местного начальства [Контакт (2), Хорошая Репутация, Протокол/Клан +2]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ФЕРМА

Ваши родители не могут позволить себе закончить школу или академию, поэтому вы остаётесь на ферме. Год за годом вы видите, как ваши друзья улетают с планеты, в то время как вы зарабатываете себе на кусок хлеба в полях. Вы планируете когда-нибудь присоединиться к ним…
Навыки: Ухаживание За Животными +2, Карьера/Фермерство +1, Пилотирование/Гусеничный Транспорт +1, Пилотирование/Колёсный Транспорт +1, Винтовки +1
Следующий путь: Вербовка На Военную Службу (3), Бездельник (4), Торговая Школа (3)

События Фермы

2 Ваша небрежность стоила жизни вашим родителям [Дурная Привычка/Алкоголь, Причуды/Травмирующие Воспоминания, Клеймо/Сирота]
3 Растоптали при паническом бегстве [Потеря Члена, Плохой Слух]
4 Семья потеряла ферму [Бедность]
5 Жгучее желание смыться с этой фермы [ДурнаяПривычка]
6 У семьи не хватает оборудования для фермы [Верховая Езда +2, но теряете Навыки Пилотирования, полученные на этом пути]
7 Клуб Молодых Фермеров стал вашим вторым домом [Академичность/Агрокультуры +1, Карьера/Фермерство +1]
8 Часто охотитесь [Винтовки +1, Следопыт +1]
9 На ферме обнаружены минералы [Богатство]
10 Идёте в городскую школу [Академичность/Любая +1, Язык/Принадлежность +2, Компьютеры +1]
11 Научились управлять семейным кукурузником [Пилотирование/Воздушные Суда +2, Бомбометание +1]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

СИБКО ВОЛЬНОРОЖДЁННЫХ

Только для следующих принадлежностей: Клан

Хотя до сих пор считается, что вернорождённые воины - самые лучшиев аоины, многие Кланы замечают, что некоторые вольнорождённые тоже показывают превосходные результаты в бою. Те из вольнорождённых, кто добился прохождения воинской подготовки, попадет в изнурительную программу подготовки ещё лучших воинов, чем они были до этого. По этой программе слишком высок процент потерь. Эти потери усиливаются ещё и тем, что большинство инструкторов практически не предоставляют своим подопечным шансов и гораздо более будут рады увидеть их смерть, чем их выступление на Испытании Положения.
Минимумы Атрибутов: BOD 3, DEX 4, RFL 3, WIL 4, SOC 6
Пороговые значения Атрибутов: BOD +1, WIL +1
Черты: Хорошая Оснащённость (2), Причуды/Честь Клана, Клеймо/Вольнорождённый Воин, Продвижение (до Ранга 2). Также ТС (2), пока персонаж не выбрал Сферу Деятельности Пехота.
Навыки: Карьера/Солдат +3, Первая Помощь +2, Навигация/Суша +2, Пистолеты +2, выберите что-нибудь одно: Академичность/Любая +1, Интерес/Любой +1, Мудрость Улиц/Клан +1
Сферы: Начальная Подготовка и Кавалерия **или** Начальная Подготовка и Пехота **или** Аэрокосмический Пилот Клана, Элементал Клана или МехВоин Клана. Все Навыки Сфер стартуют с 3 ОН; игрок также может добавить +1 к любым двум Навыкам Сфер.
Следующий путь: Полицейская Академия (3), Обязательный тур: Клан (4)

События Сибко Вольнорождённых

2 Вы стали причиной ненужной смерти вернорождённого воина [Плохая Репутация (2), Враг (2), и вы выбываете из подготовки]
3 Слишком слаб, чтобы стать воином [Стеклянная Челюсть, Академичность/Любая +1, -1 ОН ко всем Навыкам, полученным вами в Военной Сфере, и вы выбываете из подготовки]
4 Вы никак не поймёте, чего же от вас требуют, или же вам рассказали об этом слишком мало [Робость, Бюрократизм/Клан +2, и вы выбываете из подготовки]
5 Ваш инструктор уделяет вам "особое внимание" [Интроверт, Склочность +1]
6 У вас была причина сбежать из лагеря [Мастер Побега +1, Быстрый Разговор +1, -1 ОН к любым трём Навыкам, полученным в Военной Сфере]
7 Как у обычного вольняги, у тебя есть дурацкое хобби [Выберите что-нибудь одно: Академичность/Любая +2, Искусство/Любое +2, Интерес/Любой +2, Азартность +2, Стратегия +1]
8 Вы были слабейшим, но постоянные нападки укрепили вас [Отвага]
9 Прирождённый лидер [Хорошая Репутация, Лидерство +2, Бюрократизм/Клан +2]
10 Вы прошли Испытание Положения, одолев двоих [Полномочие (Ранг 1), Хорошая Репутация, ТС (3), Изменение ТС]
11 Вы прошли Испытание Положения, одолев троих! [Полномочие (Ранг 3), Хорошая Репутация (2), ТС (5), Изменение ТС (2)]

12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата; перебросьте результаты 11 или 12, т.к. эти результаты взаимоисключающие]

ВЫСШАЯ ШКОЛА

Вы поступили в одну из множества школ, в которых подростки получают начальное образование, постепенно готовясь к учёбе в академии, не забывая об атлетике и других внеклассных занятиях.

Черты: Контакт

Навыки: Академичность/Любая +1, Компьютеры +1, Интерес/Любой +2, Мудрость Улиц/Принадлежность +1

Следующий путь: Торговая Школа (3), Технический Колледж (3), Полицейская Академия (3), Вербовка На Военную Службу (3), Бездельник (4), Гражданская Работа (4)

События Высшей Школы

2 Пойман при стрельбе в школе [Нетрудоспособен, Плохой Слух]
3 Тебя прессанули [Дурная Привычка (2), Робость]
4 Калека спорта [Интерес/Любой Спортивный +1, выберите что-нибудь одно: Нетрудоспособен, Плохое Зрение, Плохой Слух]
5 Травматические воспоминания [Интроверт]
6 Плохое детство, впустую потраченное на головидео [Интересы/Просмотр Головидео +1, потеря ОН Навыков Академичность и Компьютеры, полученных на этом пути]
7 Местный герой спорта [Акробатика +1, Интерес/Любой Спортивный +2]
8 Активный участник внеклассных занятий [Действие +1, Искусство/Любое +1]
9 Яркий студент [Академичность/Любая +1, Компьютеры +1, Язык/Любой +1]
10 Умник [Богатство, персонаж может выбрать путь Университет в следующем Действии]
11 Студент со всепланетной известностью [Богатство, Быстрая Обучаемость, персонаж может выбрать путь Университет в следующем Действии]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

НАЁМНОЕ ОТРОДЬЕ

Ваши родители или охранники были наёмниками, или когда вы были маленьким, вас подобрало одно из наёмных подразделений. Всегда в походных условиях, своей домашней школой они считали DropShip. Это - то, что вы знали. Это всё, что вы знали.

Пороговые значения Атрибутов: INT -1, WIL +1, EDG +1

Навыки: Интерес/Любой +1, выберите чего-нибудь два: Академичность/Любая +2, Административность +2, Оценка +2, Бюрократизм/Наёмник +2, Переговоры +2, Пистолеты +1, Тактика/Любая +1, Техника/Любая +1, Подготовка +2, Склочность +1

Следующий путь: Торговая Школа (3), Технический Колледж (3), Полицейская Академия (3), Вербовка На Военную Службу (3), Военная Академия (3, предоставляется Подготовительной Командой Наёмников с Аутрича), Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Якудза (4, только для принадлежности Синдикат Драконов)

События Наёмного Отродья

2 Схвачен за стрельбу [Выберите чего-нибудь два: Потеря Члена, Боязнь Боя, Робость]
3 Родители/охранники совершили ошибку/проиграли бой; вы видели, как это случилось [Боязнь Боя, можно не вступать на путь Военная Академия]
4 Слишком долго был пленён на планете с полутоксичной атмосферой [Слабая Обучаемость, Сопротивляемость Яду]
5 На Аутриче у вас были какие-то проблемы [Враг, Мудрость Улиц/Марка Хаос +1, не может поступить в Военную Академию]
6 Хоть смерть и минула вас, вы слишком обижены судьбой, возвращающей вас к жизни [EDG -1б Попрошайничество +2]
7 Кругом одни наёмники, при необходимости любой протянет вам руку помощи [Выберите чего-нибудь два: Карьера/Любая +1, Техника/Любая +1, Попрошайничество +1, Мудрость Улиц/Любая +1]
8 Вы проводили всё своё свободное время на мостике DropShip'a [Средства Связи/Conv. +2, Навигация/Космос +1]
9 В ваше ведение был передан разведвзвод подразделения [Выберите чего-нибудь два: Разрушительность +1, Прыжковые Ранцы +2, Восприятие +2, Мудрость Улиц/Любая +1, Попрошайничество +1, Выживаемость +1]
10 Ваше тестирование было настолько успешным, что вырано начали обучение [Выберите одну из следующих Сфер, но получаете +1 ОН к каждому из Навыков вместо обычных +3: Начальная Подготовка, Пехота, Кавалерия, Воздушный Пилот, Начинающий Техник, Команда Корабля, Разведка]
11 Ваша приёмная семья приподнесла вам прекрасный подарок на ваше 16-летие [Выберите или Богатство (4) и Хорошую Оснащённость, или Владелец ТС и ТС (2)]
12 Более других наёмники полагаются на удачу, но вы пошли ещё дальше [трижды сделайте бросок и выберите два результата, опуская третий]

ВОЕННАЯ ШКОЛА

Некоторые семьи, особенно знатные, имеют военную традицию, устраивая своих детей в военные школы, подготавливающие их к поступлению в академию. В добавок к этому утончённому образованию эти институты дают обширные и прочные Навыки тактики и лидерства.

Минимумы Атрибутов: WIL 3

Пороговые значения Атрибутов: CHA -1, SOC +1

Черты: Продвижение, но только если следующий путь - это Вербовка На Военную Службу или Военная Академия

Навыки: Академичность/Военная история +2, Компьютеры +1, Лидерство +2, Винтовки +1, Военные Искусства/Воинственность +1

Следующий путь: Университет (3), Полицейская Академия (3), Вербовка На Военную Службу (3), Военная Академия (3), Ново-Авалонский Иститут Наук (3, только для принадлежностей Федеративные солнца или Альянс Лиры), Ново-Авалонская Военная Академия (3, только для принадлежности Фдеративные Солнца), Академия МехВоинов "Сун Занг" (только для принадлежности Синдикат Драконов), Бездельник (4)

События Военной Школы

2 Произошёл издевательский инцидент с несчастным случаем [Стеклянная Челюсть]
3 Несчастный случай при обучении [Выберите что-нибудь одно: Потеря Члена, Плохой Слух, Плохое Зрение]
4 Вы чуть-чуть не дотягиваете, чтобы стать военным [не может поступить в Академию]

5 Вы нажили себе врага [Враг]
6 Из-за несчастного случая погибла часть собственности школы [Бедность]
7 Сдружились с комендантом [Контакт]
8 Обучение проходит неплохо [CHA -1, Отвага]
9 Интенсивные ночные тренировки [Ночное Зрение, Скрытность +1]
10 Допущен к ускоренной программе обучения [Вы получаете одну из следующих Сфер: Начальная Подготовка, Начинающий Техник, Военный Специалист]
11 Умерил ваши родственники и оставили вам автомобиль [ТС (3), Владелец ТС]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

Эти спецшколы подготавливают молодёжь к высшему образованию. Теоретически у них лучшие учебные планы, но но на практике это не всегда так. Основное преимущество при посещении таких школ - это контакты со старшеклассниками и их родителями.

Пороговые значения Атрибутов: SOC +1
Черты: Обширные Связи
Навыки: Академичность/Любая +2, Компьютеры +1, Язык/Любой +1, Протокол/Принадлежность +2
Следующий путь: Технический Колледж (3), Университет (3), Военная Академия (3), Ново-Авалонский Институт Наук (3, только для принадлежности Федеративные Солнца или Альянс Лиры), Бездельник (4)

События Подготовительной Школы

2 Развились дорогие - и запрещённые - вкусы [Дурная Привычка (2), Бедность, Мудрость Улиц/Принадлежность +1]
3 У вас связь с сыном или дочерью директора, вас застукали [Потеря Обширных Связей, -1 ко всем ОН, полученным на этом пути]
4 Слишком много вечеринок [Дурная Привычка, потеря ОН Академичости и Языка, полученных на этом пути]
5 Тебя пристыдил сынок из могущественной знати [Враг, SOC -1]
6 Ваш/а возлюбленный/ая не на вашей стороне [Если вы сохранили его/её, потеря Доброжелательности, но приобретение Отваги. Если вы отступаете и разрываете свои отношения, сохраняются Обширные Связи, но также получаете Робость]
7 Уикенды на природе [Пилотирование/Морские Суда +1]
8 Вы великолепны на симуляторе Меха, но ваши мозги едва не протухли [Естественная Способность/Пилотирование/Мех, Слабая Обучаемость, Пилотирование/Мех +1, Тактика/Мех +1]
9 Любой школе нужен "источник", а вы оказались в нужное время не там [SOC -1, Контакт, Богатство, Оценка +1, Переговоры +2, Мудрость Улиц +1]
10 Честный студент [Контакт, Академичность/Любая +2, Компьютеры +2, Язык/Любой +1]
11 Умерил ваши родственники и оставили вам автомобиль [ТС (3), Владелец ТС]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

УЛИЦА

Позади раннее детство, персонаж живет на улице в постоянной угрозе быть втянутым во что-нибудь криминальное. И вы не исключение. Без денег или семьи, вы научились чему только возможно научиться в школе с тяжёлыми пинками.

Пороговые значения Атрибутов: EDG +1, SOC -1
Черты: Контакт, Плохая Репутация, Враг
Навыки: Быстрый Разговор +1, Пистолеты +1, Попрошайничество +1, Мудрость Улиц/Принадлежность +2
Следующий путь: Торговая Школа (3), Вербовка На Военную Службу (3), Бездельник (4), Якудза (4б только для принадлежности Синдикат Драконов)

События Улицы

2 Серьёзное оскорбление короля преступного мира [Враг (2), Бедность, Мудрость Улиц/Принадлежность -1, не может взойти на путь Якудза]
3 Схватили и продали в рабство, потом убежал оттуда [SOC -1, Бедность, Клеймо/Раб]
4 Попался в гангстерской войне [Нетрудоспособен (2)]
5 Падаешь первым даже в лёгкой потасвоке [Дурная Привычка (2)]
6 Дико избит полицией [Нетрудоспособен]
7 На побегушках у местных "торговцев" [Контакт, Оценка +1]
8 Удачливый азартный игрок [Богатство, Азартность +1]
9 Взят в богатую семью [SOC +1, Богатство (2)]
10 Властный перступный наставник [Контакт (2), Хорошая Оснащённость, Системы Безопасности +1, Мудрость Улиц/Принадлежность +1]
11 Влился в преступный синдикат [На Всю Жизнь, Богатство (2), Обширные Связи, Мудрость Улиц/Любая +2. Если принадлежность - Синдикат Драконов, должен выбрать Якудза как следующий путь]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

СИБКО ВЕРНОРОЖДЁННЫХ

Только для следующих принадлежностей: Клан

В этом действии вы начали индивидуальное обучение навыкам МехВоина, пилота или Элементала. До того, как дети в Кланах начинают жизнь, которая во Внутренней Сфере считается взрослой, они уже обладает всем тем, что необходимо истинному воину.

Минимумы Атрибутов: BOD 3, DEX 4, RFL 3, WIL 3, SOC 7
Пороговые значения Атрибутов: BOD +1, DEX +1
Черты: Хорошая Оснащённость (3), ТС (2), Изменение ТС, Причуды/Честь Клана, Продвижение (до Ранга 2)
Навыки: Карьера/Солдат +3, Первая Помощь +2, Интерес/Предание клана +3, Военные Искусства/Воинственность +3, Навигация/Суша +2, Пистолеты +2
Сферы: Аэрокосмический Пилот Клана, Элементал или МехВоин (в соответствии с фенотипом). Вместо обычных +3 очка за Навык: 4 Навыка по +2 ОН, 2 Навыка по +4 ОН и один Навык +6 ОН (по выбору игрока)
Следующий путь: Обязательный тур: Клан (4)

События Сибко Вернорождённых

2 Несчастный случай в ходе тренировки [Потеря Члена (3)] и выбытие из подготовки

3 У вас нет того, что требуется, чтобы остаться в сибко [Выбываете из подготовки]

4 Ваш инструктор веьма "интересуется" вашим развитием [Выбываете из подготовки или получаете следующее: EDG -1, Интроверт, Дурная Привычка (2) и Сопротивляемость Боли]

5 Вы превосходны на симуляторах, по действительность вас ужасно пугает [+2 ОН к любым трём Навыкам Пилотирования и/или Стрельбы, Боязнь Боя]

6 Сёрьёзно обгорел в несчастном случае при подготовке [Непривлекательность, Причуды/Боязнь Огня, Сопротивляемость Боли]

7 Вы нажили себе врага [Враг]

8 Непрерывные и изматывающие тренировки превратили вас в безжалостную машину войны [СНА -1, Интроверт, +2 к любым четырём Навыкам Сферы Фенотипа]

9 Ваши умения привлекли внимание главы вашего Дома Родового Имени [Контакт (3), Обширные Связи]

10 Вы прошли Испытание Положения, одолев двоих [Полномочие (Ранг 1), Хорошая Репутация, ТС (4), Изменение ТС]

11 Вы прошли Испытание Положения, одолев троих! [Полномочие (Ранг 3), Хорошая Репутация (2), ТС (6), Изменение ТС (2)]

12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата; перебросьте результаты 11 или 12, т.к. эти результаты взаимоисключающие]

ДЕЙСТВИЕ 3: ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Едва повзрослев, многие люди продолжают своё образование до входа в мир профессионалов. Высшее образование принимает множество форм, начиная с обычного колледжа и заканчивая военной подготовкой. Это действие Жизненного пути опционально; персонажи могут проследовать сразу к Действию 4: Настоящая Жизнь, в зависимости от предпочтений игрока и перспектив персонажа под заголовком *Следующий путь*.

Время: В отличие от путей в предыдущих действиях, путь Высшее Образование во времени непостоянен, и зависит от сложности курса или подготовки. Число лет для каждого пути пути приводится под заголовком *Время*.

Повтор пути: Персонажи могут проходить некоторые пути в этом действии несколько раз. Каждый повтор усложляет эффекты, завися от специфического пути.

Однако персонажи не могут бесконечно находиться в Действии Высшее Образование. После прохождения пути в этом действии, персонаж должен проследовать к следующему действию (Настоящая Жизнь) и пройти как минимум один путь перед тем, как вернуться и пройти другой путь Высшего Образования. Это ограничение отражает тот факт, что для некторых принадлежностей курсы обучения весьма дорогие и у персонажа могут просто кончиться деньги. Даже в финансируемых государством школах ожидается, что персонаж некоторое время будет работать, как бы возмещая таким образом инвестиции государства.

Некоторые пути Высшего Образования включают в себя подпути, которые считаются частью основного пути. Например, Обучение Техническому ТС - подпуть Технического Колледжа, и доступен тем персонажам, кто имеет Сферу Гражданский Тех. Подпути, описанные как "часть прохождения", должны быть немедленно пройдены после предшествующего пути или подпути, без прохождения Настоящей Жизни. С другой стороны, персонаж может перейти к Настоящей Жизни и возвратиться к подпути позднее. В любом случае, персонаж должен удовлетворять предпосылкам, чтобы пройти этим подпутём. Пердпосылки для выбора обычных профессиональных сфер деятельности приводятся курсивом в скобках после сферы.

Продолжение: Персонажи могут находиться в этом действии до тех пор, пока это позволено правилами *Повтор пути*. После этого персонаж может перейти к *Действию 4: Настоящая Жизнь* (с.47). Если вы решили завершить свой Жизненный путь здесь и играть своим персонажем как едва взрослым, идите к *Привязке Атрибутов, Черт и Навыков* (с.54). Персонаж также может вернуться к этому действию после прохождения одного или более путей Настоящей Жизни, подчиняясь ограничениям любого приведённого *Следующего пути*.

Персонажи Кланов: Граданские персонажи и несостоявшиеся воины переходят к Действию 3 для заключительного обучения в своих кастах. Персонажи касты учёных следуют путём Университет, техники - путём Технический Колледж, а торговцы и рабочие - путём Торговая Школа (торговцы должны выбрать Сферу Торговля; рабочие не могут этого).

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ

Не должно быть Боязни Боя или любой из следующих Черт выше начального уровня: Нетрудоспособен, Потеря Члена, Плохой Слух, Плохое Зрение

Лучшие воины Внутренней Сферы выпускаются многими военными академиями, разбросанными по всем Наследным Государствам. Некоторые обладают из них уникальными учебными планами, другие - средние по своим возможностям, иные же предоставляют возможность завербоваться в наёмники.

Этот путь не обязательно предоставляет офицерскую подготовку, но это всё-таки лучше, чем обычная вербовочная подготовка. Обучение в академии меняется в широких передлах - от начальных военной вербовочной подготовки до специальных сфер обучения, включая подготовку МехВоинов и пилотов аэрокосмических истребителей (АКИ).

После завершения военной подготовки персонаж должен пройти как минимум один ОбязательныйТур в Действии Настоящая Жизнь.

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: INT 3, WIL 3, SOC 3

Пороговые значения Атрибутов: RFL +1, BOD +1, WIL +1, SOC +1

Черты: Продвижение, Хорошая Оснащённость

Навыки: Академичность/Военная История +2, Лидерство +1, Протокол/Принадлежность +2, Плавание +2

Сферы: Начальная Подготовка

Следующий путь: Подпуть Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT) (предписан, часть прохождения)

События Военной Академии

2 Серьёзный несчастный случай [Плохой Слух, не можете взять дополнительные военные пути, выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, СтекляннаяЧелюсть, Потеря Члена (2)]

3 Не укладываетесь в понятия о военной жизни [-2 ко всем Навыкам Начальной Подготовки, не можете взять дополнительные военные пути]

4 Обучение в академии загнало вашу семью в долги [Враг, Бедность]

5 Несчастный случай в ходе тренировки [Потеря Члена]

6 Слишком топорная работа [Винтовки -1, Военные Искусства/Воинственность -1, Компьютеры +1, Административность +1]
7 Подружились с командным подразделением [Контакт (2)]
8 Соперник заставляет быть вас ещё лучше [Враг, +1 ко всем Навыкам Начальной Подготовки]
9 Допущены к универсальной программе подготовки [Можно вторично пройти AIT сразу же после завершения первой AIT, Специальной Подготовки или OCS; более двух раз AIT пройти нельзя]
10 Вы готовый офицер! [Сейчас можно пойти в Школу Кандидатов в Офицеры, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]
11 Лучший выпускник своего класса [Продвижение, ТС (4), Изменение ТС; сейчас можно пойти в Школу Кандидатов в Офицеры, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Предписанный подпуть: Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT)
Только для прошедших Начальную Подготовку
Время: 2 года
Черты: Продвижение
Навыки: Лидерство +1, добавьте +1 к трём Навыкам Начальной Подготовки и +1 к любому одному другому Навыку
Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:
Аэрокосмический Пилот *(минимум DEX 4, RFL 4)*
Воздушный Пилот *(минимум DEX 4, RFL 3)*
Бронепехотинец *(минимум STR 6, BOD 5)*
Кавалерист
Пилот DropShip'a *(минимум DEX 4)*
Пехотинец
Морской Пехотинец *(минимум WIL 4, не одлжен иметь Черту TDS)*
МехВоин *(минимум DEX 3, RFL 4)*
Учёный *(минимум INT 3)*
Разведчик
Командир Корабля
События: Не делайте бросок события для AIT.
Следующий путь: Обязательный Тур (4), Тайные Операции (4, только Разведчик) или Специальная Подготовка (3, часть прохождения; выбирается, если персонаж взял одну из следующих сфер: Учёный, Пилот DropShip'a, Пехотинец, Морской Пехотинец, МехВоин, Бронепехотинец или Разведчик)

Подпуть: Специальная Подготовка
Только для прошедших AIT
Время: 3 года
Пороговые значения Атрибутов: Добавьте +1 к любому одному пороговому значению по выбору игрока
Навыки: Лидерство +1, +1 к трём Навыкам Начальной Подготовки, +1 к половине Навыков AIT персонажа (огругляя вврех), и +1 к любому одному другому Навыку
Черты: Продвижение, Богатство, Хорошая Оснащённость
Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:
Доктор *(требуется Сфера Учёный, минимум DEX 4, INT 5)*
Пилот JumpShip'a *(требуется Сфера Пилот DropShip'a, минимум INT 5, не должен иметь Черту TDS)*
Военный Специалист *(минимум INT 5)*
Спецназовец *(требуется одна из Сфер: Пехотинец, Морской Пехотинец, МехВоин, Бронепехотинец или Разведчик, минимум BOD 4, RFL 4, INT 3, WIL 5)*
Следующий путь: Обязательный Тур (4) или Тайные Операции (4, только для Спецназовца или Военного Специалиста).

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (OCS)
Попадаешь только в результате броска события
Время: 1 год
Пороговые значения Атрибутов: CHA +1
Черты: Полномочие (Ранг 1)
Сферы: Офицерская Подготовка
Следующий путь: Завершите текущий путь; добавьте к выбору в *Следующем пути Обязательный Тур: "Социал-Генерал"*, если принадлежность персонажа - Альянс Лиры

ВЕРБОВКА НА ВОЕННУЮ СЛУЖБУ

Не должно быть Боязни Боя или любой из следующих Черт выше начального уровня: Потеря Члена, Плохой Слух, Плохое Зрение

В эпоху бесконечных войн выше всех по своему положению именно военные. Однако для того, чтобы поступить в академию без денег или связей, нужно много работать.

После прохождения военной подготовки персонаж должен пройти как минимум один путь Обязательного Тура в Действии Настоящая Жизнь.
Время: 1 год
Минимумы Атрибутов: WIL 3
Пороговые значения Атрибутов: STR +1, RFL +1, BOD +1, WIL +1, CHA -1
Черты: Продвижение
Навыки: Плавание +2
Сферы: Начальная Подготовка
Следующий путь: Подпуть Улучшенной Индивидуальной Подготовки (предписан, часть прохождения)

События Вербовки На Военную Службу
2 Ужасный несчастный случай в ходе тренировки [Плохое Зрение, не можете взять дополнительные военные пути, выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, СтекляннаяЧелюсть, Потеря Члена (2)]
3 Не укладываетесь в понятия о военной жизни [-2 ко всем Навыкам Начальной Подготовки, не можете взять дополнительные военные пути]
4 Много задолжали игрокам [Враг, Бедность]
5 Несерьёзный несчастный случай в ходе тренировки [Потеря Члена]
6 Тесты ваших способностей говорят о том, что вы упор делаете на чём-то другом [Винтовки -1, Военные Искусства/Воинственность -1, Средства Связи/Conv. +1]
7 Один из ваших друзей имеет полезные связи [Контакт]
8 Снайпер [Естественная Способность/Винтовки]
9 Вы в постоянном ожидании тренировок; ваш командир рекомендовал вас в академию [Продвижение; если желаете, можете закончить оставшуюся военную подготовку на пути Военная Академия]

10 Стал поставщиком "специнструмента" на склад [Богатство (2), Хорошая Оснащённость, Оценка +1]
11 Вы готовый офицер! [Сейчас можно пойти в Школу Кандидатов в Офицеры, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Предписанный подпуть: Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT)
Только для прошедших Начальную Подготовку

Время: Не требуется (паралелльно с Начальной Подготовкой)

Черты: Продвижение

Навыки: Добавьте +1 к трём Навыкам Начальной Подготовки и +1 к любому одному другому Навыку

Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Воздушный Пилот *(минимум DEX 4, RFL 3)*
Начинающий Техник *(минимум DEX 3)*
Кавалерист
Пехотинец
Морской Пехотинец *(минимум WIL 4, не одлжен иметь Черту TDS)*
МехВоин *(минимум DEX 3, RFL 4)*
Офицер Полиции
Командир Корабля

События: Не делайте бросок события для AIT.

Следующий путь: Обязательный Тур (4) или Специальная Подготовка (3, часть прохождения, если персонаж взял одну из следующих Сфер: Начинающий Техник, Офицер Полиции, Пехотинец или Морской Пехотинец)

Подпуть: Специальная Подготовка
Только для прошедших AIT

Время: 2 года

Пороговые значения Атрибутов: Добавьте +1 к любому одному Пороговому значению по выбору игрока

Навыки: Добавьте +1 к трём Навыкам Начальной Подготовки и +1 к половине Навыков AIT персонажа (округляя вверх) и +1 к любому одному другому Навыку

Черты: Продвижение, Богатство, Хорошая Оснащённость

Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Аэрокосмический Техник *(требуется Сфера Начинающий Техник, минимум INT 4)*
Техник Меха *(требуется Сфера Начинающий Техник, минимум INT 4)*
Оперативный Офицер Полиции *(требуется Сфера Офицер Полиции)*
Спецназовец *(требуется одна из Сфер: Пехотинец или Морской Пехотинец, минимум BOD 4, RFL 4, INT 3, WIL 5)*
Техник ТС *(требуется Сфера Начинающий Техник)*

Следующий путь: Обязательный Тур (4) или Тайные Операции (4, только для одной из следующих Сфер: Спецназовец или Оперативный Офицер Полиции)

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (OCS)
Попадаешь только в результате броска события

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: CHA +1

Черты: Полномочие (Ранг 1)

Сферы: Офицерская Подготовка

Следующий путь: Завершите текущий путь

НОВО-АВАЛОНСКИЙ ИНСТИТУТ НАУК

Только для принадлежностей Федеративные Солнца или Альянс Лиры

Ново-Авалонский Институт Наук (НАИН), возможн, наболее известный и наиболее привлекательный институт во Внутренней Сфере. Основанный принцем Хэнсом Дэвионом в 3013 году вскоре после занятия трона Федеративных Солнц, НАИН быстро стал известен своей колоссальной библиотекой, а его выпускники изумляют своей образованностью. Учёные, работающие в НАИН, по крупицам воссоздали утерянную технологию Внутренней Сферы после открытия модулей памяти Звёздной Лиги на Хелме в 3024 году.

Т.к. этот путь предоставляет широкий выбор карьеры, игрок может выбрать специфичные основные знания, которые будет изучать его/её персонаж, и соответствующие Субнавыки, с разрешения гейм-мастера.

Основной путь представляет собой общее образование, в то время как подпути углубляют основные знания. Некоторые основные знания требуют получения специфических Сфер, как описано ниже.

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: INT 5, WIL 3, SOC 3

Пороговые значения Атрибутов: INT +1, SOC +1

Черты: Бедность, ХорошаяОснащённость

Навыки: Бюрократизм/Федеративные Солнца +3, Компьютеры +1, Академичность/Любая +1, Академичность/Любая +2, Язык/Любой +1, Восприятие +2

Следующий путь: Подпуть Основы НАИН (предписан, часть прохождения)

События НАИН

2 Поймали со шпаргалкой; выкинули из школы [Плохая Репутация, Враг, Богатство, Быстрый Разговор +2, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути, нельзя выбрать дополнительные пути Университета или НАИН]
3 Не смог вызубрить за последнюю ночь [Дурная Привычка]
4 Вечеринки вместо учёбы [Интерес/Любой +2, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути]
5 Ваш сосед по комнате сутками громко слушает музыку [-1 к любым двум Навыкам, полученным на этом пути]
6 На переменах убираете класс [Интерес/Бар +2, Дурная Привычка/Алкоголь]
7 Мотаетесь со студентами-военными [Контакт, выберите что-нибудь одно: Пистолеты +1 или Винтовки +1]
8 Кто-то показал, что в общежитии смотреть головидео придумали вы [Компьютеры +1, Попрошайничество +1]
9 С вами занимается лучший профессор в школе [Добавьте +3 к любому одному Навыку, полученному на этом пути]
10 Обнаружили древнюю рукопись в библиотеке [Академичность/Любая История +3, Богатство, Контакт]
11 Вы на заметке у декана [Хорошая Репутация, EDG +1, +1 к любым трём Навыкам, полученным на этом пути, и добавьте +2 к результату броска события при следующем проходе персонажа этого пути или Аспирантуры, смотря что из этого было раньше]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Предписанный Подпуть: Основны НАИН

Время: 2 года

Черты: Хорошая Оснащённость

Навыки: Любые четыре уместных Навыка +1, Навык любой одной Сферы дополнительно +1

Сферы: Выберите что-нибудь одно: Гражданский Тех, Начинающий Техник, Учёный, Военный Специалист

Событие: Не делайте бросок события для Основ НАИН

Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Аспирантура (4), Подпуть Дополнения НАИН (3, часть прохождения), Тайные Операции (4, только для Военного Специалиста)

Подпуть: Дополнения НАИН

Время: 4 года

Минимумы Атрибутов: INT 6, SOC 4

Черты: Богатство, Хорошая Оснащённость, Обширные Связи

Навыки: Добавьте +2 к половине (округляя вверх) Навыков, полученных на этом пути, и +1 к любым четырём другим Навыкам

Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Аэрокосмический Техник *(требуется Сфера Начинающий Техник)*

Доктор *(требуется Сфера Учёный, минимум DEX 4)*

Инженер *(требуется одна из Сфер: Гражданский Тех или Начинающий Техник)*

Техник Меха *(требуется Сфера Начинающий Техник)*

Оперативный Офицер Полиции *(требуется Сфера Офицер Полиции)*

Планетарный Инспектор *(требуется Сфера Учёный)*

Техник ТС *(требуется Сфера Гражданский Тех)*

Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Аспирантура (4), Путешествие (4)

КОЛЛЕДЖ ВОЕННЫХ НАУК ПРИ НАИН

Только для принадлежностей Федеративные Солнца или Альянс Лиры. Не должно быть Боязни Боя или любой из следующих Черт выше начального уровня: Нетрудоспособен, Потеря Члена, Плохой Слух, Плохое Зрение

При НАИН существует Колледж Военных Наук (изначально назывался Ново-Авалонской Военной Академией, иногда так его и называют). Колледж - лучшая академия командного состава Федеративных Солнц и считается одним из лучших во Внутренней Сфере. За исключением, возможно, Военной Академии Фохта на Токкайдо, Колледж предоставляет наиболее продвинутое обучение из всех существующих. Вызывает вопрос, как можно так много и так качественно изучить в такие небольшие сроки, но Колледж не обсуждает это.

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: INT 4, WIL 3, SOC 3

Пороговые значения Атрибутов: RFL +1, INT +1, WIL +1, SOC +1

Черты: Продвижение, Хорошая Оснащённость

Навыки: Академичность/Любая +2, Бюрократизм/Федеративные Солнца +2, Компьютеры +1, Плавание +2

Сферы: Начальная Подготовка

Следующий путь: Подпуть Улучшенная Индивидуальная Подготовка (предписан, часть прохождения)

События Колледжа Военных Наук при НАИН

2 Парень, не выпендривайся! Команда под твоим руководством погибла; вас выкинули из академии и предали военно-полевому суду [Клеймо/Изгнанник из КВН, Плохая Репутация, Бюрократизм/Федеративные Солнца +2, не может выбирать дополнительные военные пути]

3 Ужасно обгорели в ходе тренировки из-за несчастного случая [Дурная Привычка/Болеутоляющие, Непривлекательность]

4 Слишком много бессонных ночей за компьютером [Плохое Зрение, +1 к любому одному Навыку]

5 На переменах ты убираешь в классе [Интерес/Бар +2, Дурная Привычка/Алкоголь]

6 Команда решила, что кто-то должен отдохнуть - это ты [Выберите что-нибудь одно: Бег +1, Плавание +1, Интерес/Любой Спортивный +2]

7 Препод был несколько старомодным - он решил все свои знания передать вам [Выберите чего-нибудь два: Альпинизм +1, Разрушительность +1, Мастер Побега +1, Прыжковые Ранцы +1, Системы Безопасности +1, Выживаемость +1]

8 Вы поблагодарили препода за все "утренние" пробежки [BOD +1, Бег +2]

9 Вы участвовали в замене программы академии другой [Контакт, Протокол/Любой +2, +1 к любому другому Навыку]

10 У вас хорошие данные для командира корпуса [Контакт (2), ТС (3), Лидерство +3, +1 к двум любым другим Навыкам; сейчас можно пойти в Школу Кандидатов в Офицеры, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]

11 Лучший выпускник своего класса [Продвижение, ТС (5), Изменение ТС (2); сейчас можно пойти в Школу Кандидатов в Офицеры, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]

12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Предписанный Подпуть: Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT)

Только для прошедших Начальную Подготовку

Время: 2 года

Черты: Продвижение

Навыки: Лидерство +1, Стратегия +2, +1 к любым двум уместным Навыкам, +1 к Навыку любой одной Сферы

Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Аэрокосмический Пилот *(минимум DEX 4, RFL 4)*

Бронепехотинец *(минимум STR 6, BOD 5)*

Кавалерист

Пилот DropShip'а *(минимум DEX 4)*

Пехотинец

МехВоин (*минимум DEX 3, RFL 4)*

Событие: Не делайте бросок события для AIT

Следующий путь: Обязательный Тур (4) или Тайные Операции (3, часть прохождения, если персонаж выбрал одну из следующих Сфер: Пилот DropShip'а, Пехотинец, МехВоин или Бронепехотинец)

Подпуть: Специальная Подготовка
Только для прошедших AIT

Время: 3 года

Пороговые значения Атрибутов: Добавьте +1 к любому одному Пороговому значению по выбору игрока

Черты: Продвижение, Богатство, Хорошая Оснащённость, Обширные Связи

Навыки: Стратегия +2, Тактика/Любая +2, +1 к трём Навыкам Начальной Подготовки, +1 к половине (округляя вверх) Навыкам AIT персонажа, +2 к любому другому одному Навыку

Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:

Пилот JumpShip'a *(требуется Сфера Пилот DropShip'a, минимум INT 5, не должен иметь Черту TDS)*

Военный Специалист *(минимум INT 5)*

Спецназовец *(требуется одна из Сфер: Пехотинец, МехВоин или Бронепехотинец, минимум BOD 4, RFL 4, WIL 5)*

Следующий путь: Обязательный Тур (4) или Тайные Операции (4, только для Сфер Военный Специалист или Спецназовец)

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (OCS)
Попадаешь только в результате броска события

Время: 1 год

Пороговые значения Атрибутов: CHA +1

Черты: Полномочие (Ранг 1)

Навыки: Стратегия +2, Тактика/Любая +2

Сферы: Офицерская Подготовка

Следующий путь: Завершите текущий путь; добавьте к выбору в *Следующем пути Обязательный Тур: "Социал-Генерал"*, если принадлежность персонажа - Альянс Лиры.

ПОЛИЦЕЙСКАЯ АКАДЕМИЯ

Для поддержания правопорядка на большинстве планет требуются офицеры, и получается необхдимо их подготавливать. Хотя и менее престижные, нежели академии МехВоинов, полицейские академии не менее представительны и и укомплектованы.

Время: 1 год
Пороговые значения Атрибутов: RFL +1, WIL +1
Сферы: Офицер Полиции
Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Служить и Защищать (4)

Подготовка Детектива Полиции
Только для прошедших Полицейскую Академию
Время: 1 год
Навыки: +1 к пяти Навыкам Сферы Офицер Полиции, +1 к любому другому одному Навыку
Сферы: Детектив
События: Воспользуйтесь таблицей Police Academy Events
Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Служить и Защищать (4), Тайные Операции (4)

Подготовка в Тактическом Подразделении
Только для прошедших Полицейскую Академию
Время: 1 год
Навыки: +2 к четырём Навыкам Сферы Офицер Полиции
Сферы: Оперативный Офицер Полиции
События: Воспользуйтесь таблицей Police Academy Events
Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Служить и Защищать (4), Тайные Операции (4)

События Полицейской Академии

2 Несчастный случай на стрельбах [Плохой Слух, выберите что-нибудь одно: Амнезия, Боязнь Боя, Нетрудоспособен (2)]
3 Выглядишь как грязный коп [Враг, Плохая Репутация, потом должен выбрать путь Бездельник]
4 Сокурсник был убит на ваших глазах [Причуды/Воспоминания, Дурная Привычка]
5 Помог арестовать преступного босса [Враг (2), Хорошая Репутация]
6 Топорно работаешь [Пистолеты -1, Запугивание -2, Дробовики -1, Компьютеры +1, Средства Связи/Conv. +2]
7 Доброжелательный инструктор [Контакт]
8 Заводила в своём классе [можешь выбрать Подготовку Детектива Полиции или Тактического Подразделения как следующий путь]
9 Снайпер [Естественная Способность/Пистолеты]
10 Кадет-эксперт [добавьте +2 ко всем Навыкам Сферы Офицер Полиции]
11 Пышное награждение за спасение утопающих [WIL +1, Отвага, Хорошая Репутация, Пистолеты +1, Тактика/Пехота +1]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

АКАДЕМИЯ МЕХВОИНОВ "СУН ЗАНГ"

Только для принадлежности Синдикат Драконов. . Не должно быть Черт Боязнь Боя, Нетрудоспособен, Потеря Члена, Плохой Слух или Плохое Зрение

Наибольшая академия подобного рода во всей Внутренней Сфере - ежегодный выпуск более 400 человек - Академия МехВоинов "Сун Занг" (AMC3) - опасная и представительная среди других в Синдикате Драконов и среди лучших в Наследных Государствах. Расположенная в мире Новый Самарканд, AMC3 подготавливает кадры для БэтлМехов, АКИ и бронепехотинцев (последние были добавлены совсем недавно). Академия - наиболее известна своим жёстким и аскетичным режимом; кадеты постигают бусидо и проникаются преданностью к Дому куриты. Имея надёжные источники и лучших учителей, AMC3 выпустила наиболее представительных - и привелегированных - солдат в известном космосе.

Время: 2 года
Минимумы Атрибутов: INT 4, WIL 4, SOC 4
Пороговые значения Атрибутов: RFL +1, WIL +2, SOC +1
Черты: Отвага, Хорошая Оснащённость, Причуды/Преданность Дому Куриты
Навыки: Академичность/Любая военная Наука +2, военные Искусства/Воинственность +2, Ножи +2
Сферы: Начальная Подготовка
Следующий путь: Подпуть Улучшенная Индивидуальная Подготовка (предписан, часть прохождения)

События Академии МехВоинов "Сун Занг"

2 Обвинён в мятеже Внутренними Силами Безопасности; у вас не было выбора, но вы смылись [Клеймо/Предатель, Враг (3), не можешь выбирать дополнительные военные пути]

3 Ты убил сокурсника на дуэли чести, у того был кузен - военный правитель округа [Враг (2), Робость]
4 Вас постоянно "напрягает" инструктор; вам это надоело и вы ударили его [Плохая Репутация]
5 Вы победили в дуэли чести, но у вас появился ужасный шрам на лице [Непривлекательность]
6 Обуянный гордыней, вы пренебрегли занятиями на мечах [-2 к любым двум Навыкам Начальной Подготовки, Ножи +1, Военные Искусства/Воинственность +1]
7 Старшекурсник взял вас под своё крыло [+1 к любым двум Навыкам Начальной Подготовки]
8 Пока шло занятие по равнению полка, у вас сдружились с одним из его солдат, бывшего члена Серого полка Якудз [Контакт, Мудрость Улиц/Синдикат Драконов +1]
9 Интенсивные тренировки привили вкус к настоящему бою [Чувство Боя]
10 Талантливый и и благодаря известности своей семьи, вы сверкаетекак метеор [ТС (4), SOC +1, сейчас можно пойти в Школу Кандидатов в Офицеры, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]
11 Выпущен с красным дипломом [Продвижение, ТС (2), SOC +1; сейчас можно пойти в Школу Кандидатов в Офицеры, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Предписанный Подпуть:
Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT)
Только для прошедших Начальную Подготовку

Время: 2 года
Черты: Продвижение
Навыки: Тактика/Любая +2, +1 к любым трём уместным Навыкам, +1 к Навыку любой одной Сферы
Сферы: Выберите одну из следующих сфер, подчиняясь приведённым ограничениям:
МехВоин *(минимум DEX 4, RFL 4)*
Аэрокосмический Пилот *(минимум DEX 4, RFL 4)*
Бронепехотинец *(минимум STR 6, BOD 5)*
Событие: Не делайте бросок события для AIT
Следующий путь: Обязательный Тур (4) или Подпуть Подготовки в DEST (3, часть прохождения, если персонаж выбрал одну из следующих Сфер: МехВоин или Бронепехотинец)

Подпуть: Подготовка в DEST
Только прошедшие AIT (только для МехВоинов и Бронепехотинцев)

Возможно, кроме Коммандос Смерти Дома Ляо, Элитная Ударная Команда Драконов (DEST) - наиболее опасное и эффективное спецподразделение во всей Внутренней Сфере. Кандидаты на поступление в Тактический Командный Центр DEST на Пеште проходят интенсивную подготовку и общее знакомство, при этом они изолированы от внешнего мира. Команды по 5 солдат тренируются вместе и выпускаются вместе, формируя новый ударный отряд; эти годы работы вместе дают им непревзойдённую эффективность совместных действий.

Время: 3 года
Минимумы Атрибутов: BOD 4, RFL 5, WIL 6
Пороговые значения Атрибутов: BOD +1, WIL +1, CHA -1
Черты: Сопротивляемость Боли, Продвижение, Хорошая Оснащённость (2), На всю Жизнь, Причуды/Преданность Дому Куриты (2)
Навыки: Тактика/Пехота +3, +1 к двум Навыкам Начальной Подготовки, +2 к половине (округляя вверх) Навыкам AIT персонажа
Сферы: Спецназовец
Следующий путь: Обязательный Тур (4) или Тайные Операции (4)

Подпуть: Школа Кандидатов в Офицеры (OCS)
Попадаешь только в результате броска события

Время: 1 год
Пороговые значения Атрибутов: WIL +1
Черты: Полномочие (Ранг 1)
Навыки: Лидерство +2, Тактика/Любая +2
Сферы: Офицерская Подготовка
Следующий путь: Завершите текущий путь

ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

Технические сферы, как, например, компьютеры и ремонт ТС, среди колледжей Внутренней Сферы преподаются поверхностно. Гражданский пилот также должен соответствовать своей категории. Исходные требования - снисходительность, а обучение - лишь перспектива, или плати начальству.

Т.к. этот путь раскрывает широкие возможности в выборе карьеры, игрок выбирает специфический курс (сферу) для персонажа и уместные Субнавыки, по разрешению гейм-мастера

Время: 2 года
Минимумы Атрибутов: DEX 3, INT 3
Навыки: Академичность/Любая Уместная +3, Компьютеры +2
Сферы: Выберите что-нибудь одно: Гражданский Тех, Пилот DropShip'а или Гражданский Воздушный Пилот
Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Подпуть Обучение Техническому ТС (3, только для Сферы Гражданская Работа, часть прохождения), Подпуть Обучения Пилотированию JumpShip'а (3, только для Сферы Пилот DropShip'а, часть прохождения), Свободный Торговец (4, только для Сферы Пилот DropShip'а)

События Технического Колледжа
2 Серьёзный несчастный случай в магазине [Добавьте 1 год ко времени этого пути и выберите что-нибудь одно: Плохое Зрение, Потеря Члена, Плохой Слух]
3 Постоянно нуждаешься в помощи [Дурная Привычка (2)]
4 Пропустил много занятий [-1 ко всем Навыкам, полученным в Сфере]
5 Плохо усвоили средний курс [Добавьте 1 год ко времени этого пути]
6 Гулял ночи напролёт [Дурная Привычка, +1 к любому Навыку]
7 Любишь проводить время в космосе [Техника/Межпланетарность +1, Операции при 0-гравитации +1]
8 Подыскал неплохую работу [Богатство]
9 Углубленное техническое обучение [Добавьте +1 к двум любым Субнавыкам Техники]
10 "Позаимствовал" кое-какие вещи из магазина [Хорошая Оснащённость]
11 Надежда класса [+3 к любым двум Навыкам, можешь выбрать следующим путём Университет или Военную Академию]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Подпуть: Обучение Техническому ТС
Требуется Технический Колледж (Гражданский Тех)
Время: 2 года
Навыки: Пилотирование/Колёсный Транспорт +1, добавьте +2 к любым двум Нвыкам Сферы Гражданский Тех
Сферы: Техническое ТС
Следующий путь: Бездельник (4), ГражданскаяРабота (4)

Подпуть: Обучение Пилотированию JumpShip'a
Требуется Технический Колледж ()
Минимумы Атрибутов: INT 5
Время: 4 года
Навыки: Добавьте +2 к любым четырём Нвыкам Сферы Пилот DropShip'a
Сферы: Пилот JumpShip'a
Следующий путь: Бездельник (4), ГражданскаяРабота (4), Путешествие (4), Свободный Торговец (4)

ТОРГОВАЯ ШКОЛА

Путь Торговая Школа представляет собой любой институт, который обучит нетехническим и неакадемическим ремёслам, вроде бизнеса, бухгалтерии и работы клерка. Исходные требования - снисходительность, а обучение - лишь перспектива, или плати начальству.

Т.к. этот путь раскрывает широкие возможности в выборе карьеры, игрок выбирает специфическое ремесло (сферу) для персонажа и уместные Субнавыки, по разрешению гейм-мастера
Время: 1 год
Навыки: Выберите Сферу Торговец или следующие Навыки: Бюрократизм/Принадлежность +3, Карьера/Любая +4, Административность +3, Академичность/Любая +2, выберите чего-нибудь два: Искусство/Любое +3, Карьера/Любая +3, Средства Связи/Conv. +2, Компьютеры +2, Интерес/Любой +3, Язык/Любой +3, Пилотирование/Колёсный Транспорт +2 или Подготовленность +3
Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Свободный Торговец (4, только для Сферы Торговец)

События Торговой Школы

2 Спишь на уроках [Интерес/Любой +2, но -2 ко всем Навыкам Торговой Школы]
3 Слишком много времени проводишь за компьютером [Плохое Зрение]
4 Приобрёл плохую привычку [Дурная Привычка]
5 Плохо усвоили средний курс [Добавьте 1 год ко времени этого пути]
6 Подрабатывал в школьном офисе [Административность +1]
7 Работал помощником учителя [Подготовленность +2]
8 Подружился с инструктором [Контакт]
9 Курс включал обучение в космосе [Язык/Любой +2, Операции при 0-гравитации +1]
10 Прекрсно освоил компьютер [Компьютеры +2, Техника/Электроника +1, Хорошая Оснащённость]
11 Вы выиграли в лотерею и перестали работать [Богатство (7), Слабая Успеваемость, должен выбрать следующий путь Бездельник]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

УНИВЕРСИТЕТ

В 31-м веке изучение основ институтских знаний при получении высшего образования - явление редкое, за исключением преуспевающих и продвинутых миров. Набор на эти престижные факультеты ограничен, хотя дети из знатных семей всегда стремятся туда. Обширные знания и сопутствующие им вещи обычно ограничены кошельком студента, но образование стоит того.

Т.к. этот путь раскрывает широкие возможности в выборе карьеры, игрок выбирает специфическую основу для персонажа и уместные Субнавыки, по разрешению гейм-мастера.

Основной путь пердставляет собой общее образование; персонаж должен выбрать потом Подпуть Основ, представляющий специфический интерес персонажа. Можно выбрать только один Подпуть Основ по ходу прохождения этого пути; для получения дополнительных основ персонаж должен повторить этот путь. Некторые основы требуют специфические сферы как описано ниже.
Время: 2 года
Минимумы Атрибутов: INT 4, SOC 3
Пороговые значения Атрибутов: INT +1
Черты: Бедность
Навыки: Академичность/Любая +3, Бюрократизм/Принадлежность +2, Язык/Любой +1, Восприятие +2
Следующий путь: Подпуть Основ Наук (предписан, часть прохождения), Подпуть Основ Техники (предписан, часть прохождения), Подпуть Основ Политики (предписан, часть прохождения), Подпуть Других Основ (предписан, часть прохождения)

События Университета

2 Разгульные вечеринки привели к обрушению перекрытия дома, нескольким жертвам и вашему изгнанию [Плохая Репутация, Враг, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути, не может выбрать дополнительные пути Университета]
3 Раб учёбы, вы потеряли физическую и социальную форму [BOD -1, Интроверт]
4 Скандальный роман с профессором; выс выкинули [Обольстительность +1, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути, , не может выбрать дополнительные пути Университета]
5 Учишься весь день, гуляешь всю ночь [Дурная Привычка, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути]
6 Вместо учёбы работаете [Карьера/Любая +2]
7 Работал помощником учителя [Подготовленность +1, Административность +1]
8 Курс обучения включал интенсивные путешествия [Переносимость Ускорения, Язык/Любой +1, Протокол/Любой +1]
9 Подружились с профессором, бывшим офицером военной разведки [Контакт (2)]
10 Быстро учишься и чётко отвечаешь [Быстрая Обучаемость; уменьшите время, проведённое на каждом пути Университета и подпути, на 1 год]
11 Надежда класса [Хорошая Репутация, Богатство, +1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути, добавьте +1 ко всем броскам событий на пути Аспирантура]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Предписанный путь: Основы Наук
Требуется путь Университет
Время: 2 года
Навыки: Добавьте +1 к любым трём Навыкам
Сферы: Учёный
События: Не делайте бросок событий для Основ Наук
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4), Подпуть Медицинская Школа (3, часть этого прохождения), Подпуть Сфера Научной Школы (3, часть этого прохождения)

Предписанный путь: Основы Техники
Требуется путь Университет
Время: 2 года
Навыки: Добавьте +1 к любым двум Навыкам
Сферы: Гражданский Тех
События: Не делайте бросок событий для Основ Техники
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4), Подпуть Аэрокосмическая Школа (3, часть этого прохождения), Подпуть Инженерная Школа (3, часть этого прохождения)

Предписанный путь: Основы Политики
Требуется путь Университет
Время: 2 года
Навыки: Добавьте +1 к любым трём Навыкам
Сферы: Политик
События: Не делайте бросок событий для Основ Политики
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4), Путешествие (4)

Предписанный путь: Другие Основы
Требуется путь Университет
Создайте свою собственную основу, руководствуясь следующими принципами
Время: 2 года
Навыки: Академичность/Любая Уместная +4, добавьте +1 к любым двум Навыкам. Выберите чего-нибудь три: Академичность/Любая +3, Действие +2, Искусство/Любое Уместное +3, Административность +3, Карьера/Любая Уместная +3, Компьютеры +2, Язык/Любой +3 или Подготовленность +3
Сферы: Гражданский Тех
События: Не делайте бросок событий для Других Основ
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4)

Подпуть: Медицинская Школа
Требуются Основы Наук
Время: 4 года
Минимумы Атрибутов: DEX 4, WIL 3
Навыки: Добавьте +1 к любым трём Навыкам
Сферы: Доктор
События: Не делайте бросок событий для Основ Техники
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4), Обязательный Тур (4)

Подпуть: Сферв Научной Школы
Требуются Основы Наук
Время: 2 года
Навыки: Добавьте +1 к любым двум Навыкам
Сферы: Планетарный Инспектор
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4), Путешествие (4)

Подпуть: Аэрокосмическая Школа
Требуются Основы Техники
Время: 3 года
Минимумы Атрибутов: DEX 4
Навыки: Добавьте +1 к двум Навыкам Сферы Гражданский Тех
Сферы: Аэрокосмический Техник
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4), Обязательный Тур (4)

Подпуть: Инженерная Школа
Требуются Основы Техники
Время: 4 года
Минимумы Атрибутов: INT 5, WIL 3
Навыки: Добавьте +2 к двум Навыкам Сферы Гражданский Тех
Сферы: Инженер
Следующий путь: Гражданская Работа (4), Бездельник (4), Аспирантура (4)

ДЕЙСТВИЕ 4: НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ

Когда-нибудь персонаж заканчивает школуи обучение, и начинается настоящая жизнь. В зависимости от ваших предшествующих выбранных путей ваш персонаж имеет различный выбор в этом действии. Как и в Действии Высшая Школа, Действие Настоящая Жизнь - опционально; однако большинство персонажей пройдёт данный путь как минимум один раз, или же это грозит им полным непониманием происходящего в игре.

Время: Пути Настоящей Жизни различной продолжительности, всё зависит от состава каждого пути. Требуемое число лет для каждого пути приводится под заголовком *Время*.

Повторы: После прохождения пути в этом действии персонажи, удовлетворяющие предпосылкам, могут двигаться по этому пути, перейдя к другому пути Настоящей Жизни или возвратиться к Действию 3: Высшее Образование, следуя ограничениям *Следующего Пути* как обычно. После прохождения любого пути Настоящей Жизни игрок может завершить Жизненный путь своего персонажа и проследовать к *Атрибутов, Черт и Навыков* (с.54).

Персонажи Кланов: Вернорождённые воины должны пройти путь Обязательный Тур: Клан. Вольнорождённые воины могут выбрать вместо этого Служить и Защищать. Персонажи касты учёных могут выбрать Гражданскую Работу или Аспирантуру; техники - Гражданскую Работу или служить в первом эшелоне в Обязательном Туре: Клан; многие торговцы могут последовать путём Свободный Торговец, но может также выбрать Гражданскую Работу; а персонажи касты рабочих могут вкалывать лишь на пути Гражданская Работа.

ГРАЖДАНСКАЯ РАБОТА

Ваша работа в закрытом секторе может быть и скучная, но многие триллионы гражданских этой работой оживляют и следят за военными машинами, наступающими на Внутреннюю Сферу. На этом пути также есть и невоенные работы по обслуживанию гражданской техники.

Т.к. этот путь раскрывает широкие возможности в выборе карьеры, игрок выбирает специфическую работу для персонажа и уместные Субнавыки, по разрешению гейм-мастера.

Время: 4 года

Навыки: Карьера/Любая Уместная +3, добавить +2 к любым двум другим Навыкам, относящимся к карьере, +1 к любому одному другому Навыку. Выберите что-нибудь одно: Академичность/Любая Уместная +2, Административность +2, Бюрократизм/Принадлежность +2, Компьютеры +1, Лидерство +1 или Протокол/Принадлежность +2

Следующий путь: Бездельник (4), ГражданскаяРабота (4), Путешествие (4)

События Гражданской Работы

2 Ужасный несчастный случай на работе сделал вас нетрудоспособным, но в суде удовлетворили ваш иск [Нетрудоспособен (2), Богатство (4)]
3 Вас подстрелили! [Бедность; должен выбрать потом путь Бездельник (4)]
4 Запятнан скандалом [Плохая Репутация]
5 Началась война, и вас призвали в армию [Следующий путь персонажа - Вербовка на Военную Службу (3); персонажи Кланов могут присоединиться к Сибко Вольнорождённых (2), но не применяют модификаторы Пороговых значений Атрибутов, приведённых для этого пути, а обучение занимает 4 года]
6 Ты ненавидишь свою работу и часами слоняешься без дела [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути]
7 Привык к работе [+1 к любому одному Навыку]
8 Ты поумнел [Богатство]
9 Тяжёлая работа компенсируется зарплатой и продвижением [Богатство (2), Административность +1, Лидерство +1]
10 Твой эпиграф замечен начальством, позволившим тебе улучшить образование [Богатство, Протокол/Принадлежность +2; можно выбрать Высшее Образование следующим путём]
11 Ты стал ведущим межзвёздным представителем своей компании [Обширные Связи (2), Богатство, Язык/Любой +1, Переговоры +2, Операции при 0-гравитации +1]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Ваша страна призывает вас исполнить свои обязанности в защите её интересов. Вас ждут награды… если ты выживешь. Игрок определяет специфичное задание этого пути, начиная с саботажа и диверсий и заканчивая покушением и подготовкой восстания. Выберите подходящие Субнавыки, основываясь на специфике задания персонажа.

Время: 1D6+1 лет

Черты: Вживаемость в Образ, Богатство, Хорошая Оснащённость, Враг (3), На Всю Жизнь

Навыки: Маскировка +2, Быстрый Разговор +2, Восприятие +2. Выберите чего-нибудь три: Дествие +3, Ножи +2, Компьютеры +2, Криптография +2, Разрушительность +2, Мастер Побега +3, Подлог +3, Азартность +3, Допрос +3, Язык/Любой +3, Лидерство +2, Обольстительность +3, Мудрость Улиц/Любая +2, Тактика/Пехота +2

Следующий путь: Бездельник (4), Путешествие (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Якудза (4, только для принадлежности Синдикат Драконов)

События Тайных Операций

2 Схватили и посадили в тюрьму за измену; через несколько лет вы сбежали [Мастер Побега +3, Нетрудоспособен (2), добавить 2D6 лет ко времени этого пути]
3 После провала вас вынудили стать двойным агентом [Плохая Репутация, Враг, теряете Черту Вживаемость в Образ]
4 Настойчивый репортёр раскрыл ваше истинное лицо [Хорошая Репутация (2), Враг, теряете Черту Вживаемость в Образ]
5 Скорый отзыв уязвил и потряс вас [Робость, Непривлекательность]
6 Топорная операция [-1 ко всем Навыкам, получившим ОН на этом пути]
7 Беспрецедентная операция [+1 к любому Навыку]
8 Интенсивные тренировки раскрыли новые таланты [Выберите что-нибудь одно: Одинаковое Владение Обеими Руками, Отвага, Исключительный Атрибут/Любой, Естественная Способность/Любая]
9 Огромное количество успешных операций доказали вашу умелость [+1 ко всем Навыкам, получившим ОН на пути Тайные Операции, +1 к любым другим четырём Навыкам, Продвижение]
10 Ты стал мастером "убеждения" [Первая Помощь +2, Подлог +3, Запугивание +2, МедТех +2, Плохая Репутация, Сопротивляемость Боли]
11 Находишь выход из, казалось бы, безвыходных ситуаций [Контакт (3), Продвижение (2), Богатство]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

СВОБОДНЫЙ ТОРГОВЕЦ

Хотя в 31-м веке межзвёздные картели доминируют на рынке торговли и перевозок, независимый свободный торговец, тем не менее, достаточно частое явление во Внутренней Сфере, особенно в зонах боевых действий или в удалённых районах, где большие корпорации неохотно идут на сделки. В этих регионах находчивый человек может извлесь достаточную прибыль.

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: CHA 3

Навыки: Операции при 0-гравитации +1, Оценка +2, Переговоры +2, выберите что-нибудь одно: Быстрый Разговор +2, Интерес/Любой +2, Протокол/Любой +2, Попрошайничество +1, Язык/Любой +2

Следующий путь: Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Свободный Торговец (4, только для персонажей с Чертой Богатство - деньги к деньгам)

События Свободного Торговца

2 Поймали с контрабандой [Мудрость Улиц/Любая +2, но добавьте 4 года ко времени этого пути и выберите чего-нибудь два: Клеймо/Наркоторговец, Плохая Репутация, Бедность, Враг]
3 Местный преступный синдикат сделал вам предложение, от которого ты не смог отказаться [На Всю Жизнь, Богатство*]
4 На вашей территории появились качки [Враг, Бедность]
5 Плохой год [Бедность]
6 Пираты ограбили ваши торговые пути [Бедность, +1 к любому Навыку, относящемуся к бою]
7 Период небольшого преуспевания [+1 к любому Навыку, приведённому в Сфере Торговец, +1 к любому другому Навыку]

8 Прибыльный год [Богатство*]
9 Некоторые покупатели стали вашими "постоянными клиентами" [Контакт, Богатство*]
10 Когда появляется что-нибудь новенькое, вы тут как тут [Контакт (2), Богатство (2)*, Переговоры +1, Язык/Любой +1]
11 Сделка десятилетия! [Переговоры +2, выберите чего-нибудь два: Контакт (3), Богатство (3)*, Хорошая Оснащённость, Обширные Связи, Хорошая Репутация (2)]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

- Если Богатство достигло максимального уровня (10) в ходе этих событий, игрок обменять 10 уровней Богатства на Черты ТС/Гражданский DropShip (7) и Владелей ТС.

БЕЗДЕЛЬНИК

Этот путь доступен тем персонажам, которые не знают чем заняться. Вы также можете быть преступником или же просто лентяем. Не зависимо от причины вы не работаете в обычных понятиях общества. Т.к. этот специфический способ времяпровождения может быть бесконечным, этот путь даёт персонажам широкие возможности их дальнейшего развития.

Время: 1D6 лет

Пороговые значения Атрибутов: EDG +1

Навыки: Мудрость улиц/Любая +2, добавьте +1 к любым двум другим Навыкам, выберите что-нибудь одно: Оценка +1, Склочность +1, Азартность +1, Обольстительность +1, Мастер Побега +1, Ножи +1, Обманное Движение +1, Скрытность +1

Следующий путь: Вербовка На Военную Службу (3), Бездельник (4), Якудза (4, только для принадлежности Синдикат Драконов)

События Бездельника

2 Потеряв легальный статус, ты был похищен и продан в рабство; ты сбежал и должен начать новую жизнь [SOC -1, Вживаемость в Образ, Бедность, Мастер Побега +1, добавьте 6 лет ко времени этого пути]
3 Ты действительно не знаешь чем заняться! Осуждён за серьёзное преступление (игрок решает, действительно ли персонаж виновен) [Плохая Репутация, Мудрость Улиц/Любая +2, Попрошайничество +1, выберите что-нибудь одно: Дурная Привычка или Враг. Добавьте 4 года ко времени этого пути]
4 В вашей жизни нет цели; вы потеряли сами себя в злоупотреблениях и головидео [Дурная Привычка, Интроверт, Интерес/Просмотр Головидео +1]
5 Вы до нитки проиграliсm покер [Бедность, Азартность +1]
6 Совершили лёгкое преступление (игрок решает, действительно ли персонаж виновен) [Мудрость улиц/Любая +1,добавьте 2 года ко времени этого пути]
7 Постоянно меняете место жительства, встречаетесь со множеством "интересных" людей [Контакт]
8 Чтобы улучшить представление о себе, присоединились в обществу защиты планеты [Первая Помощь +1, Переговоры +1, Попрошайничество +1, Выживаемость +2]
9 Вытащили жену правителя планеты из горящего ховеркара [Богатство, Контакт (2)]
10 С присущей вам безответственностью вы проводите время в самоулучшениях [+2 к любому Навыку, выберите чего-нибудь три: Академичность/Любая +3, Акробатика +3, Язык/Любой +3, Военные Искусства/Любое +2, Восприятие +2, Пилотирование/Любое +2, Обманное Движение +3, Бег +2 или Плавание +3]
11 Леди дарят вам улыбки; всю жизнь можешь играть в покер [EDG +1, Богатство (3), Хорошая Репутация, Азартность +2]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

АСПИРАНТУРА

Требуется путь Университет

В зависимости от выбранной вами Сферы этот путь может вовлечь вас в путешествие, в чистую учёбу, исследование или даже работу в зоне боевых действий. Т.к. этот путь позволяет выбрать множество изучаемых предметов, игрок выбирает специфическую область изучения и уместные Субнавыки, по разрешению гейм-мастера.

Время: 2 года

Навыки: Академичность/Любая Уместная +3, Академичность/Любая +2, добавьте +1 к любому другому Навыку. Выберите что-нибудь одно: Оценка +1, Язык/Любой +1, Выживаемость +1, Подготовленность +1, Операции при 0-гравитации +1

Следующий путь: Университет (3), Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Аспирантура (4), Путешествие (4)

События Аспирантуры

2 Ваши опасные опыты привели к гибели персонала; вы обгорели [Плохая Репутация (2), Бедность, -1 ко всем Навыкам, полученным на пути Аспирантура; не может вступать на путь Университет или Аспирантура снова]
3 Ваша исследовательская группа пропала на границе [Нетрудоспособен, Робость]
4 Ваша деятельность частенько проходит при плохой освещённости [Плохое Зрение]
5 Чтобы прикрыть друга, вы пошли на подлог результатов [Плохая Репутация]
6 Вы принимаете симуляторы, чтобы дольше не спать [Дурная Привычка]
7 У вас появились соответствующие навыки [+1 к любому Навыку этого пути]
8 Ваше лидерство привело вас к посту наставника [Лидерство +1, Подготовленность +2]
9 Ваша деятельность частенько происходит в одиночку [Пилотирование/Ховер +1, Навигация/Суша +2, Средства Связи/Conv. +1, Выживаемость +1]
10 Из-за вашей учёбы вы частно путешествуете, и вы стали информатором начальства [Вживаемость в Образ, Контакт (3), На Всю Жизнь, Криптография +1, можно выбрать Тайные Операции как следующий путь]
11 Ваша великолепная работа привлекает к вам внимание [Хорошая Репутация (3), Контакт (2), Богатство (2), добавьте +1 к любым трём Навыкам]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

Даже в 31-м веке преступность - одна из реалий жизни. Она может принимать различные формы и называться по-разному, но всем обществам в известном космосе требуется полиция, у которой есть общие цели и задачи. Служба в полиции может быть даже более опасной, чем служба в первом эшелоне Мехов.

Время: 2 года

Минимумы Атрибутов: WIL 4

Навыки: Добавьте +2 к любым трём Навыкам Сфер Офицер Полиции, Оперативные Офицер Полиции или Детектив; добавьте +1 к любым двум другим Навыкам

Следуюзщий путь: Служить и Защищать (4), Бездельник (4), Гражданская Работа (4), Подготовка Детектива Полиции (3), Подготовка в Тактическом Подразделении (3), Вербовка На Военную Службу (3)

События Служить и Защищать

2 Захвачен преступным синдикатом, пока работал без прикрытия… не самое лучшее место, чтобы там быть [DEX -1, Сопротивляемость Боли, Враг (2), выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка, Нетрудоспособен, Потеря Члена, Плохое Зрение, Непривлекательность]

3 Попался при даче взятки (или брал) [Плохая Репутация (2), теряете все ОН, полученные на этом пути в этом прохождении; не можете выбирать дополнительные пути полиции]

4 Ранен на дежурстве [Нетрудоспособен (2)]

5 Ваш напарник убит на ваших глазах [Интроверт, Робость]

6 У вас появился враг в местном преступном обществе [Враг (2)]

7 Блестящее дежурство [+1 к любому одному Навыку]

8 Предотвратил взрыв бомбы [Разрушительность +3]

9 Как лучший коп ты участвовал в серьёзной акции [Мудрость Улиц/Принадлежность +2, +1 к любым трём Навыкам в одной из Сфер Полиции]

10 Департамент глубоко законспирировал вас для ударной операции, где опасности выше крыши [Вживаемость в Образ, Богатство, Скрытность +1, Быстрый Разговор +2, Маскировка +2, Мудрость Улиц/Любая +2]

11 Ваши героические действия на дежурстве привлекли внимание местных шишек [Отвага, Хорошая Репутация, Контакт (2), Обширные Связи]

12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: КЛАН

Только для воинов Клана

Воины Кланов живут для сражений, и этом пути всё и происходит! Вы или закалите свой характер, или окажетесь недостойным нести наследие Керенского. Всё в ваших руках.

Время: 2 года

Навыки: +2 к любым трём Навыкам Военной Сферы, выберите что-нибудь одно: Интерес/Предание Клана +2, Академичность/История Кланов +1, Тактика/Любая +1

Следующий путь: Обязательный Тур: Клан (4), Служить и Защищать (4, только для вольнорождённых воинов)

События Обязательного Тура: Клан

2 Из-за засады дезгры вы потеряли своё подразделение, но вы выжили [+2 к любым двум Навыкам персонажа в Военной Сфере, но нужно выбрать чего-нибудь два из следующего (или дважды выбрать одно и то же): Потеря Члена, Плохое Зрение, Дурная Привычка, Плохой Слух, Нетрудоспособен]

3 Побеждён и захвачен в плен суратами из Внутренней Сферы. Пострадала ваша честь, из-за того теперь вы связанный этих нечестивцев [Выход из Клана с обычными эффектами (с.32), за исключением тех персонажей, которые несут худшее, чем Клеймо/Бандитская Каста (2), Клеймо/Связанный Внутренней Сферы. Персонаж дожен пройти Обязательный Тур: Внутренняя Сфера как следующий путь]

4 Дуэль чести с вашим командиром восстановила мнение против вас [Понижение, Враг (2)]

5 Втреча с вашим оппонентом на поле боя [Враг]

6 На дорогах Внутренней Сферы в зоне оккупации вы вели разбитной образ жизни [Плохая Репутация (2), выберите что-нибудь одно: Азартность +1, Обольстительность +1 или Мудрость Улиц/Любая +1]

7 Гарнизонная служба на затрапезной планете [+1 к любому одному Навыку]

8 Назначены на планету, где набеги - обычное дело [Тактика/Любая +1, +1 к любым трём Навыкам персонажа Военной Сферы]

9 Образцовая служба позволила вам занять лидирующую позицию при нападении на планету [ТС, Изменение ТС, Стратегия +1, +2 к любым двум Навыкам персонажа Военной Сферы]

10 Победа на Испытании Положения добавила вам чести и ответственности [Полномочие (Ранг 1), Лидерство +2. Если персонаж уже имеет Черту Полномочие, возьмите Черту Продвижение]

11 Ваши героические подвиги кратко упомянуты в Предании Клана [SOC +1, Отвага, Хорошая Репутация (2), ТС, Враг, +2 к любому одному Навыку]

12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

От здоровенного МехВоина до обычного пехотинца этот путь - показ всех его возможностей. Сражающийся и не сражающийся военный персонал всегда сталкивается с врагом в одним и более обязательных турах. Невзирая на опасности этого пути, персонаж может быть кое-чем вознаграждён - будь то Навык или Ранг.

Время: 2 года

Черты: ТС (2) только для МехВоина, Аэрокосмического Пилота, Воздушного Пилота, Кавалериста или Бронепехотинца

Навыки: Добавьте +2 к любым трём Навыкам ваших Военных Сфер, добавьте +1 к любым двум другим Навыкам

Следующий путь: Бездельник (4), Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Полицейская Академия (3), Тайные Операции (4, только для персонажей Спецназовец или Разведчик)

События Обязательного Тура: Внутренняя Сфера

2 Пока вы выполняли задание, один из ваших предал вас [Боязнь Боя, Причуды/Паранойя]

3 Пленён! [Мастер Побега +2, Попрошайничество +1, Выживаемость +1, добавьте 2 года ко времени этого пути, и возьмите одно из следующих: BOD -2, Боязнь Боя, Потеря Члена (2)]

4 Вы выжили в наиболее кровавом сраженни, до сих виденных вами [+2 ко всем Навыкам одной из Военных Сфер, но должен взять одну из следующих Черт: Дурная Привычка (2), Бозянь Боя, Неспособность (2), Потеря Члена (2)]
5 У вас появился враг в лице вашего старшего офицера [Враг (2)]
6 Тяжёлый бой [+1 ко всем Навыкам одной из Военных Сфер, Неспособность]
7 Скучная гарнизонная служба [+1 к любому одному Навыку]
8 Набеги [+1 к любым трём Навыкам одной из Военных Сфер, +1 к любому другому Навыку]
9 После нескольких успешных задач вас повысили [Продвижение, +2 к двум любым Навыкам одной из Военных Сфер]
10 Броская храбрость и смерть вашего старшего офицера дают вам шанс продвижения [Отвага, Полномочие (Ранг 1), Хорошая Репутация. Если персонаж уже офицер или если вы хотите избежать комиссования, возьмите Продвижение (2)]
11 Вы нашли тайник с давно забытой технологией глубоко в тылу врага [Выберите Владелец ТС или два из следующего: Измениние ТС (2), Хорошая Репутация (2), ТС (2), Хорошая Оснащённость или Богатство (2)]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТУР: "СОЦИАЛ-ГЕНЕРАЛ"

Только для принадлежности Альянс Лиры, должна быть Черта Полномочие

Взятки, политиканство и кое-где слепая удача часто ставят плохихи людей на хорошие места, такая ситуация часто встречается Византийской командной военной структуре Альянса Лиры. Хоть и называемые "социал-генералами", многие из этих выскочек всё же занимают соответствующие им посты.

Время: 2 года
Минимумы Атрибутов: CHA 3, SOC 4
Черты: Контакт (2)
Навыки: Протокол/Альянс Лиры +3, Бюрократизм/Альянс Лиры +3, Карьера/Солдат +1
Следующий путь: Обязательный Тур: Внутренняя Сфера (4), Путешествие (4), Обязательный Тур: "Социал-Генерал" (4, но только если персонаж имеет Черту Контакт)

События Обязательного Тура: "Социал-Генерал"

2 Заигрывание с сильными мира сего не всегда проходит безнаказанно [SOC -1, Враг (3), потеря Обширных Связей и всех Черт Контакта]
3 Кто-то очнь сильно вас не любит! Вас перевели на фронт, где вы попали в тяжёлый бой [+2 к любым трём Навыкам Военной Сферы, Враг, выберите что-нибудь одно: Дурная Привычка (2), Боязнь Боя, Потеря Члена (2)]
4 Запутался в сети интриг, ты должен сделать выбор [если персонаж следует такой же схеме, получает Робость, Обширные Связи и На Всю Жизнь; если он/она отказывается, получает Отвагу и Враг (3), и теряет Контакт]
5 Вы сделали ставку не на того, и вообще - стоила ли игра свеч? [Потеря Контакта и получение Враг]
6 Не содействовал продвижению по службе [Плохая Репутация, Бюрократизм/Альянс Лиры +1]
7 Скатился вниз по социальной лестнице [Карьера/Солдат +1]
8 Совершили акт благотворительности [Контакт]
9 В нужное время оказались в нужном месте [Продвижение, Протокол/Альянс Лиры +2, Бюрократизм +1, Лидерство +1]
10 Вы вывели свою команду к победе - и вы не знаете, как это у вас получилось! Лидерство +2, +1 ко всем Навыкам одной из Военных Сфер, Хорошая Репутация, Продвижение, Титул, но выберите одну из этих Черт: Нетрудоспособен (2), Потеря Члена (2), Плохой Слух (3), Плохое Зрение (2)]
11 Постоянно побеждаете своих политических противников в суде на Таркаде [SOC +1, Хорошая Репутация, Титул, Богатство, Хорошая Оснащённость, выберите что-нибудь одно: Землевладелец или Владелец ТС. Конечно, всё это притягивает Враг (2)]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ПУТЕШЕСТВИЕ

Не должно быть Черты Синдром Дизориентации в Пространстве (TDS)

Иногда вам хочется взять и просто послать всех и вся к чёрту. Как-то вы задумались и решили, что для этого есть идеальная возможность. В журнале вы вычитали о космических путешествиях, когда можно и себя показать, и других посмотреть. А во вселенной *BattleTech* межзвёздные путешествия волнуют своей неожиданностью…

Время: 1D6 лет
Навыки: Интерес/Любой +2, Операции при 0-гравитации +1, +1 к любому другому Навыку. Выберите что-нибудь одно: Искусство/Любое +2, Язык/Любой +2, Пилотирование/Любое +1, Протокол/Любой +2, Выживаемость +1, Плавание +2
Следующий путь: Бездельник (4) или возвратитесь к последнему пути, которым шёл персонаж

События Путешествия

2 В ходе вашего путешествия вы приземлились прямо под перекрёстный огонь повстанцев [Выберите что-нибудь одно: Боязнь Боя, Потеря Члена (2), Плохое Зрение]
3 В ходе вашего первого полёта вы были поражены тем, что у вас развился TDS, что сделало вашу поездку менее комфортабельной [Синдром Дизориентации в Пространстве, -1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути]
4 Провели некоторое время в тюрьме [-1 ко всем Навыкам, полученным на этом пути, и добавьте 1 год ко времени этого пути]
5 Вы кинули местный преступный синдикат на деньги [Богатство, Враг (2)]
6 В ходе своих путешествий вы слишком долго были вне человеческого общества [Интроверт]
7 Вы взяли "управление" DropShip'ом на себя в ходе длительного путешествия [Пилотирование/Аэро +1]
8 Вы подружились с техниками DropShip'а, которые рассказали вам о том, что они знают [Техника/Интерпланетная +1, Техника/Аэронавтика +1]

9 В ходе ваших путешествий вы обзавелись важными знакомствами [Обширные Связи, Язык/Любой +2]
10 В нужное время вы оказались в нужном месте и предотвратили покушение на герцога [Хорошая Репутация (2), Контакт (2). Персонаж с военным званием получает Продвижение; в других случаях - Богатство]
11 На задврках вселенной вы обнаружили тайник Звёздной Лиги [Выберите Владелец ТС или чего-нибудь два следующих: Изменение ТС (2), Хорошая Репутация (2), ТС (2), Хорошая Оснащённость, Богатство (2)]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

ЯКУДЗА

Только для принадлежности Синдикат Драконов

В нижних слоях общества Синдиката некторые всё-таки преуспевают. Чаще всего эти личности организованы в преступные общества, надеясь стать представительней и богаче, поднявшись с *кобуна* (солдата) до местного *оябуна* якудз (лидера). *Гуми* (клан) якудз организует и участвует во многих преступных событиях, за известным исключением громких грабежей и других уличных преступлений; этот грязный бизнес ожесточил вашего персонажа (хотя другой *гуми* кажется вам балаганом). Это особенно касается мужчин и строгий кодекс чести отделяет якудзу от других преступных группировок во Внутренней Сфере.

Время: 1D6 лет

Пороговые значения Атрибутов: EDG +1

Черты: На Всю Жизнь, Причуды/Преданность Якудзе

Навыки: Быстрый Разговор +2, Мудрость Улиц/Синдикат Драконов +2, Военные Искусства/Любое +2

Следующий путь: Бездельник (4), Якудза (4), Тайные Операции (4), Гражданская Работа (4)

События Якудзы

2 Захвачен Внутренней Службой Безопасности и упрятан в тюрьму. Твоё пребывание там было недолгим, но тяжёлым [Боязнь Боя, добавьте 1D6 лет ко времени этого пути]
3 Другая гуми якудз обявила вендетту твоей гуми [Враг (2)]
4 Ужасно опозоренный, но успел убежать до того, как пришлось бы сделать сеппуку - ритуальное самоубийство [Враг (3), Клеймо/Бесчестье]
5 Опозоренный, ты должен искупить свою вину, проделав юбитсуме (отрезание фаланги пальца) [Плохая Репутация, Потеря Члена]
6 Вы пали жертвой пешеходной пробки [Дурная Привычка (2)]
7 Умеренный успех; вы получаете свой первый иредзуми - фамильный знак, татуировку известноого якудзы [Запугивание +2]
8 Ваша преданность привлекла внимание вашего оябуна [Контакт (2)]
9 Множество успешных операций принесло вам несколько иредзуми [Мудрость Улиц/Синдикат Драконов +2, выберите чего-нибудь два: Подлог +1, Азартность +2, Оценка +2, Метательное Оружие +1]
10 Разведчики DCMS раскрыли вашу естественную способность - пилотирование Меха и устроили вас в Призрачный Полк - полк якудз среди военных Синдиката [Естественная Способность/Пилотирование/Мех, Продвижение, получите Сферу МехВоин и потом пройдите Обязательный Тур: Внутренняя Сфера]
11 Ваша непоколебимая вера и преданность вознаграждены. Ты стал вакагашира-хоса - первый заместитель в вашей гуми [Богатство (2), Хорошая Оснащённость, Хорошая Репутация (2)]
12 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

СПИСОК ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ СФЕР

Список профессиональных сфер состоит из нескольких Навыков, наиболее часто используемых при выполнении специфической работы. В этот список включены не все мыслимые Навыки, связанные с этими Сферами, а те из Навыков, наиболее сильно связанных со Сферами и наиболее часто используемые в каждодневных операциях. Когда персонаж получает Сферу в ходе Жизненного пути, он/она получает 3 ОН за каждый Навык, связанный с этой Сферой.

Следующий список - пример наиболее общих доступных профессиональных сфер. Гейм-мастера должны расширять его своими собственными сферами, необходимыми для отражения профессионаьных сфер, относящихся к кампании.

Предпосылки некоторых Сфер приводятся в целях ссылки. Они помогают объяснить, недостаток каких определённых Навыков они восполняют; например, в Сфере Пехота не хватает основного Навыка Винтовки, т.к. персонажи уже получили этот Навык в Сфере Начальная Подготовка.

Профессиональные сферы разделены на военные и гражданские группы, упорядочены по алфавиту (англ.) внутри группы для облегчения поиска.

ВОЕННЫЕ СФЕРЫ

Пилот АКИ
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Стрельба/Баллистика/Аэро
- Стрельба/Лазер/Аэро
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Навигация/Воздух
- Навигация/Космос
- Пилотирование/Аэро
- Сенсорные Операции
- Тактика/Космос
- Операции при 0-гравитации

Воздушный Пилот
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Стрельба/Баллистика/Аэро
- Стрельба/Лазер/Аэро
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Навигация/Воздух
- Пилотирование/выбор*
- Сенсорные Операции
- Тактика/Воздух

* Воздушный или СВВП

Бронепехотинец
Предпосылки: Пехота
- Разрушительность
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Военные Искусства/Бронекостюм
- Пилотирование/Бронекостюм
- Сенсорные Операции

Начинающий Техник
- Изготовление Оружия
- Техника/Баллистика
- Техника/Средства Связи
- Техника/Электроника
- Техника/Лазеры
- Техника/Механика
- Техника/Ракеты

Начальная Подготовка
- Карьера/Солдат
- Первая Помощь
- Навигация/Суша
- Винтовки
- Военные Искусства/Воинственность

Кавалерия
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Артиллерия
- Стрельба/Баллистика/Conv.
- Стрельба/Лазер/Conv.
- Стрельба/Ракеты/Conc.
- Пилотирование/выбор*
- Сенсорные Операции
- Техника/Механика

* Ховер, Морской, Подводный, Гусеничный, Колёсный Транспорт

Элементал Клана
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Военные Искусства/Бронекостюм
- Навигация/Космос
- Пилотирование/Аэро
- Сенсорные Операции
- Тактика/Пехота

Пилот Истребителя Клана
- Стрельба/Баллистика/Аэро
- Стрельба/Лазер/Аэро
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Навигация/Космос
- Пилотирование/Аэро
- Сенсорные Операции
- Тактика/Космос

МехВоин Клана
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Лидерство
- Пилотирование/Мех
- Сенсорные Операции
- Тактика/Мех

Пехота
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Артиллерия
- Альпинизм
- Средства Связи/Conv.
- Прыжковые Ранцы
- Оружие Поддержки
- Тактика/Пехота

Морской Пехотинец
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Разрушительность
- Стрельба/Лазер/Космос
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Прыжковые Ранцы
- Системы Безопасности
- Дробовики
- Операции при 0-гравитации

МехВоин
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Пилотирование/Мех
- Сенсорные Операции
- Тактика/Мех

Техник Меха
Предпосылки: Начинающий Техник
- Техника/Сплавы
- Техника/Прыжковые Двигатели
- Техника/Миомеры
- Техника/Обслуживание

Военный Специалист
- Академичность/Военная История
- Карьера/Военный Специалист
- Компьютеры
- Криптография
- Стратегия
- Тактика/Любая

Офицерская Подготовка
Предпосылки: Начальная Подготовка
Административность
Бюрократизм/Принадлежность
Лидерство
Пистолеты
Тактика/Любая
Подготовленность

Командир Корабля
Карьера/Командир Корабля
Стрельба/Баллистика/Космос
Стрельба/Лазер/Космос
Стрельба/Ракеты/Космос
Техника/Баллистика
Техника/Лазеры
Техника/Ракеты
Операции при 0-гравитации

Спецназовец
Предпосылки: Пехота
Ножи
Разрушительность
Свободное Падение
Скрытность
Автоматы
Выживаемость
Следопыт

Пилот WarShip'a
Предпосылки: Пилот JumpShip'a
Бюрократизм/Принадлежность
Лидерство
Стратегия
Тактика/Космос

ГРАЖДАНСКИЕ СФЕРЫ

Аэрокосмический Техник
Предпосылки: Начинающий Техник или Гражданский Тех
Техника/Аэронавтика
Техника/Сплавы
Техника/Межпланетарная
Техника/Прыжковые Двигатели
Техника/Скачковый Двигатель
Техника/Обслуживание
Операции при 0-гравитации

Гражданский Воздушный Пилот
Карьера/Пилот
Средства Связи/Conv.
Навигация/Воздух
Пилотирование/выбор*
Сенсорные Операции
* Воздушный, СВВП

Гражданский Тех
Карьера/Техник
Техника/Средства Связи
Техника/Электроника
Техника/Механика

Детектив
Карьера/Детектив
Компьютеры
Криптография
Быстрый Разговор
Допрос
Восприятие
Попрошайничество
Системы Безопасности

Доктор
Предпосылки: Учёный
Административность
Бюрократизм/Любой
Карьера/Доктор
Первая Помощь
МедТех
Хирургия

Пилот DropShip'a
Карьера/Пилот
Средства Связи/Conv.
Навигация/Космос
Пилотирование/Аэро
Пилотирование/Сфероид
Сенсорные Операции
Операции при 0-гравитации

Инженер
Предпосылки: Гражданский Тех или Начинающий Тех
Оценка
Компьютеры
Разработка
Техника/Сплавы
Техника/Обслуживание

Пилот JumpShip'a
Предпосылки: Пилот DropShip'a
Административность
Компьютеры
Навигация/Скачковый Двигатель
Техника/Скачковый Двигатель

Торговец
Административность
Оценка
Бюрократизм/Любой
Карьера/Торговец
Переговоры
Попрошайничество

Планетарный Инспектор
Предпосылки: Учёный
Оценка
Разрушительность
Навигация/Суша
Пилотирование/выбор*
Выживаемость
Следопыт
* Ховер, Морской, Подводный, Колёсный Транспорт

Офицер Полиции
Академичность/Закон
Карьера/Офицер Полиции
Первая Помощь
Запугивание
Военные Искусства/Воинственность
Пистолеты
Дробовики
Мудрость Улиц/Любая

Оперативный Офицер Полиции
Предпосылки: Офицер Полиции
Альпинизм
Разрушительность
Винтовки
Бег
Автоматы
Оружие Поддержки
Тактика/Пехота

Политик
Действие
Бюрократизм/Любой
Карьера/Политик
Быстрый Разговор
Лидерство
Переговоры
Протокол/Любой

Учёный
Карьера/Учёный
Компьютеры
Восприятие
Академичность/Любая
Подготовленность

Разведчик
Средства Связи/Conv.
Маскировка
Попрошайничество
Системы Безопасности
Скрытность
Мудрость Улиц/Любая
Следопыт

Техник ТС
Предпосылки: Начинающий Техник или Гражданский Тех
Техника/Сплавы
Техника/ICE
Техника/Ротор
Техника/Обслуживание

ПРИВЯЗКА АТРИБУТОВ, ЧЕРТ И НАВЫКОВ

Теперь у вас есть история вашего персонажа, с чёким ощущением того, кто он и к чему движется. Следующий шаг - окончательная доводка Атрибутов, Черт и Навыков вашего персонажа. Однако перед этим просмотрите правила для возраста на с .60.

АТРИБУТЫ

У каждого персонажа 9 Атрибутов. Первые семь из них вместе описывают грубую физическую силу персонажа и его умственные способности. Насколько он силён или слаб? Тугодум или сообразительный? Подвижный или мешковатый? Восьмой Атрибут - Лимит - основное мерило удачливости персонажа или его невезения. Девятый Атрибут - Социальное Положение - представляет сосбой место персонажа в том или ином социальном слое выбранной принадлежности.

Игроки увязывают значения специфических Атрибутов персонажа после прохождения Жизненного пути. Жизненный путь воздействует на минимальные значения и стоимость наращивания Атрибутов, но конечные числа определяются игроком. Значения Атрибутов колеблются от 1 до 10. Большинство персонажей попадают в диапазон от 3 до 7.

В *MW3* Атрибуты в основном воздействуют на улучшение Навыков. Персонажи с высшими Атрибутами будут быстрее развивать соответствующие Навыки, чем персонажи с низкими Атрибутами. Атрибуты также имеют различные эффекты; например, Атрибут Сила помогает определить, как много повреждений причиняет персонаж в безоружном бое.

Таблица Attribute показывает относительные значения Атрибутов и что они означают. Модификатор Отстутсвующего Целевого Числа показывает, насколько хорошо персонаж сможет выполнить задания, к которым он абсолютно неподготовлен. Правила использования этого целевого числа см в *Использовании Отсутствующего Навыка*, с.16.

ТАБЛИЦА ATTRIBUTE

Значение Атрибута	Описание	Модификатор Отсутствующего TN	Социальное Положение Внутренняя Сфера	СоциальноеПоложение Клан
1	Вредный	+2	Раб	Тёмная (Бандитская) Каста
2	Ужасный	+1	Нижний Класс	Каста Рабочих
3	Плохой	+1	Средний Класс	Каста Торговцев
4	Неплохой	-	Высший Класс	Каста Техников
5	Хороший	-	Баронет	Каста Учёных
6	Продвинутый	-	Барон	Вольнорождённый Воин
7	Примечательный	-1	Граф	Вернорождённый Воин*
8	Превосходный	-1	Маркиз	Вернорождённый Воин*
9	Поразительный	-1	Герцог	Вернорождённый Воин*
10	Невероятный	-2	Суверен	-

* Более высокое значение Социального Положения даёт принадлежность к более знаменитым Линиям Крови

Сила (STR)

Сила персонажа представляет собой силу и состояние его мускулатуры. Соответствующие Навыки включают в себя атлетические способности вроде Акробатики и Плавания. Сила также увеличивает наносимые персонажем повреждения в свалке боя. Любой персонаж, ожидающий постоянного попадания в ближний бой, должен обладать Атрибутом Сила выше среднего, т.к. персонаж ещё может быть в тяжёлой броне или нести немало оборудования.

Телосложение (BOD)

Очень крепкие или сильные персонажи должны иметь высокое значение Телосложения. Этот Атрибут представляет собой упругость, стойкость и физическую выносливость. Он также отражает их истинный размер, хотя они могут быть и меньше, чем тот размер, который крепкий персонаж мог бы иметь. Телосложение связано с Навыками выносливости, вроде Альпинизма и Выживаемости, а также играет важную роль в уменьшении наносимого персонажу ущерба. Любой персонаж, намеренный часто участвовать в сражениях и выбирающийся из них живым, имеет как минимум среднее значение Атрибута Телосложение.

Ловковть (DEX)

Ловкость представляет собой степень координации зрения и рук и моторику. Соответствующие Навыки включают в себя такие, которые требуют точного манипулирования, вроде Подлога и Техники. Ловкость также связана с большинством боевых Навыков, и персонаж, желающий провести атаку точнее, должен иметь Атрибут Ловкость выше среднего.

Рефлексы (RFL)

Этот атрибут представляет собой проворство и быстроту персонажа. В противоположность Ловкости, Рефлексы становятся важны, когда действие требует движения всего тела и быстрой реакции. Этот Атрибут связан с теми Навыками, которые требуют быстрого отклика во времени, вроде Пилотирования и Обманного Движения. Многие боевые Навыки связаны с Рефлексами, и этот Атрибут также служит как основа для определения Инициативы в сражении. Любой жаждущий военных свершений персонаж должен обладать высовим Атрибутом Рефлексы.

Интеллект (INT)

Один из наиболее важных Атрибутов, Интеллект представляет собой восприятие персонажа, понимание, творческий потенциал и рассудочные способности. Этот атрибут связан со многими Навыками, особенно с теми из них, которые влияют на познавательные способности - например, Компьютеры и Стратегию. Т.к. восприятие основано на Интеллекте, этот Атрибут в комбинации с Рефлексами определяет, сможет ли персонаж определить и уклониться от проводимой атаки. Как и в реальной жизни, любой персонаж выглядит тем лучше, чем выше его Интеллект.

Сила Воли (WIL)

Атрибут персонажа Сила Воли управляет им при любом усилии, от остроумия до корней волос. Т.к. это движущая сила зачастую важна не менее настоящих знаний, которыми персонаж располагает, тоже Сила Воли связана со многими Навыками. Персонажи также используют её для подавления Усталости и потери сознания в сражении, т.о., многие игроки имеют большие основания для увеличения этого Атрибута.

Обаяние (CHA)

Обаяние представляет собой самообладание, шарм и убеждение. Соответствующие Навыки включают в себя такие, которые отражают межличностные отношения, вроде Лидерства и Переговоров. Игроки могут и не уделять достаточного внимания этому Атрибуту, но высокое Обаяние открывает широкие возможности, и предотвращение сражения в ходе переговоров - во многих случаях лучше, чем снобизм.

ТАБЛИЦА ATTRIBUTE MAXIMUMS

Атрибут	Обычный Человек	Элементал	МехВоин	Пилот
		Вернорождённый		
STR	8 (9)	9 (10)	8 (9)	7 (8)
BOD	8 (9)	9 (10)	8 (9)	7 (8)
DEX	8 (9)	7 (8)	9 (10)	9 (10)
RFL	8 (9)	8 (9)	9 (10)	9 (10)
INT	8 (9)	8 (9)	8 (9)	9 (10)
WIL	8 (9)	9 (10)	8 (9)	8 (9)
CHA	9 (10)	8 (9)	9 (10)	8 (9)
EDG	9 (10)	8 (9)	8 (9)	8 (9)
SOC	9 (10)	8 (9)	8 (9)	8 (9)

Примечание: Значения в скобках - для Черты Исключительный Атрибут

Лимит (EDG)

Некоторые люди, кажется, родились счастливыми. В *MW3* эти люди имеют высокий Лимит. Хоть и связанный лишь с несколькими Навыками, этот Атрибут - явление значимое для всех персонажей. В отличие от других Атрибутов, Лимит может быть использован в игре для влияния на результат броска (см. *Лимит*, с.18). Немного удачи не помешает на длительном пути.

Социальное Положение (SOC)

Во вселенной BattleTech доминируют феодальные и разделённые на касты общества, и понятие благородного происхождения широко известно. Атрибут Социальное Положение оценивает статус персонажа среди других в том или ином социальном слое выбранной принадлежности. Специфическое значение каждого уровня Социального Положения меняется в зависимоти от принадлежности; основные направления показаны в таблице Attribute (с.55).

Высокое значение Атрибута Социальное Положение означает благородное происхождение, но не титул. Это важное отличие объясняется множеством деталей в описании Черты Титул (с.86).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ АТРИБУТОВ И ЧЕРТ

В ходе создания персонажа каждый игрок получает 50 *Очков Персонажа* (ОП) для распределения их между Атрибутами и дополнительные *Положительные Черты* своего персонажа. Игроки могут увеличить их количество путём взятия *Отрицательных Черт* как описано ниже. Черты, полученные по ходу Жизненного пути, не подпадают под это правило; их независимые стоимость или значение не влияют на ОП, распределяемые игроком.

Т.к. Атрибуты персонажа и его Черты вытекают из общего количества ОП, это и является пределом возможного. Например, Черта Исключительный Атрибут может влиять на приобретение Атрибутов. Но игрокам не нужно проводить окончательную доводку Черт персонажа до вычисления Атрибутов.

Хотя Атрибуты вашего персонажа определяют его физические и умственные способности и могут улучшаться до тех пор, пока он или она способны это сделать. Атрибуты не незыблемы и не неизменны для действующего персонажа в *MW3*. Для большинства действий Навыки важны больше, чем Атрибуты. Несколько посредственных Атрибутов не являются серьёзным препятствием; просто как и у обычных людей, у персонажей есть свои слабые и сильные стороны.

Приобретение Атрибутов

Стоимость Атрибутов зависит от Пороговых значений Атрибутов, определяемых в ходе Жизненного пути и возрастом вашего персонажа (см. Возраст, с.60). Пороговое значение каждого Атрибута приводится на воркшите вашего созданного персонажа. Стоимость в ОП поднимает Атрибут к его Пороговому значению и приближает значение Атрибута к желаемому. Его увеличение сверх Порогового значения стоит 2 дополнительных ОП за каждый пункт свыше Порогового значения.

> *Персонаж Линды - Делила Морган - закончила с Пороговым значением 6 своего Атрибута Ловкость. Она хочет улучшить технические Навыки своего персонажа, так что высокий Атрибут Ловкость будет очень полезным. Получение значения Ловкости до 6 включительно будет стоит Линде 1 ОП за уровень; например, DEX 4 стоит 4 ОП, DEX 6 стоит 6 ОП. Увеличение Ловкости свыше Порогового значения стоит в 2 раза больше, так что увеличение Атрибута Ловкость до 7 будет стоит Линде 2 ОП, отняв у неё в сумме 8 ОП. Если Линда хочет дать Делиле DEX 8, то это будет стоить ей в сумме 10 ОП.*

Атрибуты также имеют Минимумы и Максимумы. Минимумы определяются Жизенным путём, Максимумы зависят от того, вернорождённый ли ваш персонаж Клана; для просмотра всего списка Максимумов Атрибутов смотрите таблицу Attribute Maximums. Число в скобках - расрешённый абсолютный Максимум значения, принимая во внимание Фенотип Кланов и Черту Исключительный Атрибут. Независимо от Пороговых значений Атрибутов, игрок не может приобрести Атрибут со значением выше, чем Максимум персонажа, или ниже, чем минимум персонажа.

Когда приобретаются Атрибуты, каждый игрок должен, во-первых, привести их все к Минимальным значениям, которые будут приведены на воркшите вашего персонажа. Для персонажей Кланов Минимум Социального Положения также служит и как Максимум; в конце Жизненного пути Атрибут Социальное Положение персонажей Клана должен быть равен его Минимуму.

После приведения всех Атрибутов к Минимумам вы можете использовать свои оставшиеся ОП для дальнейшего наращивания Атрибутов.

Приобретение Черт

После Жизненного пути вы пожете захотеть дать своему персонажу больше Черт, чтобы сделать его полнее. Список всех Положительных Черт содержит и их стоимость, которая должна быть вычтена из ваших ОП. В списке Отрицательных Черт приведены Отрицательные значения; когда вы берёте Отрицательную Черту для своего персонажа, вы как бы получаете дополнительные очки для расходования их на Положительные Черты или на Атрибуты. Например, Черта Амнезия имеет значение -3. Если вы берёте эту Черту для вашего персонажа, вы также получаете Положительную Черту за 3 ОП вроде Упрямства, или три Черты по 1 ОП за каждую, или вы можете использовать эти 3 дополнительных ОП для наращивания Атрибутов.

Список Черт описывается ниже. Полное описание всех Черт приводится в секции *Черты* на с.78. Черты, помеченные **жирным шрифтом**, можно приобретать только в начале создания персонажа. Иногда персонаж достигает схожего эффекта в ходе игры, вроде получения наследства (Богатство) или приобретя друзей (Контакт), но они не представлены Чертами или не оплачиваются ОП. Другие Черты могут быть получены после создания персонажа.

ОП также могут быть израходованы на избавление от Отрицательных Черт, которые он получил на Жизненном пути. Однако в истории персонажа это должно иметь оправдание, как он избавлся от них; если гейм-мастер чувствует, что объяснение этому достаточно правдоподобное, эта Черта может быть убрана.

Отрицательные Черты могут быть приобретены после создания персонажа в ходе игры, но они не стоят ОП. Например, если персонаж страдает от ущерба - потеря руки, он не может приобрести 3 очка Положительной Черты. Положительные Черты, приобретённые в ходе игры, должны быть оплачены из Очков Опыта (XP) (с.210),

Для претовращения нагрузки игроков большим количеством слабых Отрицательных Черт с целью получения "супер-персонажа", система создания персонажа предполагает повторяющееся получение некоторого количества Отрицательных Черт. Только две Отрицательные Черты с наивысшим значением, которые вы приобрели для своего персонажа, будут оценены всей суммой своих значений; все остальные принесут вам лишь половину своей суммы. Запомните эту половину очков; любая непарная оставшаяся половина очков по завершении этого шага теряется.

> *Майк хочет приобрести для своего персонажа некоторые Отрицательные Черты, сделав за счёт них действительно сильный персонаж. Он решает, что это будут Плохая Успеваемость, Дурная Привычка к сигаретам стоимостью в 1 очко, Боязнь Боя и Стеклянная Челюсть (парень сотворит настоящий бардак). Две Черты с наивысшим значением - Боязнь Боя и Плохая Успеваемость - приносят вместе 7 очков. Стеклянная Челюсть и Дурная Привычка в сумме принесут 4 очка. Половина этого значения даёт Майку лишь 2 дополнительных очка, принеся ему, таким образом, 9 дополнительных очков для распределения их между Атрибутами или Положительными Чертами.*

Фенотипы Кланов: В MW3 *фенотип* персонажа - это его или её генетическая разработка учёными Клана. В Кланах используются 3 фенотипа, каждый из которых представлен Чертой: Элементал, МехВоин и Пилот Истребителя. Фенотипы включают в себя только генетические характеристики их создания. Обучение и идеологическая обработка обеспечиваются принадлежностью персонажа и его Жизненным путём. В отличие от других Черт, фенотипы не стоят ОП. Если персонаж - веронорождённый воин Клана, он получает фенотип Клана в Действии 1.

СПИСОК ЧЕРТ

Положительная Черта	Стоимость
Вживаемость в Образ	2
Одинаковое Владение Обеими Руками	2
Привлекательность	1
Отвага	1
Чувство Боя	4
Полномочие**	3
Контакт	**1-3**
Изменение ТС*	**1-6**
Фенотип Элементал	**-**
Исключительный Атрибут	**2**
Хорошая Успеваемость	**3**
Фенотип Пилот Истребителя	**-**
Переносимость Ускорения	1
Хороший Слух	1
Хорошая Репутация	**1-5**
Хорошее Зрение	1
Общительность	1
Землевладелец[+]	5-10
Фенотип МехВоин	**-**
Естественная Способность	**1-2**
Ночное Зрение	1
Владелец ТС*	**4**
Сопротивляемость Боли	3
Сопротивляемость Яду	1
Продвижение	[++]
Ранг	1-10
6-е Чувство	4
Титул	5-10
Упрямство	**3**
ТС	**1-10**
Богатство	**1-10**
Обширные Связи	2/4/6
Хорошая Оснащённость	**2/4/6/8**

Отрицательная Черта	Значение (отрицательное)
Дурная Привычка	1-2
Аллергия	1
Амнезия	3
Плохая Репутация	1-5
Боязнь Боя	4
Понижение	[++]

Иждивенцы	1-2
Нетрудоспособный	1-3
Враг	**1-3**
Стеклянная Челюсть	3
На Всю Жизнь	3
Интроверт	1
Лимон*	**2**
Потеря Члена	1/3/5
Куриная Слепота	1
Плохой Слух	1-5
Плохое Зрение	2/4/6
Бедность	**1**
Причуды	1-2
Плохая Успеваемость	**3**
Клеймо	1-2
Робость	1
Синдром Дизориентации в Пространстве	1
Непривлекательность	1

- Может быть взято только вместе с Чертой ТС

** Может быть взято только вместе с Чертой Ранг

+ Может быть взято только вместе с Чертой Титул

++ Повышение в звании приводится на Жизненном пути как "Повышение", понижение - как "Понижение"

ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАВЫКОВ

Чтобы определить окончательные бонусы Навыков для каждого Навыка, полученного в ходе Жизненнго пути, проконсультируйтесь с таблицей Skill Points. Эта таблица поможет вам перевести собранные Очки Навыка (ОН) в бонусы Навыка.

Во-первых, найдите число, ближайшее к набранным ОН, заработанных Навыком (не выше) в колонке Обычный. Соответствующая колонка Бонус Навыка покажет бонус этого Навыка. Если персонаж имел Черту Слабая Успеваемость, Хорошая Успеваемость или Естественная Способность для требуемого Навыка, воспользуйтесь воспользуйтесь вместо колонки Обычный соответствующей колонкой. Для персонажей с Плохой Успеваемостью *И* Естественной Способностью проконсультируйтесь с колонкой Хорошая Успеваемость.

Если вы имеете ОН больше, чем вам нужно для получения бонуса Навыка, но не достаточно, чтобы получить бонус побольше, вы можете оставить эти избыточные очки для увеличения Навыков и приобретения других новых (см. *Оставшиеся Очки Навыка* ниже). Вычтите подходящее число в соответствующей колонке из набранных вами ОН и оставьте остаток, чтобы воспользоваться им позднее.

> *Персонаж набрал 10 ОН для Навыка Пистолеты. Наибольшее число в колонке Обычный меньше 10 - это 7, и т.о. персонаж достиг бонуса Навыка +2 для Навыка Пистолеты. После вычитания 7 из 10 остаётся ещ 3 ОН, которые добавляются к оставшимся ОН персонажа для более позднего использования.*

Оставшиеся Очки Навыка

После вычисления бонусов для всех Навыков вашего персонажа, вероятно, у вас останется несколько неизрасходованных ОН. Вы можете использовать их для увеличения имеющихся Навыков или добавить несколько новых Навыков, которыми вы завершите формирование вашего персонажа.

Чтобу улучшить имеющиеся Навыки, проконсультируйтесь с таблицей Skill Points, чтобы выяснить - сколько ОН вам нужно. Например, увеличение Навыка с +2 до +3 стоит 6 ОН (13-7=6), используется колонка Обычный. Вы можете израсходовать оставшиеся ОН по подобной схеме, независимо от того, какой из Навыков был получен первее. Конечно, персонаж производит свои улучшения вне Жизненного пути только на начальном этапе создания персонажа. Чтобы это отразить, игроки не могут увеличивать любые бонусы Навыков вне Жизненного пути больше, чем на 2 уровня. Например, вы можете нарастить Навык от +1 до +3, но не можете нарастить его до +4 или выше.

Новые Навыки приобретаются аналогично - с использованием оставшихся ОН. Стоимость находится по таблице Skill Points, где приводятся требуемые ОН в соответствующей колонке и результирующий бонус Навыка в правой колонке. В общем случае персонажи в возрасте имеют больше шансовполучить различные Навыки, это отражается *Лимитом Нового Навыка*, показанного в таблице Age Effects (с.60). Этот лимит представляет собой максимальное число новых Навыков, которые могут быть добавлены персонажем, а также служит как максимум количества бонусов Навыка, которые этот новый Навык может иметь.

Все оставшиеся ОН после этого шага становятся Очками Опыта (XP) (см. с.208).

СПИСОК НАВЫКОВ

Ниже приводится для простоты поиска полный список Навыков и Связь Атрибутов для них. Детальные описания всех Навыков смотрите в секции *Навыки*, начиная со с.95.

Связь Атрибутов

Каждый Навык попарно ассоциируется Связью Атрибутов, которая связывает два наиболее близких по получению и типу Навыка.

ТАБЛИЦА SKILL POINTS

ПОЛУЧЕННЫЕ ОЧКИ НАВЫКА					
Плохая Успеваемость	**Обычный**	**Хорошая Успеваемость или Плохая + Естественная Способность**	**Естественная Способность**	**Хорошая Успеваемость + Естественная Способность**	**БОНУС НАВЫКА**
1	**1**	1	1	1	**+0**
3	**3**	3	3	2	**+1**
8	**7**	6	6	5	**+2**
14	**13**	12	11	9	**+3**
23	**21**	19	17	15	**+4**
34	**31**	28	25	22	**+5**
47	**43**	39	35	30	**+6**
63	**57**	51	46	40	**+7**
80	**73**	66	59	51	**+8**
100	**91**	82	73	64	**+9**
122	**111**	100	89	78	**+10**

Связь Атрибутов играет свою роль при *Использовании Отсутствующего Навыка* (с.16) и является инструментом в определении скорости улучшения бонусов Навыка (см. *Развитие Персонажа*, с.209). Хотя и не используются в начальный момент создания персонажа, они показаны здесь для того, чтобы дать представление о Навыках, которые после начала игры позволяют вашему персонажу чувствовать себя уверенней.

Сложные Навыки

Сложные Навыки показаны в Списке Навыков **жирным шрифтом**. Эти Навыки не могут использоваться рефлекторно, и т.о. более сложны для изучения; их использование в принципе невозможно для неподготовленных персонажей. Подобно Связи Атрибутов, Сложные Навыки не используются при создании персонажа; здесь приводится их описание.

Субнавыки

Навыки, помеченные звёздочкой (*), в действительности представляют собой группы взаимосвязанных Субнавыков. Каждый Субнавык изучается и улучшается отдельно от других, и персонаж может иметь несколько Субнавыков, относящихся к тому же самому полному Навыку.

Определённые Навыки включают в себя специфический список Субнавыков, в то же время состав других может быть определён игроками и гейм-мастером. Обычные приводятся в конце Списка Навыков; более полное описание см. в секции *Навыки* (с.95).

СПИСОК НАВЫКОВ

Название Навыка	Связь Атрибутов
Академичность*	INT/WIL
Акробатика	RFL/STR
Действие	CHA/WIL
Административность	CHA/INT
Ухаживание За Животными	CHA/WIL
Оценка	INT/WIL
Стрельба Из Лука	DEX/STR
Артиллерия	INT/WIL
Искусство*	различные
Ножи	DEX/RFL
Склочность	RFL/STR
Бомбометание	DEX/INT
Бюрократизм*	CHA/SOC
Карьера*	различные
Альпинизм	BOD/DEX
Средства Связи/Conv.	INT/WIL
Средства Связи/HPG	INT/WIL
Компьютеры	INT/WIL
Криптография	EDG/INT
Разрушительность	DEX/INT
Маскировка	DEX/WIL
Разработка	INT/WIL
Мастер Побега	DEX/WIL
Быстрый Разговор	CHA/WIL
Первая Помощь	DEX/INT
Подлог	DEX/INT
Свободное Падение	RFL/WIL
Азартность	EDG/INT
Стрельба/Баллистика*	DEX/RFL
Стрельба/Лазер*	DEX/RFL
Стрельба/Ракета*	DEX/INT
Изготовление Оружия	DEX/INT
Интерес*	различные
Допрос	CHA/WIL
Запугивание	BOD/CHA
Прыжковые Ранцы	INT/RFL
Язык*	CHA/INT
Лидерство	CHA/WIL
Военные Искусства*	RFL/WIL
МедТех	INT/CHA
Навигация*	INT/WIL
Переговоры	CHA/WIL
Восприятие	INT/WIL
Пилотирование*	DEX/RFL
Пистолеты	DEX/RFL
Протокол*	CHA/SOC
Обманное Движение	DEX/RFL
Верховая Езда	RFL/WIL
Винтовки	DEX/RFL
Бег	BOD/RFL
Попрошайничество	CHA/EDG
Системы Безопасности	DEX/INT
Обольстительность	CHA/WIL
Сенсорные Операции	INT/WIL
Дробовики	DEX/RFL
Жезлы	DEX/RFL
Скрытность	INT/RFL
Стратегия	INT/WIL
Мудрость Улиц*	CHA/WIL
Автоматы	DEX/RFL
Оружие Поддержки	BOD/DEX
Хирургия	DEX/INT
Выживаемость	BOD/INT
Плавание	BOD/STR
Тактика*	INT/WIL
Техника*	DEX/INT
Метательное Оружие	DEX/STR
Следопыт	INT/WIL
Подготовленность	CHA/INT
Кнуты	DEX/RFL
Операции при 0-гравитации	RFL/WIL

- **Субнавыки**

Академичность: **различные**
Искусство: различные
Бюрократизм: **различные**, по регионам
Карьера: **различные**
Стрельба: **Аэро, Conv., Человек, Космос**
Интерес: различные
Язык: **различные** (родной язык персонажа не считается сложным)
Военные Искусства: **Айкидо, Бронекостюм, Кунг Фу, Каратэ, Воинственность, Таэквондо**
Навигация: **Воздух, Суша, Скачковый Двигатель, Морская, Космос**
Пилотирование: **Аэро, Воздушный, Мех**, Бронекостюм, Ховер, **Прыжковый**, Морской, **4-ногий, Сфероидный, Подводный**, Гусеничный, **СВВП**, Колесный

ТАБЛИЦА AGE EFFECTS

Возраст в годах	Возрастная категория	Модификаторы Порогового значения Атрибутов								Лимит Нового Навыка	Черты
		STR	BOD	DEX	RFL	INT	WIL	CHA	EDG		
10-12	Очень молодой	-1	-1	+2	-1	-1	-2	-	-	1	Хорошая Успеваемость
13-16	Молодой	-	-	+1	-1	-	-1	-	-	2	-
17-30	Молодёжь	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-
31-50	Взрослый	-	-	-1	-	-	-	-	-	4	*
51-70	Средний возраст	-	-1	-2	-1	+1	+1	-	-	5	*
71-90	Старый	-1	-2	-2	-2	+1	+2	-	-	6	Плохая Успеваемость*
91+	Очень старый	-2	-2	-2	-3	+2	+2	-	-	7	Плохая Успеваемость и Стеклянная Челюсть*

* Черта "Клеймо/Минувшая Гордость" только для воинов Кланов

Протокол: **различные**, по регионам
Мудрость Улиц: различные, по регионам
Тактика: **Воздух, Суша**, Пехота, **Мех, Морская, Космос**
Техника: **Аэронавтика, Баллистика, Средства Связи, Электроника, Сплавы, ICE, Межпланетарная, Прыжковые Двигатели, Скачковый Двигатель, Лазеры, Механика, Ракеты, Миомеры, Ротор, Обслуживание**

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Теперь подошло время отполировать вашего персонажа. Следующие параграфы описывают правила окончательного получения возраста вашего персонажа и выбор стартового оборудования персонажа и, при необходимости, привязка ТС. После прохождения этих шагов ваш персонаж будет готов к игре!

ВОЗРАСТ

Хотя 31-й век может похвастаться различными достижениями в медицине, человечество всё многое утеряло со времён Звёздной Лиги. Даже Кланы, которые до сих пор остаёются технологически более совершенны, решили, что для них молодость и сила выше, чем возраст и мудрость. Как бы то ни было, продолжительность человеческой жизни была увеличена, и люди уже чаще, чем до этого, празднуют свои 90-е или 100-е дни рождения. В то же время их физические и умственные способности находятся на уровне детей 7-8-ми лет 20-го века.

Все персонажи заканчивают Действие 1 в возрасте 10 лет, Действие 2 - в возрасте 16 лет. Чтобы определить стартовый возраст вашего персонажа, добавьте годы, проведённые в Высшем Образовании и на Жизненном пути к 16. Годы приведены в каждом пути под заголовком *Время*; определённые события также могут добавить вам лет.

Игровые эффекты

Таблица Age Effects показывает эффекты стартового возраста персонажа. Эта таблица обобщает возраст; помните, что каждый персонаж обладает отдельными Атрибутами и это может привести к ломке стереотипов. Например, если ваш персонаж сильнее, чем средний, эффекты возраста на Силу будут, очевидно, меньше, чем предлагает таблица.

Приведённые *Модификаторы Порогового значения Атрибутов* работают также, как и на Жизненном пути. *Лимит Нового Навыка* применяется в процессе определения Навыков после завершения Жизненного пути (см. с.57). После подсчёта бонусов Навыков это число ограничит вас в добавлении Навыков, которые игрок может дать своему персонажу, используя оставшиеся ОН.

Как и на Жизненном пути, приведённые противоположные Черты, получаемые с возрастом, взаимоисключаются. Например, если персонаж имеет Упрямство, но Очень Старый, он или она скорее теряет Черту Упрямство, чем получает Стеклянную Челюсть.

Приведённые модификаторы для каждой возрастной категории не накапливаются; применяется только тот модификатор, который соответствует данному возрасту.

ПРИВЯЗКА МЕХА/ТС

Персонаж с Чертой ТС на этом шаге привязывается к какому-либо ТС. Полные правила для привязки ТС приводятся в описании Черты ТС, в секции *Черты* на с.88.

Владелец ТС

Если у вашего персонажа есть Черта Владелец ТС, он или она не могут продавать своё ТС в ходе создания персонажа за деньги. Персонаж может попытаться продать его уже в игре, но когда начнётся игра должен располагать ТС. Если у персонажа не может быть соответствующей Черты, то он может обменять её на эквивалентную стоимость по усмотрению гейм-мастера.

ОБОРУДОВАНИЕ

Каждый персонаж начинает с 1000 C-bills (наиболее широко применяемая валюта во Внутренней Сфере), на которые он может приобрести стартовое оборудование. Персонаж с Чертой Богатство обладает суммой больше 1000 C-bills (см. с.89). Персонаж с Чертой Бедность имеет лишь 100 C-bills. Подробную информацию о доступном оборудовании и его стоимости см. *Оборудование*, начиная со с.129.

Стартовые Деньги

Любые C-bills, оставшиеся после покупки оборудования,становятся после начала игры карманными деньгами персонажа (неплохо бы оставить несколько C-bills на тот случай, когда вам для первой покупки будут нужны деньги).

ДРУГИЕ ДЕТАЛИ

Теперь вам нужно доработать кое-какие второстепенные детали. Аккуратно всё запишите на чистом листе бумаги или скопируйте рекордшит персонажа (с.217) и вы готовы к игре!

Имя

Подберите имя вашему персонажу, иначе другие персонажи будут обращаться к ниму "эй, ты!". Во вселенной *BattleTech* имена более или менее напоминают нынешние. Если есть желание, имя можно выбрать из детской книги или из телефонного справочника. Возьмите вашу местную телефонную книгу, откройте её на любой странице и наугад ткните пальцем в случайное имя. Если имя или фамилия кажетоя вам подходящим, возьмите его, или попробуйте другое имя.

Стартовые персонажи Кланов не имеют фамилии, т.к. он (возможно) ещё не получил Родовое Имя.

Физическое Описание

Как выглядит ваш персонаж? Что он носит? Подумайте, как принадлежность ещё могла повлиять на облик вашего персонажа; попробуйте почувствовать на себе взгляд других персонажей принадлежности, попробуйте ощутить их чувства при виде вас, можете воспользоваться цветными иллюстрациями.

Личная История

Фоновая история вашего персонажа создаётся предельно просто, она уже компонуется вашим Жизненным путём. Наполните её детальным содержанием, основываясь на путях и событиях, участником которых стал ваш персонаж, и добавьте любые другие элементы. Проверьте правильность количества Черт, приобретённых после Жизненного пути. Если персонаж имеет любые Черты Контакта, детали этих контактов формируют основу интересных отношений персонажа. Аналогично, враги могут стать основой для заговоров. Всё в ваших руках; фоновая история вашего персонажа определяет, кто он есть на самом деле.

Индивидуальность Персонажа

В заключение вам нужно придать индивидуальность своему персонажу - что-нибудь, что делало бы его уникальным среди других. Если вы ничего не можете придумать, можно воспользоваться Жизненным путём, чтобы освежить в памяти различные аспекты его прохождения. Как реагировал ваш персонаж на события Жизненного пути? Как знания и карьера (или её отстутсвие) изменили его взгляд на жизнь? Почему он обладает именно этими Чертами и как другие Черты влияют на его отношения с окружающими? Используйте свой воображение, и попытайтесь дать своему персонажу как минимум одну-две персональных причуды, которые выделят его среди других. Если вы испытываете затруднения в определении деталей, попытайтесь оттолкнуться от любимой книги или фильма. Но сильно потеть не надо; персонаж ролевой игры так или иначе связан имеющимися у него навыками и другими характеристиками.

ОБРАЗЦЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Следующая часть этой секции содержит 8 образцов персонажей. Новички могут воспользоваться ими, чтобы начать играть прямо сейчас, без погружения в процесс создания персонажа. Игроки могут также взять эти образцы за основу своих собственных персонажей, изменяя их Навыки и Черты на другие, эквивалентные по значению (по усмотрению гейм-мастера). В конце концов гейм-мастер может использовать эти персонажи как главные НИПы (см. с.205).

Каждый образец персонажа включает в себя его наглядный образ и его краткую историю. История создана с помощью Жизненного пути, детали доработаны позднее - кто Враги персонажа, как точно он получил свою Нетрудоспособность, какого рода Интересы Были у него в колледже и т.д. Краткие пояснения по ходу истории дают представление о путях персонажа и тех событиях, участником которых он стал, и служат как примеры системы создания персонажа.

Для каждого персонажа приводится его заполненный рекордшит. Здесь также показываются все Атрибуты, Навыки, Черты и оборудование, полученные в ходе Жизненного пути, и историю персонажа. Игроки могут сделать фотокопию и использовать эти рекордшиты в игре. Учтите, пожалуйста, что некоторые гейм-мастера вмешиваются и дорабатывают истории образцов персонажей; невозможно пересоздать всё образцы персонажей, используя правила Создания Персонажа. Даже если это не так, все образцы персонажей абсолютно пригодны для игры в кампании.

ОПОЗОРЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛ

Когда-то ты был гордостью своей сибко - *райстар* с неограниченным потенциалом. Твой талант безоружного боя был очевиден ещё в детсаде[1]. Твоё безукоризненное выполнение задач привлекло внимание Звёздного Полковника Чоу Вонг, главы Дома твоего Родового Имени, она лично присвоила тебе звание воина после твоего Испытания Положения[2]. Она взяла тебя под своё командование, вскоре ты присоединился ко Вторжению во Внутреннюю Сферу в составе 68-го Ударного Кластера Звёздного Полковника. Где твоя Точка участвовала в нанесении решующего удара по спутниковой станции наблюдения этих *дезгра*. В той кампании твоё подразделение удостоилось упоминания в Предании Призрачного Медведя[3].

Всё изменилось на Alshain'e. При нападении на эту планету ты был ранен и при эвакуации сил Дома Куриты из этого мира был взят как их связанный[4]. После пленения ты стал питать враждебность к своим бывшим товарищам, ещё более усилившуюся после того, как ты узнал о позоре Звёздного Полковника Вонг и её смещение с поста командующего - её связь с тобой усилила твой позор. Как связанный ты покорно служил Синдикату, пока ты вновь не окунулся в гущу сражения - это было время борьбы с бандитами с Периферии. До сих пор ты не был таким. Доктора Куриты назвали это "пост-травматическим синдромом". В Кланах это называют трусостью[5]. Признанный непригодным к службе, ты погрузился в депрессию, бесцельно шатаясь с планеты на планету, пока в одном из магазинов ненавидящий Кланы владелец не обвинил вас облыжно в краже.

Два года в тюрьме Синдиката излечили твой недуг, а сокамерник любезно рассказал, что не все сфероиды питают к таким как ты ненависть[6]. Сейчас ты ищешь способ выбраться отсюда. И хоть твой Клан не примет тебя обратно, ты веришь, что даже в этой раздираемой дрязгами Внутренней Сфере где-то есть достойные хозяева, которым можно служить.

---

[1] Принадлежность: Клан (с.31); Действие 1: Раннее Детство (Детсад Вернорождённых) - Результат броска события 8 (с.35)
[2] Действие 2: Взросление (Сибко Вернорождённых) - Результат броска события 9 (с.39)
[3] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) - Результат броска события 11 (с.50)
[4] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Клан) - Результат броска события 4-1=3 (с.50)
[5] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 4 (с.50)
[6] Действие 4: Настоящая Жизнь (Бездельник) - Результат броска события 6 (с.49)

Name Disgraced Elemental

Affiliation Clan (Ghost Bear)

Age 29 **Height** 2.59 m **Weight** 211 kg

MECHWARRIOR®
Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	8	–1	9
Body	9	–1	9
Dexterity	5	—	7
Reflexes	7	–1	8
Intelligence	4	—	8
Willpower	6	—	9
Charisma	4	—	8
Edge	5	—	8
Social Standing	1	+2	8

SKILLS

Name	Bonus
Blade	+0
First Aid	+1
Gunnery/Ballistic/Humanoid*	+2
Gunnery/Laser/Humanoid*	+2
Gunnery/Missile/Humanoid*	+2
Interest/Ghost Bear Remembrance	+1
Intimidation	+0
Language/English	+1
Martial Arts/Battlesuit*	+3
Martial Arts/Military Sweep**, Neck Jab***	+2
Navigation/Ground	+1
Perception	+1
Piloting/Battlesuit*	+3
Pistols	+2
Scrounge	+0
Sensor Operations*	+2
Swimming	+0
Stealth	+0
Streetwise/Draconis Combine	+1
Tactics/Infantry*	+2
Technician/Mechanics	+0

* Natural Aptitude

** TN to hit +2; if successful, opponent is knocked prone

*** TN to hit + target RFL and highest Martial Arts Skill bonus; if successful, opponent makes Knockout Test

TRAITS

Brave
Contact (3): Chou Vong
Combat Paralysis
[Initiative: 3D10 and take worst 2]
Enemy: Rival GB Elemental
Elemental Phenotype
Lemon
Poverty
Owns Vehicle
Quirk/Clan Honor
Slow Learner
Stigma/Inner Sphere Bondsman
Toughness [All wounds –1 value]
Vehicle (2): Medium Battle Armor

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Leather Vest AV (M/B/E/X) 1 /1 /0 /1
Type B: _____ AV (M/B/E/X) ___/___/___/___
Type C: _____ AV (M/B/E/X) ___/___/___/___
Type D: _____ AV (M/B/E/X) ___/___/___/___

Fatigue

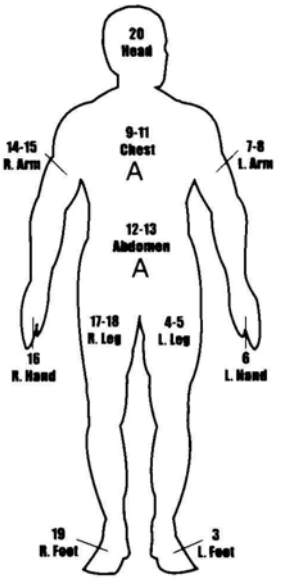
Fatigue≤ WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue> WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____ *
* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV-1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Revolver	4•4D6	B	8 /18 /40 /90	6	
Needler Rifle††	1•5D6	B	5 /14 /30 /40	20†	Splash: see*
Support Laser††	6•8D6	E	100 /325 /760 /1,500	10	
SRM 2††	6•7D6	B	60 /225 /425 /740	4	Blast
Claw††	2• —	M	— /— /— /—	—	

* AP 0 vs. barriers; † Number of power points used per shot. ††Mounted on battle armor

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Basic Field Kit
Fatigues
Revolver Reloads (5)
Elemental Battle Armor (Lemon)††
AV: 9/8/8/8
+4 STR, –1 DEX, –1(–0) RFL
HUD (–1 TN)
LSSU
Jump Pack
HC Military Power Pack (300 Pwr)
Movement [W/R/S]: 17/27/55

Movement (W/R/S): 15 /25 /50 **Experience Points:** 1

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

ПИЛОТ ИСТРЕБИТЕЛЯ ПОВСТАНЦЕВ

Твои родители были солдатами, защищая свою родную провинцию на Andurien'e от бешенства генерал-капитана Дуггана Марика, они погибли спустя неделю после твоего рождения. Взятая дальними рдственниками, ты провела свои ранние годы, путешествуя с планету на планету, пытаясь избегать властей; несмотря на то, что новый генерал-капитан больше не считал Andurien и всё его население мятежниками, твоя семья питала недовольство к Марикам и помогала сепаратистам чем только могла. Проведя много времени в космосе в суровых условиях слабой гравитации, ты талантливо управлялялась аэроистребителями на симуляторах, и окольными путями ты попала в закрытую военную школу[1]. В том, что было потом, есть и уловка - вы по-настоящему подружились с инструктором[2], показавшим вам ваши скрытые возможности, и он рекомендовал вас в престижную Аэрокосмическую Школу Ллойда Марика-Стэнли. Ты была одной из лучших среди выпускников своего класса[3], получив место в школе кандидатов в офицеры, получив назначение в Вооружённые Силы ЛСМ (FWLM)[4].

В ходе Операции Гуэрреро ты служила в 7-м Легионерском Свободных Миров, и быстро продвигалась по карьерной лестнице[5]. Твоё новое звание и чёткая служба привлекли внимание Коммодора Манфред Тэчборг, командира вашего звена и верной сторонницы Марика. Убедившись в том, что у вас нет покровителей, он перевела вас служить в какой-то заболоченный гарнизон[6]. Все ваши попытки вернуться обратно на фронт клали под сукно, даже не взирая на все яростные нападки на твоего коммодора, которая до сих пор была тобой недовольна[7]. Сейчас, из-за скудости перспектив в FLWM, ты готова служить в любом подразделении, где тебе дадут возможность летать по-настоящему.

[1] Принадлежность: Лига Свободных Миров (с.28); Действие 1: Раннее Детство (Беженцы) - Результат броска события 10 (с.34)
[2] Действие 2: Взросление (Военная Школа) - Результат броска события 7 (с.38)
[3] Действие 3: Высшее Образование (Военная Академия: AIT Аэрокосмического Пилота) - Результат броска события 11 (с.40)
[4] Действие 3: Высшее Образование (Военная Академия: OCS) - Результат броска события 6-1=5 (с.40)
[5] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 9 (с.50)
[6] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 8-1=7 (с.50)
[7] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 7-2=5 (с.50)

Name Rebel Fighter Pilot

Affiliation Free Worlds League

Age 26 **Height** 1.57 m **Weight** 49 kg

MECHWARRIOR®
Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	4	—	8
Body	5	—	8
Dexterity	7	–1	8
Reflexes	6	—	8
Intelligence	5	—	8
Willpower	7	–1	8
Charisma	5	—	9
Edge	6	—	9
Social Standing	3	+1	9

SKILLS

Name	Bonus
Academic/ Military History	+1
Art/ Landscape Painting	+0
Administration	+1
Bombing	+1
Bureaucracy/ Free Worlds League	+1
Career/ Soldier	+1
Computer	+1
Gunnery/ Ballistic/ Aero	+2
Gunnery/ Laser/ Aero	+3
Gunnery/ Missile/ Aero	+1
Language/ English	+2
Language/ Spanish	+1
Leadership	+2
Martial Arts/ Military Sweep*	+1
Navigation/ Air	+1
Navigation/ Ground	+1
Navigation/ Space	+1
Perception	+1
Piloting/ Aero	+3
Pistols	+1
Protocol/ Free Worlds League	+1
Rifles	+2
Sensor Operations	+1
Streetwise/ Free Worlds League	+1
Swimming	+1
First Aid	+1
Tactics/ Air	+1
Tactics/ Space	+1
Training	+1
Zero-G Operations	+1

* TN to hit +2; if successful, opponent is knocked prone

TRAITS

Contact: School Headmaster
Commission/Rank (2): Lieutenant
Custom Vehicle
Enemy (2): Manfred Teauchborg
G-Tolerance
Lost Limb: Left ring finger
Stigma: Bionics
Vehicle (6): F-700 Riever [100]
Well-Equipped (2)

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Flak Vest AV (M/B/E/X) 1 /5 /1 /3
Type B: Combat Helmet AV (M/B/E/X) 5 /6 /5 /2
Type C: _____ AV (M/B/E/X) / / /
Type D: _____ AV (M/B/E/X) / / /

Fatigue

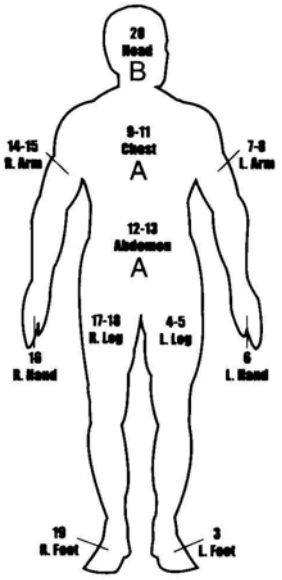
Fatigue≤ WIL ☒☒☒☐☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue> WIL ☒☒☒☐☐☐☐☐☐▩
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____ *
* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV–1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Needler Pistol	1•5D6	B	2 /6 /12 /20	10	Splash; see*
			/ / / /		
			/ / / /		
			/ / / /		
			/ / / /		

* AP 0 vs. barriers

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Basic Field Kit
Medical Kit
Jumpsuit
Light Environment Suit (AV: 4/1/3/1)
Respirator
Needler Pistol Reloads (6)
Type 3 Prosthetic Finger

Movement (W/R/S): 10 /20 /40 **Experience Points:** 0

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

МЕДИК-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Родившись на задворках планеты New Abilene, ты рано научился жестокости и находчивости; по местным поверьям, ты в одиночку ходил на трёхгодовалого медведя, но на самом деле это был волк девятилеток - у тебя есть его шкура[1]. В поисках лучшей доли твоя семья начала фермерствовать, где у тебя появилась навязчивая идея научиться пилотировать и управляться с механизмами. Ты засыпал в тракторе и собирал урожай быстрее, чем твои родители[2].

Военная служба приветствуется в Канопусе, и ты не стал исключением. Первые несколько недель начальной подготовки, твоя любознательная натура и способности к изучению наук позволили получить место в академии на Luxen'e[3]. Ты поступил в престижный Канопусский Медицинский Научно-Ислледовательский и Подготовительный Комплекс, где довольно быстро прославился как изумительный полевой медик[4]. Ты приобрёл исследовательские навыки, руководя своей группой, когда был найден тайник с потерянной технологией на одной из неисследованный планет[5].

Однако в твоей военной карьере всё шло не так гладко. Находясь в арктическоммире на Thraxa, вы попали в плен к налётчикам из Марианской Гегемонии, вы 2 года провели в тюрьме на удалённой планете[6]. После побега оттуда вы покинули эту планету; без поддержки из Канопуса ты как смог путешествовал на JumpShip'ax, руководствуясь своими навыками и оплачивая свою дорогу своим знанием медицины[7]. Наконец ты вернулся в пространство Канопуса и присоединился к своему старому подразделению. Однако исследовательский зуд вспыхнул с ещё большей силой. После вашего недавнего происшествия жизнь в гарнизоне кажется вам скучной[8], вы хотите перемен в жизни. Перед вами развернулась целая галактика, и вы готовы на всё, чтобы пройти этот путь!

---

[1] Принадлежность: Периферия/Владение Канопус (с.31); Действие 1: Раннее Детство (Задворки) - Результат броска события 10 (с.33)

[2] Действие 2: Взросление (Ферма) - Результат броска события 11 (с.37)

[3] Действие 3: Высшее Образование (Вербовка На Военную Службу/Академия: AIT Учёного) - Результат броска события 9, потратил Лимит на переброс (с.41)

[4] Действие 3: Высшее Образование (Военная Академия: Специальная Подготовка Доктора) - Результат броска события 7 (с.41)

[5] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 11 (с.50)

[6] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 4-1=3 (с.50)

[7] Действие 4: Настоящая Жизнь (Путешествие), потратил Лимит для входа на этот путь - Результат броска события 7 (с.51)

[8] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 9-2=7 (с.50)

Name Explorer Medic

Affiliation Periphery (Magistracy of Canopus)

Age 34 **Height** 1.69 m **Weight** 77 kg

MECHWARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	4	—	8
Body	6	—	8
Dexterity	6	—	8
Reflexes	5	—	8
Intelligence	7	–1	8
Willpower	6	—	8
Charisma	3	+1	9
Edge	5	—	9
Social Standing	4	—	9

SKILLS

Name	Bonus
Academic/Biology	+1
Administration	+1
Animal Handling	+1
Bombing	+0
Bureaucracy/Magistracy of Canopus	+1
Career/Doctor	+1
Career/Farmer	+0
Career/Scientist	+1
Career/Soldier	+1
Computer	+1
Escape Artist	+0
First Aid	+3
Interest/Hunting	+1
Language/Greek	+1
Language/English	+1
Leadership	+0
Martial Arts/Military Haymaker*	+1
Medtech	+2
Navigation/Ground	+2
Perception	+2
Piloting/Aero	+0
Piloting/Aircraft	+1
Piloting/Tracked	+0
Piloting/Wheeled	+1
Rifles	+1
Scrounge	+1
Surgery	+2
Survival	+2
Shotguns	+2
Streetwise/Periphery	+1
Swimming	+1
Tracking	+1
Training	+1
Zero-G Operations	+0

* Take 1 Fatigue and add 2D6 damage

TRAITS

Brave
Contact (2): Major on Luxen in MoC
Good Reputation: New Abilene in MoC
Rank (3): First Ranker
Stigma/Hedonist
Wealth (2)
Well-Equipped (4)

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Ablative/Flak Vest	AV (M/B/E/X)	2 /4 /5 /2
Type B: Combat Helmet	AV (M/B/E/X)	5 /6 /5 /2
Type C: Combat Boots	AV (M/B/E/X)	2 /3 /3 /1
Type D: _____	AV (M/B/E/X)	/ / /

Fatigue

Fatigue≤ WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue> WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

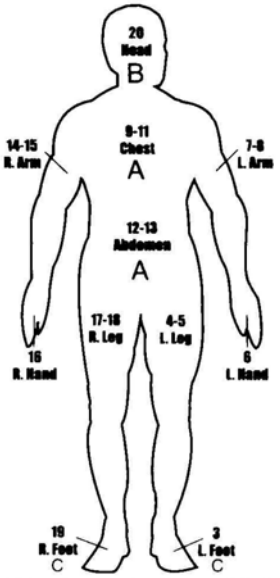
Wounds

Grazing Wounds (WV 1):	
Minor Wounds (WV 2):	+1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4):	+2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8):	+3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16):	Knockout
Total Wound Value of all Wounds:	*

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV–1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Pump-Action Shotgun	1•6D6	B	4 /10 /20 /45	6	Splash
Laser Pistol	4•3D6	E	15 /35 /80 /225	2†	
Flare Pistol	2•2D6	E	2 / 5 /11 /20	5	Indirect
Knife	1•1D6	M	— /— /— /—	—	
			/ / /		

† Number of power points used per shot

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Light Environment Suit (AV: 4/1/3/1)
Snow Suit (AV: 1/0/0/0)
Fatigues
Field Communicator
Basic Tool Kit
Rangefinder Binoculars
Hand-held Laser Torch
Noteputer
Pack & Packframe
3 Satchel Batteries (100 Pwr ea.)
2 Power Packs (20 Pwr ea.)
4 Micro Power Packs (15 Pwr ea.)
Solar Recharger
Skimmer
Advanced Field Kit
Advanced Medical Kit
Bubble Tent (2 Occupants)
Climbing/Rappelling Kit
Electronic Compass
Emergency Rations
Field Surgical Kit & Laser Scalpel
Preserving Sleeve
Respirator
Shotgun Reloads (13)
Flare Pistol Reloads (5)
C-bills: 3,000

Movement (W/R/S): 9 /19/38 **Experience Points:** 0

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

ЯКУДЗА-МЕХВОИН

Родившись в бедности поблизости от города Azami на планете Arkab, ты был вынужден связаться с местными из Azami, чтобы выжить. Это ещё больше ухудшило и без того плохое знание японского языка, что наложило на вас социальное клеймо в глазах других жителей Синдиката[1]. Не питая иллюзий относительно своего положения, вы стали обживаться в преступном мире, где ваши причуды над чем-нибудь задуматься, уличные проделки и удача привлекли внимание местного *гуми*, состоявшего из таких же молодых[2]. Ваши успехи позволили тебе несколько забыть свое положение; ты стал увлекаться выбиванием денег на стороне и впоследствии тебе пришлось сделать *юбитсуме* (отрезание фаланги пальца) - ритуальное искупление своей вины[3]. Собственное перепосвящение в *гуми* позволило тебе нанести татуировки *иредзуми* - древняя традиция и показ статуса *якудзы* в обществе Синдиката, ты нанёс их на руки и на ноги - и провёл большую часть своей молодости в поисках подработки на улице[4].

Ты оказался под рукой, когда *чу-са* Кристофер Ритеччини, исполнительный офицер 12-го Призрачного Полка, нанёс визит твоему *оябуну*. Ритеччини разглядел твой истинный талант пилотирования Меха и предложил войти в состав Призрачного Полка. Вскоре после этого подразделение начал совершать вылазки в Оккупационную Зону Клана Призрачного Медведя[5]. Одна из таких вылазок имела катастрофические последствия, когда ты открыто выразил своё враждебное отношение к своему командиру, *тай-са* Томи Оуро[6]. Клан Призрачного Медведя предпринял ответные действия против вашего подразделения, высадив несколько Кластеров в мир, где развернулся 12-й. И хотя ты и выжил в том впечатляющем сражении, ужасное зрелище погибших вылилось вот в этом инциденте[7].

Опасность, который ты подвергся, привела тебя к переоценке собственной жизни. Ты до сих пор предан якудзам, ты всё ещё живёшь как на фронте. Выход из Призрачного Полка, может быть, лишь вопрос времени…

[1] Принадлежность: Синдикат Драконов (с.26); Действие 1: Раннее Детство (Улица) - Результат броска события 4 (с.35)
[2] Действие 2: Взросление (Улица) - Результат броска события 11 (с.39)
[3] Действие 4: Настоящая Жизнь (Якудза) - Результат броска события 5 (с.52)
[4] Действие 4: Настоящая Жизнь (Якудза) - Результат броска события 8-1=7 (с.52)
[5] Действие 4: Настоящая Жизнь (Якудза) - Результат броска события 12-2 =10 (с.52)
[6] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 5 (с.50)
[7] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 5-1=4 (с.50)

Name Yakuza MechWarrior

Affiliation Draconis Combine

Age 33 **Height** 1.72 m **Weight** 70 kg

MECHWARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	5	—	8
Body	5	—	8
Dexterity	6	—	8
Reflexes	7	–1	8
Intelligence	5	—	8
Willpower	6	—	8
Charisma	4	—	9
Edge	8	–1	9
Social Standing	3	+1	9

SKILLS

Name	Bonus
Art/Kuritan Oral Histories	+1
Fast Talk	+2
Gambling	+0
Gunnery/Ballistic/Humanoid	+1
Gunnery/Laser/Humanoid	+1
Gunnery/Missile/Humanoid	+3
Intimidation	+0
Language/Arabic	+0
Language/English	+0
Language/Japanese	+1
Martial Arts/Karate	+2
Feint**, Precision Hit***	
Perception	+0
Piloting/ 'Mech*	+3
Pistols	+1
Rifles	+0
Scrounge	+0
Sensor Operations	+2
Streetwise/Draconis Combine	+3
Staff	+0
Tactics/ 'Mech	+1

* Natural Aptitude

** TN to hit –5 but inflict is half damage (round down); if successful, target must make a Knockdown Test

*** TN for aimed shot receives a –3 modifier

TRAITS

Addiction: Sake
Bad Reputation: Buckminster of DC
Contact: Civilian Guidance Corps
Enemy: Yakuza gumi on Arkab in DC
Enemy (2): Tai-sa Tomi Ourho
In For Life: Yakuza
Lost Limb: Right hand pinky joint
Quirk: Xenophobic to non-Kuritans
Quirk: Loyalty to Yakuza
Rank (1): Hojuhei
Stigma: Raised in the streets
Vehicle: JR7-D Jenner [35]
Wealth (2)
Well-Connected: Arkab in DC

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Flak Vest AV (M/B/E/X) 1 /5 /1 /3
Type B: _____ AV (M/B/E/X) ___ /___ /___ /___
Type C: _____ AV (M/B/E/X) ___ /___ /___ /___
Type D: _____ AV (M/B/E/X) ___ /___ /___ /___

Fatigue

Fatigue≤ WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue> WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

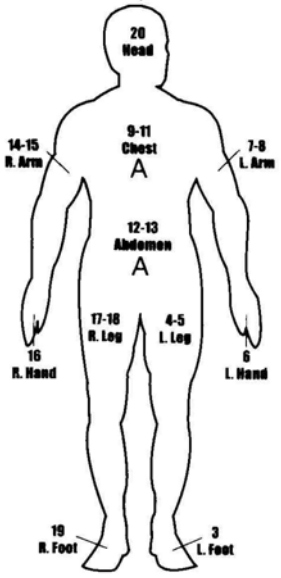
Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____ *

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV–1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Laser Pistol	4•3D6	E	15 /35 /80 /225	2†	
Flamer Pistol	2•3D6	E	5 /15 /25 /40	10	Splash: incendiary
			___ /___ /___ /___		
			___ /___ /___ /___		
			___ /___ /___ /___		

† Number of power points used per shot

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Fatigues
Snow Suit (AV: 1/0/0/0)
Micro Communicator
Military Power Pack (200 Pwr)
Basic Tool Kit
Flamer Pistol Reloads (10)
Emergency Flares
Basic Field Kit
Medical Kit

C-bills: 3,161

Movement (W/R/S): 12 /22 /44

Experience Points: 0

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

ВНЕШТАТНЫЙ ТЕХНИК

Ты родилась на планете Layover, и у тебя были кое-какие привилегии; твой отец был графом и работал исполнительным директором в Quickscell Company в её местном отделении[1]. Семья отдала тебя в подготовительную школу, когда ты повергла всех в шоковое состояние, влюбившись в простого парня. И хотя ты с ним не рассталась, ты стала питать враждебность к к таким же, как ит ы, кто считал твоё поведение "грязным"[2].

Родители же хотели видеть рядом с тобой другого, они отдали тебя в престижный Ново-Авалонский Институт Наук. Ты росла среди машин, с машинами ты была на "ты", это и стало твоей основной деятельностью. Школа была хорошая; твой профессор восторгался твоими умениями в этой сфере деятельности, тебе нравились уикенды в окружении друзей из Ново-Авалонской Военной Академии (НАВА). Ты также питала слабость к поэзии, посещая знаменитый Литературный Кружок Авалона[3]. Ты продолжала улгублять свои знания техники, приятельнские отношения с друзьями из НАВА тем временем тоже продолжались[4]. Будучи в аспирантуре, ты совершила поезду по ряду основных промышленных комплексов Федеративных солнц, выпускавших гражданские и военные машины, многому научилась[5]. Не утерпев, в один прекрасный день ты пошла по стопам отца, получив работу специалиста по обслуживанию машин в Kallon Industries на планете Nanking. К твоему великому огорчению, ты возненавидела эту работу. И однажды небрежно выполненная работа привела к печальному итогу: при работе с хладагентом произошёл несчастный случай и ты получила обширные обморожения; ты теперь не могла находиться под прямыми солнечными лучами без защитной одежды даже в течение нескольких часов[6]. Несколько разочарованная гражданской работой, но имея кучу денег - компенсацией за несчастный случай - ты решила вернуться к своему первому увлечению - обслуживанию машин - и изучила эту работу во всех её аспектах[7].

С деньгами и не желая заниматься обычной работой ты стала докой по части машин и стала смотреть на любую гражданскую работу как на помеху в жизни. Однако ты не можешь отрицать своего благородного происхождения, оно-то и рождает в тебе снобизм.

---

[1] Принадлежность: Федеративные Солнца (с.26); Действие 1: Раннее Детство (Знать) - Результат броска события 7 (с.34)

[2] Действие 2: Взросление (Подготовительная Школа) - Результат броска события 6 (с.39)

[3] Действие 3: Высшее Образование (Ново-Авалонский Институт Наук: Основы Гражданского Теха) - Результат броска события 12, потом 7,9 (с.42)

[4] Действие 3: Высшее Образование (Дополнения НАИН: Техник ТС) - Результат броска события 7 (с.43)

[5] Действие 4: Настоящая Жизнь (Аспирантура) - Результат броска события 9 (с.49)

[6] Действие 4: Настоящая Жизнь (Гражданская Работа) - Результат броска события 2 (с.47)

[7] Действие 4: Настоящая Жизнь (Бездельник) - Результат броска соыбтия 10 (с.49)

Name Freelance Technician

Affiliation Federated Suns

Age 33 **Height** 1.70 m **Weight** 67 kg

MECHWARRIOR®
Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	5	—	8
Body	5	—	8
Dexterity	5	—	8
Reflexes	4	—	8
Intelligence	8	–1	8
Willpower	4	—	8
Charisma	5	—	9
Edge	6	—	9
Social Standing	8	–1	9

SKILLS

Name	Bonus
Academic/Literature	+2
Academic/Federated Suns Politics	+1
Appraisal	+0
Art/ Poetry	+1
Bureaucracy/Federated Suns*	+2
Career/Technician	+3
Comms/Conv.	+1
Computer	+1
Language/English	+2
Language/French	+1
Navigation/Ground	+0
Perception	+1
Piloting/Hover	+1
Pistols	+1
Protocol/Federated Suns	+1
Rifles	+0
Streetwise/Federated Suns	+0
Survival	+0
Technician/Ballistic	+0
Technician/Comms	+2
Technician/Electronics	+2
Technician/Fusion	+2
Technician/ICE	+1
Technician/Laser	+0
Technician/Mechanics	+2
Technician/Missile	+0
Technician/Myomer	+1
Technician/Rotor	+1
Technician/Support	+2

* Natural Aptitude

TRAITS

Brave
Disabled (2): Problems with sunlight
Enemy: A minor Baronet of the FS
Wealth (5)
Well-Connected: New Avalon in FS

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Flak Jacket	AV (M/B/E/X)	1 /5 /1 /3
Type B: Ablative Jacket	AV (M/B/E/X)	3 /1 /6 /1
Type C: Combat Boots	AV (M/B/E/X)	2 /3 /3 /1
Type D: _____	AV (M/B/E/X)	/ / /

Fatigue

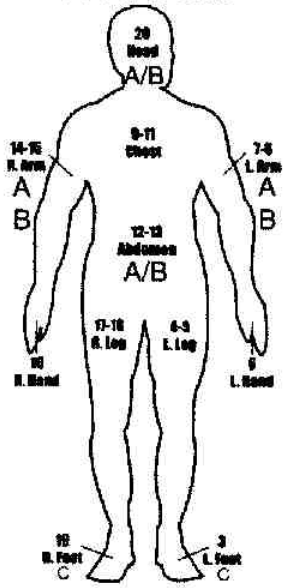
Fatigue≤ WIL ☒☒☒☒☒☒☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue> WIL ☒☒☒☒☒☒☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____ *
* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV–1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Laser Pistol	4•3D6	E	15 /35 /80 /225	2†	
			/ / /		
			/ / /		
			/ / /		
			/ / /		

† Number of power points used per shot

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Light Environment Suit (AV: 4/1/3/1)
Long-Range Communication Kit
Basic Tool Kit
Cutting/Joining Kit
Deluxe Tool Kit
Electronics Repair Kit
Energy Weapon Clean/Repair Kit
Myomer/Actuator Repair Kit
Vehicle Repair Kit
Weapon Repair Kit
Scanalyzer
Packframe
Hovercar
Personal Computer
Noteputer
Hand-held Laser Torch
Pants/Shirts/Shorts/Footware (2 each)
Coat
4 HC Power Packs (30 Pwr ea.)
2 HC Micro Power Packs (20 Pwr ea.)
HC Military Power Pack (300 Pwr)
HC Satchel Battery (150 Pwr)
Advanced Field Kit

C-bills: 21,974

Movement (W/R/S): 9 /19/38 **Experience Points:** 1

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

СПЕЦНАЗОВЕЦ

После того, как твои родители покунили родной дом в мире Tikonov в ходе 4-й Наследной Войны, они иммигрировали на Betelgeuse, где они оба стали работать в Firmir Commercial, предприятие занималось выпуском оборудования для аттракционов, эта продукция шла также на экспорт напрямую в Наследные Государства[1]. Поступив в высшую школу, ты превзошёл все ожидания и победил в школьном соревновании со своими творческими методами коммерческих продаж[2]. Последнее лето перед выпуском из колледжа ты провёл со своим любимым дедушкой, гордившегося своим русским происхождением из Tikonov'a и после его захвата вознанавидевшего Федеративные Солнца. После этих историй ты решил стать морским пехотинцем; однако, на пути к этому ты был вынужден бежать от ярости местных, которым ты проиграл в карты[3]. К этому времени ты был достаточно подготовлен, чтобы стать спецназовцем, среди которых был и твой друг Ману Шарма. Позднее Шарма покинул службу Капеллану, чтобы помочь Тяжёлым Буйным, новому подразделению наёмников; твоя дружба с ним помогла обзавестить полезными связями в кругах наёмников[4].

Вторжение Федеративных Солнц в Марку Сарна убедило тебя стать тайным оперативником на случай усиления военных действий. Твои связи в Firmir Commercial и твои знания 3D-проекторов позволили тебе стать торговым представителем на Спорных Территориях, оказывая неоценимую помощь террористам из Дзан-дзенг де Гуанг при свержении местных правительств[5]. После успешного завершения этого задания ты немедленно присоединился к операциям против Договора Св. Ива, подметив появление *Ксин Шенг* среди отдыхающих в Конфедерации Капеллы. Твои героические усилия предотвратили гибель твоего подразделения, когда погиб твой командир погиб в сражении со 2-м Уланским Св.Ива на планете Indicass в начале 3051 года, что позволило занять тебе его место[6],

Исключительность твоего положения даёт тебе замечательные возможности; ты можешь взяться за любую работу, не направленную против Конфедерации, и ты всегда готов принять вызов.

---

[1] Принадлежность: Конфедерация Капеллы (с.28); Действие 1: Раннее Детство (Синий Воротничок) - Результат броска события 6 (с.33)

[2] Действие 2: Взросление (Высшее Образование) - Результат броска события 11 (с.38)

[3] Действие 3: Высшее Образование (Вербовка На Военную Службу: AIT Морского Пехотинца) - Результат броска события 4 (с.41)

[4] Действие 3: Высшее Образование (Вербовка На Военную Службу: Специальная Подготовка Спецназовца) - Результат броска события 7 (с.42)

[5] Действие 4: Настоящая Жизнь (Секретные Операции) - Результат броска события 8 (с.48)

[6] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера)- Результат броска события 10 (с.50)

Name Special Forces Operative

Affiliation Capellan Confederation

Age 23 **Height** 1.72 m **Weight** 74 kg

MECHWARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	6	—	8
Body	6	—	8
Dexterity	5	—	8
Reflexes	8	–1	8
Intelligence	5	—	8
Willpower	7	–1	8
Charisma	4	—	9
Edge	7	–1	10
Social Standing	3	+1	9

SKILLS

Name	Bonus
Blade	+1
Career/Soldier	+2
Career/Tri-D Projector Salesman	+0
Demolitions	+2
Disguise	+0
Fast Talk	+0
First Aid	+1
Freefall	+1
Gunnery/Laser/Space	+1
Interest/Entertainment	+0
Jump Pack	+1
Language/English	+0
Language/Mandarin (Chinese)	+1
Language/Russian	+0
Martial Arts/Gung Fu [A]	+4
Dodge[B], Sweep[C], Weapon Style [D]	
Martial Arts/Military	+2
Haymaker[E], Neck Jab [F]	
Navigation/Ground	+1
Perception	+2
Pistols	+2
Quickdraw	+0
Rifles	+2
Security Systems	+2
Shotguns	+1
Stealth	+1
Submachine Guns	+1
Survival	+1
Swimming	+0
Tracking	+0
Zero-G Operations	+1

[A] Natural Aptitude

[B] Opponent's TN to hit +3; you cannot inflict damage

[C] TN to hit +2, if successful opponent is knocked prone

[D] Use any weapon you are skilled in with Martial Arts (p. 96)

[E] Take 1 Fatigue and add 2D6 damage

[F] TN to hit + target REF and highest Martial Arts Skill bonus; if successful opponent makes Knockout Test

TRAITS

Alternate Identity
Brave
Commission/Rank (1): Sao-wei
Contact
Enemy: Triad on Betelgeuse in CC
Enemy (3): FS MilO (Intelligence)
Exceptional Attribute: Edge
Fast Learner
Good Reputation: Indicass in CC
G-Tolerance
In For Life: Death Commandos
Wealth (2)
Well-Equipped (2)

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: Ballistic Plate Vest AV (M/B/E/X) 4 /6 /5 /4
Type B: Combat Helmet AV (M/B/E/X) 5 /6 /5 /2
Type C: _____ AV (M/B/E/X) / / /
Type D: _____ AV (M/B/E/X) / / /

Fatigue

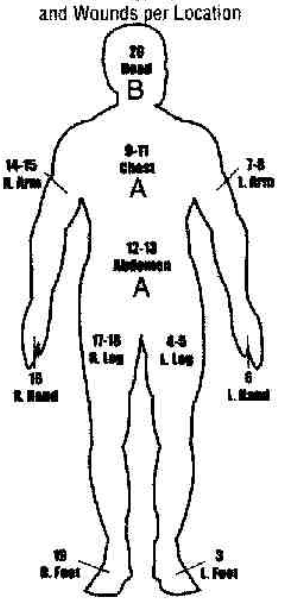
Fatigues WIL ☒☒☒☐☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue > WIL ☒☒☒☐☐☐☐☐☐☐☐
Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

Grazing Wounds (WV 1): _____
Minor Wounds (WV 2): _____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4): _____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8): _____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16): _____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds: _____ *
* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV–1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Auto-Pistol	3•4D6	B	5 /20 /45 /105	10	Jam on a tumble
Federated Long Rifle	4•5D6	B	35 /85 /205 /450	10	_____
Knife	1•1D6	M	— /— /— /—	—	_____
3 C6 Blasting Blocks	7•10D6	X	— /— /— /—	—	Blast (3m radius)
Submachine Gun	3•3D6	B	5 /16 /35 /80	50	Jam on a tumble, see*

*Burst (10/3). Recoil Compensation included

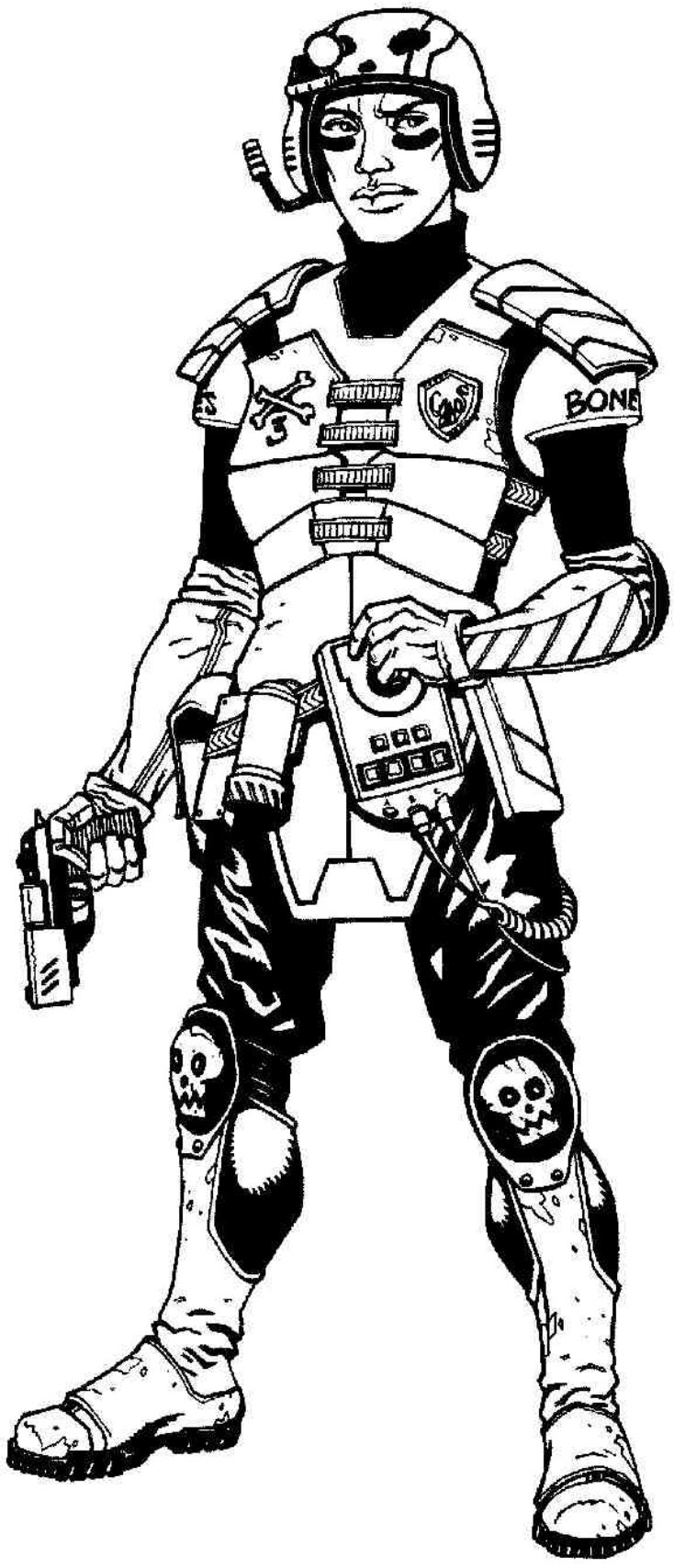
MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Flash Suppressor (JAF-05)
Holster
Recoil Compensation (SMG)
Night Vision Scope
Micro Power Pack (15 Pwr)
Telescopic Scope
Auto-Pistol Reloads (10)
Federated Long Rifle Reloads (10)
Submachine Gun Reloads (10)
Fatigues
Field Communicator
Vibro Lockpick Set
Solar Recharger
Parachute
Rangefinder Binoculars
Demolition Kit

Movement (W/R/S): 14 /24 /48 **Experience Points:** 0

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

НАХАЛЬНАЯ ТАНКИСТКА



Утопающая в зелени, сонная маленькая деревушка - место твоего рождения - была буквально сметена с лица земли 37-м Ударным Кластером Галактики Дельта Клана Волка, когда они вторглись в мир Memmigen в конце 3051 года. Тебя подобрал покидающий эту планету 30-й полк Драконов, в 8 лет ты стала сиротой. Сначала ты попала на Satalice, потом тебя перекинули на Skandia, откуда ты была эвакуирована в мир Karbala в начале 3052 года незадолго доя прибытия туда сил Галактики Гамма Клана Волка. На Karbala твоё попрошайничество было наилучшим, чтобы выжить на улице[1].

И хотя ты знала, как ненавидят многие жители этой страны наёмников, ты горела желанием отомстить Кланам, и ты надеялась, что кто-нибудь возьмёт вас в наёмное подразделение, сражающееся с ними. Сообразительная для своих 10-и лет, ты смогла убедить семью из наёмного подразделения Чёрные Преступники помочь тебе. Тебя вели твои амбиции, и ты практически сразу же прошла тестирование и начала подготовку на военном транспортном средстве[2].

Отчаянно преданная Расалхагу и с разрешения твоих приёмных родителей ты покинула наёмное подразделение и завербовалась на военную службу. Несмотря на репутацию наёмного отродья, твои естественные способности и ранняя подготовка позволили тебе остановить свой выбор на обучении бронированным гусеничным машинам. Хорошо подвешенный язык вместе со связями с твоим бывшим наёмным подразделением сделали тебя на базе знатоком "специальных" тем.

После завершения обучения ты присоединилась ко 2-му Кавалерийскому и нашла своё нвое призвание как водитель лёгкого штурмового танка "Охотник" в Тяжёлом Бронеполке Karbala'ы. Однако набег на территорию Клана Волка, где ты была одной из звеньевых, привёл в итоге к потере большей части твоей роты[4]. Обвинённая в том, что не помогла регулярным войскам, ты вновь обратила взор на работу наёмника, не взирая на размер подразделения, по-прежнему надеясь вернуться к стычкам с Кланами и ко своей долгожданной мести.

---

[1] Принадлежность: Свободная Республика Расалхаг (с.30); Действие 1: Раннее Детство (Сирота Из-за Войн с Кланами) - Результат броска события 7 (с.33)

[2] Действие 2: Взросление (Наёмное Отродье) - Результат броска события 10 (сс.38)

[4] Действие 4: Настоящая Жизнь (Обязательный Тур: Внутренняя Сфера) - Результат броска события 2 (с.50)

Name Brash Tanker

Affiliation Free Rasalhague Republic

Age 19 **Height** 1.8 m **Weight** 74 kg

MECHWARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	6	—	8
Body	6	—	8
Dexterity	5	—	8
Reflexes	7	–1	8
Intelligence	5	—	8
Willpower	8	–1	8
Charisma	4	—	9
Edge	7	–1	9
Social Standing	2	+1	9

SKILLS

Name	Bonus
Appraisal	+0
Artillery	+1
Brawling	+0
Career/Soldier	+1
Fast Talk	+0
First Aid	+1
Gunnery/Ballistic/Conv.	+1
Gunnery/Laser/Conv.	+1
Gunnery/Missile/Conv.	+3
Interest/Clan Invasion History	+0
Language/English	+0
Language/Swedish	+1
Martial Arts/Military	+1
Haymaker*	
Navigation/Ground	+1
Negotiation	+2
Perception	+1
Piloting/Tracked	+2
Pistols	+1
Rifles	+1
Scrounge	+0
Sensor Operations	+1
Streetwise/Free Rasalhague Republic	+0
Swimming	+0
Technician/Mechanics	+1

* Take 1 Fatigue and add 2D6 damage

TRAITS

Quirk/Paranoia: Well-Equipped

Rank (2): Menig

Stigma: Mercenary brat

Stigma: Orphan

Vehicle (2):

Hunter Light Support Tank [35]

Wealth

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A:	Ablative/Flak Suit	AV (M/B/E/X) 2 /4 /5 /2
Type B:	Combat Helmet	AV (M/B/E/X) 5 /6 /5 /2
Type C:	Hv Combat Gloves	AV (M/B/E/X) 3 /4 /4 /3
Type D:	Combat Boots	AV (M/B/E/X) 2 /3 /3 /1

Fatigue

Fatigues WIL ☒☒☐☐☐☐☐☐☐☐

+1 TN per Fatigue> WIL ☒☒☐☐☐☐☐☐☐☐

Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

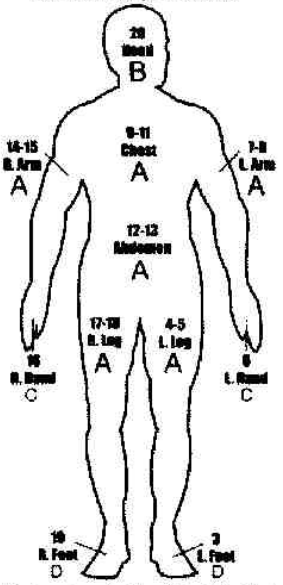
Grazing Wounds (WV 1):		
Minor Wounds (WV 2):		+1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4):		+2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8):		+3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16):		Knockout

Total Wound Value of all Wounds: _____ *

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV–1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Revolver	4•4D6	B	8 /18 /40 /90	6	
Sonic Stunner	0•4D6	E	2 / 5 / 7 /10	1†	Subduing, see*
			/ / /		
			/ / /		
			/ / /		

* Armor has no effect. † Number of power points used per shot

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Revolver Reloads (10)

2 Power Packs (20 Pwr ea.)

Fatigues

Field Communicator

Slugthrower Clean/Repair kit

Vehicle Repair Kit

Basic Field Kit

Medical Kit

C-bills: 17

Movement (W/R/S): 13 /23 /46

Experience Points: 1

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

ДРУЖЕЛЮБНЫЙ ТОРГОВЕЦ

Ты родился в семье Радантов, поколениями работавших исполнительными директорами в Zettle Metals Incorporated в мире Califar. Твои родители решили разнообразить твою скучную жизнь. Ты неделями напролёт был увлечён чтением книг по истории, в основном они были о средневековой Японии на Терре[1]. Твои родители устроили тебя в лучшую подготовительную школу, где ты, по натуре робкий, попал в сети в высшей степени запрещённых вещей, ходивших среди некоторых студентов; однако тут ты превзошёл их. Однако твои родители, сильно смущённые твоим поведением, отказались поддержать тебя при поступлении в университет[2].

После некоторого размышления ты решил поступить в технический колледж, надеясь сделать карьеру лингвиста. Позднее ты понял, что твоё1 истинное призвание лежит вовсе в не этой области. И променял карьеру лингвиста на обучение пилотированию DropShip'а, надеясь стать свободным торговцем[3].

К выпуску у тебя завязались хорошие отношения с Хосе Эллингсеном, сыном легендарного разведчика-спасателя Педро Эллингсена, у которого был собственный небольшой торговый флот. Твой первый маршрут лежал в Лигу Свободных Миров. Здесь ты познакомился с Прецентором Слова Блейка и планетарными офицерами Лиги, провёл переговоры о контракте на поставку частей конструкций нескольких новых станций HPG[4].

Под впечатлением твоего успеха, Хосе направил тебя на открытие сети магазинов в Конфедерации Капеллы. Услышав, что Дом Ляо собирается открыть новый завод по производству БэтлМехов, ты связался со своими родителями и предложил им сделку на поставку туда металла из Zettle Metals Incorporated. Загрузившись ценным товаром, ты вернулся в Конфедерацию и провернул сделку десятилетия, получив контракт с исключительными правами от фирмы Shengli Arms на планете Victoria на торговлю своими товарами[5].

Богатый, с обширными связями и всегда выгадывающим сделку на лучших условиях, ты уверен в своих способностях выкрутиться из любой ситуации, и пока у тебя есть деньги, ты будешь вновь их делать.

---

[1] Принадлежность: Альянс Лиры (с.29); Действие 1: Раннее Детство (Белый Воротничок) - Результат броска события 3 (с.35)

[2] Действие 2: Взросление (Подготовительная Школа) - Результат броска события 9 (с.39)

[3] Действие 3: Высшее Образование (Технический Колледж) - Результат броска события 5 (с.45)

[4] Действие 4: Настоящая Жизнь (Свободный Торговец) - Результат броска события 9+1=10 (с.48)

[5] Действие 4: Настоящая Жизнь (Свободный Торговец) - Результат броска события 12-1+1=12, потом 7-1+1=7, 11-1+1=11, потратил Лимит для переброса (с.48)

Name Well-Connected Trader

Affiliation Lyran Alliance

Age 23 **Height** 1.93 m **Weight** 89 kg

MECHWARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength	4	—	8
Body	5	—	8
Dexterity	4	—	8
Reflexes	5	—	8
Intelligence	7	–1	8
Willpower	6	—	8
Charisma	8	–1	9
Edge	3	+1	9
Social Standing	5	—	9

SKILLS

Name	Bonus
Academic/ International Commerce	+0
Academic/ Linguistics	+0
Academic/ Medieval Japanese History	+1
Appraisal	+1
Career/ Pilot	+1
Comms/ Conv.	+1
Computer	+1
Language/ German	+1
Language/ English	+0
Language/ Japanese	+0
Language/ Mandarin (Chinese)	+0
Navigation/ Space	+1
Negotiation	+3
Perception	+0
Piloting/ Aero	+1
Piloting/ Spheroid	+1
Protocol/ Capellan Confederation	+0
Protocol/ Draconis Combine	+0
Protocol/ Free Worlds League	+0
Protocol/ Lyran Alliance	+1
Sensor Operations	+1
Streetwise/ Lyran Alliance	+0
Zero-G Operations	+1

TRAITS

Contact: Mafia on Califar in LA
Contact (2): Word of Blake Precentor
Contact (3): Duke Jacob Ling II, CEO of Shengli Arms
Glass Jaw [All wounds +1 value]
Good Reputation (2): Freedom Theater of LA
Wealth (7)
Well-Connected (2): Lyran Alliance
Well-Equipped (2)

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A:	Leather Jacket	AV (M/B/E/X) 1 /1 /0 /1
Type B:	Leather Shoes	AV (M/B/E/X) 1 /1 /0 /1
Type C:	_____	AV (M/B/E/X) ___ /___ /___ /___
Type D:	_____	AV (M/B/E/X) ___ /___ /___ /___

Fatigue

Fatigue≤ WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
+1 TN per Fatigue> WIL ☒☒☒☒☐☐☐☐☐☐
Unconcious if Fatigue > (2 x WIL)

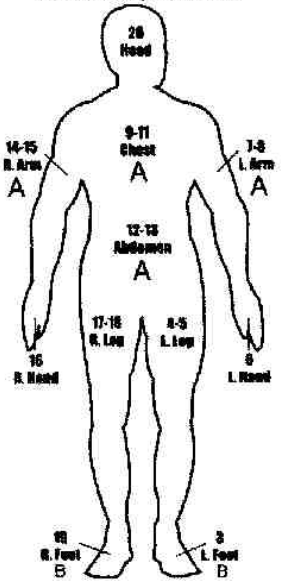
Wounds

Grazing Wounds (WV 1):	_____
Minor Wounds (WV 2):	_____ +1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4):	_____ +2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8):	_____ +3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16):	_____ Knockout
Total Wound Value of all Wounds:	_____ *

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV-1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
Needler Pistol	1•5D6	B	2 /6 /12 /20	10	Splash, see*
			/ / /		
			/ / /		
			/ / /		
			/ / /		

* AP 0 vs. barriers

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Needler Pistol Reloads (10)
Holster
Longe-Range Communications Kit
Noteputer
Personal Computer
Forgery Kit
3 Micro Power Packs (15 Pwr ea.)
Blazer, Pants, Shirt

C-bills: 247,416

Movement (W/R/S): 9 /19 /38

Experience Points: 0

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation © 1999 FASA Corporation

ЧЕРТЫ

Черты - это специальные способности или недостатки персонажа, идущие после Атрибутов и Навыков. Черты вовсе не обязательно представляют собой врождённые способности; в большинстве случаев они отражают изученные способности, их использование не соответствует стилю работы с Навыками по правилам *MW3*. Некторые Черты, используемые в ходе создания персонажа, отражают деньги и оснащение персонажа.

Правила приобретения Черт можно найти в секции Создание Персонажа (с.23). Для каждой Черты есть свои уникальные правила, описанные в этой секции, а некоторые случаи разбираются в других местах этой книги (например, военно-ориентированные Черты раскрываются в секции *Бой*).

Черты разделены на 2 группы: *Положительные Черты*, которые помогают персонажу, и *Отрицательные Черты*, которые вредят персонажу. Для облегчения поиска все они приводятся вместе в этой секции, но отделены друг от друга.

Для Положительных Черт приводится *Цена*. Это стоимость приобретения этой Черты в Очках Персонажа (ОП) в секции *Последние Штрихе* создания персонажа (с.60). Эта стоимость служит также как основа стоимости в Очках Опыта (XP) приобретения этих Черт позднее, в ходе карьеры персонажа (с.210).

Отрицательные Черты упорядочены по степени их серьёзности по *Значению*. Значение - это число ОП, которые получают, беря эти Черты, в ходе создания персонажа, а также служит как основа стоимости в XP при избавлении от этих Черт позднее в ходе карьеры персонажа.

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ЧЕРТЫ

Привлекательность	Непривлекательность
Отвага	Робость
Чувство Боя	Боязнь Боя
Хорошая Успеваемость	Плохая Успеваемость
Хороший Слух	Плохой Слух
Хорошая Репутация	Плохая Репутация
Хорошее Зрение	Плохое Зрение
Общительность	Интроверт
Ночное Зрение	Куриная Слепота
Упрямство	Стеклянная Челюсть
Богатство	Бедность

Противоположные Черты: Некторые Положительные и Отрицательные Черты взаимоисключают друг друга: вы не сможете иметь их одновременно. В большинсвте случаев это очевидно, но для удобства приводится таблица "Противоположные Черты". Никто из персонажей не может иметь обе Противоположные Черты одновременно (типа Отвага и Робость). Если персонаж хочет иметь одну из них, он должен сначала избавиться от другой.

Многоуровневые Черты: Некторые Черты могут приобретаться персонажем неоднократно, каждый раз такая Черта представляется отдельно. Например, персонаж с двумя Чертами Вживаемость В Образ должен иметь две независимые личины, у каждой своё уникальное имя и набор личных характеристик. В некоторых случаях с разрешения гейм-мастера Черты должны браться многократно; эти Черты также приводятся и помечены в описании.

ОПИСАНИЯ ЧЕРТ

Ниже следует детальное описание для каждой Черты и приведены правила по пользованию Чертами.

ДУРНАЯ ПРИВЫЧКА (многоуровневая Черта)
Значение: 1-2

Когда-нибудь персонаж может обзавестить серьёзными дурными привычками, будь то вещество, обстоятельства или деятельность. Если дурная привычка носит поверхностный характер или какая-то мелочёвка, это Черта в 1 очко. Если предмет дурной привычки - редкое явление и/или особенно вреден, это Черта в 2 очка.

Если персонажу в течении 24 часов дурная привычка недоступна, он он становится раздражительным и рассеянным. Все целевые числа, требующие концентрации (включая все боевые действия), получают модификатор +1. После 48 часов у персонажа появляются некоторые симптомы, это приносит всем целевым числам модификатор +1 и бросок Инициативы изменяется модификатором -1. Эти штрафы удваиваются после 72 часов и длятся до тех пор, пока персонаж, наконец, не получит способ удовлетворить свои дурные привычки или не прибегнет к профессиональной терапии. Эффективная терапия требует наличия Навыка МедТех и многочасового консилиума, что вовсе не гарантирует излечения. Точное время восстановительного процесса находится в ведении гейм-мастера, но избавление от этой Черты требует как терапии, так и обычного расхода XP.

АЛЛЕРГИЯ (многоуровневая Черта)
Значение: 1

Персонаж может обладать серьёзной аллергией на вещества или обстоятельства приобретения Черты (например, аллергия на шерсть). Вещество или обстоятельство должно быть прекрасно известным (цветок *mycosia pseudoflora* можно найти только в Андалузии, да и то встречается очень редко), а аллергия должна быть достаточно веской причиной серьёзного истощения или смерти при больших дозах; иначе она не стоит ОП (почёсывание персонажа - явление интересное, но этого всё-таки недостаточно, чтобы брать за это ОП). Персонаж может иметь только одну Черту Аллергия.

ВЖИВАЕМОСТЬ В ОБРАЗ (многоуровневая Черта)
Цена: 2

Эта Черта означает, что персонаж научился кому-либо подражать, пожет эту личность скопировать, у него имеются проездные документы и другие сведения. При обычных обстоятельствах она не проявляется, но если по какой-либо причине ему необходимо выступить как другой человек, этот персонаж будет делать Проверку Действия в зависимости от ситуации. Например, Проверка Навыка Подлог будет проводиться при подлоге документов, или Допрос или Быстрый Разговор будут использоваться при попытке персонажа увёртках и противоречивости его легенды.

Хотя персонаж может многократно приобретать эту Черту для создания многих образов для вживания в них, вживаемость во многие образы на самом деле штука веьсма утомительная. Персонажи могут вжиться в один из образов без штрафа. За каждый дополнительный образ, в который вживается персонаж, приносит Модификатор TN -1 к броскам, проводимым, когда персонаж это делает или когда необходимо вжиться в один из нескольких образов.

ОДИНАКОВОЕ ВЛАДЕНИЕ ОБЕИМИ РУКАМИ
Цена: 2

Эта Черта персонажа используется тогда, когда необходимо провести соответствующее действие. Эта Черта в бою устраняет модификатор +3 до тех пор, пока персонаж не станет одноруким.

Учтите, что эта Черта не даёт персонажу способности делать за ход действий больше, чем обычно. Эта Черта позволяет персонажу держать в каждой руке по пистолету, но не позволяет провести 4 атаки за ход; он по-прежнему ограничен двумя Простыми Действиями в этом ходу, а стрельба из любого оружия будет считаться как Простое Действие.

АМНЕЗИЯ
Значение: 3

Очень редкая на самом деле, но часто встречающаяся в биллетристике, эта Черта персонажа заставляет забыть его и кто он такой, и большую часть его личной истории. Раз так, после получения этой Черты он не может пользоваться своими Навыками (кроме свободных Навыков Язык и Восприятие) и должен постепенно "вспоминать" , что он может делать. Длительность этого процесса устанавливается гейм-мастером; хороший темп может позволить вам вспомнить по одному из ваших Навыков под конец каждой игровой сессии, наиболее логично, что "позабытый" Навык будет где-то подсмотрен, или же персонаж будет вынужден быть "неподготовленным" при продолжении своего путешествия.

Если игрок и гейм-мастер согласны, гейм-мастер может создать процесс "вспоминания" Навыков и истории персонажа так, что игрок не будет и знать, когда и как он полностью будет дееспособен.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ
Цена: 1

Персонаж особенно привлекателен, как чисто физически, так и внешне. Вообще привлекательность помогает персонажу во многих случаях, это выгодно ещё и тогда, когда совершаются сделки, где род персонажа играет важную роль.

При любых Проверках Действия, относящихся к СНА, с учётом в них рода персонажа, он получает Модификатор Целевого Числа -2. Влечение к противоположному полу влияет на людей, так что Модификатор Целевого Числа -1 для таких случаев применяется в любых ситуациях, где гейм-мастер считает это уместным.

ПЛОХАЯ РЕПУТАЦИЯ
Значение: 1-5

Ваш персонаж широко известен как плохой человек. Игрок должен сам определить, как и почему он стал таким. Это применимо и к незаслуженной плохой репутации (скорее всего, для большинства персонажей это так и будет). Персонаж или сам должен стать источником такой репутации, или просто "оказаться не в то время не в том месте".

Число очков Плохой Репутации показывает и степень этой репутации, т.о., это вроде размера области, где он известен в таком качестве. Если репутация имеет 1 очко, персонаж известен в таком качестве лишь на единственной планете. Репутация в 2 очка покрывает пространство в размере префектуры или герцогства, или даже небольшого межзвёздного государства вроде Свободной Республики Расалхаг. Репутация в 3 очка приносит "известность" по всему Наследному Государству или другому такому же государству. Репутация в 4 очка "извещает" о вас на всём протяжении Внутренней Сферы или пространства Кланов, а о персонаже с репутацией в 5 очков слышали в любом уголке населённого космоса.

Учтите, что эта Черта не означает, что о вас будут знать все вплоть до последнего человека в этой области - это вероятность их знания о вас. Персонажи с Чертой Плохая Репутация получают Модификатор Целевого Числа +2 ко всем Проверкам Переговоров, Протокола и Обольстительности в районе пребывания. Гейм-мастер может также применять этот модификатор к другим TN, если это необходимо.

Персонаж с Плохой Репутацией достаточно известен и его хорошо знают. Как результат, персонаж получает Модификатор +3 ко всем броскам Навыков, касающихся сокрытия своей личности типа Маскировки.

ОТВАГА
Цена: 1

Персонаж с этой Чертой очень отважен и пренебрегает опасностью и потрясениям. Любые Проверки Действия, касающиеся этих проявлений (по усмотрению гейм-мастера) уменьшают свои целевые числа на 2.

БОЯЗНЬ БОЯ
Значение: 4

Персонаж с этой Чертой стремится избежать стрессовых ситуаций, особенно боя. Персонажи с этой Чертой бросают 3D10 и используют 2 наихудших результата при броске Инициативы в бою. Далее, задержка в их действиях в бою приносит Модификатор Целевого Числа +3 вместо обычного +2.

В стрессовых ситуациях помимо настоящего боя, где быстрая реакция - залог выживаемости, гейм-мастер может потребовать от персонажа с этой Чертой сделать Проверку WIL для своевременности действия; провал означает, что персонаж задерживается на 1 ход (5 сек) перед действием.

ЧУВСТВО БОЯ
Цена: 4

Персонаж с этой Чертой исключительно чёток и быстр в стрессовых ситуациях, особенно в бою. Персонажи с этой Чертой бросают 3D10 и используют 2 наилучших результата при броске Инициативы в бою. Далее, задержка в их действиях в бою приносит Модификатор Целевого Числа +1 вместо обычного +2.

ПОЛНОМОЧИЕ
Цена: 3

Эта Черта может быть взята персонажем с Чертой Ранг, который также является военным. Служит как вид "перехода" к следующему (офицерскому) званию. Офицерские звания приведены в описании Черты Ранг (с.85).

Когда персонаж получает Черту Полномочие, он или она немедленно переходит к Рангу 1, если иначе не указано в скобках, например, Полномочие (Ранг 3).

КОНТАКТ (многоуровневая Черта)
Цена: 1-3

Черта Контакт позволяет игровому персонажу общаться и знакомиться с теми, кто может располагать информацией и может помочь. Игровой персонаж, приобретая эту Черту, определяет тип контакта, что должно быть одобрено гейм-мастером. Гейм-мастер определяет стоимость Черты, основываясь на следующих принципах.

Контакт в 1 очко не обладает реальной силой и ограничен в своём влиянии, но обладает многими сведениями о предмете интереса. Обычно эти сведения ограничены событиями и историей определённого мира или области космоса. Примеры 1-очкового контакта включают в себя разговоры с учёными, торговцами и вездесущими барменами.

Контакт в 2 очка немного шире и ограничен по площади. Этот контакт предоставляет информацию, недоступную для большинства людей, включая подробные и секретные сведения. Однако игроки должны делать соответствующие броски, если приходится убеждать кого-нибудь предоставить информацию такого рода. Наиболее общими 2-очковыми контактами являются младшие сыновья знатных семей, младшими военными офицерами и главы торговых гильдий.

Контакт в 3 очка обладает впечатляющей силой и влиянием и может серьёзно помочь персонажу и его команде практически везде. К сожалению, сила такого контакта может слишком усложнить разговор с другими персонажами, когда очень будут ему нужны, а политические и финансовые соображения могут предотвратить контакт с обычными предложениями помощи. Тем не менее, выгоды от обладания связями в верхах уравновешивают их недостатки. Общими случаями 3-очкового контакта являются контакты с правителямипланет, помощь Правителям Домов и контакты с высокопоставленными военными офицерами.

Правила использования контактов приводятся на с.206 секции *Игра*.

ИЗМЕНЕНИЕ ТС
Цена: 1-6

Эта бонусная Черта влияет на начальную привязку БэтлМеха или транспортного средства (ТС) и может быть использована только вместе с Чертой ТС (с.88). В общем случае, чем больше вы потратились на Изменение ТС, тем больше у вас выбор касательно типа ТС и уровня его технологии. Суммарный эффект приводится в таблице Custom Vehicle.

ТАБЛИЦА CUSTOM VEHICLE

Очки	Выбор ТС	Выбор ТС Кланов
0	Случайная Привязка в своей Принадлежности	-
1	Случайная Привязка в любой Принадлежности	-
2	Выбор любого ТС в своей Принадлежности	-
3	Выбор любого ТС из Списка	Случайная Привязка, 2-й эшелон
4	Разработка собственного ТС	Случайная Привязка, 1-й эшелон
5	-	Выбор любого ТС из Списка
6	-	Разработка собственного ТС

Эффекты в колонке "Выбор ТС" описывают выбор с учётом вашей принадлежности, будь то Внутренняя Сфера, Периферия или Кланы. Колонка "Выбор ТС Кланов" применяется в том случае, если вы хотите вручить своему персонажу ТС на основе технологии Кланов, но ваш персонаж не принадлежит к Кланам.

"Случайная Привязка в своей Принадлежности" - стандартный выбор, и он свободный. Он позволяет персонажу случайным образом выбрать ТС внутри его принадлежности. Если МехВоин Синдиката Драконов попал на эту строку, он может привязаться к случайно сгенерированному Меху. Таблицы привязок случайных Мехов и ТС приводится на с.90-94. Дополнительные таблицы приводятся в различных книгах-источниках *BattleTech Field Manual*.

"Случайная Привязка в любой Принадлежности" - позволяет игроку пользоватья другой, к которой он не относится, принадлежностью при привязке ТС, но их типы определяются случайным образом. Например, МехВоин Синдиката может случайно выбрать Мех Лиги Свободных Миров.

"Выбор любого ТС в своей Принадлежности" означает, что персонаж ограничен теми ТС, которые шире всего используются в его принадлежности, а его конкретный выбор ограничен группой ТС соответствующего весового класса. Если наш МехВоин Синдиката выбрал лёгкого Меха, это может быть, к примеру, PNT-10K Panther. Гейм-мастер решает, соответствует ли данное ТС данной принадлежности (любое ТС в таблице Assignment Vehicle должно соответствовать колонке принадлежности).

"Выбор любого ТС из Списка" означает, что игрок может выбрать любое ТС, какое только пожелает, в пределах существующих моделей вселенной *BattleTech*. МехВоин Синдиката может выбрать любой лёгкий Мех Внутренней Сферы, от *Thorn* до *Raven* и *Commando*.

"Разработка собственного ТС" позволяет игроку разработать своё собственное ТС, используя *BattleTech: Основные Правила (BMR)*, что гораздо лучше, чем выбор одной из уже существующих моделей. Технология Уровня 3 не разрешена до тех пор, пока не разрешит гейм-мастер и игрок не даст достаточного объяснения своему желанию (как и в случае с Чертой Контакт).

ПОНИЖЕНИЕ
Значение: -

На самом деле это не Черта, а степень уменьшения Черты Ранг на Жизненном пути. Каждое Понижение понижает уровень Черты Ранг персонажа на 1, минимум до 1. Число в скобках вычитается из уровня Черты Ранг персонажа, минимум до 1.

ИЖДИВЕНЦЫ
Значение: 1-2

Персонаж с этой Чертой имеет одного или более нищих родственников или других иждивенцев, которые занимаются похищением детей и другими злодействами. Значение этой Черты - своеобразная основа для выяснения степени нищеты этих родственников: если они достаточно взрослые, чтобы быть более или менее независимыми от тебя, стоимость этой Черты - 1 очко. Если иждивенцы ещё дети или больные, и/или они особенно уязвимы (например, отдельно живут на изолированной ферме, или часто путешествуют без охраны), стоимость Черты - 2 очка.

НЕТРУДОСПОСОБЕН (многоуровневая Черта)
Значение: 1-3

Персонаж с этой Чертой страдает некоторой формой несчастья, что иногда ему вредит. Точное определение и эффекты нетрудоспособности находятся во власти игрока и гейм-мастера.

Точное значение нетрудоспособности основывается на суммарной нетрудоспособности, причиняемой этой Чертой. Нетрудоспособность в 1 очко ограничивает персонажа только при определённых обстоятельствах, или же касается лишь небольших частей тела, вроде кисти или стопы. Нептрудоспособность в 2 очка ограничивает персонажа чаще или воздействует на большие части тела, вроде всей руки или ноги, или же целой системы, вроде пищеварительного тракта или системы кровообращения. Нетрудоспособность в 3 очка воздействует на весь персонаж или на всё тело.

ФЕНОТИП ЭЛЕМЕНТАЛ
Цена: -

Персонаж с этой Чертой - вернорождённый Элементал, выращенный учёными Клана по специальной программе для изматывающих сражений в бронекостюме. Элементалы - огромные по сравнению с другими воинами, ростом от 2 до 2,5 м и с непропорциаонально развитой мускулатурой, делающей их очень массивными. Элементалы в основном действуют как ударные отряды элитной пехоты, но они играют и другие важные роли, вроде эскорта и морских пехотинцев. Элементалы, ввыбывшие из подготовки, чаще всего заканчивают жизнь в касте рабочих, где их сила и выносливость делают их превосходными рабочими.

Основные преимущества Элементалы получают путём изменения Пороговых значений Атрибутов на Жизненном пути (STR +2, BOD +1, DEX -1) и изменением Максимумов Атрибутов, как это описано в таблице Attribute Maximums (с.56). Т.к. они специально разработаны и выращены для действий с бронекостюмом, то считается, что Элементалы обладают Чертой Естественная Способность (с.84) для всех Навыков Сферы Элементал. Вдобавок все Элементалы имеют Черту Упрямство (с.87), это не стоит им ОП.

ВРАГ (многоуровневая Черта)
Значение: 1-3

Такой персонаж просто притягивает к себе врагов, будь то единственный человек или группа. Черта стоимостью в 1,2 или 3 очка зависит от силы и влияния врага по сравнению с персонажем и по части их организации. Враг в 1 очко так же силён, как и персонаж, враг в 2 очка сильнее персонажа, а враг в 3 очка намного сильнее персонажа.

Образцы Знакомых (с.208) могут служить также как примеры врагов, т.к. наиболее вероятный ваш враг - это ваш друг.

Враги могут неплохо вдохновить гейм-мастера при создании кампании и могут служить как превосходная мотивация для персонажей. Враги частенько могут втягивать персонажи в неприятности, но они не играют основную роль в различного рода сюжетах для группы. В конце концов, персонаж в одиночку может получить Черту Враг, но за неё не должна расплачиваться вся группа. Но если гейм-мастер планирует некоторые действия врага как возмездие всей группе в ходе кампании, все персонажи в группе для отражения этого могут получить ту же самую Черту Враг.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ АТРИБУТ (многоуровневая Черта)
Цена: 2

Это даёт право персонажу иметь один Атрибут на 1 уровень выше, чем Максимум, приведённый для этого фенотипа (см. таблицу Attribute Maximums, с.56; достигается Максимум, указанный в скобках). Учтите, эта Черта увеличивает лишь Максимум, а не сам Атрибут или Пороговое значение Атрибута. Для приобретения Атрибута должны расходоваться ОП как обычно, по обычной цене.

Эта Черта может быть приобретена лишь одновременно с Атрибутом, а персонаж может иметь лишь один Исключительный Атрибут, пока гейм-мастер не даст специального разрешения на другие случаи.

Персонажу допускается взять эту Черту без увеличения Атрибута в ходе создания персонажа, позволяя увеличить этот Атрибут на 1 уровень сверх Максимума позднее, после получения опыта и подготовки.

БЫСТРАЯ УСПЕВАЕМОСТЬ
Цена: 3

Быстрая Успеваемость - это быстрое обучение и превосходная память, в результате быстрее улучшая Навыки. Добавьте +2 к сумме двух Связей Атрибутов при определении стоимости улучшения Навыка (с.211) для всех Навыков.

ФЕНОТИП ПИЛОТ ИСТРЕБИТЕЛЯ
Цена: -

Учёные Кланов приложили значительные усилия при получении фенотипа пилота истребителя, получив в результате наиболее отличающихся, но слабоэффективных отборных вернорождённых Кланов. Поколения отбора и случайных генетических скрещиваний линий пилотов в итоге привели к появлению таких воинов, которые были низкорослыми и худыми, высотой в среднем 1,7 м и и весящих зачастую не более 50 кг. Увеличения способностей восприятия и времени реакции привёл к эффекту гидроцефалии и огромных глаз, что даёт Пилотам весьма необычный облик, иногда это служит причиной их изолированности; если они выбывают из подготовки, то зачастую оказываясь в кастах учёных и техников.

Основные преимущества Пилоты получают путём изменения Пороговых значений Атрибутов на Жизненном пути (STR -1, BOD -1, DEX +2, RFL +2) и изменением Максимумов Атрибутов, как это описано в таблице Attribute Maximums (с.56). Т.к. они специально разработаны и выращены для пилотирования аэрокосмических истребителей (АКИ), то считается, что Пилоты обладают Чертой Естественная Способность (с.84) для всех Навыков Сферы Пилот Истребителя Клана. Вдобавок все Пилоты имеют Черты Переносимость Ускорения и Стеклянная Челюсть (ниже), это не стоит им ОП.

ПЕРЕНОСИМОСТЬ УСКОРЕНИЯ
Цена: 1

Персонаж с этой Чертой особенно невосприимчив к стрессу маневрирования при большом ускорении, что чаще всего встречается при полётах на истребителях и при ускорении/торможении DropShip'ов. Все целевые числа, имеющие отношение к эффектам повышенной гравитации, получают модификатор TN -2 для персонажей с этой Чертой.

СТЕКЛЯННАЯ ЧЕЛЮСТЬ
Значение: 3

Персонаж со "стеклянной челюстью" слаб и легко уязвим, не достаточно выносliв и имеет другие эффекты Атрибута BOD. Раз так, значение ранения для всех ранений увеличивается на 1 для персонажа с такой Чертой. Увеличивается только значение ранения; тип ранения (например, лёгкое) остаётся тем же. Например, Лёгкое Ранение, нанесённое персонажу со Стеклянной Челюстью, имеет значение ранения 3 вместо 2; это по-прежнему Лёгкое Ранение, просто с повышенным значением. Учтите, что это не имеет эффекта на результат Только Усталость (см. *Повреждение*, с.114).

ХОРОШИЙ СЛУХ
Цена: 1

Эта Черта даёт персонажу тонкий слух, предоставляя модификатор TN -1 ко всем Проверкам Восприятия, основанным на слухе.

ХОРОШАЯ РЕПУТАЦИЯ
Цена: 1-5

Персонаж с хорошей репутацией хорошо и широко известен, и эта его репутация шагает впереди его, открывая двери и создавая дополнительные возможности (и на самом деле - трудно делать что-нибудь "вслепую").

Точная стоимость этой Черты определяется теми же районами, что и для *Плохой Репутации* (с.79).

Учтите, что эта Черта не означает, что о вас будут знать все вплоть до последнего человека в этой области - это вероятность их знания о вас. Персонажи с Чертой Хорошая Репутация получают Модификатор Целевого Числа -2 ко всем Проверкам Переговоров, Протокола и Обольстительности в районе пребывания. Гейм-мастер может также применять этот модификатор к другим TN, если это необходимо.

Персонаж с Хорошей Репутацией хорошо известен как своим врагам, так и своим друзьям. Как итог, персонаж получает модификатор TN +3 ко всем Проверкам Навыков, касающихся сокрытия своей личности, вроде Подлога.

ХОРОШЕЕ ЗРЕНИЕ
Цена: 1

Эта Черта означает, что персонаж видит лучше, чем обычно, получая модификатор TN -1 ко всем Проверкам Восприятия, основанным на зрении. Учтите, что это не влияет на боевые TN.

ОБЩИТЕЛЬНОСТЬ
Цена: 1

Персонаж с этой Чертой общителен и адекватно ведёт себя в различных житейских ситуациях. Это помогает при общении с другими, так что любые целевые числа, где гейм-мастер считает эту способность необходимой, уменьшаются на 1.

НА ВСЮ ЖИЗНЬ
Значение: 3

Ваш персонаж является (или был) членом огромной и тайной организации вроде якудз или каких-нибудь других преступных групп или правительственных агенств. Хотя членство в таких группах часто выгодно, нужно также сказать, что вы уже никогда не сможете их покинуть; это "на всю жизнь". Даже если вы больше не являетесь активным членом этой организации, вас могут время от времени вызывать на операции или даже полномасштабные миссии. Это приводит к нервозности, постоянному ожиданию плохихи времён. Решение о появлении в игре этой Черты принимает гейм-мастер, но он не должен вынуждать персонаж постоянно работать на эту секретную организацию, особенно если другие персонажи в группе, вероятно, будут стремиться отлынуть от этих миссий.

ИНТРОВЕРТ
Значение: 1

Персонаж с этой Чертой очень необщителен и плохо разбирается в отношениях с другими. Это серьёзная помеха в общении с другими, так что любые целевые числа, где гейм-мастер решает учесть эту Черту, увеличиваются на 1.

ЗЕМЛЕВЛАДЕЛЕЦ
Цена: Как за Титул персонажа

Добавленная к Черте Титул, Землевладелец показывает, что персонаж не только обладает знатным титулом, но и то, что титул дал ему власть над некоторой областью. Это позволяет персонажу получать доход с них, но в таком случае он становится ответственен за управление этоё областью (ответственность можно переложить на нанятых управляющих). См. с. 170 для подробной информации, касающейся людей знатного происхождения и правительств во вселенной *BattleTech*.

Цена Черты Землевладелец базируется на цене Черты Титул; если персонаж имеет Черту Титул за 6 очков, то за Землевладельца он должен заплатить 6 ОП. Размер платы соответствует титулу персонажа.

Путаница в делах землевладений и доход с них лежит за пределами возможностей этой книги. Если персонаж действительно хочет стать знатным землевладельцем в *MW3*, гейм-мастеру проще всего суммировать все дополнительные доходы с землевладений и вычитать оттуда расходы на их содержание (вроде нанятого персонала, который заправляет владениями, покаперсонаж путешествует). Чаще всего знатные землевладельцы не озадачиваются поступлением продуктов, амуниции или топлива. У них в этой области имеется постоянная резиденция, обычно это особняк или наследственный замок. Они поручают расходы на своё содержание другим.

Помимо экономики, правящая знать обзаводится Обширными Связями (с.89) в этой области без всякой дополнительной платы. Но правители также обзаводятся врагами, завидующих их власти, поэтому каждоеа Землевладение приносит 1-очкового Врага, который считается претендентом на трон персонажа.

Эта Черта обычно не имеется у персонажей Кланов, т.к. они не обладают и не распоряжаются своей собственностью. Однако, если родившийся в Кланах персонаж каким-то образом получил титул во Внутренней Сфере, то тогда и он может стать землевладельцем.

ЛИМОН
Значение: 2

Тебе всегда кажется, что твоя машина самый худший на всём белом свете. Уменьшая стоимость вашей Черты ТС на 2 ОП, ты становишься "лимоном". Твоя машина постоянно испытывает какие-то технические проблемы в самое неподходящее время, а её исправная работа - явление редкое, очень непросто заставить её функционировать, ты постоянно что-то в ней меняешь и перебираешь. Специфические эффекты этой Черты определяются гейм-мастером, в любом случае все Проверки Действия замены частей ТС и поддержания его в готовности имеют дополнительный модификатор +1.

ПОТЕРЯ ЧЛЕНА (многоуровневая Черта)
Значение: 1/3/5

С врождённым или приобретённым дефектом, этот персонаж потерял целиком или частично один из своих членов. Значение этой Черты основывается на потерянном члене. Потеря одного или более пальцев - это 1 очко; потеря одной кисти или стопы - 3 очка; потеря руки или ноги - 5 очков. Эта Черта может браться неоднократно, каждый раз приводя к потере другого члена.

Специфичные эффекты сильно зависят от потерянного члена, хотя на самом деле природа этой Черты и её ограничения определяется гейм-мастером, который и будет последним арбитром при возникновении вопросов. Эти эффекты предполагают, что у персонажа нет никакого соответствующего протеза; информацию о протезных членах см. на с.144 секции *Оборудование*.

Потеря пальца (двух, трёх…) в результате уменьшает ловкость рук. Любое использование Навыков, относящихся к DEX, или требующих точных кистевых действий, получают модификатор TN +1. Потеря кисти может иметь и больше ограничений. В общем, применяйте Модификатор от +2 до +4 к любым TN, относящимся к DEX, в зависимости от задания. Потеря руки может сильно ограничивать персонаж в некоторых действиях, делая их практически невыполнимыми из-за применения модификатора от +2 до +4.

Потеря стопы уменьшает эффективность RFL персонажа на 1 и наполовину урезает все нормы перемещения. Потеря ноги уменьшает RFL персонажа наполовину (округляя вниз); бег, спринт и уклонные движения становятся невозможны; ходьба уменьшается до четверти от обычной нормы.

Учтите также, что если потерянный член заменён полнофункциональным протезом (Тип 5), потеря считается восполненной и это не стоит ОП.

ФЕНОТИП МЕХВОИН

Цена: -

Вернорождённые МехВоины Кланов физически почти идентичны "обычным" людям, но именно это и может ввести в заблуждение. Поколения селективного отбора и выверенных генетических манипуляций привели к ускорению их рефлексов и улучшению их работы с интерфейсом нейрошлема, что очень важно при управлении БэтлМехами.

Основные преимущества МехВоины получают путём изменения Пороговых значений Атрибутов на Жизненном пути (DEX +1, RFL +1) и изменением Максимумов Атрибутов, как это описано в таблице Attribute Maximums (с.56). Т.к. они специально разработаны и выращены для пилотирования БэтлМехов, то считается, что МехВоины обладают Чертой Естественная Способность (ниже) для всех Навыков Сферы МехВоин Клана.

ЕСТЕСТВЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ (многоуровневая Черта)

Цена: 1-2

Персонаж с этой Чертой обладает естественным талантом в одном из Навыков, позволяющий ему улучшать этот Навык быстрее. Добавьте +4 к сумме Связи Атрибутов при определении улучшения Навыка (с.211).

Цена Естественной Способности - 1 ОП за небоевой Навык, или 2 ОП за боевой Навык (что определяется гейм-мастером). Персонаж никогда не может иметь более одной Естественной Способности без специального разрешения гейм-мастера (вернорождённые Кланов - единственное исключение из этого правила).

Естественная Способность должна приобретаться отдельно для Субнавыков, за исключением Бюрократизма, Протокола и Мудрости Улиц. Для них считается, что способность покрывает все локальные Субнавыки. Конечно, отдельные Субнавыки для каждой области приобретаются как обычно, но способность применяется к ним ко всем. Например, персонаж с Чертой Естественная Способность/Мудрость Улиц и Навыками Мудрость Улиц/Люсьен и Мудрость Улиц/Конфедерация Капеллы будет считаться имеющим Естественную Способность к обоим Субнавыкам.

КУРИНАЯ СЛЕПОТА

Значение: 1

Персонаж очень плохо видит ночтью, так что все модификаторы целевого числа для темноты удваиваются.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Цена: 1

Персонаж с этой Чертой имеет почти что кошачье зрение, хотя и не может видеть в абсолютной темноте. Эта Черта уменьшает модификаторы целевого числа, связанных с темнотой, наполовину (округляя вниз).

ВЛАДЕЛЕЦ ТС

Цена: 4

Путём наследования, упорного труда или счастливого случая персонаж становится владельцем своего БэтлМеха (или другой машины), если он дополнительно потратит на него 4 очка.

Цена Транспорта

Обладание ТС может быть дорогим удовольствием. Без Черты Владелец ТС придётся уделять заботе о ТС отдельное внимание. Имея эту Черту , ответственность за поддержание этого ТС в надлежащем состоянии и его обслуживание ложится на плечи персонажа. Содержание общего характера для большинства ТС, кроме космических аппаратов, стоит 100 C-bills в неделю, не считая стоимости починки или боеприпасов; обслуживание DropShip'ов и JumpShip'ов стоит 500 C-bills в неделю.

Вдобавок каждое ТС нуждаются в техосмотре. Если же владелец подготовлен в соответствующей Сфере (Сферах) Техники, он может самостоятельно следить за состоянием ТС. Аналогично, другие персонажи в его группе со схожими Навыками могут тоже выполнять эту работу. Если такого персонажа нет, одному из вас придётся обзавестись слугой с такими навыками, что будет дополнительно стоить 250 C-bills в неделю.

Конечно, это грубое упрощение процесса обслуживания ТС. Подробные правила создания и поддержания военного подразделения можно найти в руководстве *BattleTech Field Manual: Mercenaries* (с.135-159). Правила относительно БэтлМеха, ремонта ТС и его переоборудования можно найти в *BattleTech: Основные Правила (BMR)* (с.82-88).

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ БОЛИ
Цена: 3

Персонаж с этой Чертой особенно невосприимчив к боли. Персонажей с этой Чертой нельзя оглушить Касательным Ранением, а модификаторы к общему TN для всех ранений уменьшаются на 1. Например, персонажу с Сопротивляемостью Боли нанесли два Лёгких Ранения и одно Серьёзное Ранение, в общий модификатор к TN будет +3, а не +4.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ ЯДУ
Цена: 1

У персонажа развилась исключительная невсоприимчивость к яду, включая алкоголь и другие интоксиканты. Часто используется в контексте бара, также помогает персонажу воспротивиться различного рода наркотическим веществам, используемым при допросах в Конфедерации Капеллан. В любом случае, там, где гейм-мастер считает , что эта Черта поможет, персонаж получает Модификатор -2 к соответствующим целевым числам.

ПЛОХОЙ СЛУХ
Значение: 1-5

Персонаж плохо слушит и не слышит звуки, доступные большинству людей. Каждый пункт Плохого Слуха добавляет Модификатор +1 ко всем целевым числам, основанным на слухе. Плохой слух уровня 5 представляет собой полную глухоту, что делает все Проверки Действия, основанные на слухе, невозможными.

Имеются технические устройства, которые избавляют или облегчают неудобства этой Черты. Если такое устройство устанавливается для постоянного ношения (вроде бионической замены), Черта не стоит персонажу ни одного очка.

ПЛОХОЕ ЗРЕНИЕ
Значение: 2/4/6

Персонаж имеет плохое зрение и не видит также хорошо, как большинство людей. Чем больше значение этой Черты, тем слабее видит персонаж: 2 очка Плохого Зрения приносят персонажу модификатор целевого числа +1 для всех Проверок Действия, основанных на зрении (включая атаки на дистанции), хотя зрение можно скорректировать очками или контактными линзами. 4 очка этой Черты представляют собой очень плохое зрение, в результате принося модификатор +3 ко всем TN, основанным на зрении, который можно уменьшить до +1, если персонаж носит корректирующие линзы.

Плохое Зрение в 6 очков представляет собой слепоту, что делает невозможным для персонажа атаки на дистанции против целей дальше, чем на Короткой Дистанции и применяется Модификатор Ужасной Видимости (+5) ко всем TN, основанным на зрении (включая атаки), независимо от настоящих световых условий. Т.к. слепой персонаж полагается на свой слух, то, если также у него ещё и Черта Плохой Слух, он должен применить модификаторы Плохого Слуха к броскам атак на дистанции. Персонаж, который и слепой, и глухой, (6 очков Плохого Зрения и 5 очков Плохого Слуха), не может проводить атаки на дистанции вообще.

Имеются технические устройства, которые избавляют или облегчают неудобства этой Черты. Если такое устройство устанавливается для постоянного ношения (вроде бионической замены), Черта не стоит персонажу ни одного очка.

БЕДНОСТЬ
Значение: 1

Персонаж с этой Чертой беден. Он не имеет никаких ценностей и у него лишь 100 C-bills для приобретения стартового оборудования. Эта Черта не может браться в комбинации с Хорошей Оснащённостью, Землевладельцем или Владельцем ТС.

ПОВЫШЕНИЕ
Цена: -

На самом деле это не Черта, а степень увеличения Черты Ранг на Жизненном пути. Каждое Понижение повышает уровень Черты Ранг персонажа на 1, максимум до 10. Число в скобках добваляется к уровню Черты Ранг персонажа, максимум до 10.

ПРИЧУДЫ (многоуровневая Черта)
Значение: 1-2

У персонажа имеется некоторый кодекс поведения или, наоборот, это характеризует степень беспорядочности его поведения в некоторых ситуациях. Эта Черта определяется игроком, и может быть чем-то от кодекса чети до глубокой религиозной веры и ярко выраженных фобий. Эта Черта может представлять собой любой вид умственного и эмоционального состояния, что служит достаточно серьёзной побудительной причиной действий персонажа в некоторых случаях, может быть, даже тогда, когда это не в интересах персонажа.

Точное значение Причуды основывается на серьёзности или на обязательствах персонажа (в случае клятвы или кодекса). Причуды в 2 очка говорят об очень глубокой приверженности, и персонаж никогда при любых обстоятельствах преднамеренно не будет не следовать им. Причуды в 1 очко - вещь серьёзная, но персонаж может быть вынужден отказаться от них при успешной Проверке WIL ценой 1 Усталости. Если Причуды менее серьёзны, чем нужно (т.е. не требуется Проверка WIL, чтобы обойти её), она слишком мала, чтобы расходовать на неё ОП.

РАНГ
Цена: 1-10

Эта Черта представляет собой военное звание персонажа; и хотя в гражданских организациях существуют различия в занимаемых должностях, зависящие от ранга, структуры этих рангов обычно не организуются наподобие военных, которые и представляет эта Черта. Ранги невоенных персонажей определяются гейм-мастером на основе их Атрибута SOC и других уместных факторов. Информация о соответствующей военной структуре и рангах во вселенной *BattleTech* приводится в секциях *Война и Её Порождения* (с.194) и *Кланы* (с.189).

Ранг на Жизенном пути повышается, если указана Черта Повышение, Ранг понижается, если указана Черта Понижение. Чтобы стать офицером, персонажу нужна Черта Полномочие (см. с.80). Иначе каждый персонаж является офицером запаса (NCO), либо известен как вольнонаёмный солдат.

Чем выше уровень Ранга у персонажа, тем выше у него звание. Сводное описание статуса уровней Черты персонажа (вольнонаёмный или офицер) приводится в таблице Command, где можно найти основные командные уровни (это может сильно зависеть от Дома или Клана).

ТАБЛИЦА COMMAND

Очки Черты	Типичный командный уровень	
	Вольнонаёмный	Офицер
1	нет	Командир копья
2	нет	Зам.командира роты
3	нет	Командир роты
4	Зам.командира отделения	Зам.командира батальона
5	Зам.командира отделения	Командир батальона
6	Командир отделения	Зам.командира полка
7	Зам.командира взвода	Командир полка
8	Командир взвода	Командир бригады
9	Зам.командира копья	Командир дивизиона
10	Зам.командира копья	Командир корпуса
11*	-	Главнокомандующий армией
12*	-	Глава Наследного Государства

* Эти звания в действительности недостижимы игровым персонажем, но включены для сравнения

Сводное описание уровней Черты Ранг с принадлежностью персонажа по таблице Rank (с.87) помогут найти действительное звание персонажа. Воспользуйтесь таблицей Officer Ranks, если у персонажа имеется Черта Полномочие; иначе используйте таблицу Enlisted Ranks. Если же у персонажа уровень этой Черты не соответствует какому-нибудь званию, то возьмите ближайшее (если у вас Ранг 1 и этот ранг не имеет названия, возьмите следующее ближайшее звание). Например, вольнонаёмный солдат Лиги Свободных Миров с Рангом 5 будет капралом, т.к. для этого уровня нет наименования звания. Персонаж с уровнем Ранга "между тем-то и тем-то" могут выбрать звание постарше, т.к. по сравнению с другими персонажами с таким же званием, но с меньшим количеством уровней Ранга, они ближе к нему.

Ранги Кланов: Звания вольнонаёмных Кланов - специальный случай. Все "вновь прибывшие" солдаты официально носят звание воина. Однако на практике между воинами есть свои различия. В Кланах нет официального звания командира отделения, но среди традиционной пехоты воин, командующий отделением, действует как сержант. См. *Война и Её Порождения* (с.194) для подробной информации о военной структуре Кланов.

6-е ЧУВСТВО

Цена: 4

Персонажи с Чертой 6-е Чувство имеют "нюх" на необычные или опасные ситуации. Основное преимущество этих персонажей - их трудно застать врасплох. Их TN для Проверки Восприятия для определения эффекта неожиданности изменяются на -3.

Вдобавок другие эффекты чувства опасности могут касаются персонажа по усмотрению гейм-мастера. Например, персонаж с 8-м Чувством может провести Проверку Восприятия (со всеми модификаторами) для выявления возможной опасности, типа подкрасться к вражескому DropShip'у. Персонаж не может определить корабль как радар, но может определить, что "что-то здесь не так"; возможно, если бросок персонажа по понятиям модификатора MoS успешен, он может сказать своим товарищам "осмотреть небо".

6-е Чувство - тонкая способность, это требует сотрудничества и связи между гейм-мастером и чувствительным персонажем. Если это невозможно, эта Черта просто не используется (или ограничивается простым преимуществом при неожиданности).

ПЛОХАЯ УСПЕВАЕМОСТЬ

Значение: 3

Плохая успеваемость осложняет понимание новых вещей и часто проявляется в ослаблении памяти или рассеянном внимании. Раз так, персонажу улучшить свои Навыки труднее, чем другим персонажам. Вычтите 2 из общей суммы двух Связей Атрибутов при определении развития Навыка (с.211) для всех Навыков.

КЛЕЙМО (многоуровневая Черта)

Значение: 1-2

В *MW3* персонаж, имеющий Черту Клеймо, характеризуется презренным отношением к нему множества людей, независимо от того, заслужил он это или нет. Чаще всего - это некоторый фактор, неподконтрольный персонажу, вроде обстоятельств рождения, расовой принадлежности или криминального прошлого. Иногда жизнь персонажа несколько предопределяется его клеймом, вроде выбора религии, образования или даже профессии.

У Клейма два уровня, всё зависит от того, насколько ущербно это клеймо. Если Клеймо применяется лишь в одном Наследном Государстве или распространено только среди Кланов, его стоимость равна 1 очку. Однако если Клеймо настолько тяжёлое, что не укладывается в рамки одного Наследного Государства или Кланов, его стоимость равна 2 очкам.

Эффекты Клейма в основном определяются ролевой игрой, а их воздействие определяет гейм-мастер. В общем случае примените Модификатор TN от +1 до +3 к любым Проверкам Навыка, относящихся к CHA, для персонажей с клеймом.

РОБОСТЬ

Значение: 1

Персонаж с этой Чертой особенно боится и часто бывает шокирован. Любые Проверки Действия, касающиеся этих элементов (по усмотрению гейм-мастера), получают увеличение их целевых чисел на 2.

ТИТУЛ

Цена: 5-10

Учитывая, сто Атрибут SOC представляет собой социальный класс персонажа, персонаж не может обладать титулом без этой Черты. Персонаж с высоким Атрибутом SOC, но без Черты Титул, будет лишь членом знатной семьи. Например, персонаж с Атрибутом SOC 7 может быть старшим ребёнком в семье знатного графа. Однако это ещё не гарантирует знатного титула. Она может унаследовать отцовское королевство, а до тех пор пока он не умрёт или официально не передаст ей свой титул - даже тогда он может разозлиться и изменить порядок наследования. Вдобавок, правитель, которому они подчиняются, может сломать традицию и передать титул графа совершенно постороннему человеку.

ТАБЛИЦА RANK

Очки Черты	ENLISTED RANKS							
	С.Д.	**Ф.С.**	**К.К.**	**Л.С.М.**	**А.Л.**	**С.Р.Р.**	**Кланы**	**З.Л./ Исходно**
1	Ходжахей	Рекрут	-	-	Рекрут	-	-	Рекрут
2	Хейши	Рядовой	Шиа-бен-бинг	Рядовой	Рядовой	Мениг	Воин	Рядовой
3	Ганджин	-	-	Рядовой 1 ст.	Рядовой 1 ст.	-	-	Рядовой 1 ст.
4	Го-чо	Капрал	Сан-бен-бинг	Капрал	Капрал	Капрал	-	-
5	-	-	-	-	Ст.капрал	-	-	Капрал
6	Ганшо	Сержант	Си-бен-бинг	Сержант	Сержант	Сержант	Командир Отделения	Сержант
7	Шаджин	-	-	Строевой сержант	Сержант штаба	-	-	-
8	Кашира	Сержант-майор	-	Ст.сержант	Ст.сержант	-	-	-
9	Шо-ко	-	Йи-си-бен-бинг	Сержант-майор	Сержант-майор	Фаньюкаре	Командир Точки	Ст.сержант
10	-	-	-	-	-	-	-	-

Очки Черты	OFFICER RANKS (с Полномочием)							
	С.Д.	**Ф.С.**	**К.К.**	**Л.С.М.**	**А.Л.**	**С.Р.Р.**	**Кланы**	**З.Л./ Исходно**
1	-	-	-	Мл.лейтенант	Лейтенант	-	Звёздный Командир	Энсин
2	Чу-и	Лейтенант	Сао-вей	Лейтенант	Мл.лейтенант	Лойтнант	Нова Командир	Лейтенант
3	Таи-и	Гауптман	Санг-вей	Капитан	Гауптман	Каптен	Звёздный Капитан	Капитан
4	Шо-са	Командант	Сао-шао	Комодор	Командант	Майор	Нова Капитан	Майор
5	-	-	-	-	Гауптман-командант	-	-	-
6	Чу-са	-	Дзонг-шао	Подполковник	Подполковник	Оверсте-лойтнант	Звёздный Полковник	-
7	Таи-са	Генерал-лейтенант	Санг-шао	Полковник	Полковник	Оверсте	-	Полковник
8	Шо-шо	Генерал-гауптман	-	-	Генерал-лейтенант	-	-	-
9	-	Маршал	-	Генерал	Генерал-гауптман	-	Командир Галактики	Генерал-лейтенант
10	Таи-шо	-	-	-	Генерал-командант	Генерал-майор	саХан	Генерал-майор
11*	Таи-шу	Фельд-маршал	Янг-юн	Маршал	Генерал	Генерал	Хан	Генерал
12*	Ганджи-но-Канрей	Маршал Армии	Санг-янг-юн	Генерал-капитан	Генерал Армии	Овербе-фалхаваре	ильХан	Главноко-мандующий

* Эти звания в действительности недостижимы для игрового персонажа, но включены для сравнения

Если у персонажа есть Черта Титул, она будет и на самом деле действовать как член титулованной знати и будет обладать настоящей властью над своим королевством. Без титула она будет иметь лишь высокую степень влияния, но без настоящей власти.

Стоимость этой Черты равна Атрибуту SOC персонажа; чем выше степень знатности, тем выше стоит титул. Учтите, что Титулы выше уровня в 8 очков недоступны для персонажа, до тех пор, пока гейм-мастер не сочтёт нужным вести игру с более высоким их уровнем. Имейте в виду, что в этой игре правление целым сектором космоса находится за пределами рассмотрения этой книгой.

Родовое Имя

Родовое Имя в Кланах эквивалентно Титулу. В некторых случаях, подобно знати Внутренней Сферы, вернорождённые воины Кланов в понимании Кланов "высокородные", и, следовательно, имеют высокий Атрибут SOC. Однако Родовое Имя - это такое понятие, которое гарантирует персонажу настоящую политическую власть. Носить родовое Имя - великая честь, и приносит персонажу ещё и огромное уважение среди Кланов. Однако, как и в случае с титулом, это влечёт за собой и высокую ответственность, т.к. утверждает этот персонаж ещё и как члена политической системы Кланов.

Родовое Имя требует такубю же сумму очков, что и знатный Титул, но гейм-мастер может и не дать персонажу выбрать Родовых Имён в начале игры. Родовое Имя - это заветная мечта любого воина Клана, и потому, если персонаж уже в начале игры получит Родовое Имя, это может вызвать к нему антипатию.

УПРЯМСТВО

Цена: 3

Персонаж с Упрямством очень подвижен и его трудно поранить, очень выносliв, обладает также и другими эффектами Атрибута BOD. Раз так, значение ранения для всех ранений уменьшается на 1 в случае попадания в персонаж с такой Чертой. Например, Лёгкое Ранение, полученное персонажем с Упрямством, имеет значение ранения 1 вместо 2 (не влияет на тип ранения, только на его значение). Учтите, что это не касается результата Только Усталость, который имеет обычные эффекты (см. Повреждение, с.114).

СИНДРОМ ДИЗОРИЕНТАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕ
Значение: 1

Более известный как TDS, этот синдром больше, чем обычная дизориентация и послестрессовое состояние после гиперпрыжка, причиняет неприятностей персонажу. Сразу же после прыжка персонаж считается оглушённым (с.116) и не может прийти в себя в течении 15 минут. После дополнительных 2D10 часов после прыжка персонажа тошнит и он раздражён, это приносит Модификатор +1 ко всем целевым числам.

Если персонаж должен перенести другой прыжок до того, как восстановит своё самочувствие после эффектов первого прыжка, эффекты становятся более серьёзными. Теперь после второго прыжка персонаж теряет сознание. Подташнивание и дизориентация продолжаются целый день плюс 2D10 часов.

НЕПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ
Значение: 1

Персонаж особенно непривлекателен либо чисто физически, либо у него ужасное чувство моды, либо он часто раздражён или же комбинация этих факторов. Не зависимо от причины, эта непривлекательность создаёт персонажу множество препятствий, и это особенно плохо, когда имеешь дело с привлекательными людьми противоположного пола. При любых Проверках Действия, относящихся к СНА, касающихся привлечения пола персонажа, персонаж получает Модификатор Целевого Числа +2. Непривлекательноть воздействует даже увлечение персонажем противоположного пола, так что примените Модификатор Целевого Числа +1 в любых ситуациях, где гейм-мастер сочтёт необходимым учесть этот фактор.

ТС
Цена: 1-10

Эта Черта определяет тип БэтлМеха или другого ТС, привязанного к персонажу. Чем больше вы израсходуете на эту Черту, тем большее ТС может привязать персонаж. Чтобы найти доступный максимум весового класса, воспользуйтесь сводным описанием очков Черты ТС в таблице Vehicle Class для данного типа ТС персонажа (основанной на его Сферах и опыте Жизненного пути). Если уровень очков этой Черты у персонажа ниже требуемого, то он ограничен ближайшим меньшим классом ТС. Например, если персонаж МехВоин имеет ТС 5, он будет привязан к Среднему Меху, т.к. он не набрал достаточное количество, чтобы привязаться к Тяжёлому Меху.

Чтобы определить специфическую привязку для БэтлМехов, результат броска по соответствующей колонке соответствующей таблицы Vehicle Assignment (начиная со с.90), с учётом принадлежности персонажа, и покажет конечный итог; воспользуйтесь колонкой "ТС" в этой же таблице для ТС и таблицами Aerospace and DropShip для истребителей и DropShip'ов. Игрок может выбрать доступный максимум весового класса или легче, но не тяжелее. На практике гейм-мастер может вместо случайного броска сам дать специфическую привязку для ТС персонажа. В любом случае, самостоятельный выбор не определяется игроком до тех пор, пока у него нет Черты Изменение ТС (см. с.80).

ТС, полученное персонажем из-за Черты ТС, не принадлежит персонажу (пока у него не будет также Черты Владелец ТС, с.84), просто его ТС является собственностью какого-то подразделения. Если такой персонаж по какой-либо причине покидает это подразделение, его ТС остаётся там. Однако если персонаж присоединится к новому подразделению, то если доступно подобное ТС, он вновь к нему привязывается.

ТАБЛИЦА VEHICLE CLASS

Очки Черты	БэтлМех	Аэрокосмический	Традиционный	Бронекостюм
10	-	DropShip: Военный	-	-
9	-	-	-	-
8	Штурмовой	DropShip: Гражданский	-	-
7	-	-	Штурмовой	-
6	Тяжёлый	Тяжёлый	-	-
5	-	-	Тяжёлый	-
4	Средний	Средний	-	Тяжёлый
3	-	-	Средниц	-
2	Лёгкий	Лёгкий	-	Средний
1	Нет	Нет	Лёгкий	Лёгкиц
0	Нет	Нет	Нет	Нет

Привязка Бронекостюмов

В случае бронекостюмов выбор основывается целиком на принадлежности персонажа и доступном весовом классе бронекостюмов. Гейм-мастер также может решить ограничить доступ к некоторым типам бронекостюмов, основываясь на специфике Домов или Кланов. Учтите, что в этой книге рассматриваются только стандартные бронекостюмы среднего типа; подробности о других бронекостюмах будут в следующих продуктах.

Клан: Тяжёлые: Гном; Средние: Стандартный Бронекостюм Элементала, Ундина, Саламандра; Лёгкие: Сильфида

Внутренняя Сфера: Тяжёлые: Канадзучи, Слот; Средние: Стандартный Бронекостюм Внутренней Сферы, Лонгинус; Лёгкие: Разведывательный Бронекостюм Серого Легиона Смерти; Каге, Ачилеус, Инфильтратор, Пурифер

Таблицы Vehicle Assignment

Таблицы Vehicle Assignment на с.90-94 содержат таблицы для случайной привязки Мехов, традиционных ТС, АКИ и DropShip'ов. Тоннаж каждого ТС показан после его имени в квадратных скобках. Описания, иллюстрации и игровую статистику *BattleTech* для этих ТС можно найти в различных руководствах *BattleTech Technical Readout* и *Field Manual*'ах.

БОГАТСТВО

Персонаж с Чертой Богатство обладает большим количеством стартовых денег, чем обычно, которые можно использовать для покупки оборудования или положить в банк, чтобы воспользоваться ими позднее. Чем больше очков в Богатстве, тем с большим количеством денег стартует персонаж. Просмотрите таблицу Wealth, чтобы определить стартовый уровень денег для каждого уровня Богатства.

ТАБЛИЦА WEALTH	
Очки Богатства	**Стартовая Сумма**
1	2500 C-bills
2	5000 C-bills
3	10000 C-bills
4	25000 C-bills
5	50000 C-bills
6	100000 C-bills
7	250000 C-bills
8	500000 C-bills
9	1000000 C-bills
10	2000000 C-bills

Учтите, что эта Черта представляет собой живые деньги, не предполагаемые активы. Персонаж, желающий владеть реальным состоянием, должен взять Черту Землевладелец (с.83).

Эта Черта не одаривает персонажа неиссякаемым рогом изобилия. Это всего лишь определяет платёжеспособность персонажа на данный момент. Улучшение своего благосостояния поможет вам, но т.к. эта игра - приключенческая, шансы персонажа заработать денег не выходят за рамки его приключений, это ведь не склад магазина.

Эта Черта используется лишь на начальном этапе создания персонажа и не может быть приобретена позднее. Персонажи, нуждающиеся в деньгах, могут сделать это по-старомодному после начала игры.

ОБШИРНЫЕ СВЯЗИ

Цена: 2/4/6

У персонажа с обширными связями очень много друзей, знакомых и врагов. Так что персонаж может контактировать с ними для получения информации и помощи, но также должен остерегаться врагов.

Цена расширения связей основывается на размере области, где потенциально у персонажа могут быть контакты. Игрок должен выбрать специфическую область при приобретении этой Черты. Черта в 2 очка позволит персонажу использовать её в пределах одного важного мира - вроде Нового Авалона или Соляриса VII - или в небольшом государстве вроде Договора Св. Ива или Триумвирата Саиф. 4 очка позволят вам распространить свои связи на большое государство вроде Лиги Свободных Миров или Окраинного Альянса. 6 очков - иперсонаж имеет связи во всей Внутренней Сфере или в домашних мирах Кланов.

Чтобы использовать эту Черту для поиска контакта, персонаж, во-первых, должен бросить 2D6, чтобы узнать, сколько часов он подыскивал нужное знакомство. Потом персонаж должен сделать Проверку Навыков Мудрость Улиц (для контактов с преступником или с преступным миром), Попрошайничества (для контактов с торговцами или техниками) или Протокола (для большинства других контактов). Если бросок провален, то персонаж не обладает необходимыми связями. Успешный бросок позволит персонажу связаться с нужными людьми. Если результат броска Навыка 2, персонаж не только не обладает необходимыми связями, но и его ещё ввёл в заблуждение старый враг. Точные последствия такой неудачи - в ведении гейм-мастера.

Использование функций этой Черты иногда возможно только при получении Черты Контакт (с.80). контакт может быть использован только в ходе текущей игровой сессии.

В каждой игровой сессии персонаж с обширными связями может предпринять несколько попыток найти контакт, их число равно числу очков, потраченных на приобретение Черты Обширные Связи. Во любом случае, в один день персонаж может сделать лишь одну попытку связаться с кем-нибудь.

ТАБЛИЦА EQUIPMENT			
ОП Хорошей Оснащённости	**Максимальный ТехУровень**	**Максимальная Подготовленность**	**Максимальная Легальность**
0	+0	B	B
2	+0	C	C
4	+1	D	D
6	+1	E	E
8	+2	F	F

ХОРОШАЯ ОСНАЩЁННОСТЬ

Цена: 2/4/6/8

Несмотря на свои связи, улыбку фортуны или другие обстоятельства, лишь хорошо оснащённому персонажу доступно редкое оборудование. Эта Черта представляет собой игровые условия доступа к высокотехнологичному оборудованию (см. *Оборудование*, с.129). Учтите, что эта Черта не предоставляет дополнительных денег на приобретение этого оборудования - для этого вам нужно Богатство (выше).

Все персонажи, могущие нейти оборудование, проранжированы по Подготовленности и Легальности начиная с уровня B. максимальный технический уровень оборудования персонажа основывается на его принадлежности - большинству персонажей доступно оборудование до уровня D включительно. Исключение - персонажи Кланов, могущие стартовать с оборудованием до уровня E включительно, и персонажи Периферии, ограниченные Техническим Уровнем C.

Хорошо оснащённый персонаж может приобрести стартовое оборудование сверх его возможности. Каждый 2 очка Черты Хорошая Оснащённость увеличивает "букву" подготовленности и легальности на 1, а 4 очка повышают доступный технический уровень на 1 сверх стандартного для его принадлежности. Эти эффекты приводятся в таблице Equipment. Эта Черта используется только в начале созданияперсонажа; оборудование, приобретённое в игре позднее, может иметь любой уровень.

ТАБЛИЦА 1 - VEHICLE ASSIGNMENT - МЕХИ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Лёгкие Мехи (20-35 т)

2D6	Синдикат Драконов	Конфедерация Капеллы	Лига Свободных Миров
2	HM-1 Hitman [30]	JA-KL-1532 Jackal [30]	ZPH-1A Tarantula [25]*
3	JR7-D Jenner [35]	D9-G9 Duan Gung [25]	EGL-1M Eagle [25]
4	OW-1 Owens [35]	RVN-3L Raven [35]	JA-KL-1532 Jackal [30]
5	PNT-10K Panther [35]	UM-R63 UrbanMech [30]	HER-3S Hermes [30]
6	RTX1-O Raptor [25]	FS9-S Firestarter [35]	SDR-7M Spider [30]
7	RTX1-O Raptor [25]	RVN-3L Raven [35]	HMR-3M Hammer [30]
8	KBO-7A Kabuto [25]	SDR-5V Spider [30]	HMR-3M Hammer [30]
9	JR7-K Jenner [35]	UM-R63 UrbanMech [30]	JR7-D Jenner [35]
10	SDR-7M Spider [30]	ZPH-1A Tarantula [25]*	EGL-2M Eagle [25]
11	SDR-9K Venom [35]	JVN-10N Javelin [30]	FNHK-9K Falcon Hawk [35]
12	PNT-C Panther [35]	UM-R60 UrbanMech [30]	ZPH-1A Tarantula [25]*

Средние Мехи (40-55 т)

2D6	Синдикат Драконов	Конфедерация Капеллы	Лига Свободных Миров
2	KTO-C Kintaro [55]	MS1-O Men Shen [55]	FS9-O Firestarter [45]
3	WFT-1 Wolf Trap [45]	SNK-1V Snake [45]	APL-2S Apollo [55]
4	DMO-1K Daimyo [40]	HUR-WO-R4L Huron Warrior [50]	CDA-3M Cicada [40]
5	SR1-O Strider [40]	VND-3L Vindicator [45]	HER-2S Hermes II [40]
6	BJ2-O Blackjack [50]	DV-7D Dervish [55]	TBT-7M Trebuchet [50]
7	FS9-O Firestarter [45]	VND-3L Vindicator [45]	HER-2S Hermes II [40]
8	SR1-O Strider [40]	BJ2 Blackjack [45]	HBK-5M Hunchback [50]
9	KIM-2 Komodo [45]	CLNT-2-3U Clint [40]	APL-2S Apollo [55]
10	BSN-3K Bishamon [45]	SNK-1V Snake [45]	BCN-3R Buccaneer [55]
11	BSN-4K Bishamon [50]	HUR-WO-R4L Huron Warrior [50]	TR1 Wraith [55]
12	LNX-9C Lynx [55]	MS1-O Men Shen [55]	BJ2-O Blackjack [50]

Тяжёлые Мехи (60-75 т)

2D6	Синдикат Драконов	Конфедерация Капеллы	Лига Свободных Миров
2	DGR-3F Dragon Fire [75]	THR-1L Thunder [70]	ANV-5Q Anvil [60]
3	AV1-O Avatar [70]	ON1-K Orion [75]	WR-DG-O2FC War Dog [75]
4	SJA-7C Shugenja [75]	JN-G8A Jinggau [65]	YMN-6Y Yeoman [60]
5	BHKU-O Black Hawk-KU [60]	TSG-9H Ti Ts'ang [65]	TMP-3M Tempest [65]
6	DAI-O1 Daikyu [70]	CPLT-C3 Catapult [65]	ON1-M Orion [75]
7	DRG-5K Grand Dragon [60]	CTF-3L Cataphract [70]	ON1-M Orion [75]
8	QKD-5K Quickdraw [60]	GHR-5J Grasshopper [70]	CPLT-C1 Catapult [65]
9	CPLT-K2 Catapult [65]	JN-G8A Jinggau [65]	GLT-5M Guillotine [70]
10	MTR-5K Maelstorm [75]	ANV-3M Anvil [60]	YMN-6Y Yeoman [60]
11	SJA-7C Shugenja [75]	GHR-5H Grasshopper [70]	HRC-LS-9000 Hercules [70]
12	NDA-1K No Dachi [70]	WR-DG-O2FC War Dog [75]	P1 Perseus [75]

Штурмовые Мехи (80-100 т)

2D6	Синдикат Драконов	Конфедерация Капеллы	Лига Свободных Миров
2	OBK-M10 O-Bakemono [80]	STC-2D Striker [80]	ALB-3U Albatross [95]
3	NG-C3A Naginata [95]	AWS-9M Awesome [80]	CGR1A1 Charger [80]
4	TSH-7S Tai-sho [85]	MR-V2 Cerberus [95]	T-IT-N10M Grand Titan [100]
5	SD1-O Sunder [90]	AS7-K Atlas [100]	STK-5M Stalker [85]
6	AS7-C Atlas [100]	Y-H10G Yu Huang [90]	AS7-D Atlas [100]
7	HTM-2T7 Hatamoto-chi [80]	STK-3F Stalker [85]	AWS-9M Awesome [80]
8	MAL-1R Mauler [90]	Y-H9G Yu Huang [90]	MR-V2 Cerberus [95]
9	CRK 5003-2 Katana [85]	AS7-K Atlas [100]	SRC-5C Sirocco [95]*
10	CGR-3K Charger [80]	AWS-8Q Awesome [80]	MR-V2 Cerberus [95]
11	TSH-7S Tai-sho [85]	CP-11-A Cyclops [90]	LGB-7Q Longbow [85]
12	AKU-1X Akuma [90]	T-IT-N10M Grand Titan [100]	GRN-D-01 Grand Crusader [80]

- Этот БэтлМех - четырёхногий (quad)

ТАБЛИЦА 2 - VEHICLE ASSIGNMENT - МЕХИ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Лёгкие Мехи (20-35 т)

2D6	Федеративные Солнца	Альянс Лиры	Расалхаг
2	RTX1-O Raptor [25]	NTK-2Q Night Hawk [35]	HSR-200-D Hussar [30]
3	GRM-01B Garm [35]	WLF-2 Wolfhound [35]	SDR-7M Spider [30]
4	ALM-7D Fireball [20]	BZK-F3 Hollander [35]	HER-1S Hermes [30]
5	GRM-01B Garm [35]	SDR-5V Spider [30]	JR7-K Jenner [35]
6	WLF-2 Wolfhound [35]	COM-5S Commando [25]	PNT-10K Panther [35]
7	JVN-10P Javelin [30]	FS9-S Firestarter [35]	COM-5S Commando [25]
8	COM-5S Commando [25]	COM-5S Commando [25]	FS9-S Firestarter [35]
9	JR7-D Jenner [35]	JVN-10P Javelin [30]	THE-N Thorn [20]
10	DRT-3S Dart [25]	JR7-D Jenner [35]	JVN-10P Javelin [30]
11	BH-305 Battle Hawk [30]	COM-2D Commando [25]	SDR-9K Venom [35]
12	SPR-5F Spector [35]	TLN-5W Talon [35]	MCY-97 Mercury [20]

Средние Мехи (40-55 т)

2D6	Федеративные Солнца	Альянс Лиры	Расалхаг
2	FS9-O Firestarter [45]	END-6Q Enfield [50]	WFT-1 Wolf Trap [45]
3	ASN-23 Assassin [40]	BTZ-3F Blitzkreig [50]	STN-3M Sentinel [40]
4	STH-1D Stealth [45]	HCT-5S Hatchetman [45]	ASN-23 Assassin [40]
5	BJ-2 Blackjack [45]	CLNT-2-3U Clint [40]	HBK-5M Hunchback [50]
6	SNT-04 Sentry [40]	CBR-O2 Cobra [45]	WHT-2 Whitworth [40]
7	ENF-6M Enforcer III [50]	HCT-3F Hatchetman [45]	HBK-5M Hunchback [50]
8	HCT-5S Hatchetman [45]	NGS-4T Nightsky [50]	VL-5S Vulcan [40]
9	CN9-D Centurion [50]	VL-5S Vulcan [40]	KTO-20 Kintaro [55]
10	NGS-4S Nightsky [50]	CN9-D Centurion [50]	CRB-27 Crab [50]
11	ENF-6M Enforcer III [50]	BSW-S2 Bushwacker [55]	WVE-5N Wyvern [45]
12	SR1-O Strider [40]	STY-3C Starslayer [55]	KIM-2 Komodo [45]

Тяжёлые Мехи (60-75 т)

2D6	Федеративные Солнца	Альянс Лиры	Расалхаг
2	FLC-8R Falconer [75]	CTS-6Y Cestus [65]	GAL-1GLS Gallowglas [70]
3	MDG-1A Rakshasa [75]	GHR-5J Grasshopper [70]	ON1-K Orion [75]
4	AXM-1N Axman [65]	CES-3R Caesar [70]	BMB-12D Bombardier [65]
5	BNDR-01A Bandersnatch [75]	GAL-1GLS Gallowglas [70]	DRG-5K Grand Dragon [60]
6	CES-3R Caesar [70]	PTR-6S Penetrator [75]	DRG-5N Dragon [60]
7	JM6-D3 JagerMech III [65]	CES-3R Caesar [70]	DRG-5N Dragon [60]
8	FLC-8R Falconer [75]	BGS-1T Barghest [70]*	DRG-5K Grand Dragon [65]
9	JM6-DD JagerMech [65]	AXM-1N Axman [65]	CPLT-K2 Catapult [65]
10	MDG-1A Rakshasa [75]	BGS-2T Barghest [70]*	FLS-8K Flashman [75]
11	CTF-3D Cataphract [70]	MTR-4F Maelstorm [75]	CHP-1N Champion [60]
12	PTR-6M Penetrator [75]	DGR-4F Dragon Fire [75]	BL-6-KNT Black Knight [75]

Штурмовые Мехи (80-100 т)

2D6	Федеративные Солнца	Альянс Лиры	Расалхаг
2	DVS-2 Devastator [100]	STC-2C Striker [80]	HGN-732 Highlander [90]
3	CP-11-A Cyclops [90]	STK-5S Stalker [85]	MAL-1R Mauler [90]
4	GUN-1ERD Gunslinger [85]	PPR-5S Salamander [80]	CGR-3K Charger [80]
5	AWS-9Q Awesome [80]	HA1-O Hauptmann [95]	HTM-27T Hatamoto-Chi [80]
6	VTR-9K Victor [80]	ZEU-9S Zeus [80]	ZEU-9S Zeus [80]
7	VTR-9K Victor [80	ZEU-9S Zeus [80]	AS7-K Atlas [100]
8	AS7-S Atlas [100]	BNC-5S Banshee [95]	ZEU-9S Zeus [80]
9	VTR-9B Victor [80	AS7-S Atlas [100]	THG-11E Thug [80]
10	AS7-K Atlas [100]	BRZ-A3 Berserker [100]	CRK-5003-2 Crockett [85]
11	BNC-5S Banshee [95]	ZEU-6S Zeus [80]	BNC-5S Banshee [95]
12	LGB-7Q Longbow [85]	EMP-6A Emperor [90]	KGC-000 King Crab [100]

- Этот БэтлМех - четырёхногий (quad)

ТАБЛИЦА 3 - VEHICLE ASSIGNMENT - КЛАНЫ

Лёгкие Мехи (20-35 т)

2D6	Мехи 1-го эшелона	Мехи 2-го эшелона	ТС
2	Dasher (Fire Moth) [20]	Jenner IIC [35]	Транспорт Anhur [30]^{V}
3	Hankyu [30]	Jenner IIC [35]	Арт.споттер Asshur [20]^{H}
4	Fire Falcon [25]	THE-N Thorn [20]	Donar (развед.вариант) [21]^{V}
5	Uller (Kit Fox) [30]	Vixen (Incubus) [30]	Штурмовой вертолёт Donar [21]^{V}
6	Couger [35]	MON-66 Mongoose [25]	Лёгкий танк Mithras [25]^{T}
7	Puma (Adder) [35]	Peregrine (Horned Owl) [35]	Поиск.танк Odin [20]^{W}
8	Fire Falcon [25]	Jenner IIC [35]	Лёгкий танк Zorya [35]^{T}
9	Koshi (Mist Lynx) [25]	Piranha [20]	Пехотное истребительное ТС Svantovit [35]^{H}
10	Koshi (Mist Lynx) [25]	Peregrine (Horned Owl) [35]	Svantovit (вариант со Streak SRM) [35]^{H}
11	Uller (Kit Fox) [30]	MCY-97 Mercury [20]	Пехотный транспорт Indra [35]^{W}
12	Puma (Adder) [35]	HSR-200-D Hussar [30]	Разведывательное ТС Shamash [11]^{H}

Средние Мехи (40-55 т)

2D6	Мехи 1-го эшелона	Мехи 2-го эшелона	ТС
2	Dragonfly (Viper) [40]	Hunchback IIC [50]	Средний танк Ares [40]^{T}
3	Fenris (Ice Ferret) [45]	Hellhound (Conjurer) [50]	Колёсный штурмовой танк Ku [50]^{W}
4	Pouncer [40]	Goshawk (Vapor Eagle) [55]	Танк огневой поддержки Hachiman [50]^{T}
5	Nobori-Nin [50]	Clint IIC [40]	Колёсный штурмовой танк Ku [50]^{W}
6	Ryoken (Stormcrow) [55]	STN-3L Sentinel [40]	Средний танк Ares [40]^{T}
7	Fenris (Ice Ferret) [45]	Hellhound (Conjurer) [50]	Танк огневой поддержки Hachiman [50]^{T}
8	Black Lanner [45]	Wyvern IIC [45]	Колёсный штурмовой танк Ku [50]^{W}
9	Shadow Cat [45]	Clint IIC [40]	Средний танк Ares [40]^{T}
10	Phantom [40]	Great Wyrm [45]	Танк огневой поддержки Hachiman [50]^{T}
11	Black Hawk [50]	Goshawk (Vapor Eagle) [55]	Средний танк Ares [40]^{T}
12	Grendel [45]	CRB-27 Crab [50]	Танк преследования Epona [50]^{H}

Тяжёлые Мехи (60-75 т)

2D6	Мехи 1-го эшелона	Мехи 2-го эшелона	ТС
2	Mad Cat (Timber Wolf) [75]	BL-6-KNT Black Knight [75]	Тяжёлый танк Oro [60]^{T}
3	Crossbow [65]	Viper (Black Python) [75]	Танк тяжёлой огневой поддержки Ishtar [65]^{W}
4	Thor (Summoner) [70]	Tresher [60]	Тяжёлый танк Oro [60]^{T}
5	Nova Cat [70]	Rifleman IIC [65]	Тяжёлый танк Oro [60]^{T}
6	Vulture (Mad Dog) [60]	Galahad (Glass Srider) [60]	Танк тяжёлой огневой поддержки Ishtar [65]^{W}
7	Mad Cat (Timber Wolf) [75]	Guillotine IIC [70]	Тяжёлый танк Oro [60]^{T}
8	Cauldron-Born [65]	EXT-4D Exterminator [65]	Танк тяжёлой огневой поддержки Ishtar [65]^{W}
9	Night Gyr [75]	Grizzly [70]	Тяжёлый танк Oro [60]^{T}
10	Loki (Hellbringer) [65]	FLS-8K Flashman [75]	Танк тяжёлой огневой поддержки Ishtar [65]^{W}
11	Mad Cat (Timber Wolf) [75]	Rifleman IIC [65]	Тяжёлый танк Oro [60]^{T}
12	Linebacker [65]	Matador [60]	Боевое ТС Athena [75]

Штурмовые Мехи (80-100 т)

2D6	Мехи 1-го эшелона	Мехи 2-го эшелона	ТС
2	Masakari (Warhawk) [85]	Highlander IIC [90]	Штурмовой танк Huitzilopochtli [85]^{T}
3	Turkina [95]	Begemoth (Stone Rhino) [100]	Штурмовое ТС Mars [100]^{T}
4	Man O'War (Gargoyle) [80]	Kraken (Bane) [100]	Штурмовой танк Huitzilopochtli [85]^{T}
5	Gladiator (Executioner) [95]	CRK-5003-1 Crockett [85]	Штурмовое ТС Mars [100]^{T}
6	Daishi (Dire Wolf) [100]	Highlander IIC [90]	Штурмовое ТС Mars [100]^{T}
7	Masakari (Warhawk) [85]	Supernova [90]	Штурмовое ТС Mars [100]^{T}
8	Kingfisher [90]	Kodiak [100]	Штурмовое ТС Mars [100]^{T}
9	Daishi (Dire Wolf) [100]	Supernova [90]	Штурмовой танк Huitzilopochtli [85]^{T}
10	Man O'War (Gargoyle) [80]	Begemoth (Stone Rhino) [100]	Штурмовое ТС Mars [100]^{T}
11	Gladiator (Executioner) [95]	THG-11E Thug [80]	Штурмовой танк Huitzilopochtli [85]^{T}
12	Blood Asp [95]	Kodiak [100]	Mars (XL-вариант) [100]^{T}

^{H} Ховер, ^{T} Гусеничный, ^{V} СВВП, ^{W} Колёсный

ТАБЛИЦА 4 - VEHICLE ASSIGNMENT - ДРУГИЕ

ПЕРИФЕРИЯ

2D6	Лёгкие Мехи	Средние Мехи	Тяжёлые Мехи	Штурмовые Мехи
2	THE-S Thorn [20]	CN9-D Centurion [50]	FLS-7K Flashman [75]	CRK-5003-O Crockett [85]
3	HER-1A Hermes [20]	TBT-5N Trebuchet [50]	GLT-4L Guillotine [70]	THG-10E Thug [80]
4	PNT-9R Panther [35]	HCT-5S Hatchetman [45]	BMB-10D Bombardier [65]	AWS-8Q Awesome [80]
5	SDR-5V Spider [30]	CDA-2A Cicada [40]	CPLT-C1 Catapult [65]	CP-10-C Cyclops [90]
6	UM-R63 UrbanMech [30]	BJ-1 Blackjack [45]	QKD-4G Quickdraw [60]	VTR-9K Victor [80]
7	JVN-10P Javelin [30]	ASN-23 Assassin [40]	GHR-5J Grasshopper [70]	ZEU-9S Zeus [80]
8	FS9-H Firestarter [35]	WTH-2 Whitworth [40]	JM6-S JagerMech [65]	CGR-1A1 Charger [80]
9	COM-2D Commando [25]	VL-2T Vulcan [40]	ON1-K Orion [75]	BNC-3E Banshee [95]
10	MCY-98 Mercury [20]	CLNT-2-3T Clint [40]	LNC25-O2 Lancelot [60]	STK-3F Stalker [85]
11	MON-67 Mongoose [25]	DV-6M Dervish [55]	EXT-4A Exterminator [65]	AS7-D Atlas [100]
12	HSR-300-D Hussar [30]	MHL-Z1 Marshal [55]	BL-7-KNT Black Knight [75]	HGN-733 Highlander [90]

ТС ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

2D6	Лёгкие ТС	Средние ТС	Тяжёлые ТС	Штурмовые ТС
2	Боевой вертолёт Yellow Jacket [30]^{V}	Ховертанк Regulator [45]^{H}	Танк Zhukov [75]^{T}	Танк Alacorn Mk VI [95]^{T}
3	Танк Striker [35]^{W}	Танк Goblin [45]^{T}	Танк Patton [65]^{T}	Танк SturmFeur [85]^{T}
4	СВВП нападения Mantis [15]^{V}	Колёсное штурмовое орудие Hetzer [40]^{W}	Тяжёлый танк Po [60]^{T}	ПУ Schrek PPC [80]^{T}
5	Танк поддержки Hunter [35]^{T}	Ховертанк Drillson [50]^{H}	Танк Manticore [60]^{T}	Танк Partisan [80]^{T}
6	Штурмовой ховертанк Saladin [35]^{H}	Ховертранспорт Maxim [50]^{H}	ТС поддержки Pike [60]^{T}	Танк Demolisher II [100]^{T}
7	Ховертанк Saracen [35]^{H}	Танк Vedette [50]^{T}	ПУ LRM [60]^{T}	Танк Ontos [95]^{T}
8	Боевой вертолёт Hawk Moth [25]^{V}	Танк Myrmidon [40]^{T}	ПУ SRM [60]^{T}	Тяжёлая ПУ LRM [80]^{T}
9	Поиск.танк Pegasus [35]^{H}	Ховертанк Condor [50]^{H}	Танк Bulldog [60]^{T}	ПУ Schrek PPC [80]^{T}
10	Танк Scorpion [25]^{T}	Ховертанк Gladius [40]^{H}	Танк Von Lucker [75]^{T}	Танк Partisan [80]^{T}
11	Ховертанк J.Edgar [25]^{H}	Лёгкая ПУ SRM [40]^{W}	Танк Pilum [70]^{W}	Танк Behemoth [100]^{T}
12	Танк нападения Cavalry [25]^{V}	Ховертанк Fulcrum [50]^{H}	Танк Tokugawa [60]^{W}	Challenger X MBT [90]^{T}

^{H} Ховер, ^{T} Гусеничный, ^{V} СВВП, ^{W} Колёсный

ТАБЛИЦА INNER SPHERE AEROSPACE FIGHTERS AND DROPSHIPS

2D6	Лёгкие (20-45 т)	Средние (50-70 т)	Тяжёлые (75-100 т)	DropShip'ы (гражданские)
2	TR-7 Thrush [25]	F-92 Stingray [60]	SL-15R Slayer [80]	Mammoth[S]
3	f-11RR Cheetah [25]	TR-10 Transit [50]	TR-13A Transgressor [75]	Monarch[A]
4	SYD-Z2A Seydlitz [20]	CSR-V12 Corsair [50]	F-700 Riever [100]	Buccaneer[A]
5	SPR-6D Sparrowhawk [30]	LCF-R16 Lucifer [65]	STU-D6 Stuka [100]	Mule[S]
6	SL-21 Sholagar [35]	SL-17R Shilone [65]	CHP-W7 Chippewa [90]	Buccaneer[A]
7	TR-7 Thrush [25]	F-92 Stingray [60]	SL-15R Slayer [80]	Buccaneer[A]
8	F-11RR Cheetah [25]	TR-10 Transit [50]	TR-13A Transgressor [75]	Buccaneer[A]
9	SYD-Z2A Seydlitz [20]	CSR-V12 Corsair [50]	F-700 Riever [100]	Mule[S]
10	SPR-6D Sparrowhawk [30]	LCF-R16 Lucifer [65]	STU-D6 Stuka [100]	Monarch[A]
11	SL-21 Sholagar [35]	SL-17R Shilone [65]	CHP-W7 Chippewa [90]	Mammoth[S]
12	TR-7 Thrush [25]	F-92 Stingray [60]	SL-15R Slayer [80]	Behemoth[S]

ТАБЛИЦА CLAN AEROSPACE FIGHTERS AND DROPSHIPS

2D6	Лёгкие	Средние	Тяжёлые	DropShip'ы (Кланы)
2	Avar [35]	Jagatai [70]	Sabutai [75]	Miraborg[S]
3	Vandal [30]	Turk [50]	Jengiz [80]	Titan[A]
4	Batu [40]	Visigoth [60]	Scytha [90]	Broadsword[A]
5	Bashkir [20]	Turk [50]	Kirghiz [100]	Union-C[S]
6	Sulla [45]	Visigoth [60]	Jengiz [80]	Confederate[S]
7	Sulla [45]	Visigoth [60]	Scytha [90]	Broadsword[A]
8	Bashkir [20]	Visigoth [60]	Scytha [90]	Confederate[S]
9	Batu [40]	Turk [50]	Kirghiz [100]	Carrier[A]
10	Bashkir [20]	Visigoth [60]	Scytha [90]	Sassanid[S]
11	Vandal [30]	Turk [50]	Jengiz [80]	Lion[S]
12	Avar [35]	Jagatai [70]	Sabutai [75]	Overlord-C[S]

[A] Аэродинамический, [S] Сфероидный

НАВЫКИ

В общем случае, Атрибуты и Черты описывают, что *представляет* из себя персонаж. А Навыки описывают, что может *делать* персонаж. Каждый персонаж имеет набор способностей, называемых *Навыки*, которые все вместе описывают степень его мастерства. Обычно персонаж может иметь больше знаний, нежели это раскрыто в списке его Навыков, но такие знания обычно нельзя сравнить с его Навыками, и только в тех областях, где персонаж обладает соответствующими Навыками, и будет проявляться его истинное мастерство. Все другие знания в лучшем случае находятся на уровне любительских знаний.

ТИПЫ НАВЫКОВ

Навыки можно разделить на две основные категории: стандартные Навыки и сложные Навыки. Сложные Навыки отмечены **жирным шрифтом** в Списке Навыков (с.59). Каждая из этих категорий раскрыта ниже.

Эти два типа категорий вступают в игру, когда персонаж хочет сделать что-нибудь такое, что требует Навыка, которым он не обладает, или когда определяется улучшение Навыка. В общем случае, если не обладает необходимым Навыком, но пытается провести какое-нибудь действие, намного легче импровизировать со Стандартными Навыками (хотя и сложнее), чем со Сложными Навыками (см. *Использование Отсутствующего Навыка*, с.16). Соответственно, немного сложнее изучить и улучшить Сложный Навык, чем Стандартный.

Все Навыки имеют два связанных Атрибута, называемых Связью Атрибутов, которая также используется для определения улучшения Навыка и используется для получения отсутствующего Навыка. Связь Атрибутов для всех Навыков приводится в Списке Навыков (с.58).

СТАНДАРТНЫЕ НАВЫКИ

Кто-то может захотеть вскарабкаться на гору, быстро пробежаться или выстрелить из оружия. Персонажи, обладающие соответствующими Навыками, просто делают это лучше, чем те, которые ими не обладают. Навыки для действий, подобных указанным, называются *Стандартные Навыки*. Неподготовленный будет пользоваться Стандартными Навыками с меньшим успехом, чем подготовленные, это будет их областью возможного.

СЛОЖНЫЕ НАВЫКИ

Не зависимо от того, насколько вы сильны, у вас тем не менее имеется небольшой шанс - ведь садясь за компьютер и записывая программу, вы ведь не смогли бы этого сделать, однажды не начав этого делать. Следовательно, ковыряние в сплав-двигателе для неподготовленного персонажа - занятие не из благодарных; вы просто что-нибудь сломаете и начнёте работу заново. Никакой долбёж по трансмиттеру HPG не заставит его функционировать, не говоря уже о посылке шифрованного сообщения. Также и Навыки требуют специальных знаний и подготовки перед тем, как их можно будет использовать с той или иной степенью успеха.

Язык

Хотя знания языков считаются Сложными Навыками, родной язык персонажа не считается сложным в целях улучшения его Навыка. Для этого полученный "родной" язык персонажа может быть любым в ходе Действия 1 Жизненного пути (Раннее Детство).

СУБНАВЫКИ

Навыки, помеченные в Списке Навыков (с.59) и в этой главе знаком звёздочка (*), на самом деле представляют собой группы связанных Субнавыков. Например, вы не можете иметь просто Навык Техника. Вы можете иметь только специфические виды Навыка Техника, например, Техника/Электроника.

Некоторые Навыки имеют очень специфичный список Субнавыков, в то время как другие могут менять содержание в широких пределах, определяемых игроками и гейм-мастером. Каждый Навык, состоящий из Субнавыков, имеет индивидуальное описание.

РЕГИОНАЛЬНЫЕ СУБНАВЫКИ

Бюрократизм, Протокол и Мудрость Улиц известны как *Региональные Навыки*. Такие Навыки сильно зависят от региона; персонаж, прекрасно разбирающийся в обществах типа якудз в пространстве Синдиката, не может быть настолько же знающим, например, преступный мир Лиги Свободных Миров. Навык персонажа Мудрость Улиц вне пределов Синдиката Драконов уже не будет так полезна.

Эти Навыки должны выбираться для определённой области. Эта область может быть целым как целым Наследным Государством или Кланами (как целое), так и очень ограниченной областью. Навык может быть получен несколько раз, каждый раз покрывая новую область.

Даже вне области применения эти Навыки часто дают кое-какие способности. Использование таких Навыков вне предназначенной области вынуждает персонаж сделать бросок 3D10 для Проверки Действия и используются 2 кубика с наихудшими результатами (как и при *Использовании Отстутсвующего Навыка*); однако персонаж может прибавить свой бонус Навыка к общему результату. В этом случае для Атрибутов для целевого числа не применяйте Модификаторы Использования Отсутствующих Навыков.

НАВЫКИ

В этой секции приводится подробное описание каждого Навыка и их использование в игре. Здесь не приводятся всевозможные случаи использования каждого Навыка, просто указываются наиболее общие ситуации, которые могут возникнуть в игре. Иногда гейм-мастер может воспользоваться своим правом определения применяемости Навыков.

Учтите, что Навыки, касающиеся оборудования вроде оружия, средств связи и обслуживания ТС, уже учтены при проведении таких основных действий, как чистка, перезарядка, перезаправка и т.д. Подробности раскрыты под заголовками таких Навыков, как Техника или Изготовление Оружия.

Но это не означает, что здесь приводится исчерпывающий список; игроки могут, используя этот список как образец, разработать новые Навыки с учётом согласия гейм-мастера.

АКАДЕМИЧНОСТЬ*

Этот Навык охватывает различные области знания, вроде истории, наук, литературы и философии. Категории могут быть или узкими, или же достаточно обширными, углубляя уже известные знания в этой сфере. Примеры тем приводятся ниже; конечно, Субнавыки Академичности могут исчисляться мириадами.

Например, персонажи редко стремяться изучать такие области, как "История", но но они могут сузить область знаний Субнавыка до, скажем, "Истории Звёздной Лиги" или "Истории Нового Авалона".

Примеры Субнавыков: Академичности: Философия, Психология, Теология, История, Антропология, Археология, Право, Литература, Агрикультура, Биология, Астрономия, География, Лингвистика, Мифология, Политические Науки, Социология, Статистика.

АКРОБАТИКА

Этот Навык позволяет персонажу при совершении манёвров перемещать тело очень быстро и изящно. Акробатика даёт персонажу возможность провести любое действие, требующее физического проворства, более чётко - вроде прыжка с движущегося транспорта, прыжков с крыши на крышу и т.п.

Акробатика повышает целевое число попадания в персонаж, который проводит действие Уклонение, добавляя его бонус Навыка к модификатору TN +1 для Уклонения. Успешная Проверка Действия Акробатика также помогает персонажу предотвратить его падение, уменьшая полученную рану на 1 уровень при успешной Проверке Навыка (см. *Падение*, с.120).

ДЕЙСТВИЕ

В репертуаре способностей подготовленных актёров есть и способность подражать некоторым людям, они могут также расположить человека к себе, завладеть аудиторией, и с честными глазами говорить правду, которая на самом деле является ложью. Очевидно, это можно учесть и в игре. Модификатор сложности для Проверки Навыка Действие основывается на состоянии аудитории. Если она восприимчива ко всякого рода "шоу", её легче убедить, чем подозрительную или враждебно настроенную аудиторию.

АДМИНИСТРАТИВНОСТЬ

Этот Навык характеризует активность деятельности, включая Навыки, необходимые для командования большим военным подразделением.

Персонажи с Навыком Административность могут по усмотрению гейм-мастера параллельно заниматься бизнесом на стороне. Такого рода предпринимательство, помимо других возможностей, позволит персонажу иметь источник постоянного дохода. Точный вид деятельности должен быть выработан совместными усилиями игрока и гейм-мастера. В качестве простейшего примера гейм-мастер может позволить персонажу ежеквартально делать Проверку Действия, чтобы определить доход или убыток предприятия. Умножьте Прдел Успеха (MoS) или Провала (MoF) на 1000, чтобы определить, как много C-bills получили или потерял персонаж. Гейм-мастер и игрок могут разработать другие системы финансирования. Степень их проработанности зависит от ваших желаний.

УХАЖИВАНИЕ ЗА ЖИВОТНЫМИ

Этот Навык охватывает все нюансы заботы о животных, от кормёжки и ухода до выращивания и дрессировки. Персонажи чаще всего используют этот Навык для дрессировки животных, которые могут помочь им в их путешествиях. При учёте в игре этой интересной особенности нужно помнить, что в реальной жизни дрессировка животных - процесс длительный и сложный. Также он требует строго научного подхода; годы дрессировки без него могут привести всего лишь в потере времени.

Для более эффективной дрессировки с самого раннего возраста животного нужно учитывать его наклонности. В конце каждого месяца дрессировки животного минимум по 1 часу в день сделайте Проверку Ухаживания За Животными, с модификаторами сложности, основанными на виде животного (кошкт печально известны своей плохой дрессируемостью, а вот собаки наоборот, более к этому расположены). Успех означает, что животное усвоило дрессировку. Провал означает, что дрессировка прошла впустую, и в следующий месяц нужно сделать другую Проверку.

После успешной Проверки Ухаживания За Животными вторая Проверка делается для того, чтобы проверить усвоило ли животное новую команду, с модификаторами, основанными на сложности команд. Успех означает, что животное усвоило команду; провал - ничего нового оно не усвоило. Животное может изучить строго определённое число команд, в зависимости от его сообразительности, по усмотрению гейм-мастера.

ОЦЕНКА

Навык Оценка позволяет персонажам понять ценность того или иного предмета. Т.к. одни предметы оценить легче, чем другие, к Проверкам Оценки нужно применять модификаторы, основанные на том, насколько часто или редко этот предмет встречается. Для определения стоимости обычных предметов или сырья, вроде металла и драгоценных камней, примените к броску модификатор -2. Для оценки необычных материалов или предметов примените модификатор -1. Проверки Действий, сделанные для оценки очень редких предметов, вроде технологии Звёздной Лиги или украшений 17-го века, получают модификатор от +1 до +3, в зависимости от редкости предмета.

Если Проверка Действия провалена, это означает, что персонаж или не смог правильно определить предмет, или неверно его оценил. Степень ошибочности зависит от Предела Провала (MoF) и от гейм-мастера. Правило следующее - плюс-минус 5% за каждое очко неудачного броска.

Знание стоимости товара не означает, что персонаж полностью понимает его ценность, когда он продаёт его или когда он собирается приобрести его. Для определения настоящей стоимости покупки или продажи используется Навык Переговоры.

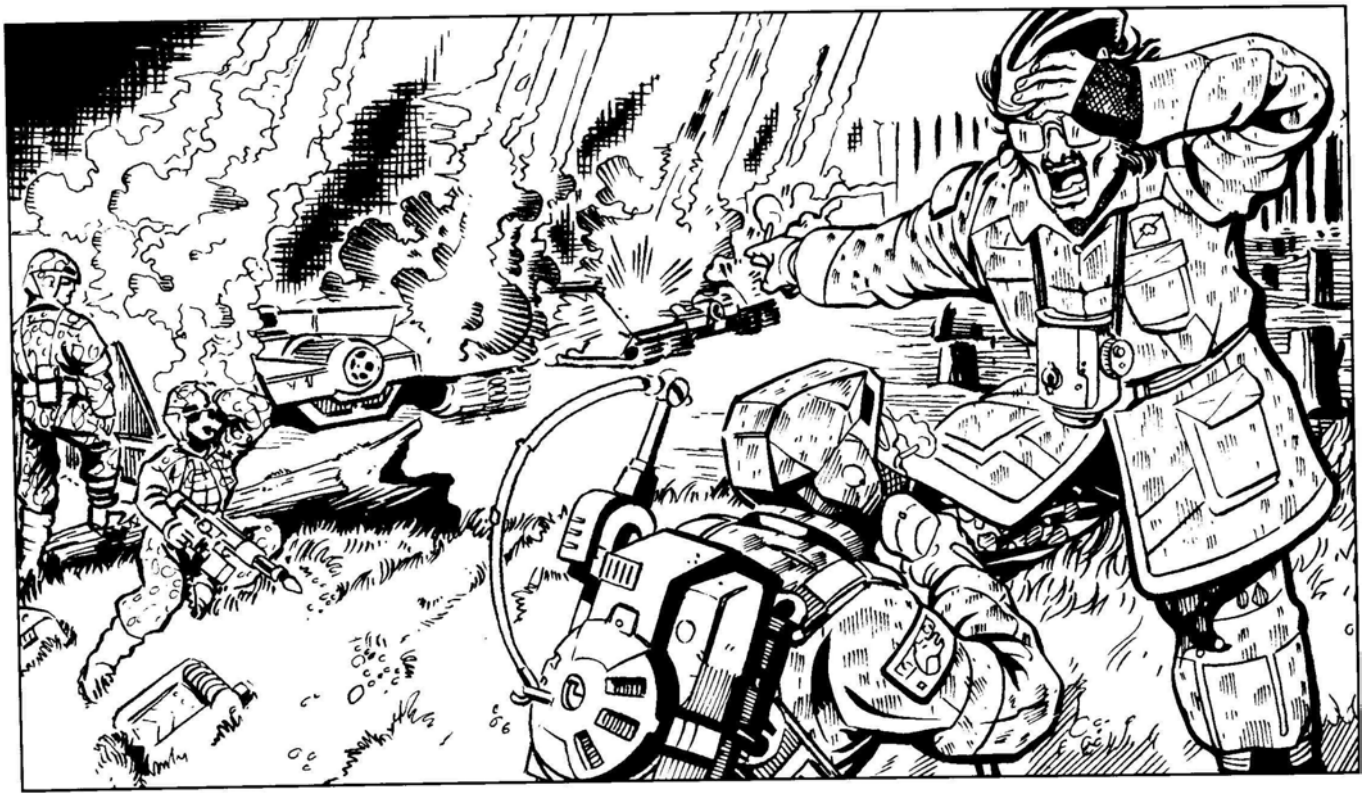
СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Этот оружейный Навык используется при проведении атак из любого вида лука, от короткого и длинного до арбалета.

Вдобавок этот Навык позволяет персонажу провести оснащение лука, или же собрать простейший лук из подручных материалов. Оснастка или сборка лука требует кое-каких основных инструментов и занимает около 30 минут. Сделайте Проверку этого навыка под конец этого времени; успех означает, что лук готов, хотя атаки из него приносят модификатор целевого числа, равный 8 минус Предел Успеха (MoS) Проверки (до минимум +1). Провал означает, что лук выглядит прекрасно, но сломается при первом же его использовании.

АРТИЛЛЕРИЯ

Этот оружейный Навык используется при стрельбе и наведении огня для всех видов артиллерийского оружия, от полевой артиллерии до артиллерии, которую несут ТС или Мехи.



ИСКУССТВО*

Субнавыки Навыка Искусство могут включать в себя любую область артистического выражения, от музыки и рисования до скульптуры. Учтите, что Субнавыки, предложенные ниже, ограничены теми категориями, которые могут понадобиться персонажу больше всего, но они предназначены лишь для показа диапазона возможностей. Например, персонаж, возможно, хочет иметь Навык Искусство/Труба вместо Навыка Искусство/Направление в Музыке.

Примеры Субнавыков Искусства: Архитектура, Танцы, Музыкальные Композиции, Направления в Музыке, Иллюстрации, Скульптура, Литературные Произведения, Рисование, Театр, Хореография, Поэзия, Ткачество

НОЖИ

Навык Ножи охватывает использвание всех типов одноручного оружия в схватке, которое не является составным или гибким (в таких случаях используется Навык Кнуты, с.108), не зависимо от того, является ли оружие клинкообразным (меч, вибротопор) или нет (дубина, палка).

БОМБОМЕТАНИЕ

Этот Навык используется для прицельного броска вещей из воздушных ТС всех типов. Наиболее часто используется для сбрасывания бомб; также используется для опрыскивания полей с кукурузника и сброса БэтлМехов в боевых условиях.

СКЛОЧНОСТЬ

Эта грубость с вашей стороны по отношению к другому человеку может в конечном итоге усилить степень оглушения противника или даже вообще привести к его смерти. Этот Навык не так эффективен, как Военные Искусства (с.102), но с другой стороны, также прост в изучении. Для прояснения - мы используем термин "вы", когдв описываем вашего персонажа, и термин "ваш оппонент", когда описываем другого персонажа в схватке. За каждое очко бонуса Навыка Склочность персонаж может выбрать изучение одного из следующих манёвров. См. также *Специальные Манёвры*, с.114.

Медвежья хватка: Если успешна, ваш оппонент крепко схвачен и не может провести атаку схватки в следующем ходу. В конце хода, в котором персонаж был схвачен, делается Проверка Противоположной Силы. Если она успешна, персонаж разомкнул ваши объятья и может нормально атаковать в следующем ходу. Если же нет, он остаётся схваченным.

Тычок В Глаз (Атака): +5 TN, но если наваливается любая Усталость, ваш оппонент получает +5 TN ко всем атакам следующие 1D6 ходов. Учтите, что этот манёвр не может быть использован против цели, на глазах у которой защитные очки или закрытый шлем.

Выматывание (Атака): Получая 1 Усталость, вы можете добавить 2D6 повреждений.

БЮРОКРАТИЗМ*

Персонаж с Навыком Бюрократизм подготовлен для действий во властной структуре типа гражданской или военной администрации. Успешная Проверка Бюрократизма посзволяет персонажу занять более приемлемое положение в организации или в командном звене. Бюрократизм - региональный Навык (с.95), Субнавыки для него основываются на географических регионах или относятся к группам, вроде наёмников.

КАРЬЕРА*

Эта громкая категория содержит бесчисленное множество специальных Навыков, относящихся к профессиям. Т.к. во Вселенной *BattleTech* может существовать бесконечное множество профессий, эта категория применима скорее к ним всем, нежели по-отдельности. От Судьи до Бибилиотекаря - всевозможные не перечесть.

Конечно, некоторые профессии требуют дополнительных Навыков. Например, доктор нуждается скорее в Карьере/Доктор, чтобы практиковаться в медицине. Ему также понадобятся Первая Помощь, МедТех, Хирургия и другие Навыки. В большинстве случаев в профессиональных сферах (с.52) можно руководствоваться подобными требованиями. Судьёй в высшей инстанции во всех случаях всегда будет гейм-мастер. Правило такое - если соответствующий профессии Навык приводится в Списке Навыков, персонаж должен иметь его, чтобы соответствовать профессии.

АЛЬПИНИЗМ

Навык Альпинизм позволяет персонажу преодолевать естественные и искусственные препятствия. Различные условия могут осложнить альпинизм. Чтобы учесть эти осложнения, применяйте модификаторы TN к Проверкам Действия Альпинизм, основанным на принципах, указанных в таблице Target Number Modifiers (с.17); избыток подстраховок может привести к модификатору -1, в то время как гололёд или сильный ветер приносит модификатор от +1 до +3 или хуже, в зависимости от погодных условий.

Результатом провала Проверки Альпинизма становится падение. См. секцию *Падение* в секции *Бой*, с.120 для правил повреждения, полученного при падении.

СРЕДСТВА СВЯЗИ/CONV. (традиционные)

Навык Средства Связи/Conv. Персонаж использует тогда, когда оперирует оборудованием средств связи, а не с генераторами гиперимпульсной связи (HPG). Этот Навык позволяет персонажу проникнуть в средства связи противника или пресечь попытки противника проникнуть в ваши средства связи. В любом случае персонаж делает Тест Противодействия против Навыка Средства Связи/Conv. противника. Этот Навык также включает в себя знание вышеуказанных устройств и другое оборудование тайного наблюдения.

СРЕДСТВА СВЯЗИ/HPG

Навык Средства Связи/HPG позволяет персонажам посылать межзвёздные или межпланетарные сообщения с использованием гиперимпульсного генератора (HPG). Успех Проверки Действия Средства Связи/HPG означает, что попытка такой связи удалась. Этот Навык весьма редкий, хотя всё больше и больше народа все КомСтара начинают обладать им. Многие техники Кланов обучены таким операциям на станциях HPG, как и другим подобным технологиям. См. с.182 для описания HPG.

КОМПЬЮТЕРЫ

Навык Компьютеры даёт персонажу знание работы в компьютерных системах, основных операций и программированию. Когда предпринимается попытка осуществления комплексного задания, типа поиска в огромной базе данных или написания новой программы, персонаж должен сделать Проверку Действия. Гейм-мастер увязывает с ним модификаторы сложности, соответствующие сложности задачи, времени его завершения и учитывает программное и аппаратное обеспечение, которое использует персонаж.

Вдобавок Навык Компьютеры позволяет персонажу взламывать компьютерные системы путём проведения Проверки Навыка Компьютеры. Если системный оператор (сисоп) в этот момент в работе, тогда персонаж предпринимает попытку взломать систему, проведя на самом деле Тест Противодействия с использованием своих и сисопа Навыков Компьютеров. Если сисоп побеждает, несостоявшийся хакер вынужден "сдать назад" и любые дальнейшие попытки проникнуть в эту систему получают модификатор +2.

Если побеждает хакер, он взламывает систему, но сисоп может узнать о проникновении. Если Предел Успеха (MoS) персонажа превышает MoS сисопа на 3 или больше, вторжение прошло незаметно. Иначе сисоп узнаёт о взломе и может выключить систему через 1D6 ходов.

Будучи внутри системы, хакер может действовать свободно, хотя комплекс задания может потребовать Проверок Действий (плохие результаты и перевёртыши могут известить сисопа, если на это будет воля гейм-мастера). Если система выключается, персонаж может сделать одну Проверку Компьютеров за раунд в попытке извлечь данные; эти попытки причиняют модификатор "давления" +1 вдобавок ко всем другим применяемым модификаторам.

Гейм-мастера должны учитывать, что сисопом проверяются только наиболее важные данные.

КРИПТОГРАФИЯ

Персонажи используют Навык Криптография для расшифровки и декодирования сообщений. Когда персонаж расшифровывает сообщение, Предел Успеха (MoS) персонажа становится модификатором сложности для любых попыток декодировать сообщение. Персонажи могут добровольно понизить их MoS'ы для более лёгкого декодирования полученного сообщения. Провал броска означает, что сообщение не было правильно расшифровано и оно непонятно персонажу.

Декодирование сообщения также требует успешной Проверки Действия Криптография. Когда используется компьютерный ключ, процесс декодирования требует 1 минуту на страницу. Использование ручного ключа увеличивает время до 10 минут на страницу. Декодирование без ключа требует 2D6+2 часа на страницу. Все времена декодирования делятся на MoS декодирования персонажа (время не уменьшается, если MoS равен 0 или 1).

РАЗРУШИТЕЛЬНОСТЬ

Персонаж использует этот Навык для подготовки, обезвреживания и распознавания взрывчатых веществ. Модификаторы для Проверок Действий при подготовке взрывчатых веществ основываются на числе факторов, от чувствительности используемой взрывчатки до сложности механизма детонации взрывчатки. По-настоящему сложные устройства могут потребовать использования других и Навыков, типа Компьютеры, Электроника или Системы Безопасности.

Персонаж, подготавливающий устройство, устанавливает модификатор сложности используемого устройства к Проверке Действия Разрушительность (низкий модификатор делает подготовку устройства лёгким, но также позволяет другим персонажам легко обезвредить его). Если Проверка Действия подготовки успешна, устройство считается изготовленным. Если бросок провален, устройство не собирается и персонаж должен немедленно сделать вторую Проверку Разрушительности, используя те же модификаторы. Если же и второй бросок провален, устройство детонирует и причиняет соответствующее повреждение персонажу и любым другим целям, оказавшимся в зоне поражения взрывчатки

Обезвреживание взрывчатки даже более опасно, чем её подготовка. Чтобы обезвредить взрывчатку, персонаж должен сделать успешную Проверку Действия Разрушительности с двойным модификатором, использующимся при броске подготовки взрывчатки. Если бросок обезвреживания провален, устройство дентонирует и причиняет соответствующие повреждения персонажу и всем объектам, попавшим в зону поражения.

МАСКИРОВКА

Персонаж с Навыком Маскировка может менять свой облик. Чтобы замаскироваться или распонать маскировку требуется Проверка Действия. При оптимальных условиях процесс маскировки требует доступа к специальному оснащению вроде косметики, контактных линз и предметов одежды вроде обуви на платформе или дополнительной одежды. При маскировании допускается импровизация, но с существенными модификаторами (при отутствии соответствующего оснащения от +1 до +3).

Когда персонаж использует этот Навык, гейм-мастер должен сделать Проверку Действия для персонажа. Это заставляет игрока выяснить, насколько успешной была его попытка замаскироваться. Предел Успеха (MoS) становится модификатором к любым попыткам разглядеть маскировку другими персонажами. И наоборот, если бросок провален, его Предел Провала (MoF) становится отрицательным модификатором, облегчающим другим персонажам опознание маскировки. Если маскирующийся персонаж получил особенно плохой результат броска, гейм-мастер может выдать этот факт при первом же взгляде персонажа на самого себя в зеркало.

Для разгадывания маскировки персонаж делает попытку путём Проверки Навыка Маскировки. Если персонаж не имеет Навыка Маскировка, он может сделать Проверку отстутствующего Навыка как обычно, но он также добавляет свой бонус Навыка Восприятия к броску.

Учтите, что Маскировка воздействует только на физический облик персонажа. Персонаж, желающий изменить своё поведение и некоторые особенности, должен использовать Навык Действие (см. с.96).

РАЗРАБОТКА

Навык Разработка имеет отношение к комплексу принципов разработки, производства и модификации оборудования. Этот Навык позволяет персонажу разработать оборудование из подручных материалов, модифицировать доступное оборудование, проводить диагностику и определить, как лучше всего данное оборудование можно использовать.

Разработка - одно из наиболее сложных и занимающих много времени умений, часто требует целого штата инженеров и специального оборудования и компьютерных систем. Некоторые задачи уровня сложности как и модификация БэтлМеха может занять годы и в этой книге не рассматриваются. Если гейм-мастер разрешит это, такая деятельность может вестись между игровыми сессиями, но нужно помнить о возможных изменениях этого проекта по ходу кампании.

В ходе игры Навык Разработка наиболее часто используется для лёгких модификаций вроде утановки на Мех нового оборудования или проведения лёгких изменений в дизайне вроде замены брони на дополнительные охладители. Для таких типов модификаций Проверку Навыка необходимо делать в тех случаях, когда изменение БэтлМеха не заходит слишком глубоко (тогда вместо этого Навыка используйте Навык Техника; см. *BattleTech: Основные Правила (BMR)*, с.87).

МАСТЕР ПОБЕГА

Навык Мастер Побега используется для освобождения человека из плена и зданий, от простой верёвки до наручников и смирительной рубашки. Этот Навык также может помочь персонажу при побеге из мест заключения или из крупных ловушек. Успех Проверки Действия Мастер Побега позволяет персонажу протиснуться между дверными створками, проникнуть в подводный туннель, стащить ключи у охранника, выскользнуть из помещения и т.д. Однако этот Навык не помогает персонажу в попытке подобрать ключ или избавиться от камер наблюдения. Эти задачи находятся в ведении Навыка Системы Безопасности (с.105).

БЫСТРЫЙ РАЗГОВОР

Этот Навык используется тогда, когда персонаж хочет уклониться от ответа, забалтывает собеседника или устно убеждает другого человека. От Навыка Переговоры он отличается в основном тем, что всё происходит очень быстро; Переговоры требуют длительного процесса обсуждения и в основном используются при торговле. Проверка Быстрого Разговора должнаиспользоваться тогда, когда персонаж пытается попасть в закрытый клуб, болтает с охранником или убеждает своего командира разрешить покинуть вам базу без особого на то разрешения.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Как следует из названия, этот Навык охватывает непосредственно начальную скорую медицинскую помощь. С его помощью полностью вылечить лёгкие повреждения, но для серьёзных потребуются уже Навыки МедТех и Хирургия. В этих случаях они используются для сохранения жизни персонажу до получения основательной медицинской помощи. Полные правила использования этого Навыка см. *Лечение*, с.123.

ПОДЛОГ

Персонаж с Навыком Подлог может производить и определять подлоги. Подлог происходит в основном для чисто технической подделки подписей и документов, хотя также позволяет персонажу правильно использовать оборудование для определения подлога путём анализа химического состава чернил и бумаги.

Гейм-мастер должен делать Проверку Действия Подлог для того персонажа, который пытается осуществить подлог, так что персонаж заранее не будет уверен в том, что подлог пройдёт гладко (в случае очень плохого броска гейм-мастер может выдать результат персонажу). Достигнутый Предел Успеха (MoS) при проведении подлога становится модификатором для любой Проверки Действия Подлог, сделанной персонажем при попытке определить подлог. Если бросок провален, Предел Провала (MoF) становится отрицательным модификатором для любых бросков определения.

Персонаж, пытающийся осуществить подлог пачки документов или предметов, должен начать с Проверки соответствующего Навыка Искусства, Карьеры или Интереса. Требуемый Навык зависит от типа подлога. Например, персонаж пытается провести подлог полицейского отчёта - он должен сделать Проверку Навыка Карьера/Офицер Полиции. Предел Успеха (MoS) броска используется как отрицательный модификатор к Целевому Числу Подлога, используемого для проведения подлога. Предел Провала (MoF) используется как положительный модификатор для увеличения TN Проверки Навыка Подлог. Персонажи, которые не имеют соответствующего Навыков Карьера или Специальный Интерес, должны сделать Проверку Действия отстутствующего Навыка, так что их подлог может оказаться и неубедительным.

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

Этот Навык используется для безопасного планирования и приземления в любой ситуации свободного падения, склюая парашютирование и сброса БэтлМеха в боевых условиях. Помимо модификаторов условий точки приземления должны применяться Модификаторы к броску для лёгких условий (используйте этот Навык вместо Пилотирования, когда пользуетесь правилами *Сброс Отрядов* в *BattleTech: Основные Правила (BMR)*, с.72). успех Проверки Навыка говорит о точном приземлении без повреждений. Провал означает, что приземление было неточным и получены повреждения, как при падении с высоты, равной Пределу Провала (MoF) (см. *Падение*, с.120).

АЗАРТНОСТЬ

Навык Азартность даёт персонажу знание и понимание игр и помогает ему обманывать или определить обман в игре. Успех Проверки Действия Азартность позволяет персонажу обмануть в игре. Однако всякий раз, когда персонаж пытается обмануть снова по ходу той же самой игры, он должен повторить бросок, увеличивая каждый раз целевое число на 1. Провал броска означает, что персонаж попался на обмане. Обманывающий персонаж также сам может быть обманут, если другой персонаж сделает Тест Противодействия с использованием своего собственного Навыка Азартность против обманываещего персонажа и его Предел Успеха (MoS) будет выше.

Навык Азартность также может быть использован для определения успеха персонажа в игре. И хотя ролевая игра может получиться очень забавной, Проверка Действия Азартность может быть использована для быстрого определения успеха персонажа в таких играх. Высокий Предел Успеха (MoS) говорит о большом успехе, а большой Предел Провала (MoF) указывает на большие проблемы; правило такое - умножьте MoS (или MoF) на 10, это будут проценты стартовой доли победы (при проигрыша).

СТРЕЛЬБА*

Этот Навык охватывет использование тяжёлого оружия, установленного на ТС, вроде установленного на БэтлМехе (для другого тяжёлого оружия воспользуйтесь Навыком Оружие Поддержки, с.106). Артиллерийское оружие не используется этим Навыком, даже если оно установлено на ТС; вместо этого используется Навык Артиллерия (см. с.96).

Навык Стрельба имеет 3 Субнавыка, основанных на типах оружия, а также делится на 4 категории, основанные на виде ТС, несущего это оружие. Персонаж должен обозначить и Субнавыки, и категории для Навыка Стрельбы, типа Стрельба/Лазер/Человек или Стрельба/Ракета/Аэро.

Персонаж может использовать Субнавык Стрельбы с категорией, для которой у него нет Навыка, бросив 3D10 и использовав 2 кубика с наихудшими результатами, как в правиле *Использования Отсутствующего Навыка* (с.16), но он может применить свой бонус Навыка Стрельба вместо модификаторов использования отсутствующих Атрибутов.

Аэрокосмическая (Аэро): Эта категория включает в себя космические и атмосферные аппараты, которые стреляют из своего оружия, неподвижно закреплённого на крыльях на носу, в противоположность турелям и огневым позициям. Это касается АКИ и обычных истребителей, СВВП, аэродинамических DropShip'ов и других аэродинамических космических аппаратов.

Традиционная (Conv.): Эта категория включает в себя все традиционные сухопутные и морские ТС (кроме СВВП), в том числе неподвижные огневые позиции.

Человек: Эта категория представляет собой оружие, встроенное в человекоподобное "тело", в том числе БэтлМехи и бронекостюмы.

Космос: Эта категория включает в себя космические аппараты, которые ведут огонь из оружия типа турелей и огневых позиций, в противоположность неподвижным огневым позициям.

Стрельба/Баллистика

Этот Субнавык используется для оружия прямого огня, причиняющего повреждения пулями и снарядами, включая автопушки, пушки Гаусса и пулемёты. Крупнокалиберная артиллерия, используемая Навыком Артиллерия, сюда не входит.

Стрельба/Лазер

Этот Субнавык используется для прямого огня из лазеров, огнемётов или заряжёнными частицами, причиняющего повреждения цели путём её нагрева, включая все виды лазеров, пушек PPC и огнемётов.

Стрельба/Ракета

Этот Субнавык используется для всех видов ракетных установок, как прямого, так и непрямого огня, включая установки LRM, MRM и SRM, их модификации вроде Sreak SRM и улучшенную тактическую ракетую систему Кланов (ATM). Ракетная артиллерия, используемая Навыком Артиллерия, сюда не входит.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ

Этот Навык охватывает производство, обслуживание и замену частей личного оружия. По своему усмотрению персонаж может перезаряжать любой тип личного оружия, а также проводить основное обслуживание этого оружия. В комбинации с соответствующим Субнавыком Техники (с.107) этот Навык может быть использован для сборки и замены частей оружия.

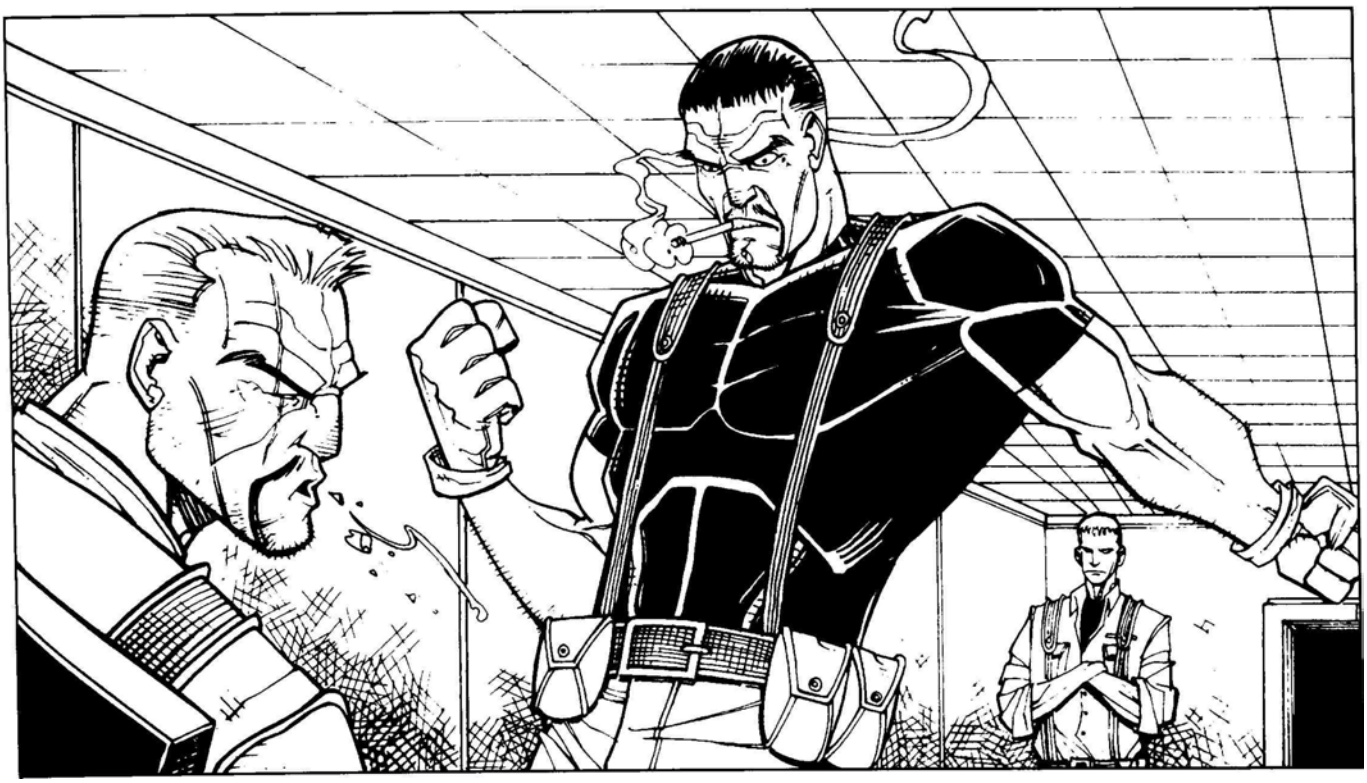
ИНТЕРЕС*

Эта группа Субнавыков охватывает всевозможные интересы и увлечения (хобби), которые не охватываются другими Навыками, - типа просмотр головидео, схваток на Солярисе и различных видов спорта. Подобно Навыкам Карьеры, потенциальный список Интересов бесконечен.

ДОПРОС

Персонаж с Навыком Допрос может попытаться получить информацию от любого недружелюбного НИПа, сделав Проверку Навыка для определения того, получил ли он необходимую информацию или нет. Этот Навык отличается от Быстрого Разговора тем, что в ходе допроса требуется много времени и можно получить больше информации. Целевое число для Проверки допроса основывается на INT и WIL субъекта допроса, пока не применяется пытка, в этом случае целевое число основывается на BOD и WIL субъекта допроса. Если субъект допроса обладает Чертами Отвага или Сопротивляемость Боли, каждое вызывает модификатор +2 к TN допросчика.

Простейшим примером может служить получение информации о персонаже, которого вы ищете, но это требует времени и сложно. Если используются более безжалостные методы, провал Проверки Действия означает, что субъект умер до того, как допросчик получил любую полезную информацию. Не зависимо от случая, для броска используется только один кубик для разбора процесса допроса целиком.



Когда и субъект допроса, и допросчик обладают Навыками Допрос, проводится Тест Противодействия. При желании гейм-мастер может опередилить, например, что добываемая информация основывается на таблице Quality of Success|Failture (с.18). Захватывающий успешный результат "вымывает" из субъекта допроса все сведения, а Адекватный успех может обозначть небольшую часть важной информации.

Учтите, что этот Навык в основном представляет собой способность определения истинности утверждений субъекта допроса. Любая скотина с парой плоскогубцев или с автогеном может заставить говорить кого-угодно из заключённых, но это также требует определённой подготовки допросчика, который знает, сказал допрашиваемый правду или соврал.

ЗАПУГИВАНИЕ

Этот Навык предоставляет персонажу возможность запугивания других людей, чаще всего - при попытке вынудить оппонента отступиться. Такого рода попытки получают целевое число, основанное на CHA+WIL цели, плюс +2, если цель имеет Черту Отвага. Попытка запугать группу персонажей должна использовать наивысшее базовое TN того из персонажей, кто доступен в группе, и прибавить +1 за каждого дополнительного человека в группе.

Запугивание также полезно как дополнение к таким Навыкам, как Допрос, Мудрость Улиц и Переговоры при обычных обстоятельствах. Если гейм-мастер решит, что Запугивание может помочь игроку, новоявленный "пугач" должен применить отрицательный модификатор к TN, равный Пределу Успеха (MoS) Проверки Запугивания против CHA+WIL цели (+2 за Отвагу). При Запугивании этот модификатор не может быть выше, чем бонус Навыка Запугивание. Провал Проверки Запугивания сводит все усилия на нет, в итоге положительный модификатор TN равен Пределу Провала (MoF).

ПРЫЖКОВЫЕ РАНЦЫ

Персонаж с этим Навыком знает, какбезопасно и эффективно пользоваться прыжковыми ранцами в режиме перемещения. Проверка Навыка Прыжковые Ранцы используется независимо от сложности попыток персонажа совершить манёвр - вроде вылета из движущегося ТС или высадки в опасном районе. Провал означает падение (см. *Падение*, с.120), хотя если высота была небольшой, персонаж может не сильно пострадать от удара о землю.

Учтите, что Навык Прыжковые Ранцы не освещает любые знания о системах бронекостюмов. Все функции бронекостюма, включая их прыжки, охватывают Навыки Стрельба/Бронекостюм и Пилотирование/Бронекостюм.

ЯЗЫК*

Хотя английский и является самым распространённым к изведанном космосе языком, помимо него существуют дюжины других языков и сотни диалектов среди используемых во Внутренней Сфере. В Синдикате Драконов, например, официальный язык - японский. На протяжении веков развивались новые языки, вроде шведояпа, который используют в Свободной Республике Расалхаг, который сейчас является интересным смешением шведского и японского.

Каждое описание принадлежности (с.26) включает в себя основной и вторичные языки, некоторые из них атоматически знают стартующие персонажи и НИПы из этого региона (см. *Свободные Навыки* в *Действии 1: Раннее Детство*, с.33). дополнительные языки можно получить на Жизненном пути или в результате достижений персонажа.

Каждый Навык Язык включает в себя способность говорить, читать и писать в зависимости от бонуса Навыка: +0 даёт способность понимать язык и сносно говорить, так, что тебя понимают, и только основы чтения, без письма; +1 позволяет прекрасно разговаривать и читать, а также разумно писать; +2 или выше говорит о полной способности говорить, читать и писать.

Проверки Навыка Язык необходимо только тогда, когда персонаж пытается понять необычный диалект или прочитать очень сложный или технический документ.

Учтите, что хотя даже языки считаются сложными Навыками, родной язык персонажа не считается сложным в целях улучшения его Навыка.

ЛИДЕРСТВО

Навык Лидерство используется для управления и командования другими в ходе работы или военных операций. Проверки Навыка требуются для определения того, принял ли команду к исполнению подчинённый, с модификаторами сложности, основанными на сложности приказов.

Если один из персонажей с Навыком Лидерство рассматривается как лидер команды персонажей, он обладает подходами к любому из них (вроде микросвязи), и он может предоставить бонус Инициативы любому члену своей команды (см. *Инициатива*, с.110).

ВОЕННЫЕ ИСКУССТВА*

Субнавыки Военного Искусства представляют собой множество вариаций на тему техники безоружного боя, используемых в 31-м столетии. Каждый Субнавык Военного Искусства предназначен для представления спектра подобных стилей. Например, персонаж с Военным Искусством/Таэквондо может использовать как указанный стиль или другой стиль, который делает упор на ударе ногой вроде саватэ или муэйтай. Для упрощения мы просто используем широко известные понятия для основных стилей Субнавыков.

Персонаж с Военными Искусствами добавляет свой бонус Навыка к результату своей Проверки Действия в схватке. За каждое очко бонуса Навыка в Военных Искусствах персонаж может выбрать для изучения один из следующих манёвров. См. также *Специальные Манёвры*, с.114.

Для прояснения - мы используем термин "вы", когдв описываем вашего персонажа, и термин "ваш оппонент", когда описываем другого персонажа в схватке.

Айкидо

Этот Субнавык представляет собой различные формы самообороны вроде айкидо, дзюдо, тхай чи чхуан и карате-до. Здесь сконцентрированы умения броска, захвата и попыток нейтрализации вашего оппонента без удара по нему.

Уловка Айкидо (Оборона): TN попадания вашего оппонента увеличивается на 4, но вы не можете нанести ему повреждения в этом раунде схватки.

Свалка (Оборона): TN попадания вашего персонажа уменьшается на 2 и вы не можете нанести повреждения в этом раунде. Однако если выигрываете этот раунд схватки, атакующий теряет сознание.

Бросок (Оборона): Персонаж должен иметь бонус Навыка в Айкидо +2 или выше, чтобы использовать этот манёвр. Стоит 1 Усталость. Если успех, вы отбрасываете вашего оппонента на половину вашей Силы (округляя вниз) метров, и он, приземляясь, теряет сознание.

Бронекостюм

В отличие от других Военных Искусств, Субнавык Бронекостюм не касается специальных манёвров. Это просто Навык умения пользоваться бронекостюмом в схватке - добавьте бонус Навыка к результату Проверки Действия.

Кунг-фу

Также известное как гунг-фу, этот стиль знакомит вас со всеми типами контактного боя вместо специализации в одной из областей; сюда, помимо оружейной подготовки, включены ударные (наступательные) и безударные (оборонительные) движения. Другие формы военных искусств, охватываемые этими Субнавыками, включают в себя шаолинь,эскриму и пентьяк силат.

Уловка (Оборона): TN попадания вашего оппонента увеличивается на 3, но вы не можете нанести ему повреждения в этом раунде.

Толчок (Атака): TN попадания вашего персонажа увеличивается на 2, но в случае успеха ваш оппонент, помимо получения обычного повреждения, ещё и теряет сознание.

Оружейный Стиль: Персонаж должен иметь бонус Навыка в Кунг-фу +2 или выше, чтобы использовать этот манёвр. Позволяет вам использовать любой из известных вам манёвров Военного Искусства с применением оружия, с которым вы знакомы. Используйте наименьший из ваших бонусов Навыка Оружие или из бонусов Навыка Военные Искусства для этого манёвра при разборе атак.

Карате

Этот Субнавык - форма военного искусства, характеризующаяся повышенной наступательностью. Сюда относятся подсечки, локтевые, коленные и удары стопой по жизненно важным частям тела вроде живота и горла.

Финт (Атака): Ваше базовое число попадания уменьшается на 5, но повреждения вам делятся пополам (округляя вниз); если вы выиграете этот раунд, цель должна сделать Тест Нокдауна, даже если атака не принесла Усталости.

Блок (Оборона): Повреждения от вашего оппонента уменьшаются вполовину (округляя вниз), но вы не можете нанести повреждение в этом раунде.

Точечная Атака (Атака): Персонаж должен иметь бонус Навыка в Карате +2 или выше, чтобы использовать этот манёвр. Когда целенаправленно наносится удар по определённоё локации, целевое число получает модификатор -3.

Воинственность

Этот Субнавык представляет собой различные военные искусства, приобретённые службы в армии и полиции. Здесь связываются многие стили военных искусств и концентрируются исключительно ударные и немного обманных движений, цель которых - быстро нейтрализовать противника всеми возможными способами.

Выматывание (Атака): Получая 1 Усталость, вы можете добавить 2D6 повреждений.

Толчок (Атака): TN попадания вашего персонажа увеличивается на 2, но в случае успеха ваш оппонент, помимо получения обычного повреждения, ещё и теряет сознание.

Удар По Шее (Атака): Стоит 1 Усталость. Вы можете проводить атаку схватки на расстоянии до 2 м. Если в этом раунде победили вы, цель должна сделать Тест Нокдауна. Вдобавок, если цель не участвовала в схватке с вами в начале этого раунда, она не может нанести вам повреждение, даже если победила в этом раунде боя.

Таэквондо

Этот Субнавык Военного Искусства представляет собой таэквондо и другие формы рукопашной схватки, сконцентрированные на ударе, вроде саватэ и муай-тай. Это наиболее известное искусство силы; практикующие его могут ломать деревянные доски и бруски голыми руками и ногами, не заботясь о их действии на врага.

Блок (Защита): Повреждение от вашего оппонента делится пополам (округляя вниз), но вы не можете нанести повреждение в этом раунде.

Удар Ногой Наотмашь (Атака): Персонаж должен иметь минимальный бонус Навыка +2 в Тэквондо, чтобы использовать этот манёвр. Стоит 2 Усталости. Вы можете добавить 3D6 повреждений и атака имеет значение AP 1.

Удар Ногой в Полёте (Атака): Стоит 1 Усталость. Вы можете провести эту атаку схватки против цели на расстоянии до 2 м. Если вы выигрываете арунд, цель должна сделать Тест Нокдауна. Вдобавок, если цель не была в боевой схватке с вами в начале этого раунда, он не может нанести вам повреждение, даже если он выиграл этот раунд боя.

МЕДТЕХ

Этот Навык представляет собой широкий диапазон медицинских знаний. По существу, этот Навык охватывает все области углубленной медицинской помощи, не относящейся к Хирургии, включая длительную помощь, фармакологию, физиотерапию и т.д. Правила использования этого Навыка можно найти в *Лечении* (с.123).

НАВИГАЦИЯ*

Если просто - Навигация есть Навык определения вашего местоположения. Персонажи с этим Навыком опытно пользуются картами, диаграммами, компасами и другими инструметами, в зависимости от изученных Субнавыков. Успешную Проверка Навыка требуется сделать тогда, когда вы движетесь от точки А до точки В через дикую местность (если здесь есть ровные дороги и вы аккуратно движетесь по карте, этот Навык не нужен). Также если персонаж потерялся, Проверка Навыка можно использовать для нахождения пути к населённым пунктам.

Навигация/Воздух

Это Навык составления и следования заданным курсом через атмосферу планет, будь то СВВП, стандартное воздушное судно, АКИ или DropShip.

Навигация/Космос

Это Навык составления и следования заданным курсом через межпланетное пространство, будь то путешествие на АКИ, DropShip'е или WarShip'е.

Навигация/Суша

Также называемый ориентированием на местности, это Навык составления и следования заданным курсом по суше на поверхности планет, будь то путешествие пешком или на наземном ТС.

Навигация/Скачковый Двигатель

Это Навык составления курса для ТС, которое использует гиперпространственный скачковый двигатель Керни-Фушиды. Это редкий и трудноусваиваемый Навык требуется для длинных вычислений и высокоточных звёздных карт. Этот Навык используется только для составления точек гиперпространственных прыжков; используйте Субнавык Навигация/Космос для имеющих скачковые двигатели кораблей, использующих для перемещения в космосе от точки к точке обычные двигатели.

Навигация/Морская

Этот Навык составления и следования заданным курсом через водные пространства планет, будь то путешествие на морском судне или на подводной лодке.

ПЕРЕГОВОРЫ

Персонаж с Навыком Переговоры подготовлен для использования тонкого искусства беседы и соответствующих действий. Проверка Навыка Переговоры влияет на все переговоры, в которых принимает участие персонаж с данным Навыком. Успешный бросок приведёт к уступке со стороны собеседника, а проваленный бросок будет означать обострение в беседе или же безвыходное положение. Переговоры также полезны для интерпретации скрытных сообщений. Успешная Проверка Действия означает, что гейм-мастер может отделить зёрна от плевел, в других же случаях это может означать уклончивые ответы собеседника.

Этот Навык также полезен при торговле. Сделайте Проверку Навыка Противоположных Переговоров против целевого торговца. Успешный бросок позволит персонажу понизить цену торговца. За каждое очко превышения MoS над MoS целевого торговца покупатель получает скидку в 5% (минимум до 25% от запрашиваемой цены). Если MoS персонажа равен MoS торговца, то последний стоит на своей цене, но может в порядке исключения сделать мелкую скидку. Если персонаж провалил бросок, торговец неколебимо стоит на своей цене. Персонаж может или покупать вещь по данной цене, или уходить с пустыми руками. Очень плохой провал броска или перевёртыш может в итоге привести к тому, что торговец получит инсульт и ни поднятие цены, ни отказ от покупки уже не поможет!

ВОСПРИЯТИЕ

Если просто - этот Навык замечания вещей вокруг; используя свои чувства для понимания окружающего вас мира и интерпретации полученной информации быстро и аккуратно. Все персонажи имеют некоторый уровень Навыка Восприятие, но только подготовленные и наблюдательные имеют высокий бонус этого Навыка. Успешная Проверка Восприятия раскроет детали, которые при других условиях не так бросаются в глаза. Навык Восприятие часто используется для заданий вроде проведения поиска и подслушивания.

Этот Навык полезен при различных обстоятельствах. Гейм-мастер может использовать Проверки Восприятия для определения того, кто может оказаться врагом или для его выискивания, если МехВоин хочет подметить, кто мог бы залезть в кабину его Меха. Персонажи, пытающиеся использовать Скрытность, определяются Навыком Восприятия оппонента в Тесте Противодействия.

Проверки Восприятия дают гейм-мастеру хорошую возможность припомнить историю продвижения и рассказать игрокам, как много их персонажи увидели и где это они видели. Будьте осторожны - не злоупотребляйте Проверками Восприятия, или же они уведут вас в такие дебри, что сюжет игры расплывётся. Как и во всех остальных случаях, обращайтесь к механикк игры только когда события необычны.

ПИЛОТИРОВАНИЕ*

Субнавыки Пилотирования охватывают операции с различными ТС 31-го столетия, от простого наземного автомобиля до могучего БэтлМеха. Проверки Действия Пилотирование требуются тогда, когда персонаж пытается совершить сложный или опасный манёвр. Провал говорит о том, что персонаж потерял управление ТС и произошло крушение (или падение, если это БэтлМех).

Навык Пилотирование также может быть использован для быстрого разбора преследования ТС. Пилот каждого ТС проводит Тест Пилотирования Противодействия. Если ТС имеют одинаковые максимальные скорости (одно ТС сбоку другого или бегущего Меха), применяются только обычные модификаторы. Если одно из ТС быстрее другого, пилот отстающего ТС должен добавить модификатор, равный разнице в скорости в км/ч, поделённой на 10 (округляя вниз), к своему целевому числу. Например, наземный автомобиль со скоростью 86 км/ч преследуется лёгким БэтлМехом со скоростью бега 119 км/ч. автомобиль медленее, так что TN для его Броска Пилотирования увеличивается на +3 ([119-86]/10=3.3).

Если Предел Успеха (MoS) преследующего ТС выше, убегающее ТС поймано. Если же выше Предел Успеха (MoS) убегающего ТС, оно благополучно уходит от преследования. Если никакой из пилотов не сделал успешного Броска Пилотирования, оба ТС должны сделать броски снова, но ТС, которое быстрее, получает к своему TN Модификатор -1.

Субнавыки Пилотирования

Субнавыки приводятся в таблице Piloting Subskills, где они сгруппированы по типам управления подобными ТС, достаточные для подготовленного персонажа, имеющего также достаточные способности в управлении другими ТС. Когда персонаж пилотирует соответствующее ТС, Навыка для которого он не имеет, используйте правила *Использования Отсутствующего Навыка* для стандартных Навыков вместо сложных Навыков, и примените бонус Навыка персонажа к соответствующему Навыку вместо вместо модификаторов использования отсутствующих Атрибутов.

ПИСТОЛЕТЫ

Этот оружейный Навык используется при проведении атак с любым типом пистолета и пистолетоподобного оружия, включая револьверы, лазерные пистолеты и соник-станнеры. Автоматы, импульсные лазерные пистолеты и другие малые оружия разрывного типа используются своими собственными Навыками (*Автоматы*, с.106).

ТАБЛИЦА PILOTING SUBSKILLS

Аэродинамическая (Аэро): АКИ, DropShip'ы и космические аппараты с аэродинамической конфигурацией
Воздушная: Традиционные аппараты с жёстким крылом, реактивные самолёты или с управляемой опорой

СВВП: Традиционные аппараты с роторной тягой

Мехи: Двуногие "гуманоидные" Мехи
Квад: Четырёхногие "квад" Мехи

Бронекостюм: Все типы бронекостюмов

Ховер: Ховертранспорт
Морской: Морские судна, включая с подводными крыльями
Подводные: Погружающиеся морские судна

Скачковый: Очень большие космические корабли со скачковыми двигателями, включая JumpShip'ы и WarShip'ы
Сфероидный: DropShip'ы и космические аппараты со сфероидной конфигурацией

Гусеничный: Гусеничный наземный транспорт
Колёсный: Колёсный наземный транспорт

ПРОТОКОЛ*

Персонаж с Навыком Протокол имеет социальные Навыки взаимодействия с другими персонажами как в профессиональной, так и в учтивой манере, и разбираются в правилах этикета и общественных ритуалах, определяемых описанными Субнавыками Протокола. Протокол жизненно необходим для дипломатов и знати, но также полезен и для других персонажей, желающих иметь контакты в высших слоях общества.

ОБМАННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Персонаж с этим Навыком может спрятать малое оружие (по усмотрению гейм-мастера) и воспользоваться им до того, как на это отрегаирует другой человек.

Персонаж должен сделать Проверку Навыка Обманное Движение для определения того, смог ли он сделать выстрел или отбросить его до того, как на это бы отреагировал враг. В случае успеха персонаж может сделать выстрел из этого оружия до того, как начнётся первый ход боя.

Если два персонажа пытаются провести друг против друга Обманное Движение, делается Тест Противодействия. Персонаж с ниабольшим Пределом Успеха (MoS) уклоняется от атаки первым.

Учтите, что Обманное Движение может быть использовано только в начале боевого столкновения и является неожиданным движением. Гейм-мастер должен определить модификаторы в соответствии с настороженностью противника, знаниями опытного персонажа о скрытом оружии и вытащил ли уже противник оружие, прицеливаясь в персонаж.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА

Навык Верхоаая Езда позволяет персонажу прекрасно разбираться во всех формах естественного перемещения на местности, от верховой езды до поездок на более экзотических животных. Этот Навык также освещает способность от управления экипажами до вагонов, котоорые тянут животные.

Персонажи делают Проверки Действия Верховая Езда всякий раз, когда они предпринимают попытку сложного или опасного манёвра по ходу верховой езды на животных или действий с экипажем или вагоном. Гейм-мастер устанавливает модификаторы броска, основываясь на типе проводимого манёвра, темперамента персонажа и знакомства персонажа с животным. По усмотрению гейм-мастера, проваленный бросок может означать, что или животное продолжает просто двигаться дальше, или же топчет седока.

Погоня с использованием верховых животных может быыть разобрана как и в случае с преследованием на ТС (см. *Пилотирование*, с.104), используя Навык Верховая Езда вместо Навыка Пилотирование.

ВИНТОВКИ

Этот оружейный Навык используется при проведении атак со всеми видами винтовок и винтовкообразного оружия, включая штурмовые винтовки, снайперские винтовки и лазерные винтовки.

БЕГ

Навык Ьег позволяет персонажу бежать быстрее и дальше, чем персонажу без этого Навыка (см. *Движение*, с.110).

Преследование бегом можно разобрать как и в случае преследования ТС (см. *Пилотирование*, с.104), используя Навык Бег вместо Навыка Пилотирование.

ПОПРОШАЙНИЧЕСТВО

Персонаж с этим Навыком ловок в выпрашивании материалов, которые обычным путём получить очень трудно. Этот Навык позволяет персонажу иметь связи, позволяющие ему помочь найти то, что ему требуется, воспользоваться чужими связями и наладить новые там, где он появился. Нахождение требуемого товара или услуги часто требуется для замены на нужный материал и становится видом цепной реакции его связей.

Нахождение требуемого товара требует Проверки Навыка. Примените модификаторы, основанные на значении и редкости требуемого товара, времени выполнения этой работы мусорщиком и степени обширности связей в этой местности.

В конечном счёте, мусорщик найдёт то, что требуется, если гейм-мастер не решит иначе. Провал Проверки Действия означает, что товар не доступен в этой местности, но не ограничивает в поиске вне планеты или связей с чёрным рынком.

Учтите, что Навык Попрошайничество не поможет персонажу при приобретении товара по сходной цене. Найдя разыскиваемый товар, персонаж должен использовать Навык Переговоры для торга.

СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Этот Навык позволяет персонажу прекрасно разбираться в мерах безопасности, вроде замков, системах оповещения, удалённых камерах, сенсорах движения и т.д. Персонаж должен сделать Проверки Навыка Системы Безопасности, когда пытается избежать таких систем безопасности.

Когда персонаж устанавливает в данном месте новую систему безопасности, добавляется его бонус этого Навыка к любым целевым числам взломщика, преодолевающего данную систему.

При попытках взломать замки с Проверкой Действия этого Навыка, гейм-мастер должен, во-первых, определить уровень сложности для каждого из замков. СЛожность замка используется для модификации целевого числа любого персонажа, пытающегося взломать замок. Простые или древние замки взломать будет легко (-2), а вот улучшенные замки будут иметь положительную степень сложности.

Взлом некоторых улучшенных замков, более известные как электронные кодовые замки, могут потребовать специального борудования. Такое оборудование можно найти в комплектах обхода электронных систем безопасности (*Оборудование*, с.129), или же его можно получить, используя Навыки Попрошайничество или Мудрость Улиц. Попытка открыть сложный электронный замок без какого-либо оборудования бесполезны вообще; персонаж может в таком случае лишь взорвать дверь.

ОБОЛЬСТИТЕЛЬНОСТЬ

Персонаж с этим Навыком может очень эффективно пользоваться своим остроумием, хитростью, взглядами и чисто личным магнетизмом, чтобы обаять другого персонажа. Учтите, что этот Навык может быть использован на личностей любого пола, т.к. не подразумевает похотливых помыслов. Этот Навык касается осторожного применения комплиментов и поощрения эгоизма, что может несколько расслабить охрану и принести доверие.

Персонаж делает Проверки Действия этого Навыка для определения того, насколько были успешными его попытки произвести впечатление на цель. Гейм-мастер модифицирует целевое число, основываясь на чувствах цели к персонажу и на общем подходе, который должен установиться в ходе ролевой игры. TN может также быть модифицировано на основе информации персонажа об искомой цели или на основе действий, выполняемых персонажем по отношению к цели.

Помимо требуемой информации, Обольстительность в обычных случаях также можно использовать для увеличения доверия, покровительства или аккуратной обработки людей. Также предоставляет полезную основу для использования других Навыков, относящихся к SOC, вроде Быстрого Разговора или Переговоров. Использование таких Навыков к предварительно обольщённой цели получает модификатор от -1 до -3, в зависимости от эффекта, произведённого обольщением.

СЕНСОРНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Этот Навык охватывает операции со всеми типами сенсорных систем, особенно с теми из них, которые находятся на ТС и БэтлМехах, и используются для определения, идентификации и атаки вражеских юнитов.

Сенсорные Операции могут также использоваться для операций с удалёнными сенсорами вроде камер, датчиков движения и другого оборудования для наблюдения, не относящегося к Навыку Системы Безопасности.

ДРОБОВИКИ

Этот оружейный Навык используется при проведении атак со всеми видами дробовиков и им подобного оружия, включая игольчатую винтовку.

ЖЕЗЛЫ

Навык Жезлы охватывает использование всех видов двуручного оружия для схватки, вроде жезлы-штандарта и любого другого оружия, используемого для военных церемоний. Короткие одноручные жезлы и палки должны использовать Навык Ножи (с.97).

СКРЫТНОСТЬ

Навык Скрытность позволяет персонажу двигаться неслышно по всем типам поверхности. Когда этот Навык используется при попытке миновать стражу или других активных наблюдателей, надо сделать Тест Противодействия, чтобы определить, насколько успешно персонаж воспользовался Навыком Скрытность против Навыка Восприятие противника.

Скрытность также используется для камуфляжа объектов и обрудования. Гейм-мастер должен установить модификаторы сложности в зависимости от размера и вида скрываемого объекта и материалов, используемых персонажем для его камуфляжа. Камуфляж требует несколько минут и может использоваться только для неподвижного оборудования. Учтите, что камуфляж обычно служин как вид специфического восприятия. Например, APC, закамуфлированные от аэрокосмического распознавания их, будут наверняка замечены любым пехотинцем в этой местности.

СТРАТЕГИЯ

Персонаж с этим Навыком знаком с формулировкой боевых задач в крупном масштабе. Стратегия подобна Навыку Тактика (с.107), за исключением того, что является более обширной по своим понятиям: континентальные штурмовые операции, войны, осуществляемые во многих мирах или системах одновременно и т.п.

Когда планируется что-то стратегическое или пытаются найти слабину в стратегии противника, персонаж должен сделать Тест Противодействия Стратегии против персонажа, сформулировавшего план. Успех или провал повлияет на местоположение отрядов и источников их снабжения, что в целом повлияет на исход кампании. Этот Навык также включает в себя знакомство с различными формами стратегии, типичной для разных родов войск Внутренней Сферы и Кланов, что приносит ценное понимание планов атакующего противника.

Учтите, что этот Навык не заменяет персонажу планирования. Если гейм-мастер решит, что он хочет провести военную кампанию, персонаж может использовать этот Навык для помощи в формулировании своей стратегии, но он должен нести ответственность за принятие и исполнение настоящего военного плана.

МУДРОСТЬ УЛИЦ*

Этот Навык знакомит персонажа с традициями нижних слоёв общества, позволяет работать с представителями криминальных и преступных субкультур. Персонаж с таким Навыком может смешаться с "низами" города (или "низами" планеты, вроде Dustball и Port Krin).

Успешная Проверка Мудрости Улиц может позволить персонажу корректно интерпретировать скрытые сообщения или другие скрытые смыслы в разговоре с представителями криминала и преступности, знать криминальную иерархию и эффективно действовать на уровне уличных разговоров с попрошайками, торговцами наркотой и проститутками.

Мудрость Улиц - региональный Навык, и потому персонаж должен выбрать специфическую местность Субнавыка для этого знания, типа Мудрость Улиц//Синдикат Драконов.

АВТОМАТЫ

Этот оружейный Навык используется при проведении атак с использованием всех видов разрывного оружия, которым можно стрелять с одной руки, включая импульсные лазерные пистолеты.

ОРУЖИЕ ПОДДЕРЖКИ

Этот Навык позволяет проводить экспертизу оружия поддержки, вроде ракетных установок, пулемётов и гранатомётов. Используйте этот Навык также и для идентификации типов оружия поддержки противника по звуку и визуальным эффектам.

ХИРУРГИЯ

Являясь углубленным видом медицинских Навыков (среди них Первая Помощь и МедТех), Хирургия используется при проведении операций для излечения от серьёзных повреждений персонажа, также для вставки протезов или бионических замен. См. *Излечение* (с.123), чтобы найти полные правила по использованию этого Навыка.

ВЫЖИВАЕМОСТЬ

Этот Навык позволяет персонажу, будучи незащищённым, выжить во враждебных окружающих условиях, которые при других обстоятельствах приводят к летальному исходу.

Персонажи, попавшие во враждебные окружающие условия на длительный срок, должны еженедельно делать Проверки этого Навыка напредмет здоровья. Модификаторы должны основываться на серьёзности среды нахождения, доступность оборудования жизнеобеспечения и времени, которое провёл персонаж в таких условиях (после каждой успешной недели добавляется модификатор +1 для следующей). Провал броска означает, что персонаж получает "постоянную" Усталость, равную Пределу Провала (MoF). Эта "постоянная" Усталость схлынет только тогда, когда персонаж покидает враждебную среду и попадает в более благополучную, если была сделана следующая еженедельная Проверка Навыка. Каждая успешная еженедельная проверка уменьшает эту "постоянную" Усталость на 1.

ПЛАВАНИЕ

Персонаж с этим Навыком знаком с основами плавания. Бонус Навыка показывает уверенность и опытность. Например, Бонус Навыка +0 говорит о знании основных стилей плавания, а Бонус Навыка +3 или выше говорит о способностях, позволяющих персонажу осуществить "водное бегство" или делать опасные прыжки в ходе операций. Персонажи, пытающиеся осуществить сложные или опасные манёвры в воде, должны делать Проверки Навыка Плавание.

ТАКТИКА*

Персонаж с этим Навыком образован в искусстве войны. В отличие от Навыка Стратегия, имеющей дело с войной и логистикой в больших масштабах, этот Навык имеет дело с отдельными солдатами и машинами, от мелких подразделений до роты или любых других такого размера.

Персонажи с Навыком Тактика могут добавить свой бонус Навыка к своему общему количеству очков Инициативы, если боевая ситуация потребует соответствующего знания Тактики. Например, персонаж лишь с Тактикой/Мех не получает бонус к Инициативе при выходе его Меха из боя.

Субнавыки Тактики

Субнавыки Тактики основываются на различных театрах военных действий 31-го столетия, что отражено ниже:

Воздух: Бой в атмосфере планеты на АКИ или на традиционных истребителях, DropShip'ах и СВВП, используемых вместе с воздушными силами.

Мех: Любой бой, касающийся БэтлМеха в любых окружающих условиях.

Пехота: Бой, касающийся традиционной пехоты и/или бронепехотинцев.

Космос: Бой в космосе, включая АКИ, DropShip'ы, JumpShip'ы и WarShip'ы.

Суша: Бой на сухопутном транспорте, включая танк, ховертранспорт и колёсный транспорт, как и СВВП, используемые вместе с сухопытными силами.

Морской: Бой с использованием надводного и подводного транспорта, включая традиционные морские суда, с подводным крылом и подводные лодки.

ТЕХНИКА*

Субнавыки Техники охватывают замену, обслуживание и сбор всех типов механических и технологических устройств, включая боевые ТС и оружие.

Техника имеет широкий диапазон Субнавыков, в зависимости от типов деталей, из которых они состоят и их замены. Каждая область Навыка охватывает отдельную группу компонентов, т.к. полностью оснащённый БэтлМех требует множества навыков, связанных с его обслуживанием и ремонтом. Обычно начинающие техники имеет лишь несколько из этих Навыков и известны как астехи, т.е. Ассистенты ТЕХов. Астехи находятся под присмотром одного из тех редких техников, которые знают все или почти все эти Навыки.

Субнавыки Техники

Эти Субнавыки не ограничиваются транспортными средствами; Навык Техника/Баллистика охватывает замену метательного личного оружия, как и автопушки БэтлМеха.

Аэронавтика: Лётные системы с жёстким крылом - истребители и аэродинамические DropShip'ы и космические аппараты.

Баллистика: Включает в себя пулемёты, пушки Гаусса, автопушки и крупнокалиберные артиллерийские оружейные системы.

Связь (Средства Связи): Сенсоры и обрудование связи, включая ECM и Probe системы.

Электроника: Включает в себя системы наведения, компьютеры и системы управления большинства современных компонент.

Сплавы: Сплав-двигатели, включая экстра-лёгкие (XL), для наземных ТС и АКИ.

ICE: Двигатели внутреннего сгорания (ДВС) для наземных ТС.

Межпланетарные: Большие рактивные двигатели DropShip'ов и WarShip'ов, включая сплав-двигатели, рассчитанные на такую же энергию.

Прыжковые Двигатели: Системы с прыжковыми двигателями, включая двигатели истребителей и прыжковые движки БэтлМехов.

Скачковый Двигатель: Системы со скачковым двигателем Керни-Фушиды, включая сплав-литиевые батареи.

Лазеры: Системы лазерного оружия, включая пульс-лазеры и оружейные системы PPC.

Механика: Включает в себя внутреннюю структуру, броню и двигательные системы наземных ТС.

Ракеты: Включает в себя все типы ракет и системы ракетного артиллерийского оружия.

Миомеры: Мускулатура БэтлМеха и бронекостюма, включая актуаторы.

Ротор: Системы роторных двигателей - как в СВВП.

Обслуживание: Охладители и системы жизнеобеспечения для всех типов ТС.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Этот Навык позволяет разбираться во всех типах метательного оружия, включая ножи, дротики, томагавки и даже гранаты.

СЛЕДОПЫТ

Этот Навык позволяет персонажу следовать по следам, оставленным другим персонажем или животным. Гейм-мастера могут модифицировать все целевые числа Следопыта, основываясь на окружающих условиях и на субъекте следования. Если у этого субъекта тоже имеется Навык Следопыт и он пытается запутать свой след, определите успех с помощью Теста Противодействия Навыков.

Этот Навык можно также использовать для следования за персонажем или "прикрытия" персонажа. Бросок Навыка должен делаться для каждого существенного места запутывания или другой подобной точки, где следопыт может потерять след, например, когда преследуемый персонаж смешался в толпе народа. Успешные броски позволяют персонажу в темпе следовать за субъектом. Высокий Предел Успеха (MoS) перемещает персонажа ближе к субъекту. Проваленные броски могут означать, что субъект заметил за собой слежку, персонаж временно потерял след субъекта или же персонаж навсегда потерял след субъекта.

ПОДГОТОВЛЕННОСТЬ

Этот Навык позволяет персонажу изучить Навыки, которыми обладают другие персонажи. Он может сделать улучшение Навыков легче для тех персонажей, которые готовятся к этому, - если инструктор сделает успешную Проверку Навыка. См. *Использование Навыка и Подготовленности* (с.211), чтобы найти полные правила по использованию этого Навыка.

КНУТЫ

Этот боевой Навык охватывает использование всех кнутоподобных и ярко выраженного оружия для схватки, включая цепи и цепы.

ОПЕРАЦИИ ПРИ 0-ГРАВИТАЦИИ

Этот Навык делает персонажа опытным по части действий при 0-гравитации (более правильно будет - при микрогравитации), чаще всего встречается на борту космического аппарата. Персонажи с этим Навыком не могут дизориентироваться в пространстве или получить космическую болезнь и могут делать все Проверки Действия в таких условиях без обычного модификатора +4 (см. *Нулевая Гравитация* на с.120 для получения большей информации об условиях 0-гравитации).

БОЙ

В разрываемой войной вселенной *BattleTech* бой - неотвратимая реалия жизни. Рано или поздно, какие бы попытки избежать этого не предпринимали персонажи *MecWarrior*, они неизбежно попадут в ситуацию, где слова не будут иметь никакого значения; здесь будет говорить только оружие, и ставки больше не принимаются.

Как только в жизнь персонажей вмешается бой, только успех или провал миссии будет что-то для них значить, лишь только успех позволит выйти из боя живым; дополнительные правила, могущие помочь игрокам и гейм-мастеру, определяют, что случится в напряжённых и быстро-меняющихся ситуациях.

Следующие правила, расширяющиеглаву *Игровые Концепции* (с.13), предоставляют облегчённую, но очень приближенную к реальности игровую систему, которая может применяться в большинстве ситуаций, возникающих в ходе игры. Гейм-мастер должен шире (или уже) использовать эти правила, чтобы быть готовым к непредвиденным обстоятельствам или заставить эти правила лучше соответствовать своей кампании (однако удостоверьтесь, что игроки знают об изменениях, сделанных к уже опубликованным правилам до того, как начнёте игру с ними).

Краткое Замечание Относительно Реализма

Нужно учесть, что система боя в *MW3* - подобно братской системе *BattleTech* - не предназначена для полного соответствия реальности. Она создана для быстрого и лёгкого разбора боевых ситуаций, а результаты атак немногим более реалистичны, хотя и не совсем "слово в слово". Сверх того, основная цель разработки боевой системы *MW3* - забава, которая не затягивается, и через несколько секунд она делается гибче, хотя тут имеют дело с широким диапазоном оружия и брони, доступного персонажам *MW3*. Если результаты специфического ранения от специфического оружия против специфической брони на специфической дистанции просто невозможны по результатам баллистических данных, разработчики надеются, что вы простите им их неаккуратность, больше увлекаясь играбельностью.

БОЕВОЙ ХОД

В целях некоторой организованности, боевое действие разбито на серию ходов, каждый из которых представляет собой приблизительно 5 сек реального времени.

В каждом ходу каждый из персонажей получает возможность действовать - это т.н. фаза. В ходе каждой своей фазы персонаж может делать строго определённое число действий, в зависимости от их сложности.

ДЕЙСТВИЯ

Персонаж может сделать не так уж и много в 5 секунд. Чтобы это отразить, персонаж ограничен или одним Сложным Действием, или двумя Простыми Действиями в этой фазе. Вдобавок, персонаж может исполнить любое число Непредвиденных Действий в этой фазе (в пределах возможностей).

Специфические примеры каждого типа действия представлены ниже. Эти руководства должны использоваться до тех пор, пока в правилах не сказано иначе. Например, зарядка оружия считается Простым Действием. А некоторые типы оружия требуют для перезарядки Сложное Действие, но это также включено в описание такого оружия.

Персонаж в тот же ход никогда не может сделать более одного действия движения (ходьба, бег, уклонение, высвобождение или короткая перебежка).

Непредвиденные Действия

Непредвиденные Действия требуют небольшого или не очень внимания или физического перемещения. И хотя правила позволяют делать любое число Непредвиденныех Действий, гейм-мастер может ограничить персонажей, допустим, пятью такими действиями за ход, чтобы игра не затянулась.

Фаза Задержки
Бросок Объекта
Бросок Лёжа
Удар По Противнику (в Схватке)
Жест
Наблюдение
Речь (одно слово)
Ходовое Движение

Простые Действия

Касающющиеся несколько большего, чем Непредвиденные Действия, Простые Действия выполняются рефлекторно, или с малым вниманием или перемещением. Огромное количество действий персонажей подпадает под понятие "Простые Действия".

Осторожный Выбор Цели
Управление Командой
Зарядка Оружия
Детальное Наблюдение
Подобрать/Положить Объект
Атака На Дистанции
Подготовка/Вытаскивание Оборудования
Приход В Себя После Оглушения
Беговое Движение
Речь (короткая фраза)
Убрать/Спрятать В Ножны Оборудование
Использовать Простой Объект

Сложные Действия

Сложные Действия требуют от персонажа большого внимания, и в этом ходу выполняются только они (кроме Непредвиденных Действий, конечно).

Высвобождение (из Схватки)
Уклонное Движение
Атака В Схватке
Подавительный Огонь
Уход Усталости
Речь (беседа)
Наведение Непрямого Огня
Перебежечное Движение
Использование Сложного Объекта
Использование Навыка

ИНИЦИАТИВА

В течение хода фазы выполняются персонажем в обычном порядке. Процесс определения порядка выполнения фаз называется *Инициативой*.

В начале каждого хода каждый персонаж бросает 2D10 и добавляет свой Атрибут RFL к результату броска. Итоговая сумма есть Инициатива. Учтите, что это бесконечный бросок, как в случае Проверки Действия, так что любые кубики перебрасывается и добавляются к итоговой сумме Инициативы.

Персонажи осуществляют свои фазы в порядке Инициативы, начиная с персонажа с наибольшим значением Инициативы. В случае связных действий персонаж с наивысшим Атрибутом RFL действует первым. В дальнейшем связные действия они разбираются дополнительным броском кубика для каждого члена этой связи.

Модификаторы Инициативы

Следующие Навыки, Черты и эффекты модифицируют бросок Инициативы персонажа или подсчитывают его так, как показано.

Усталость: Персонаж, страдающий от Усталости (см. *Усталость*, с.115), вычитает число очков Усталости из результата Инициативы.

Чувство Боя: Персонаж с Чертой Чувство Боя при броске Инициативы бросает 3D10 и выбирает два кубика с наибольшим результатом.

Боязнь Боя: Персонаж с Чертой Боязнь Боя при броске Инициативы бросает 3D10 и выбирает два кубика с наименьшим результатом.

Тактика: Персонажи с Навыком Тактика могут добавить свой бонус Навыка к очкам Инициативы, если боевая ситуация соответствует их знанию Тактики. Например, персонаж только с Тактикой/БэтлМех не добавляет бонус к Инициативе при выведении Меха из боя.

Лидерство: Если один из персонажей с Навыком Лидерство рассматривается как лидер команды персонажей, он обладает подходами к любому из них (вроде микросвязи), и он может предоставить Бонус Инициативы любому члену своей команды, если проводит Простое Действие в этом ходу - управление командой. Однако цифра добавки не может превышать его бонус Навыка в Лидерстве. Например, лидер с Лидерством +1 и Тактикой +3 позволит добавить только +1 к итоговой сумме Инициативы его подчинённых, хотя его личная Инициатива получит полные +3. Кроме того, Бонусы Навыка Тактика двух или более персонажей не суммарны, так что ведомый персонаж применит только высокий бонус своего лидера или же свои собственные Бонусы Навыка Тактика.

Задержка

Персонаж не нужно брать эту фазу, когда у него есть такая возможность, но на самом деле задержка его фазы будет в этом ходу позднее. Персонаж должен сказать гейм-мастеру, на каком условии он будет это делать, вроде: "Я жду, пока пока я не увижу цель, появляющуюся из-за угла, и тогда-то я и буду стрелять". Условия могут быть как неопределёнными, так и специфическими - по желанию игрока, хотя некоторые условия и реакция должны быть объявлены. Неприлемо сказать просто так: "Мой персонаж будет ждать до последнего и потом что-нибудь сделает".

Персонаж может выбрать задержку как часть своей фазы после выполнения части этой же фазы. Например, персонаж может использовать Простое Действие для перебега на новую позицию и потом объявить, что он будет использовать своё второе Простое Действие для проведения атаки против цели при удобном случае.

Если заявленное условие не происходит вообще в этом ходу, фаза задержки персонажа переходит на следующий ход. Он не делает бросок Инициативы, а а продолжает задержку из предыдущего хода. Фаза может удерживаться неопределённо долго. В конце каждого хода персонаж с задержкой может также выбрать остановку задержки и делает бросок Инициативы в следующем ходу как обычно.

Когда персонаж с задержкой берёт свою фазу (или часть своей фазы, в которой была задержка), все его Проверки Действия для этой фазы получают модификатор +2 к TN, т.к. персонаж должен отреагировать с использованием "внезапной поспешности".

Учтите, что невозможно для единственного персонажа взять более одной фазы за один ход.

Чувство Боя: Персонажи с Чертой Чувство Боя уменьшает модификатор задержки до +1.

Боязнь Боя: Персонажи с Чертой Боязнь Боя увеличивают модификатор задержки до +3.

Масштабные Бои

В масштабные бои вовлекается множество персонажей, что может привести к неправляемости генерации и запоминания Инициативы для каждого из вовлечённых персонажей. В этих ситуациях гейм-мастер может принять во внимание одну из следующих опций для ускорения и упрощения игры.

Простейший путь - для всех НИПов с каждой стороны иметь единственную Инициативу. Для большинства обычных случаев это будет означать, что все такие персонажи-противники имеют единственную Инициативу, в то время как каждый игровой персонаж генерирует свою собственную Инициативу. Если с дружественной стороны имеются любые НИПы - они также получат единственную Инициативу.

Другая возможность - для каждой команды бросить единственную Инициативу. Учтите, что такое может оказаться и неприемлемым для всех персонажей для одной из сторон и для всех персонажей с другой стороны; в случае масштабного боя обе стороны лучше поделить на тактические подразделения вроде отделений. В этом случае каждое отделение будет генерировать свою собственную Инициативу.

В любомслучае, применяются бонусы лидеров, имеющих Навыки Лидерство и Тактика; при генерации "массовой" Инициативы никаких других бонусов к Инициативе не применяется. Добавьте только наименьший RFL среди всех членов каждой из сторон (или команд) к Инициативе.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение в *MW3* для простоты носит несколько абстрактный характер; для большинства боевых ситуаций никаких карт или правил не нужно. Дистанция между персонажами, определяемая гейм-мастером, нужна для атаки и перемещения. Если тактическая ситуация достаточно сложна, можно на бумаге набросать карту местности и там же отметить карандашом позиции каждого из персонажей, а потом изменять их в соответствии с изменением боевой ситуации.

Скорость перемещения персонажа основана на его Атрибутах и Навыка Бег и зависит от того, идёт ли он, бежит или же движется короткими перебежками, что показано в таблице Movement. Перемещение также осложняется тем, одел ли персонаж тяжёлую броню или несёт множество механизмов (см. *Осложнение*, с.133).

ТАБЛИЦА MOVEMENT	
Режим Перемещения	**Максимум Метров Перемещения**
Ходьба	RFL+STR
Бег/Уклонение/Высвобождение	RFL+STR+Бонус Навыка Бег+10
Перебежка	(Метры бега)*2

Учтите, что персонаж не может выполнить более одного действия перемещения в одном и том же хожу.

Карты: Если персонажи хотят получить более точную систему определения перемещения и дистанций, они могут использовать сетку с квадратами или гексами и использовать металлические миниатюры или бумажные метки, представляющие собой каждый персонаж. Подходящий используемый масштаб - 5 м за гекс или квадрат. Разделите диапазоны оружия и движения на 5 (округляя вверх до 0.5), чтобы найти соответствующее количество гексов или квадратов на карте.

Миниатюры: Если в игре используются миниатюры и внесеточные пейзажи местности, скорость перемещения и диапазоны оружия можно перевести в дюймы и сантиметры. Для перевода игровых метров для обычных 25-28 мм фигур умножьте нормы перемещения и диапазоны оружия на 0.7 (округляя вверх до 0.5), чтобы найти эквивалент в сантиметрах. Учтите, что эти переводы производятся в соответствии с масштабом миниатюр, но диапазоны оружия возможно окажутся длиннее, требуя большей игровой поверхности. Если же доступна лишь небольшая игровая местность, используйте меньший масштаб: считайте игровые метры сантиметрами или умножьте метры на 0.35, чтобы работать с дюймами.

ХОДЬБА

Ходьба - это Непредвиденное Действие. Ходьба персонажа приносит лишь слабый модификатор к атаке (+1 TN), а перемещение достаточно медленное. Важно помнить, что даже если ходьба и Непредвиденное Действие, только одно перемещение можно делать в данном ходу.

БЕГ

Бег - Простое Действие и позволяет персонажу двигаться дальше, чем ходьба, но персонаж получает Модификатор +3 к TN к своим действиям во время бега. Как быстро движущаяся цель, в бегущий персонаж сложнее попасть при атаке.

Высвобождение: Персонаж, успешно высвободившийся из схватки (с.113), может двигаться на расстояние беговой дистанции.

ПЕРЕБЕЖКА

Перебежка - Сложное Действие, требующее от персонажа концентрации его внимания на скорости, движущегося как можно быстрее. Персонаж, перемещающийся короткими перебежками, может укрываться на земле, но не может постоянно перебегать долгое время. Каждое действие перебежки приносит 1 Усталость этому спринтеру (см. *Усталость*, с.115). Также персонаж может сохранять спринтерскую скорость столько последовательных ходов, сколько составляет его бонус Бега; если персонаж не имеет бонуса Навыка, он может сделать перебежку в единственном ходу. Как быстро движущаяся цель, в персонаж, перемещающийся перебежками, сложнее попасть при атаке.

УКЛОНЕНИЕ

Уклонение - Сложное Действие, позволяющее персонажу двигаться со скоростью бега и сделать попадание в него очень сложным, т.к. он проводит некие уклончивые движения, что приносит модификатор целевого числа, равный его Бонусу его Навыка Акробатика +1.

БОЙ НА ДИСТАНЦИИ

Правила боя на дистанции используются для разбора любых атак, сделанных на дистанции, включая атаки с ручным и метательным оружием. Атаки боя на дистанции проводится как Проверка Навыка соответствующего используемого оружия.

ЛИНИЯ ВЗГЛЯДА

Чтобы начать атаку против цели, атакующий должен видеть цель (исключение: *Непрямой Огонь*, с.119). это т.н. линия взгляда, или коротко LOS. Гейм-мастер определяет LOS, основываясь на условиях поля боя и действий каждого из персонажей.

Если вы используете карты или миниатюры для отображения позиций персонажей, LOS можно определить, измерив наикратчайшее расстояние между атакующим и целью. Если при этом вмешивается любое препятствие, которое выше чем обоих персонажей - и атакующего, и цели - LOS блокирована.

Укрытие

Не все препятствия полностью блокируют LOS. Иногда атакующему может быть видна только часть цели. В таком случае атаку провести можно, но нужно применить модификаторы к TN за укрытие. Если используются правила *Локации Попадания*, процесс разбора укрытия несколько отличается (с.121).

БАЗОВОЕ ЦЕЛЕВОЕ ЧИСЛО

Базовое TN для атак на дистанции основывается на INT и/или RFL цели, в зависимости от того, насколько быстро перемещается цель в текущем ходу (или перемещалась в предыдущем ходу, если цель ещё не вошла в эту фазу в данном ходу).

Базовое TN попадания персонажа, двигающегося бегом, перебежками, или уклоняющегося (или персонаж успешно вышел из схватки), равно его INT+RFL.

Базовое TN попадания персонажа, который стоит или движется путём ходьбы, равно его INT или RFL, смотря что из них больше.

Базовое TN попадания персонажа, который был удивлён (с.119), равно его INT или RFL, смотря что из них меньше.

Базовое TN попадания в неживой объект или полностью неподвижный другой персонаж (вроде находящегося без сознания или который стеснён и двигаться не может), равно 1.

ТАБЛИЦА RANGED COMBAT MODIFIERS

Цель перемещается	*Базовое TN*
Бегом, перебежками или уклоняется	INT+RFL цели
Идёт или не движется	Наибольший INT или RFL цели
Неожиданная	Наименьший INT или RFL цели
Неживая или полностью неподвижна	1

Модификаторы Условий	**Модификаторы TN**
Дистанция	
Вплотную	-2
Короткая	+0
Средняя	+2
Дальняя	+4
На пределе возможного	+8
Видимость	
Слабая видимость (дождь, лёгкий снег)	+1
Плохая видимость (сумерки, снегопад, лёгкий туман)	+3
Ужасная видимость (темнота, сильный туман)	+5
Слабое укрытие (редкий лес или кустарники, цель на 1/4 укрыта)	+2
Среднее укрытие (обычный лес, цель на 1/2 укрыта)	+4
Крепкое укрытие (сплошной лес, цель на 3/4 укрыта)	+6
Размер Цели	
Очень большой (слон)	-4
Большой (лошадь)	-2
Средний (взрослый человек)	+0
Маленький (ребёнок)	+2
Очень маленький (собака)	+4
Невероятно маленький (кошка)	+6
Мелочь (мышь)	+8
Другие условия	
Усталость персонажа превышает WIL	+(избыток Усталости)
Действующий персонаж ранен	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Хорошие условия (оружие начищено и нацелено)	-1
Плохие условия (нетвёрдо тержишься на ногах или опираешься на оружие)	+1
Отвратительные условия (улёт)	+2
Атакующий безоружен	+3

Модификаторы Действия	**Модификатор TN**
Атакующий тщательно прицелился	-1/действие прицеливания (максимум -3)
Атакующий идёт	+1
Атакующий бежит	+3
Цель уклоняется	+(бонус Навыка Акробатика цели)+1
Цель оглушена	-2
Цель лежит	+2
Задержанное действие	+2
Специальное Оружие	
Разрывное	*
Подавляющее	* +2
Гранатное	+2
Непрямая атака со споттером	+3
Непрямая атака без споттера	+6
Прицельные Выстрелы (если применяются правила Локации Попадания)	
Грудь	+3
Рука, нога или живот	+6
Голова, кисть или стопа	+9

* Модификатор для разрывного оружия зависит от темпа отдачи оружия: 1: +1 за 1 выстрел; 2: +1 за 2 выстрела; 3: +1 за 3 выстрела и т.д.

МОДИФИКАТОРЫ

Для определения модифицированного TN к базовому целевому числу применяются различные модификаторы, что приводит к результату, необходимому для попадания в цель при Проверке Действия. Эти модификаторы основаны на таблице Target Number Modifiers (с.17) и могут дополняться в зависимости от боевой ситуации.

Модификаторы, основанные на условиях или действиях цели, всегда считаются независмо от того, что последнее сделала цель, даже если цель ещё не действовала в текущем ходу (в таком случае применяется действие персонажа в последнем ходу).

Модификаторы, основанные на условиях или действиях атакующего, основаны на действиях, предпринятых в этой фазе; модификаторы перемещения применяются даже если движение перемещения было вторым.

Атаки на дистанции используют уникальный набор модификаторов TN, что показано в таблице Ranged Combat Modifiers. В таблице показаны наиболее общие типы модификаторов. Гейм-мастер может расширить используемую таблицу, используя её как основу для определения модификаторов для любых ситуаций, не охваченные этой таблицей.

Например, если персонаж хочет произвести впечатление на МехБанни, проткнув бычий глаз метательным ножом, целевое число потребует модификатор размера цели. Гейм-мастер решает, что глаз быка по размеру меньше мыши, так что модификатор будет больше +8. После краткого раздумья гейм-мастер решает, что соответствующий модификатор будет +10.

Дистанция "Вплотную"

Эта дистанция не приводится в описаниях оружия потому, что оно одинаково для любого оружия. Если вы находитесь на расстоянии 1 м или ближе к вашей цели, тогда и возникает понятие "вплотную".

Если цель находится "вплотную"и сопротивляется, атакующий разбирает эту ситуацию как схватку (см. ниже).

СХВАТКА

В *MW3* термин *Схватка* используется для описания всех типов ближнего боя, безоружного, с оружием для рукопашной или даже с ручным оружием. Если атака требует пространства меньше 1 м и оба противника могут вести сражение, и как минимум один из них хочет начать схватку (как противоположность обоим персонажам, стоящим с треляющим друг в друга), атака разбирается как атака схватки.

В отличие от выстрела с короткой дистанции, атакующий несколько рискует в схватке. Обеспечив себе достаточное расстояние для атаки чем-нибудь в схватке, вы тем самым обеспечиваете и достаточное расстояние своему противнику. Раз так, каждая "атака" схватки представляет собой короткую серию ударов, блоков и финтов обоих противников, которые в конечном итоге могут принести атакующему повреждение вместо того, чтобы нанести повреждение цели, особенно если цель лучше сражается.

Схватка разбирается как Тест Противодействия между атакующим и его целью. Оба персонажа используют Навыки соответствующего оружия или боевых стилей, которые они используют (Ножи, ели это ножи; Склочность или Военные Искусства, если безоружный; даже Пистолеты, если вы пытаетесь выстрелить в кого-то, кто напал на вас с оружием). Эти обмены описаны как *раунды* схватки.

Персонаж с наибольшим Пределом Успеха (MoS) считается победителем этого раунда схватки, и именно он причиняет повреждения другому персонажу. Если оба персонажа имеют один и тот же Предел Успеха (MoS), оба персонажа причиняют другу другу повреждения. Если никто из персонажей не сделал успешного броска, раунд схватки считается ничейным и никто не получил никаких повреждений.

Втягивание В Схватку и Высвобождение Из Схватки

Чтобы втянуть цель в схватку, атакующий должен придвинуться на 1 м или ближе и объявить своё намерение атаковать. Это называется *Втягиванием В Схватку* и считается Непредвиденным Действием. Даже если атакующий в действительности не делал никаких действий, направленных на проведение атаки, цель считается "втянутой" в схватку.

Персонажи, втянутые в схватку, могут только атаковать других персонажей, втянутых в ту же схватку, и все такие атаки разбираются как атаки схватки, даже если используется оружие с определённым радиусом действия. Если один из персонажей в схватке покидает бой, и как минимум один из его оппонентов не даёт этого ему сделать, он должен попытаться *Высвободиться Из Схватки*.

Высвободиться из схватки - это проделать Сложное Действие, которое требует Тест Противодействия Атаке, оба персонажа используют STR+RFL оппонента как базовое целевое число. Если персонаж пытается высвободиться из схватки, он должен иметь наибольший MoS, после чего он может ломиться куда угодно в любом направлении на расстояние беговой дистанции. Если же наибольший MoS имеет оппонент высвобождающегося персонажа, то персонаж не высвобождается, а оппонент делает успешную атаку этого персонажа: используйте MoS связи для определения повреждения как от обычной атаки. Если они связаны, персонаж не высвобождается, но также не опражается.

Если персонаж пытается высвободиться от множества оппонентов, персонаж и его оппоненты все делают Тесты Противодействия Атакам. Персонаж, пытающийся вырваться, должен достичь наибольшего MoS, чем все MoS по-одиночке его оппонентов; в противном случае его попытка не удалась. В добавок, любой оппонент, имеющий MoS выше, чем у персонажа, успешно ударяет его, определяя повреждение как обычно.

БАЗОВОЕ ЦЕЛЕВОЕ ЧИСЛО

Базовое TN для атак схватки основывается на INT и/или RFL цели, в зависимости от природы вещей.

Базовое TN попадания в персонаж, знающего об атаке, равно его INT+RFL.

ТАБЛИЦА MELEE COMBAT MODIFIERS

Цель:	Базовое TN
Знает об атаке	INT+RFL оппонента
Удивлена	Наименьший INT или RFL оппонента
Высвобождается из схватки или прекратила попытку это сделать	SRT+RFL оппонента
Неживая или полностью неподвижна	1
Модификаторы Условий	**Модификаторы TN**
Усталость персонажа превышает WIL	+(избыток Усталости)
Персонаж ранен	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Персонаж оглушён	-2
Персонаж лежит	+3
Хорошие условия (на высотке выше оппонента)	-1
Плохие условия (нетвёрдо тержишься на ногах)	+1
Отвратительные условия (ещё более нетвёрдо тержишься на ногах)	+2
Атакующий безоружен	+3
Используется пистолет	+2
Используется автомат	+4
Используется ружьё или дробовик	+6
Модификаторы Действия	**Модификаторы TN**
Дружественный персонаж в 1м от оппонента	-1/за персонаж (максимум -3)
Оппонент оглушён	-2
Оппонент уклоняется	+(бонус Навыка Акробатика цели) +1
Задержанное действие	+2
Прицельные Атаки (если применяются правила Локации Попадания)	
Грудь	+3
Рука, нога или живот	+6
Голова, кисть или стопа	+9

Базовое TN попадания персонажа, который был удивлён (с.119) или не знал об атаке, равно его INT или RFL, смотря что из них меньше.

Базовое TN попадания в неподвижный объект или полностью неподвижный другой персонаж (вроде находящегося без сознания или который стеснён и двигаться не может), равно 1.

МОДИФИКАТОРЫ

Для определения модифицированного TN к базовому целевому числу применяются различные модификаторы, что приводит к результату, необходимому для попадания в цель при Проверке Действия. Эти модификаторы приведены в таблице Melee Combat Modifiers (с.17). Подобно бою на дистанции, модификаторы схватки прменяются к TN атакующего. Т.к. цель также делает Проверку Действия, также нужно определить её собственное TN, также используя модификаторы. Модификаторы TN каждого персонажа подсчитываются на основе собственной точки зрения персонажа и ситуации.

Модификаторы основаны на условиях или действиях оппонента, и всегда считаются независимо от того, что последнее делал оппонент, даже если оппонент ещё не действовал в текущем ходу (в таком случае применяется действие персонажа в последнем ходу).

ПОВРЕЖДЕНИЕ В СХВАТКЕ

Повреждение в ходе успешной атака схватки основано на Пределе Успеха (MoS) связи между двумя сражающимися персонажами: меньший MoS вычитается из большего MoS - находится базовое повреждение. STR победителя добавляется к этому повреждению, как если бы использовались броски для повреждения от любого оружия схватки. Если победитель использует оружие с некоторой дистанцией дествия, используйте повреждения от этого оружия и не добавляйте STR.

Если персонажи связаны, повреждение генерируется без добавления к MoS. Каждый атакующий добавляет свой STR и соответствующие броски повреждения от оружия.

Например, в схватке один из персонажей имеет MoS = 4, а другого MoS = 1. MoS связи = 3 благодаря первому персонажу, так что его повреждение будет основано на MoS = 3. Если второй персонаж имеет провал и MoF = 2, повреждение будет разбираться с использованием MoS = 6 (MoS первого персонажа плюс MoF второго персонажа).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Персонажам с Навыками Склочность или Военные Искусства доступны некоторые специальные манёвры, приведённые в описании этих Навыков (с.97 и 102).

Эти манёвры могут быть использованы только когда используется специфический Навык, и только если персонаж изучил этот манёвр. Использование манёвра должно быть объявлено до броска для раунда схватки. Учтите, что выбор манёвра не составляет действия для такого персонажа. Раунд боя считается Сложным Действием только для атакующего (персонажа, начавшего раунд).

Некоторые специальные манёвры используются только атакующим (персонаж, делающий Сложное Действие в начале атаки схватки), в то время как другие используются только защищающимся (следующий за атакующим персонаж). В этих случаях манёвр приводится как "атака" или "защита".

Если не сказано иначе, все эффекты причиняют дополнительные повреждения вдобавок к обычным. Также если специально не сказано, все манёвры могут проводиться только безоружным.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Как только по отношению к цели была определена атака, должны быть определены эффекты такой атаки, или *повреждение*. Этот процесс делится на несколько шагов, каждый из которых описан ниже. Во-первых, определите сумму повреждения, т.н. *Фактор Повреждения* (DF). Потом проконсультируйтесь с таблицей Wound, чтобы определить эффекты повреждения. Если персонаж носит броню, эти эффекты могут измениться. Специфические эффекты, включая Усталость., ранения, оглушение, нокаут и нокдаун, применяются как описано ниже.

ТАБЛИЦА WOUND

DF*	Тип ранения	Значение ранения	Суммарные эффекты боя
0	*Только Усталость*	0	+1 ко всем TN за каждое 1 очко Усталости сверх WIL
10	Касательное ранение	1	Оглушён
15	Лёгкое ранение	2	Оглушён; +1 ко всем TN
20	Серьёзное ранение	4	Оглушён; Проверка Нокаута; +2 ко всем TN
30	Критическое ранение	8	Оглушён; Проверка Нокаута; +3 ко всем TN; половина перемещения
40	Смертельное ранение	16	Автоматический нокаут
60	Фатальное ранение	32	Моментальная смерть

* Для атак с Проницаемостью Брони (AP) = 0, DF уменьшается целью (BOD-Усталость)

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СУММЫ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Для определения суммы повреждения, причинённого цели при успешной атаке, начните с базовой суммы, определяемой Пределом Успеха (MoS) Проверки Атаки. Потом сделайте бросок повреждения и добавьте результат к сумме; в случае атак схватки также добавьте STR персонажа. Получившееся общее число и есть Фактор Повреждения (DF).

Предел Успеха (MoS)

Для атак на дистанции воспользуйтесь Пределом Успеха (MoS) Проверки Атаки как базовой суммой повреждения. Для атак схватки воспользуйтесь MoS связи Проверки Действия Противодействия между двумя сражающимися персонажами (см. *Повреждение Схватки*).

Бросок Повреждения

Всякий раз, когда при атаке было успешно использовано какое-либо оружие, сделайте бросок оружейного повреждения (см. *Сведения Об Оборудовании*, с.132, и *Таблица Оружия*, с.153) и добавьте его результат к базовому повреждению. Броски безоружных атак не требуют броска повреждения до тех пор, пока не применяются специальные манёвры, требующие дополнительного броска повреждения.

Когда делается бросок повреждения, то этот бросок считается бесконечным, как и при Проверке Действия (см. с.13). Любые кубики, показавшие 6, перебрасываются, полученные ими очки добавляются к общей сумме очков. Если кубик вновь показал 6, он перебрасывается вновь и т.д.

Сила

В случае атаки схватки добавьте STR атакующего персонажа к повреждению. Однако, если атака схватки была сделана с использованием оружия, имеющего дистанцию действия, STR персонажа не добавляется к повреждению.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЭФФЕКТОВ ПОВРЕЖДЕНИЯ

В MW3 Фактор Повреждения (DF) не причиняет напрямую повреждения персонажу. На самом деле эта сумма повреждения переводится при помощи таблицы Wound в форму несмертельной *Усталости* и *ранений*, касающихся здоровья.

Как только вы определили общую сумму повреждения, обратитесь к таблице Wound (с.114), чтобы найти, какие же эффекты возымели действие после атаки. Найдите число в колонке Фактор Повреждения (DF), ближайшее к итоговому результату атаки, без перекрытия. Соответствующая строка покажет эффекты повреждения от этой атаки. Усталость, типы ранений и другие эффекты описаны ниже.

ЭФФЕКТЫ БРОНИ

Как только вы узнали базовый уровень ранения, учитываются эффекты брони (принимая во внимание любую одежду). Этот эффект определяется путём сравнения значения Проницаемости Брони (AP) использованного оружия (см. *Сведения Об Оборудовании*, с.132, и *Таблица Оружия*, с.153) со значением брони (AV) цели. Если AP равно или больше AV, броня не имеет эффекта и результат ранения остаётся. Если AV выше AP, каждое очко превышения уменьшает эффект ранения на один уровень по таблице. Если броня уменьшает повреждение до уровня "*Только Усталость*", атака не имеет ввобще никакого эффекта.

Тдо тех пор, пока броня цели уменьшает эффект до уровня "Только Усталость", любая успешная атака приносит цели очки Усталости, вдобавок к любым эффектам ранения.

Атаки с AP=0: Более жёсткие персонажи более стойки к атакам с базовой AP=0, вроде безоружных схваток. В случае атаки с AP=0, Фактор Повреждения (DF) уменьшается на сумму, равную Атрибуту BOD цели минус его текущая Усталость. Этот модификатор не может быть меньше 0, так что персонаж с BOD 5, имеющий Усталость 5 или выше. Ничего вычитать не будет.

Дистанция "Вплотную": Оружие для такого боя, используемое для дистанции "вплотную" или в схватке, добавляет модификатор +1 к своему значению AP.

Дистанция "На пределе возможного": Оружие для такого боя, используемое для дистанции "на пределе возможного", добавляет модификатор -1 к своему значению AP, минимум до 1.

Значение Брони (AV)

Броня имеет пронумерованный рейтинг значения брони (AV) от 0 до 10. Соответствующее число отвечает за общий размер и мощь брони, представляя собой способность брони поглотить силу атаки и уменьшить её эффекты своему владельцу. Каждый тип брони имеет 4 вида рейтинга, отвечающего 4-м основным видам повреждения: схватка, баллистика, энергия и взрывчатка. Броня, обозначенная как 2/5/1/1, будет иметь следующий смысл: AV 2 против атак схватки, AV 5 против баллистических атак и по AV 1 против энергетических и взрывчатых атак.

Износ Брони

Если окончательный результат атаки - Касательное Ранение или лучше, все AV брони цели уменьшаются на 1 (минимум до 1) в конце этого раунда боя. Это уменьшение является постоянным до починки. Если наивысшее AV пробитой брони уменьшается до 0, броня уничтожена и не может быть починена.

Персонаж Вика выстрелил в своего оппонента из длинноствольной винтовки Федерации. MoS Вика был 8, так что его базовое повреждение равно 8. Длинноствольные винтовки причиняют 5D6 повреждений, и Вик выбросил 1, 5, 5, 5 и 6. Перебросив результат 6, он вновь получил 6, а уже потом 1. Его общее нанесённое повреждение, или Фактор Повреждения (DF), равно 38 (8+3+4+5+5+6+6+1=38).

Вик сверился с таблицей Wound и увидел, что Фактор Повреждения (DF) = 38, эквивалентен Критическому Ранению. Его оружие имело Тип B (баллистика) с проницаемостью брони (AP) = 4. Цель была одета в жилет зенитчика (flak vest), имевшего AV = 5 для баллистики. AV выше AP на 1 пункт, так что уровень ранения понижается на 1, превратив результат атаки в Серьёзное Ранение и принося 1 Усталость. После атаки все AV жилета зенитчика (flak vest) уменьшаются на 1, вследствие атаки, нанёсшей ранение.

Если цель носила бы тяжёлую броню, атака была бы менее эффективной. Имея AV = 8, атака не принесла бы ранения, но принесла бы 1 Усталость. Имея AV = 9 или выше, атака не имела бы вообще никакого эффекта. В обоих случаях броня цели не будет изношена, т.к. никакая атака не нанесла ранения.

УСТАЛОСТЬ

Усталость представляет собой физическую и умственную истощённость в бою, которая может быть как результатом атаки против персонажа, так и результатом усилия проведения специальных манёвров и других действий, предпринятых персонажем. Усталость представляет собой не только "собственно усталость", но и также различного рода ушибы, синяки, порезы и ссадины в результате боя. Никакие из этих неприятностей не убивают персонажа, но они могут его свалить с ног.

Всякий раз, когда атака успешна, и броня цели не уменьшает эффект меньше уровня "Только Усталость" по таблице Wound, цель получает 1 очко Усталости. Другие ситуации, приносящие Усталость, описаны в соответствующих правилах, относящихся к ним.

Эффекты Усталости

Как только сумма Усталости персонажа превышает его WIL, все целевые числа при Проверке Действия увеличиваются на сумму превышения Усталости над WIL. Например, персонаж имеет WIL 6 и получает Усталость 8, что приведёт к модификатору +2 ко всем его TN.

Чем больше у персонажа Усталость, тем более восприимчив персонаж к оглушению, нокаутам и нокдаунам. Также этот персонаж становится более восприимчив к ранениям при безоружных атаках, а его Усталость вычитается из его Инициативы. Эти специфические эффекты приводятся полностью в соответствующих секциях этих правил.

Высокий уровень Усталости может послужить причиной падения в бессознательном состоянии; если Усталость персонажа превышает WIL в 2 раза, он просто разбит Усталостью и падет без сознания (см. с.116).

Уход Усталости

В ходе боя Усталость может уйти, если проводится Сложное Действие. Это убирает 1D6 Усталости (минимум до 0 Усталости). Если ситуация угрожающая, персонаж может потратить очко своего Лимита и Сложное Действие устраняет всю его Усталость без требуемого броска кубика.

ЭФФЕКТЫ РАНЕНИЯ

Ранения представляют собой серьёзные повреждения, которые могут покалечить или убить персонажа. Чем больше ранений получает персонаж, тем более вероятно, что он будет ближе к постоянному повреждению или смерти. К каждому типу ранения привязано своё значение ранения (см. таблицу Wound, с.114). Оно представляет собой относительную серьёзность ранения и помогает определить полное состояние персонажа.

Каждое ранение наносит 1 Усталость персонажу. Другие специфические эффекты каждого типа ранения описаны в следующих секциях.

Стеклянная Челюсть: Персонажи с этой Чертой добавляют 1 к значению ранения для всех ранений, кроме результата "*Только Усталость*", который по-прежнему остаётся равный 0.

Сопротивляемость Боли: Персонажи с Сопротивляемостью Боли не оглушаются Касательными Ранениями, и общие модификаторы TN для всех ранений, полученных персонажем, уменьшаются на 1. Например, персонаж с Сопротивляемостью Боли, страдающий от 2 Лёгких Ранений и оджного Серьёзного Ранения, будет иметь общий модификатор TN +3 вместо +4.

Упрямство: Персонажи с этой Чертой уменьшают значение ранения для всех ранений на 1. Это не имеет эффекта на значение ранения, увеличенного в результате кровотечения.

Бессознательность

Если общее значение ранения для всех ранений, нанесённых персонажу, превышает его Атрибут BOD, ему угрожает смерть. Он падает без сознания и будет находиться в таком состоянии до тех пор, пока его Атрибут WIL не будет выше, чем его Атрибут BOD, в таком случае он может оставаться в живых до тех пор, пока общее значение ранения не превысит его WIL.

Эффекты Кровотечения

Если после потери сознания персонаж не обрабатывает успешно ранение при помощи Навыка Первая Помощь в ближайшую 1 минуту, то значение ранения его наиболее серьёзного ранения увеличивается на 1. Этот эффект "кровотечения" продолжается каждую минуту, пока персонаж не сделает обработку ранения.

Смерть От Ранений

Если общее значение ранения от всех полученных ранений (включая добавление значения ранения из-за "кровотечения") превышает BOD+WIL персонажа, он умрёт, если немедленно не получит первую помощь и более обширную медицинскую помощь при удобном случае (см. *Особая Осторожность*, с.123).

Оглушение

Любое ранение выше уровня "*Только Усталость*" приводит к оглушению персонажа. Этот эффект имеет место в конце фазы, в которой было получено ранение. Оглушённый персонаж не может двигаться (и, если он атакован, считается остановившимся независимо от его последнего Действия Перемещения) или делает атаки, пока он не потратит Простое Действие, чтобы прийти в себя после оглушения, и получает модификатор TN +2 ко всем действиям, которые он должен делать, пока оглушён, вроде самозащиты в схватке.

Оглушённый персонаж не страдает от любых дополнительных эффектов, если он был оглушён вновь до того, как пришёл в себя.

Нокаут

Если персонаж страдает от Серьёзного Ранения или хуже, он может быть обессилен болью или шоком и оглушается ею - возникает т.н. *нокаут*. Цель должна сделать Проверку Нокаута в конце фазы, в которой он был ранен. Это стандартная Проверка Атрибута WIL с базовым TN = 15 минус WIL персонажа, плюс избыток Усталости цели над его WIL (включая Усталость, причинённую только этой атакой). Также как обычно применяются модификаторы TN для любых ранений, от которых страдает персонаж (включая ранение, причинённое только этой атакой). Никакие другие модификаторы к этому TN не применяются. Если эта Проверка провалена, персонажв нокауте и немедленно падает без сознания.

Очевидно, что персонаж в бессознательном состоянии не может двигаться или делать любые другие действия; он полностью неподвижен и не может привести сам себя в чувство (см. *Бессознательность*, выше).

> *Предыдущий не раненый персонаж с WIL 6 получает Серьёзное Ранение, что вынуждает его сделать Проверку Нокаута. Базовое TN для этого равно 9 (15-6=9). Персонаж лишь получает 1 очко Усталости в результате этой атаки; это не превышает его WIL, так что модификатора из-за Усталости к TN нет. Серьёзные Ранения добавляют +2 ко всем TN, так что это добавляется к итоговому TN, доводя его до 11. Игрок выбросил 13, что достаточно для того, чтобы остаться в бою.*

Нокдаун (Опционально)

Всегда существует вероятность того, что мощная атака может привести к тому, что персонаж собьют с ног. Однако, т.к. это может несколько усложнить бой и глубокому увязанию в нём, такая возможность представлена опциональным правилом. Некоторые специальные манёвры схватки или оружие могут стать причиной нокдауна; эти эффекты не опциональны. Однако проверка нокдауна для других типов атак опциональна; игроки и гейм-мастер должны все согласиться принять правила нокдауна, которые могут использоваться в данной кампании.

Если число при броске повреждения для атаки (не включая дополнительные броски в случае бесконечных бросков, но включая дополнительные броски при *Разрывном Огне*, с.118) превышает BOD цели минус её текущая Усталость, появляется шанс для атаки, которая собьёт цель с ног.

После разбора такой атаки цель должна сделать *Проверку Нокдауна*. Она разбирается как Проверка Действия с использованием общего повреждения, выброшенного для атаки, минус STR цели - это и есть базовое целевое число. Если цель имеет Навык Акробатика, она может добавить свой бонус Навыка к броску. Если Проверка провалена, персонаж сбивается с ног.

ТИПЫ РАНЕНИЙ

Типы ранений, приведённые в таблице Wound, имеют следующие эффекты.

Только Усталость

Включена в таблицу ради полноты описания, Только Усталость не является результатом настоящего ранения. В этом случае персонаж получает лишь ссадины, синяки или просто взвинчен атакой, и не страдает от их эффектов. Все атаки приносят 1 очко Усталости цели.

Касательное Ранение

Значение Ранения (WV): 1

Это результат классического "лишь лёгкого ранения". Атаки, лишь попавшие в броню или же пробившие только броню цели, наносят имеено это ранение. Примеры включаютя в себя лёгкие касательные ранения, кровоточащие порезы, обширные и болевые синяки и т.п.

Единственный немедленный эффект Касательного Ранения - оглушение персонажа (см. с.116). Множество Касательных Ранений может добавить серьёзных проблем из-за кровотечения и шока, что представлено значением ранения.

Лёгкое Ранение

Значение Ранения (WV): 2

Лёгкое Ранение - уже "настоящее" повреждение, могущее причинить существенную боль и требующее медицинского вмешательства для поправки здоровья. Примеры ключают всебя сломанные кости, глубокие порезы мышечных тканей или слабо кровоточащие раны.

За каждое полученное Лёгкое Ранение персонаж применяет модификатор +1 ко всем TN и ещё оглушён.

Серьёзное Ранение

Значение Ранения (WV): 4

Серьёзные Ранения - настоящее бедствие. Игровые персонажи обычно получают 1-2 таких ранений и могут продолжать бой, но Серьёзные Ранения требуют скорейшего медицинсткого вмешательства или же персонаж будет постоянно неспособен что-то сделать или даже умрёт. Примеры таких ранений - составные переломы и повреждения второстепенных органов.

После получения Серьёзного Ранения персонаж оглушён и должен немедленно сделать Проверку Нокаута (см. с.116). Также за каждое Серьёзное Ранение применяется модификатор +2 ко всем TN персонажа.

Если персонаж с Серьёзным Ранением не получает успешной помощи с использованием Навыка Первая Помощь в течении 5 ближайших минут, значение ранения Серьзного Ранения увеличивается на 1. Это "кровотечение" продолжаетсякаждые 5 минут до тех пор, пока персонаж не получит помощь или упав, потеряет сознание, из-за общего значения ранения, в таком случае применяются правила эффекта кровотечения (см. с.116).

Критическое Ранение

Значение Ранения (WV): 8

Критические Ранения очень опасны и угрожают жизни, но убивает персонаж не так быстро, как Смертельное Ранение. В действительности, иногда очень сильный (или решительный) персонаж может продолжить бой (или, если проворен, ляжет в госпиталь), даже страдая от Критического Ранения. Примеры таких ранений - отрыв членов, серьёзные повреждения важных органов и артериальное кровотечение.

После получения Критического Ранения персонаж оглушён и должен немедленно сделать Проверку Нокаута (см. с.116). Также за каждое Критическое Ранение ко всем TN персонажа применяется модификатор +3, а все нормы перемещения уменьшаются вполовину (округляя вниз).

Если персонаж с Критическим Ранением не получает успешной помощи с использованием Навыка Первая Помощь в течении ближайшей 1 минуты, значение ранения Критического Ранения увеличивается на 1. Это "кровотечение" продолжается каждую минуту до тех пор, пока персонаж не получит помощь или упав, потеряет сознание из-за общего значения ранения, в таком случае применяются правила эффекта кровотечения (с.116).

Смертельное Ранение

Значение Ранения (WV): 16

Смертельное Ранение настолько серьёзное, что только немедленная и обширная хирургическая помощь даст вам шанс спасти жизнь персонажу. Примеры таких ранений - катастрофически задет мозг или сердце, разрушение множества других важных органов вроде лёгких или печени и/или отрыв множества членов одного направления.

"Единственный" боевой эффект Смертельного Ранения - персонаж немедленно падает без сознания. Гейм-мастер должен сделать секретный бросок 1D6 и добавляет результат к Атрибуту BOD этого персонажа. Общая сумма очков - число минут, которые персонаж цепляется за жизнь и одновременно время докторской помощи до того, как персонаж умрёт (см. *Особая Осторожность*, с.123).

Фатальное Ранение

Значение Ранения (WV): 32

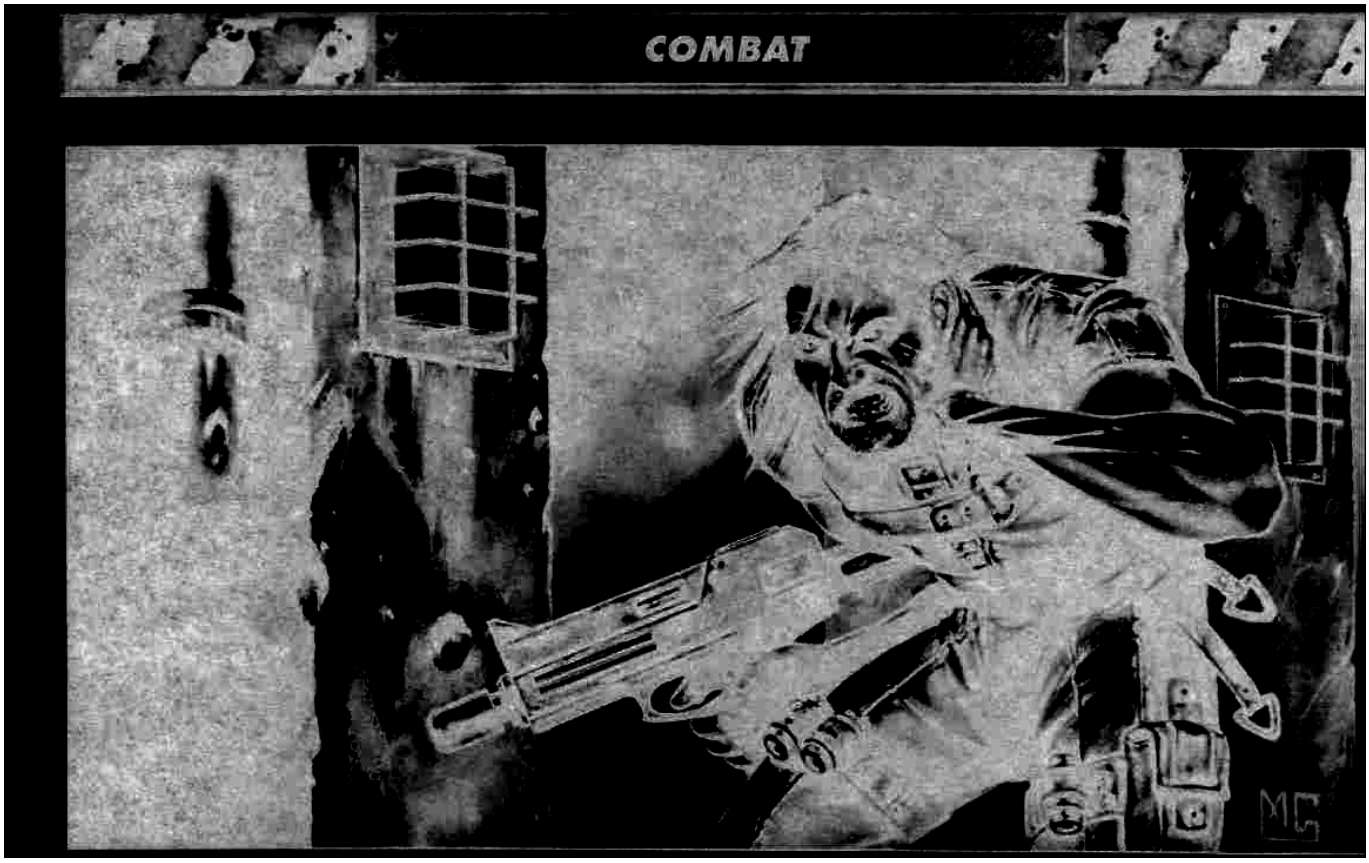
По-настоящему смертельная, сметающая всё на своём пути атака может привести к такому количеству повреждения, что последует мгновенная смерть. Такой уровень разрушения редко получают от личного оружия, но наиболее часто случается, когда атакующий стреляет из оружия поддержки или из оружия, установленного на ТС. Персонаж, получивший Фатальное Ранение, скорее всего умрёт, и останется лишь заказать гроб.

ОРУЖЕЙНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый профиль оружия (см. таблицы, начиная со с.153 в секции *Оборудование*) имеет следующие ключевые сведения:

Повреждение: Множество брошенных D6 для оружия определяет, как много повреждений оно наносит. Это число объединяют с Пределом Успеха (MoS) для определения Фактора Повреждения (DF).

Проницаемость Брони (AP): Способность оружия пробить броню цели. Обычно высокоскоростное оружие имеет лучшую AP, чем более медленное.



Тип: Тип повреждения, наносимого определённым оружием одной из четырёх категорий для определения того, насколько эффективны обычные типы брони по отношению к этому оружию. Эти категории следующие: схватка (M), баллистика (B), энергия (E) и взрывчатка (X). Безоружные атаки всегда считаются атаками схватки.

Примечания: Некоторое оружие имеет специальные характеристики, вроде вести бластерный огонь, увеличивающего/уменьшающего шанс нокаута и т.д. Правила для наиболее общих специальных видов оружия можно найти ниже.

БЛАСТЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторое оружие, это особенно касается взрывчатых веществ, влияет на все цели, попавшие в зону поражения. Такое оружие обозначается в *MW3* как *бластерное*. Оружие с радиусом поражения использует свою AP полностью и повреждает цели в радиусе 1 м от точки взрыва. Каждый дополнительный метр удаления от эпицентра уменьшает AP атаки на 1 (минимум до 0) и уменьшает результат броска повреждения на 1, вплоть до 0 результат броска повреждения; цели вне такого расстояния не получают повреждения от этого оружия.

Повреждение бросается и разбирается отдельно против всех целей в зоне поражения. Также Предел Успеха (MoS) не добавляется к броску повреждения для бластерных атак.

Локация Попадания: Повреждение от бластерного оружия всегда считается сплэш-повреждением в целях определения локации попадания (см. с.121).

Гранаты: Гранаты имеют тенденцию подпрыгивать и катиться после удара о землю, добавляя модификатор TN +2 к любым атакам гранатами.

РАЗРЫВНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторое оружие вроде автоматов при нажатии на спусковой крючок выстреливают поток многочисленных частиц, а не одну частицу. Такое оружие во время Простого Действия стреляет несколько раз, но многочисленные выстрелы разбираются как единственная атака, хотя оно имеет больший потенциал повреждения. Разрывное оружие при необходимости может делать одиночные выстрелы, в таком случае оно используется подобно любому другому оружию, стреляющему с определённой дистанции.

Оружие с разрывной возможностью проранжировано по *темпу огня* и его *темпу отдачи*. В таблице Weapon (с.153) эта информация приводится в колонке Примечания как два числа через дробь. Например, стандартный автомат (SMG) приводится как имеющий разрывную способность (10/2). Это означает, что атакующий может выбрать стрельбу до 10 залпов и темп отдачи будет 2.

Если оружие стреляет в разрывном режиме, атакующий выбирает, как много выстрелов он будет производить, вплоть до максимального темпа огня, приведённого для этого оружия. В случае разрывного оружия, использующего энергоэлементы - вроде импульсных винтовок - каждый такой выстрел потребляет стандартное число единиц энергии.

Дополнительная отдача, произведённая оружием в режиме разрывной стрельбы, добавляет модификатор TN, зависящий от числа произведённых выстрелов и темпа отдачи этого оружия. Если темп отдачи 1, примените модификатор TN +1за каждый выстрел из оружия в разрывном режиме. Темп отдачи 2 означает, что модификатор +1 идёт за каждый 2 выстрела (или его долю). Темп отдачи 3 добавляет модификатор +1 за каждый 3 выстрела (или его долю) и т.д.

MoS не добавляется к броску повреждения при разрывной атаке. На самом же деле, если атака успешна, повреждение из-за атаки увеличивается - добавляется число кубиков, равного MoS, к максимальному числу дополнительных кубиков, равного числу сделанных выстрелов. Любой избыток MoS игнорируется.

Персонаж Рэчел ведёт огонь из автомата (SMG) по приближающемуся головорезу. Она решает сделать 5 выстрелов из оружия и отмечает расход боеприпасов. Так как её темп отдачи автомата (SMG) равен 2, модификатор за отдачу равен +3 (5+2=2.5, округляя вверх до 3).

Рэчел сделала хороший бросок, и атака попадает с Пределом Успеха (MoS) 7. Вместо добавления 7 к броску повреждения, к броску повреждения для этого оружия добавляется число кубиков. Однако т.к. её персонаж стреляет только 5 раз, Рэчел может добавить только 5 кубиков повреждения. Превышение MoS = 2 игнорируется.

ПОДАВИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Оружие со способностью вести разрывной огонь может быть использовано для уплотнения огня, в надежде поразить несколько целей или просто воспрепятствовать продвижению врага под огнём. Такие атаки уж очень неточные и расходует огромное число боеприпасов, но они могут быть эффективными против массированных соединений врага или как тактика устрашения.

Атака подавительным огнём - Сложное Действие. Атакующий при такой стрельбе должен расходовать 5 выстрелов на "линию" однометровой длины, длина такой "линии" ограничена максимальным темпом стрельбы оружия. Потом сделайте отдельные броски атаки против каждого из персонажей, находящегося на линии атаки, также как и для любого персонажа, кто попал на линию атаки или пересекает линию атаки до того, как атакующий персонаж начнёт следующую фазу. Примените дополнительный модификатор +2 к модификатору нормального разрывного огня для таких атак, но разберите каждое попадание как стандартную атаку одним выстрелом (т.е., Предел Успеха (MoS) добавляется напрямую к повреждению, вместо добавления кубиков).

Персонаж Карла - Джек Хаммер - хочет устроить 2-метровый коридор прикрытия отступления своей команды. Он стреляет из автоматической винтовки в разрывном режиме (15/3). Ему нужно выстрелить 10 раз для прикрытия этих 2 м. 10-залповый разрывной огонь из этого оружия имеет модификатор отдачи +4 (10/3=3.3, округляя вверх до 4), плюс дополнительный +2 за подавительный огонь. В коридоре прикрытия в начале атаки находятся 2 головореза, так что Карл делает отдельные атаки против каждого из них с модификатором +6 (плюс все другие уместные модификаторы). Каждая атака, которая попала в цель, разбирается как стандартная атака одним выстрелом. Если какой-либо другой персонаж войдёт или пересечёт линию огня до того, как Джек начнёт свою следующую фазу, каждый из них будет также атакован.

НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ

Некоторые виды атак могут проводиться по вмешивающимся препятствиям между атакующим и целью, которую атакующий не видит, вроде гранат и мин. Такие атаки называются *непрямыми* атаками.

Если имеется дружественный персонаж, у которого есть LOS к цели, и этот персонаж может как-нибудь связаться с атакующим персонажем, тогда дружественный персонаж может действовать как споттер для атаки, проводящейся как Сложное Действие. В этом случае TN имеет модификатор +3. Если для непрямой атаки нет споттера, TN имеет модификатор +6.

СПЛЭШ-ПОВРЕЖДЕНИЕ

Некоторые атаки вроде огнемётов распространяют свои эффекты по большой площади, "накрывая" у цели более одной части. Такие атаки помечены как *сплэш* в профиле оружия. Это оружие имеет специфические эффекты, если используются правила *Локации Попадания* (с.112). по этим правилам, попадания из сплэш-оружия работает как обычно, кроме AP оружия, которое увеличивается на 1 для отражения способности оружия полного охвата брони и удара по незащищённым площадям. Это не применяется, если цель одета в полностью глухую броню вроде бронекостюма.

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ И ПЛАМЯ

Персонажи, атакованные огнемётами или другим *зажигательным* оружием, оказываются в пламени. Также движение по горящей местности может стать причиной того, что у персонажа появляются некоторые эффекты при таком движении. Такие неприятности будут автоматическими атаками пламени каждый ход до тех пор, пока персонаж не покинет это место или пока не погаснет огонь.

Всякий раз, когда в персонаж попадают из зажигательного оружия, персонаж оказывается в пламени, если любой из брошенных кубиков повреждения показывает 6. Персонаж горит число ходов, равное числу кубиков, показавших результат 6 при броске повреждения, включая любые дополнительные результаты 6, полученные в ходе бесконечных бросков. движение через горящую местность также воспламеняет персонаж на 1D6 бросков из 6.

В конце каждого хода горящий персонаж получает автоматическое попадание из энергетического оружия (E) с AP и повреждением, равным повреждению от оружия, причинившего такой вред (в случае естественного пламени используйте AP и повреждение ручного компактного огнемёта). Так как бросок атаки не проводится, нет никакой возможности увеличить повреждение из-за MoS.

Горящий персонаж также очень отвлекается на боль и дым от пламени, получая модификаторы целевого числа как для Плохой Видимости и Плохих Условий, к общему модификатору TN +5.

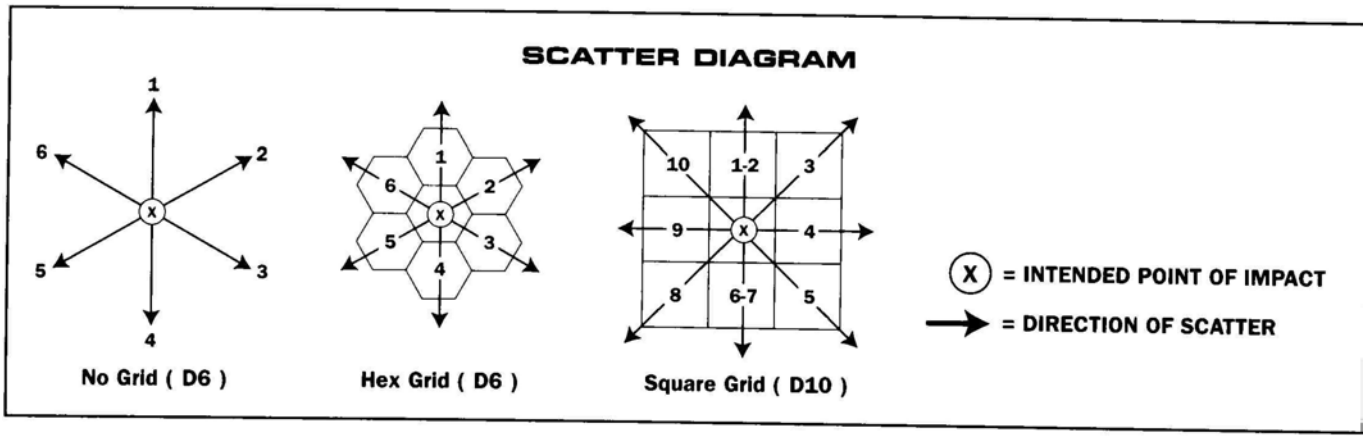
Конечно, горящий персонаж может пожелать выкрутиться из этого положения. Это Сложное Действие и оно автоматически успешное. Однако персонаж заканчивает действие в лежачем положении и получает 1 Усталость из-за случившегося. Персонаж на расстоянии 1 м от горящего персонажа может погасить пламя, если он имеет огнетушитель или другое соответствующее оборудование. Это тоже Сложное Действие, но оно автоматически успешно только тогда, когда используется огнетушитель. Использование песка или воды будет работать только половину времени (на 1D6 бросков из 4 или лучше).

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

В ходе боя могут возникнуть некоторые особые ситуации, требующие дополнительных правил. Учтите, что некоторые из этих правил считаются *опциональными*. Они добавляют реализма или несколько детализируют ситуацию и могут использоваться только в том случае, если все игроки и гейм-мастер согласны, что можно применить подобный подход к таким ситуациям.

НЕОДУШЕВЛЁННЫЕ ЦЕЛИ

Атаки против неодушевлённых и полностью неподвижных целей разбираются с использованием базового TN = 1, RFL или INT у целевой фигуры атаки значения не имеют. Учтите, что это не применимо к персонажу, который просто не движется в этом ходу, а применяется к персонажам без сознания или к тем, кто стиснён так, что вообще не может двигаться.



(intended point of impact - назначенная точка удара, direction of scatter - направление рассеяния)

УДИВЛЕНИЕ

Могут возникнуть такие обстоятельства, что цели будет совершенно неизвестно об атаке против неё. Гейм-мастер должен определить, было ли соблюдено условие неожиданности; основное правило - требуется соответствующий тип поля боя (укрытие и/или слабое освещение укрытия) и успешная Проверка Действия Противодействие, используя Навык Скрытность атакующего персонажа против Навыка Восприятие цели. Если атакующий имеет MoS выше, чем у цели, цель удивлена. Если Проверка Навыка Скрытность провалена, цель будет удивлена только в случае соответствующего провала Проверки Восприятия цели.

Так как цель не предупреждена об атаке, её восприятие не фигурирует в TN попадания в неё. Используется только INT или RFL цели (смотря что меньше) как базовое TN попадания в удивлённую цель.

6-е Чувство: Персонажей с этой Чертой трудно удивить. Их TN для Теста Восприятия при определении удивления модифицируется на -3.

ОСЛАБЛЕННЫЕ АТАКИ

Иногда атакующий может захотеть не убивать или даже повреждать цель, но это может причинить цели боль в целях принудить к сдаче, или, возможно, вернуть к жизни из бессознательного состояния.

Ослабленные атаки разбираются как нормальные атаки, но без нанесения возможных ранений (хотя по-прежнему наносит Усталость). Вместо этого успешное попадание вынудит цель сделать немедленную Проверку Нокаута, со всеми обычными модифкаторами плюс дополнительный модификатор, равный значению ранения получившегося типа ранения данной атаки.

Например, если атака наносит Лёгкое Ранение, цель получает 1 Усталость и будет делать проверку Нокаута с дополнительным модификатором +2.

Некоторое оружие, вроде станнеров, всегда делает ослабленную атаку. Эти характеристики приведены в колонке "Примечания" в таблице Weapon (с.153).

ПАДЕНИЕ

Персонаж выдержит повреждение при любом падении свыше 1 м. Разберите атаку путём броска такого числа кубиков повреждения, которое равно метрам падения, с AP = 0 и типом повреждения схватка (M). Если упавший персонаж обладает Акробатикой или Навыком Свободное Падение, успешная Проверка Навыа снизит эффект падения на 1 уровень ранения (с Лёгкого до Касательного, например).

НУЛЕВАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Нулевая гравитация (правильнее называть её микрогравитацией) - дизориентация любого, не знакомого с её эффектами. Нормальное восприятие верха и низа не приемлемо, т.к. нет силы тяготения, позволяющей ориентироваться, и вид людей, плавающих как ангелы, часто вводит в заблуждение неопытных.

Навык Операции при 0-гравитации отражает опыт и подготовленность, полученные командованием JumpShip'ов и DropShip'ов. Персонажи с таким Навыком могут действовать в условиях 0-гравитации с небольшим штрафом или вообще без штрафа. Однако персонажи без такого Навыка должны добавить модификатор +4 к целевому числу при любой Проверке Действия, которую они делают в условиях нулевой гравитации.

Персонажи без такого Навыка должны также бросить 2D6 всякий раз, когда они впервые попадают в условия нулевой гравитации. Если результат меньше 6, персонаж страдает от "космической болезни" и добавляют штраф +1, применяемый ко всем Проверкам Навыка, пока они действуют в условиях нулевой гравитации.

Условия нулевой гравитации влияют на перемещение всех персонажей. Те из них, кто не имеет этого Навыка, двигаются с 1/10 от их обычной скорости. Персонажи же с Навыком Операции при 0-гравитации перемещаются вполовину их нормального темпа.

Стрельба из оружия с отдачей при нулевой гравитации также создаёт проблемы (считайте лазерное, PPC, гиро-реактивное (gyrojet), игольчатое оружие и луки как оружие без отдачи. Все другие вды оружия отдачей обладают). Любой персонаж, стреляющий из оружия с отдачей без непосредственной опоры о переборку или другую твёрдую поверхность (используя Простое Действие) должен сделать Проверку RFL. Если бросок провален, отдача оружия отбрасывает персонаж назад. Персонаж ударяется о ближайшую переборку и получает 2D6 повреждения схватки (AP 0).

ПРОМАХИ (опциональное правило)

Атаки на дистанции, не угодившие в цель не просто исчезают; они могут попасть в другого персонажа, находящегося на линии огня. Это опциональное правило уложняет игру, но также добавляет элемент реализма - раны в результате шальных пуль и т.п.

Всякий раз, когда атака с дистанции не достигает назначенной цели, появляется шанс попадания в ближайшего персонажа. Максимальная дистанция в метрах до потенциальной вторичной цели от цели равна Пределу Успеха (MoS) Проверки Атаки. Вторичная цель также должна быть на линии взгляда атакующего, если атака не является непрямой (с.119). если же потенциальных вторичных целей нет, выстрел промахивается вчистую.

Вторичная цель может быть любым персонажем или существом. Если в нужный диапазон попадает множество целей и к ним имеется LOS, жертва определяется случайно, независимо от того, чьей стороне она принадлежит.

Разберите вторичные атаки против новой цели, используя все обычные правила, как если бы атакующий проводил атаку против этой цели. В добавок к обычным модификаторам, примените к TN дополнительный модификатор +4 для вторичного персонажа. Если атака попала, разберите повреждение обычным путём.

Если же был промах, существует ещё одна возможность попасть в совсем другого персонажа - если третья потенциальная цель находится в том же самом направлении, что и оригинальная, и вторичная цели, и если MoF третичной цели находится в пределах MoF вторичной цели. Разберите атаку против этой третичной целис дополнительным модификатором +8. Если атака промахнулась, она не имеет дальнейшего эффекта.

Подавительный огонь не подпадает под это правило.

Бластерные Атаки: В случае использования оружия с бластерным эффектом, промахи будут *рассеяны* вместо разбора как описано выше, двигаясь из эпицентра попадания в назначенную цель.

Чтобы определить направление рассеяния, бросьте или D6 (если играют по наброску карты (skatched map), неразлинованной поверхности (ungridded terrain) или же на карте, разбитой на гексы (hex grid map)) или D10 (если играют на карте, расчерченной на квадраты (square gridded map)) и проконсультируйтесь с диаграммой Scatter Diagram (с.120). Знак "X" обозначает предназначенную для удара цель, а стрелки соответствуют выброшенному на кубике числу и показывают направление рассеяния. Считается, что атакующий находится "ниже" относительно цели.

Дистанция рассеяния основана на Пределе Провала (MoF) броска атаки, умноженного на 1, если атака была сделана на Короткой Дистанции, на 2, если на Средней Дистанции или на 4, если Дистанция На Пределе Возможного. Независимо от дистанции рассеяния, диктуемого этим правилом, никакая атака не будет рассеяна дальше назначенной точки удара, чем оригинальная дистанция от атакующего до цели.

ПРЕПЯТСТВИЯ (опциональное правило)

Стены и другие препятствия могут стать полезным укрытием для персонажей. Используя стандартные правила, любая атака, попадающая в препятствие, будет просто впустую. Конечно, такой подход далёк от реалий. После всего - от бластерного оружия до тяжёлого лазерного оружия поддержки - стена медленно, но верно будет разрушена.

При использовании этого правила все типы препятствий имеют значение брони (AV), которое работает как и для брони, одетой на персонажа.

Если промах (см. выше) имеет шанс задеть цель вдали от препятствия, или если атакующий как-то пытается пробиться сквозь препятствие (атакующий может высмотреть цель удалёнными камерами, например), AV препятствия добавляется к AV цели для определения эффекта атаки.

ТАБЛИЦА
BARRIER ARMOR RATINGS

Тип Препятствия	Броня
Окно, обычное стекло	0
Окно, безопасное стекло	1
Внутренняя Стена, Резиденция или Коммерческий офис	2
Внутренняя Стена, Промышленный, Военный объект или Корабль	3
Внешняя Стена, Резиденция или Коммерческий офис	4
Окно, иллюминатор	5
Внешняя Стена, Промышленный или Военный объект	7
Укреплённая стена или Убежище	9
Внешняя переборка корабля	10

Если персонаж решил пробиться с помощью бластерного оружия через препятствие, разберите атаку против базового TN = 1. Если атака имеет AP = 0, вычтите AV препятствия из Фактора Повреждения (DF) вместо BOD, который вычитается, если атака идёт против персонажа. При пробивании препятствия атака должна причинить Лёгкое Ранение. Серьёзное Ранение в результате бластерной атаки препятсвия делает достаточное отверстие, чтобы просунуть туда руку, а Критическое Ранение проделывает отверстие, достаточное, чтобы пролезть в него. Смертельное или Фатальное Ранение вообще уничтожает данную секцию препятствия; реальный размер этой секции выбирается гейм-мастером на основе её структуры и типа используемого оружия.

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ (опциональное правило)

В стандартных правилах боя успешная атака приводит к попаданию в различные части тела, но игра не делает различий между ними. Эффекты ранений в основном представляют собой мысль о том, что некоторые из попаданий задевают жизненные места, а другие нет. Эффекты ранения отражают в основном ущерб, без конкретного определения места каждого попадания.

Это опциональное правило позволяет игрокам с точным местом каждого попадания, сильно детализируя всё, что касается брони и эффектов ранения.

Предостережение: при большем реализме и наглядности вместо системы абстрактного повреждения использование локаций попадания может сделать игру более опасной для жизни игровых персонажей. Как только несколько персонажей одевают полностью глухую броню, их атаки по незащищённым локациям других персонажей становятся более опасными и смертельными. Гейм-мастер должен обсудить это с игроками, и правила локации попадания будут использоваться, только если все согласны с их использованием.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ

После успешной Проверки Действия атаки, но до разбора повреждения, определяется локация попадания путём броска 2D10 и консультируются с таблицей Hit Location (с.122).

Укрытие: Если часть цели находится в укрытии, не применяйте обычный модификатор TN при использовании правил локации попадания.

Вместо этого разберите атаку обычным путём. Если атака попадает в часть цели, находящейся позади укрытия, атака приходится на укрытие, которое добавляется к AV цели против атаки по правилам *Препятствия* (выше).

Сплэш-повреждение: Оружие, наносящее "сплэш-повреждение" (включая атаки из бластерного оружия), распространяет свои эффекты по площади и также может стать причиной большинства серьёзных повреждений пр атаке плохо защищённых частей цели. Бросьте локацию попадания для сплэш-повреждений как обычно, но атака может не достичь этой локации. Это будет фактически разбор против данной локации или же любой локацией на теле, смежной с целевой (как показано на диаграмме Hit Location Diagram на Рекордшите Персонажа, с.217), смотря где значение брони (AV) меньше всего.

Элементал ведёт огонь из своего тяжёлого огнемёта по пехотинцу Синдиката, одетого в костюм зенитчика (flak suit), антибаллистический пластинчатый жилет (ballistic plate vest) и боевой шлем (combat helmet). Бросок локации попадания показал 7, удар пришёлся в левую руку. Смежные локации - грудь и кисть левой руки. Т.к. на кисти левой руки брони нет, атака огнемётом разбирается против кисти. Если бы персонаж одел тяжёлые боевые перчатки (heavy combat gloves) , удар атаки пришёлся бы на руку, т.к. у неё AV меньше всего из всех трёх локаций.

Прицельные Атаки

В таблице локаций попадания собрана информация относительно наиболее интересных попаданий в цель. Конечно, персонажи могут захотеть прицелиться в определённые части цели, чтобы попасть в незащищённые локации, или могут попытаться сделать выстрел в голову или подстрелить цели ногу.

Прицеливание по торсу (грудь или живот) получает к TN модификатор +3. Прицеливание по руке или ноге получает к TN модификатор +6. Прицеливание по кисти, стопе или голове получает к TN модификатор +9.

Если прицельная атака успешна, то бросок локации попадания не требуется; атака достигла назначенной цели. Иначе же промах не попадает в цель вообще.

Бластерные Повреждения: Оружие с таким типом повреждения не может использоваться для прицельных атак.

Сплэш-повреждения: Оружие с таким типом повреждения не может использоваться для прицельных атак.

ЭФФЕКТЫ ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ

При определении локации попадания цель должна определить бронб, которая прикрывает локацию попадания. Все виды брони приводятся (см. таблицу Armor, с.154). При разборе атак с использованием локации попадания вместо общего вида брони (на торсе) используется броня локации попадания.

При использовании правил локации попадания ранения выше уровня Касательное Ранение не имеют "общего" эффекта на все действия персонажа. Ранения, нанесённые каждой локации, имеют специфические модификаторы, отражающие эффекты данного ранения, полученного персонажем. Замените эффекты, показанные в таблице Wound (с.114), приведёнными ниже.

ТАБЛИЦА HIT LOCATION	
Бросок 2D10	**Локация Попадания**
2	Критическое Попадание*
3	Левая Стопа
4-5	Левая Нога
6	Левая Кисть
7-8	Левая Рука
9-11	Грудь
12-13	Живот
14-15	Правая Рука
16	Правая Кисть
17-18	Правая Нога
19	Правая Стопа
20	Голова
* Бросьте снова для локации попадания (перебросьте все результаты 2) и уменьшите AV локации цели на 1 только для этой атаки	

Касательные Ранения не приводятся; они имеют стандартные эффекты не зависимо от локации, куда они пришлись (Значение Ранения 1 и цель оглушена).

Также все ранения имеют обычные эффекты, причиняя 1 Усталость и оглушая цель в добавок ко всем приведённым эффектам.

Учтите, что описания каждого ранения часто не очень специфичны, поскольку широкий диапазон оружия, используемого в игре, не позволяет описать каждый тип ранения более точно. Гейм-мастер и игрок должны решить точно, что за ранение происходит в данной боевой ситуации и при этом учтя тип оружия.

Кровотечение: Любое ранение, имеющее эффект кровотечения, ухудшает состояние через какое-то время. До тех пор, пока ранение успешно не излечено с использованием Навыка Первая Помощь, значение ранения увеличивается на 1 за каждый приведённый период времени (ходы, минуты, часы и т.д.).

Живот

Лёгкое: Задеты кишки [WV 2: Проверка Нокаута; +1 ко всем TN]

Серьёзное: Проникающая рана живота [WV 4: Проверка Нокаута с +1 к TN; +2 ко всем TN; ополовинивание перемещения; кровотечение каждые 5 минут]

Критическое: Серьёзное повреждение кишок [WV 8: Проверка Нокаута с +2 к TN; +3 ко всем TN; ополовинивание перемещения; кровотечение каждую минуту]

Смертельное: Разрыв живота с вывороченными кишками [персонаж немедленно погибает]

Рука

Лёгкое: Рука сломана [WV 2; +2 ко всем TN с использованием повреждённой руки]

Серьёзное: Разрыв сухожилия руки [WV 3: Проверка Нокаута: +4 ко всем TN с использованием повреждённой руки]

Критическое: Рука почти оторвана, артериальное кровотечение [WV 5: Проверка Нокаута; кровотечение каждый ход]

Смертельное: Рука оторвана [WV 10: Проверка Нокаута с +6 к TN; Черта Потеря Члена (3); кровотечение каждый ход]

Грудь
Лёгкое: Сломаны рёбра [WV 2; +1 ко всем TN]
Серьёзное: Повреждён второстепенный орган [WV 4; Проверка Нокаута; +1 ко всем TN]
Критическое: Повреждён важный орган и внутреннее кровотечение [WV 8; Проверка Нокаута с +2 к TN; +2 ко всем TN; кровотечение каждую минуту]
Смертельное: Грудная клетка полностью разбита, сердце и лёгкие уничтожены [персонаж немедленно погибает]

Стопа
Лёгкое: Сломаны кости подъёма [WV 2; ополовинивание перемещения; +1 к TN для всех Проверок Навыка, связанных с RFL]
Серьёзное: Стопа сломана полностью [WV 3; ополовинивание перемещения]
Критическое: Стопа почти торвана [WV 6; Проверка Нокаута; ополовинивание перемещения; +2 к TN для всех Проверок Навыка, связанных с RFL]
Смертельное: Стопа уничтожена [WV 8; Проверка Нокаута с +5 к TN; Черта Потеря Члена (2); кровотечение каждый ход]

Кисть
Лёгкое: Сломаны кости [WV 2; +2 к TN для всех действий с использованием повреждённой кисти]
Серьёзное: Кисть разбита и/или оторван палец [WV 3; +3 к TN для всех действий с использованием повреждённой кисти]
Критическое: Кисть разбита и оторван палец (пальцы) [WV 6; проверка Нокаута с +2 к TN; Черта Потеря Члена (1); кровотечение каждую минуту]
Смертельное: Кисть уничтожена [WV 8; Проверка Нокаута с +5 к TN; Черта Потеря Члена (2); кровотечение каждый ход]

Голова
Лёгкое: Глубокая рана лица, глаза кровоточат [WV 2; +3 ко всем TN, требующим зрения; кровотечение каждые 5 минут]
Серьёзное: Сотрясение [WV 5; Проверка Нокаута с +4 к TN; +2 ко всем TN]
Критическое: Тяжело задет мозг [WV 10; немедленный нокаут; кровотечение каждую минуту]
Смертельное: Голова уничтожена или оторвана [персонаж немедленно погибает]

Нога
Лёгкое: Нога сломана [WV 2; ополовинивание перемещения; +1 к TN для всех Проверок Навыка, связанных с RFL]
Серьёзное: Разрыв сухожилий ноги {WV 4; ополовинивание перемещения и потеря возможности пережек или уклонений; +2 к TN для всех Проверок Навыка, связанных с RFL]
Критическое: Сложный перелом, нога почти торвана [WV 8; Проверка Нокаута; ополовинивание перемещения и потеря возможности перебежек или уклонения; +3 к TN для всех Проверок Навыка, связанных с RFL; кровотечение каждую минуту]
Смертельное: Нога оторвана [WV 12; Проверка Нокаута с +6 к TN; Черта Потеря Члена (3); кровотечение каждый ход]

ЛЕЧЕНИЕ

Поражённые персонажи могут захотеть, выйдя из боя, подлатать себя и потом вновь вернуться линию огня (это касается тех, кто постоянно тревожится о своём физическом состоянии). В этой секции описывается процесс излечения и того, что случится с персонажем, если его раны не так или вообще не обработаны.

НЕУДАЧНОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Если стал жертвой перевёртыша при любом броске лечения (т.е., при броске Проверки Действия результат 2), состояние цели серьёзно ухудшается; в случае ранений, значение ранения (WV) целевой раны увеличивается на 1; если он пытается стабилизировать положение умирающего персонажа, персонаж немедленно умирает.

БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ

Другой персонаж может попытаться привести в чувство нокаутированный персонаж, истратив Сложное Действие. Игрок персонажа в бессознательном состоянии должен сделать Проверку Действия с использованием такого же TN, что и для Проверки Нокаута (с.116), успех скажет о том, что персонаж пришёл в себя к началу следующего хода. Если другой персонаж пытается поднять его с использованием Навыка Первая Помощь или МедТех, он может использовать один из этих Навыков, в таком случае этот игрок бросает Проверку Навыка с таким же TN, что и для Проверки Нокаута.

Если другого персонажа поблизости нет, или если персонаж спешит, он может самостоятельно приёти в чувство, потратив очко Лимита и Сложное Действие. Это займёт целый ход, так что персонаж вновь будет активен в следующем ходу и вся его Усталость уходит (хотя он до сих пор имеет все свои ранения).

Если персонаж потерял сознание в результате ошеломляющей Усталости (в противоположность нокауту), он прийдёт в себя самостоятельно, как только вся его Усталость схлынет. Это занимает 5 минут вне условий боя или расхожуется одно очко Лимита.

ОСОБАЯ ОСТОРОЖНОСТЬ

Персонаж быстро умрёт, как только общее значение ранения полученных ранений, включая эффекты кровотечения, превысит его BOD+WIL. Быстрота смерти персонажа также может соответствовать полученному Смертельному Ранению (с использованием стандартных правил; по правилам локации попадания появляются другие эффекты, см. с.121). Персонаж в таком состоянии живёт лишь 1 минуту (1D6+BOD минут, если точнее), и у него очень маленький шанс сохранить себе жизнь даже с опытной помощью.

Первая Помощь

Первое, что нужно сделать, чтобы спасти персонажа, - немедленное применение Навыка Первая Помощь другим персонажем. Это считается Сложным Действием.

Модификатор сложности при Проверке Навыка Первая Помощь равен общему значению ранения от всех ранений, полученных целью, минус BOD+WIL персонажа (другими словами, избыток превышения BOD+WIL персонажа его суммарным значением всех ранений).

Соответствующее оборудование просто жизненно необходимо в таких ситуациях; если персонаж, применяющий Навык Первая Помощь, не имеет минимально необходимого медкомплекта (с.144), целевое число модифицируется на +6 из-за нехватки нужного оборудования. Если у персонажа имеется медкомплект, но нет улучшенного медкомплекта (с.144), целевое число получает модификатор +3.

Другие модификаторы могут применяться к TN как обычно при Проверках Действия (см. *Модификаторы*, с.16).

Если Проверка Первой Помощи успешна, состояние целевого персонажа стабилизировалось, а любые кровоточащие ранения прекратили кровоточить. Персонаж, использовавший Первую Помощь, должен обеспечить длительное жизнеобеспечение цели, вроде CPR. Никаких дополнительных Проверок не требуется, но лечащий персонаж должен тратить Сложное Действие каждый ход и находиться в физическом контакте с пациентом всё время. Если жизнеобеспечение не постоянно, к персонажу возвращается состояние до получения Первой Помощи; и вновь начинается отсчёт времени борьбы со смертью.

До получения постоянного жизнеобеспечения пациент будет жить время, равное его WIL, умноженное на 5 минут. Это время удваивается до WIL, умноженного на 10 минут, если лечащий персонаж использует улучшенный медкомплект. Все минуты, оставшиеся у персонажа после Первой Помощи до наступления момента смерти, добавляются к этому периоду. В конце этого времени, если персонаж всё ещё не получил полномасштабную помощь медицинского персонала, знающего Навыки Первая Помощь и Хирургия, он умирает.

МедТех

Если персонаж в стабильном состоянии вовремя получает квалифицированную помощь, следующий шаг по предотвращению смерти - применение различных мониторов, IV-трубок и другого оборудования жизнеобеспечения, также и различные лекарства. Такое лечение занимает 5 минут и при этом используется Навык МедТех.

Модификатор сложности для Проверки Навыка МедТех равен общему значению ранения всех ранений, полученных целью, минус BOD+WIL персонажа (другими словами, такой же модификатор, как и в случае Проверки Первой Помощи).

Соответствующее оборудование очень важно в такой ситуации: если лечащий персонаж имеет улучшенный медкомплект, но не имеет полностью оснащённого госпиталя, целевое число получает модификатор +3. Лечение невозможно без минимально необходимого улучшенного медкомплекта.

Другие модификаторы могут применяться к TN как обычно при Проверках Действия (см. *Модификаторы*, с.16).

Если Проверка МедТеха успешна, положение целевого персонажа стабилизировалось. Персонаж, использовавший МедТех, должен обеспечить длительное жизнеобеспечение цели. Никаких дополнительных бросков Проверок не требуется, но лечащий персонаж должен тратить Сложное Действие каждый ход и находиться в физическом контакте с пациентом всё время. Если жизнеобеспечение не постоянно, к персонажу возвращается состояние до получения Первой Помощи; и вновь начинается отсчёт времени борьбы со смертью.

До получения постоянного жизнеобеспечения пациент будет жить время, равное его WIL, умноженное на 5 минут. Это время удваивается до WIL, умноженного на 10 минут, если лечащий персонаж использует улучшенный медкомплект. Все минуты, оставшиеся у персонажа после МедТеха до наступления момента смерти, добавляются к этому периоду. В конце этого времени, если персонаж всё ещё не получил полномасштабную помощь медицинского персонала, знающего Навык Хирургия, он умирает.

Хирургия

Как только положение целевого персонажа стабилизировалось, персонаж с Навыком Хирургия может сделатьследующий в нужном направлении и провести хирургическое вмешательство, чтобы окончательно увести пациента от смерти. Хирургия занимает 1 час плюс общее значения ранения всех ранений, полученных пациентом, умноженное на 5 минут. Персонаж с Навыком МедТех должен быть при проведении операции как хирургический ассистент.

Модификатор сложности для Проверки Навыка Хирургия равен общему значению ранения всех ранений, полученных целью, минус BOD+WIL персонажа (другими словами, такой же модификатор, как и в случае Проверки МедТеха).

Соответствующее оборудование очень важно в такой ситуации: если лечащий персонаж имеет улучшенный медкомплект, но не имеет полностью оснащённого госпиталя, целевое число получает модификатор +3. Лечение невозможно без минимально необходимого улучшенного медкомплекта.

Другие модификаторы могут применяться к TN как обычно при Проверках Действия (см. *Модификаторы*, с.16). Хирургический ассистент считается опытным персонажем, имеющим Навык Хирургия.

Если Проверка Хирургии успешна, целевому персонажу больше не угрожает немедленная смерть. Для сохранения стабильного состояния пациента до его полного излечения требуется длительное наблюдение персонажа с Навыком Хирургия (см. ниже). Каждые 6 часов требуется Проверка Хирургии, чтобы предотвратить "кризис" и ухудшения самочувствия персонажа (в таком случае весь процесс нужно начинать с начала с *Первой Помощи*, с.99).

ЛЕЧЕНИЕ РАН БЕЗ ПОМОЩИ

Касательные, Лёгкие и Серьёзные Ранения можно лечить собственными силами и средствами, но Лёгкие и Серьёзные Ранения не будут до конца вылечены без помощи персонажей с Навыками МедТех и/или Хирургия.

Без любой медицинской помощи ранения излечиваются со скоростью 1 в неделю для Касательных Ранений, 1D6 недель за 1 Лёгкое Ранение и 6D6 недель за Серьёзное Ранение. Эти периоды выздоровления последовательные, не одновременные, и первыми лечатся ранения полегче. Персонаж должен отдыхать в чистом и сухомпомещении и не предпринимать никаких усилий, кроме как на поесть и сходить в душевую.

Если персонаж вылечился от ранений вообще без какой-либо помощи, он тем не менее не до конца излечился. Основываясь на типе повреждения (используйте типы ранения и таблицей Hit Location), имеют место остаточные эффекты повреждения, описанные ниже под заголовком *Лечение Ранения*.

ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЯ

Как только персонаж при смерти выкарабкался (или если персонаж не умер на первом месте), его ранения можно излечить. Каждое ранение должно лечиться индивидуально, требуется Проверка Навыка и время для лечения, плюс дополнительное время для восстановления. Требуемый Навык, лечение и время восстановления можно найти в таблице Wound Treatment (с.125). Лечение ранений - последовательные, а не одновременные действия, и первыми лечатся ранения полегче.

ТАБЛИЦА WOUND TREATMENT				
Тип Ранения	**Требуемый Навык**	**Время Излечения**	**Время Восстановления**	**Время Излечения без помощи**
Кровотечение	Первая Помощь	1 ход	-	-
Касательное	Первая Помощь	1 минута	1 день	1 неделя
Лёгкое	МедТех	30 минут	1D6 дней	1D6 недель
Серьёзное	Хирургия	WV*10 минут	1D6 недель	6D6 недель
Критическое	Хирургия	WV*15 минут	2D6 недель	-
Смертельное	Хирургия	WV*20 минут	1D6 + 4 месяца	-

Как только ранение вылечено, персонаж всё ещё страдает от половины эффектов этого ранения до тех пор, пока полностью не излечится. Напряжённая деятельность в период восстановления чревата плохим лечением и открытием ран.

Вся Проверки Действий медицинской помощи имеют модификатор сложности, равный значению ранения излечиваемого ранения. Иначе обычные модификаторы условий и действий при медицинском лечении применяются так же, как они применяются ко всем Проверкам Действий.

Если ранение не вылечено успешно или ранение не вылечено до конца, персонаж находится под постоянными эффектами, основанными на локации ранения, как показано ниже. Если правила локации попадания не используются, сделайте бросок по таблице Hit Location (с.122) для нахождения локации ранения, в которой наблюдаются остаточные эффекты (плюс к этому в данном месте игрок получает шрам).

Специфические эффекты при проваленном вспомогательном/самостоятельном лечении описываются в следующих секциях локацией тело. Гейм-мастер должен добавить дополнительные соответствующие эффекты. Например, персонаж с затруднённым дыханием может трудности при плавании и может оказаться более восприимчивым к отравляющим газам.

Кровоточащие Ранения: Кровоточащие ранения не могут быть излечены до тех пор, пока не устранено само кровотечение (см. *Кровотечение*, ниже).

Кровотечение

Эффекты кровоточащих ранений можно остановить успешной Проверкой Первой Помощи. Каждое такое ранение требует отдельной проверки Навыка, с модификатором сложности, равным значению ранения данного ранения. Отсутствие медкомплекта добавляет модификатор +3 из-за нехватки нужного оборудования.

Касательное Ранение

Касательные Ранения настолько тривиальны, что их можно быстро вылечить, используя только Навык Первая Помощь. Даже если они остаются неизлеченными, Касательные Ранения самостоятельно излечиваются через неделю.

Лёгкие Ранения

Лёгкие Ранения могут быть довольно быстро вылечены персонажами с Навыком МедТех, и занимают достаточно много времени при самоизлечении, и после них остаются шрамы и другие эффекты, приведённые ниже.

Живот: Персонаж слегка шатается [+1 к TN во всех Тестах Нокаутов]

Рука: Кость сломана под острым углом [+1 к TN во всех действиях с использованием этой руки]

Грудь: Персонажу трудно дышать [-1 STR при подсчёте нормы перемещения и любого задания, касающегося выносливости]

Стопа: Лёгкая хромота [-1 м ко всем нормам перемещения]

Кисть: Излечение с лёгкой деформацией [+1 к TN во всех действиях с использованием этой кисти]

Голова: Большой, уродливый шрам [Черта Непривлекательность]

Нога: Кость сломана под острым углом [-1 м ко всем нормам перемещения]

Серьёзное Ранение

Лечение Серьёзного Ранения требует Навыка Хирургия и значительного времени восстановления. Однако это не ущемляет человеческих возможностей и, если кровотечение остановлено, даже Серьёзное Ранение может самоизлечиться.даже в этом случае остаточные эффекты будут серьёзными и подвергают карьеру персонажа опасности.

Живот: Постоянные боли живота и сложности при переваривании пищи [-1 BOD]

Рука: Рука плохо вылечена [+2 к TN во всех действиях с этой рукой]

Грудь: Персонажу требуется трансплантация органов, но он никогда уже не будет полностью здоров [-1 BOD; Черта Дурная Привыка (2), которая представляет собой реакцию на лекартсва - эта Черта не может быть изжита, так что персонаж умрёт, если он когда-нибудь прекратит приём лекарств. Дурная Привычка не применяется, если персонаж излечивается докторами, имеющим доступ к клонированным органам, необходимым пациенту, что доступно большинству Кланов]

Стопа: Стопа осталась, но нет пальца ноги [Черта Потеря Члена (1)]

Кисть: Кисть осталась, но нет пальца [Черта Потеря Члена (1)]

Голова: Персонаж страдает от хронической головной боли и головокружения [+1 к TN ко всем Проверкам Действия; любые Проверки Действия с перевёртышем приводят к периоду головкружения: персонаж должен немедленно сделать Тест Нокаута]

Нога: Серьёзная хромота [-1 RFL при подсчёте нормы перемещения и TN попадания в неё]

Критическое Ранение

Критическое Ранение нельзя излечить самостоятельно, и если не оказана успешная помощь, это убьёт персонаж. Даже если жизнь персонажу сохранена и его жизнь поддерживают (см. *Особая Осторожность*, с.123), его состояние будет ухудшаться: каждый день после повреждения, в который он не получил помощи, его Атрибут BOD постоянно понижается на 1. Если Атрибут BOD снизится до 0, персонаж умирает.

Даже если ранение вылечено успешно, персонаж будет страдать от эффектов неудачного лечения Серьёзного Ранения в той же локации (см. *Серьёзное Ранение*, выше).

Смертельное Ранение

Смертельное Ранение нельзя излечить самостоятельно, и если лечение не было успешным, это убьёт персонаж. Даже если жизнь персонажу сохранена и его жизнь поддерживают (см. *Особая Осторожность*, с.123), его состояние будет ухудшаться: каждый час после повреждения, за который он не получил помощи, его Атрибут BOD постоянно понижается на 1. Если Атрибут BOD снизится до 0, персонаж умирает.

Даже если ранение вылечено успешно, персонаж будет постоянно находиться под угорозой смерти и страдать от следующих эффектов (если используются правила локации попадания, некоторые из этих эффектов приведут в итоге к смерти персонажа. Естественно, персонаж может умереть и не от этих эффектов).

Живот: Персонаж очень слаб [-1 STR; -1 BOD; -1 RFL; Черта Нетрудоспособен (1)]

Рука: Рука оторвана не может быть пришита обратно [Потеря Члена (3)]

Грудь: Персонажу требуется несколько органов для трансплантации и никогда уже не будет полностью здоров [-1 STR; -2 BOD; Черта Нетрудоспособен (1); Черта Дурная Привыка (2), которая представляет собой реакцию на лекартсва - эта Черта не может быть изжита, так что персонаж умрёт, если он когда-нибудь прекратит приём лекарств. Дурная Привычка не применяется, если персонаж излечивается докторами, имеющим доступ к клонированным органам, необходимым пациенту, что доступно большинству Кланов]

Стопа: Стопа уничтожена и не может быть восстановлена [Потрея Члена (2)]

Кисть: Кисть оторвана не может быть пришита обратно [Потеря Члена (2)]

Голова: Персонаж постоянно страдает от сотрясения мозга [Это имеет все те же эффекты, что и неудавшееся лечение Серьёзного Ранения головы (с.125), плюс Черта Плохая Успеваемость]

Нога: Нога оторвана не может быть пришита обратно [Потеря Члена (3)]

СРАЖЕНИЕ НА ТРАНСПОРТЕ

На поле боя 31-го столетия доминируют БэтлМехи, танки и другие машины войны. Сложности сражения на ТС не рассматриваются в этой книге, но, к счастью, FASA выпускает игровой набор сражения на транспорте этой же вселенной - *MechWarrior: BattleTech*.

Следующие правила рассказывают о том, как использовать своего персонажа из *MW3* в играх *BattleTech* при разборе сражений на ТС. Для разбора сражений, кроме специально оговренных случаев, описанных ниже, воспользуйтесь *BattleTech: Основные Правила (BMR)*. Секции составлены и упорядочены в соответствии с теми секциями в BMR.

Также можно пользоваться правилами коробочного набора *BattleTech, Fourth Edition*. Хотя некоторые новые приёмы в терминологии могут усложнить понимание, это не влияет на ход игры.

НАЧАЛО ИГРЫ

Хотя 2 хода *MW3* равны 1 ходу *BattleTech* (т.к. ход в *BattleTech* длится 10 секунд), этот факт для простоты интеграции с *BattleTech* игнорируется.

Фаза Инициативы

Вместо броска 2D6 для каждой из сторон, Инициатива будет определяться как Проверка Противостоящих Навыков Тактика между командирами каждой из сторон. Сторона с наибольшим MoS обладает Инициативой в этом ходу.

ВОИНЫ

С МехВоинами-НИПами, командами ТС и пехотными подразделениями можно обращаться точно также, как с воинами *BattleTech* (*BMR*, с.14). они обладают Навыками Стрельба (Gunnery) и Пилотирование (Piloting) как описано в *BMR* (с.108) или как определено гейм-мастером для соответствующего сценария. Игровые персонажи, так же как и НИПы, сгенерированные в MW3, можно быстро перевести для использования в *BattleTech*, используя нижеследующие правила.

Навыки

Различные Навыки Стрельбы и Пилотирования персонажей *MW3* переводятся в термины *BattleTech* с использованием таблицы BattleTech Skills Conversion. Найдите бонусы Навыка персонажа в левой колонке и пересечение в соответствующей колонке покажет вам Навык Стрельба или Пилотирование в *BattleTech*.

В случае Навыка Пилотирование персонажи MW3 ограничены единственным Навыком для каждого типа ТС, которым они пользуются. Соответствующий Навык для ТС нужно перевести для использования в игре *BattleTech*. Например, если персонаж имеет Пилотирование/БэтлМех +4 и Пилотирование/Гусеничный Транспорт +2 и управляет в текущей битве танком, он должен перевести Навык Пилотирование/Гусеничный Транспорт в Навык Вождение (Driving) *BattleTech*, равный 4.

ТАБЛИЦА BATTLETECH SKILLS CONVERSION

Бонусы Навыков в MW3	Навыки в BattleTech	
	Пилотирование (Вождение)	Стрельба
Неопытный	7	6
+0	6	5
+1	5	4
+2	4	4
+3	4	3
+4	3	3
+5	3	2
+6	2	2
+7	2	1
+8	1	1
+9	1	0
+10	0	0

ТАБЛИЦА BATTLETECH PILOT DAMAGE CONVERSION

Источник Повреждения	Тип Повреждения	Бросок Повреждения	Примечания
Попадание в голову	M	2D6	-
Падение:			
Успешный бросок Навыка Пилотирование	M	1D6	-
Провал броска Навыка Пилотирование	M	2D6	-
Взрыв боеприпасов	E	4D6	Броня не эффективна
Перегрев:			
Диапазон температуры 15-25	E	2D6	Ослабление; Броня не эффективна
Диапазон температуры 26+	E	4D6	Ослабление; Броня не эффективна
Провал катапультирования	M	*	Падение с 12 м
Команда оглушена (транспорт)	M	4D6	-
Команда убита, попадание в бензобак или попадание в боеприпасы/двигатель	X	8D6	-
Оружейная атака против пешего персонажа	как оружие	BT Dmg * 3D6	AP = BT Dmg
Физическая атака против пешего персонажа	M	BT Dmg * 3D6	AP = 2

* См *Падение*, с.120

Персонажи *MechWarrior'a* также имеют различные Навыки Стрельбы для различных типов оружия и ТС. Они также должны быть переведены в необходимые для сражения значения, и каждый Навык должен использоваться для соответствующего оружия в BattleTech. Например, персонаж, имеющий Навык Стрельба/Лазер/Человек +6, Стрельба/Баллистика/Человек +3 и Стрельба/Ракета/Человек +4, пилотирует Мех. Когда ведётся огонь из лазерного оружия, он пользуется Навыком Стрельба 2. При стрельбе из баллистического оружия его Навык Стрельба равен 4 и при ракетном оружии Навык Стрельба равен 3.

ПОВРЕЖДЕНИЕ МЕХВОИНУ

Второстепенные НИПы, имеющие стандартные Навыки *BattleTech*, также могут нанести повреждение, следуя обычным правилам (*BMR*, с.15). игровые персонажи поступают несколько иначе, наносимые ими повреждения следуют правилам *MW3*. Если не сказано иначе, все повреждения выдерживаются, в то время как внутри ТС происходит сильное сотрясение, это считается как повреждение в схватке (M) с проницаемостью брони (AP) = 0.

Чтобы увидеть, как каждый тип повреждения в *BattleTech* переводится в термины MW3, посмотрите таблицу BattleTech Pilot Damage Conversion.

Броня: Персонаж, пилотирующий Мех, может одеть только бронированный жилет (armored vest): кокпит слишком мал, а температура слишком высокая, чтобы одеть любую другую броню. Однако нейрошлем МехВоина считается как боевой шлем (combat helmet) при любых повреждениях, которые приходятся в голову. Персонажи в других типах ТС могут одеть любую нужную броню, хотя нужно заметить, что это может послужить препятствием для действий, связанных с RFL, включая Пилотирование и Стрельбу.

Ослабление: Слова "Ослабление" в колонке "Примечания" означают что, событие должно рассматриваться как успешная ослабленная атака с MoS = 0. Бросьте повреждение и нокаут как обычно.

Броски сознания

Персонажи *MW3* не могут делать броски сознания подобно воинам *BattleTech*; они страдают от подобного эффекта, когда в нокауте или оглушены повреждением. Нокаутированный персонаж считается как персонаж, проваливший бросок сознания в *BattleTech*, кроме того, он приходит в себя по правилам *MW3*, а не по правилам *BattleTech*.

Персонаж, оглушённый в результате повреждения, не может бежать или прыгать в следующем ходу и получает модификатор +1 ко всем атакам в всех ходах, пока он не приходит в себя.

СРАЖЕНИЕ

Персонажи в ТС следуют правилам предыдущего заявления. Однако если персонаж вне ТС, всё несколько усложняется.

В игре *BattleTech* персонажи на поле считаются традиционным пехотным подразделением, состоящим из 1 солдата, или частью существующего взвода броне- или просто пехотинцев. Все бронированные персонажи должны быть добавлены к бронированному подразделению. Соответственно, небронированные персонажи должны быть добавлены к обычным пехотным взводам.

Подразделения персонажа разбиты по категориям - по режимам их перемещения. Подразделение считается моторизованным пехотным, если оно при транспортировке всех членов этого подразделения пользуется малым транспортом (вроде автомобилей или мотоциклов). Если солдаты оснащены прыжковыми ранцами, подразделение считается прыжковым пехотным. Если некоторые или все члены подразделения перемещются пешком, подразделение считается пехотным подразделением.

Подразделение персонажа в дальнейшем классифицируется по типу основного используемого оружия - винтовки, пулемёты, огнемёты, портативные лазеры или SRM. Если никакое оружие не доминирует, по умолчанию считается, что солдаты с винтовками (см. *Пехота* в *BMR*, с.59-66).

Основные Правила

Вообще, пехотные подразделения, в состав которых входят персонажи *MW3*, могут пользоваться обычными правилами *BattleTech* для пехоты. Однакое если пехотное подразделение целиком составлено из игровых персонажей, гейм-мастер может позволить этому подразделению проводить индивидуальные атаки по целям на поле боя, вместо того, чтобы они действовали как единое целое (см. *Индивидуальные Атаки*, ниже).

Когда подразделение, содержащее из игровых персонажей *MW3*, атаковано другим пехотным подразделением, имеющим персонажей *MW3*, гейм-мастер может разобрать сражение с использованием стандартных правил персонального боя *MW3*. Определите расстояние между подразделениями, умножив расстояние в гексах *BattleTech* на 30, - это и будет расстояние в метрах.

Индивидуальные Атаки

По усмотрению гейм-мастера, пехотное подразделение, целиком состоящее из игровых персонажей, может индивидуально определять для каждого из них цели на поле боя, вместо того, чтобы они действовали как единое целое по правилам *BattleTech*. В зависимости от оружия, Навыка и удачи, такой выбор индивидуальных атак может позволить им быть более или менее мощнее, чем по стандартным правилам *BattleTech*.

В случае выбора индивидуальных атак выстрел каждого персонажа разбирается по правилам *MW3* со следующими модификаторами.

Базовое TN попадания в боевое подразделение равно 5 плюс модификатор *BattleTech* движения цели в этом ходу, умноженный на 2. Так что цель с модификатором движения цели +3 будет иметь базовое TN = 16 (5+3=8; 8*2=16). Модификатор движения цели +1 приведёт к базовому TN = 12 (5+1=6; 6*2=12).

Примените соответствующие модификаторы *MW3* для дистанции, размера цели и любые другие от специальных ситуаций (см. таблицу Ranged Combat Modifiers, с.112). Если подразделение персонажа в течение хода двигалось, считайте персонаж бежавшим при определении модифкаторов попадания.

Большинство личного оружия имеет небольшой эффект для тяжёлой брони боевых подразделений; атаки с AP меньше, чем 5, вообще не имеют шанса нанести повреждение. Разберите атаку обычным путём, используя AP = 10. Результаты Касательное Ранение или Только Усталость эффекта не имеют. Лёгкое Ранение причиняет 1 пункт повреждения в *BattleTech*; каждый дополнительный уровень ранения наносит другой пункт повреждения, до 5 пунктов повреждения при Фатальном Ранении. Определите локацию попадания по правилам *BattleTech*. Бросок локации попадания, равный 2, не даёт права сделать дополнительный бросок за критическое повреждение.

Атаки Против Персонажей

Персонажи атакуются боевым подразделением также, как если бы они были пехотным подразделением соответствующего типа.

Если персонажи находятся в бронированном подразделении, персонажи *MW3* всегда будут последними при определении, в кого же пришлось попадание. Отметьте после правого крайнего солдата на Рекордшите Пехоты персонаж (разместите всех персонажей *MW3* в подразделении таким образом). Когда повреждение достигает персонажа *MW3*, вместо зачёркивания клеток как обычно, оставшиеся пункты повреждения *BattleTech* разнесите по персонажам - они получат полное повреждение от этого оружия (что не относится к солдатам-неперсонажам). Каждый персонаж будет поражён только однажды; если после разбора повреждения несколько пунктов повреждения всё-таки осталось, случайно определите персонажа, на которого пойдут эти оставшиеся пункты повреждения. Если же пунктов повреждения осталось больше, чем есть персонажей, каждый из персонажей получает попадание, а избыток пропадает.

Повреждение из оружия *BattleTech* переводится в термины *MW3* - повреждение *BattleTech* умножается на 3D6. Проницаемость брони (AP) оружия равно рейтингу повреждения *BattleTech*. Например, средний ER-лазер Клана наносит 7 Dmg, так что персонаж *MechWarrior'a* получит 21D6 повреждений с AP 7. Это повреждение наносится каждому персонажу, попавшему под действие этого оружия.

Три игровых персонажа на поле боя действуют как пехотный взвод, в котором осталось в живых только 8 солдат. Игровые персонажи считаются находящимися правее последнего солдата на Рекордшите Пехоты (и помечены как 1, 2 и 3). Так что оставшееся число солдат в подразделении попадает в диапазон 4-11.

Из PPC в это подразделение попадает БэтлМех, нанося 10 Dmg BattleTech. За каждый пункт повреждения отмечается один солдат подразделения. Это означает - все 8 НИПов убиты, оставшиеся 2 пункта повреждения перехдят на игровой персонаж. Игровых персонажей трое, так что двое из них будут поражены, а один нет. Они определяются случайно, в этом случае бросок D6 опкажет, кто из этих персонажей оказался в безопасности: 1-2 - это первый персонаж, 3-4 - второй, 5-6 - третий.

Те двое персонажей, кто получил попадание, получают полное повреждение от этого оружия, которое имеет AP 10 и 30D6 повреждений; им очень понадобится удача, чтобы остаться в жмвых после этой атаки!

ТЕМПЕРАТУРА

При пилотировании БэтлМехов персонажами *MW3* броски избежания взрыва боеприпасов и глушения реактора обрабатываются несколько иначе.

Вместо целевых чисел на Шкале Температуры, при Проверке Навыка Компьютеры (в случае глушения реактора) используйте следующие модификаторы сложности к TN: Диапазон Температуры 14-17 (-4); Диапазон Температуры 18-21 (-2); Диапазон Температуры 22-25 (+0); Диапазон Температуры 26-29 (+2); Диапазон Температуры выше 30 - глушение реактора не предотвратить.

Замените броски избежания взрыва боеприпасов Проверками EDG со следующими модификаторами сложности к TN: Диапазон Температуры 19-22 (-4); Диапазон Температуры 23-27 (-2); Диапазон Температуры 28+ (+0).

ОБОРУДОВАНИЕ

Люди являются существами, постоянно использующими какие-нибудь инструменты, и чтобы достичь необходимого результата, они обращаются за помощью к некоторому оборудованию. В 31-м столетии диапазон доступного оборудования поражает воображение: от специальных инструментов для практически ежедневного пользования до оружия для любой цели. Некоторые механизмы редки или нелегальны; некоторые доступны только на определённых планетах или в некоторых Наследных Государствах. В MechWarrior'е выискивание важного оборудования может даже послужить причиной приключения!

Эта секция начинается с основных правил, касающихся оборудования, включая правила *Приобретения Механизмов* и *Загруженностьй*. Описание касается оборудования, наиболее распространённого во вселенной *BattleTech*. Предметы, помещённые в категории и подкатегории включают перекрёстное описание наиболее общих и важных вещей, которые можно найти в изведанном космосе. Этот список не является исчерпывающим. Дополнительное оборудование можно найти в будущих продуктах *MW3*, и гейм-мастера должны отслеживать новые уникальные разработки в своих кампаниях.

Нижеследующие описания оборудования представляют собой серию глав (начиная со с.153), которые предоставляют всю необходимую для игры информацию, включая цену, вес, повреждение (где есть) и любые другие важные детали.

СПРОС И ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Каждый персонаж *MW3* должен приобрести некоторое базовое оборудование перед началом игры - будь то записная книжка, ховеркар или винтовка. На основе Черты персонажа Богатство (или Бедность) игрок обладает определённой "наличкой", на которую он может приобрести механизмы (см. с.59). Приобретения могут быть бесконечными, ведь персонаж может желать приобретать всё более новое и лучшее оборудование. Эта секция представляет идею о том, как можно потратить деньги, тяжело жоставшиеся персонажу, по ходу игры.

РЕЙТИНГ ОБОРУДОВАНИЯ

Серия буквенных кодов, называемая рейтингом оборудования, определяет, насколько легко приобрести различные части оборудования. Эти три буквы представляют собой *технический уровень*, *доступность* и *легальность* предмета. Буквенные коды проранжированы от A, наилегчайшего для приобретения, до F, очень трудного.

Технический Уровень

Оборудование требует некоторого уровня технологии и производства для своего выпуска. Некоторые предметы, вроде ножей и дубин, низкотехнологичны, в товремя как другие основаны на исследованиях, которые завершатся только через несколько лет. Гейм-мастера должны тщательно следить за техническим уровнем оборудования, которое они решили использовать в своих кампаниях, т.к. множество миров не может выпускать новейшую и лучшую продукцию. Соответственно, гейм-мастерам нужно убедиться, что оборудование, которое они позволяют использовать персонажам, вообще возможно во время кампании.

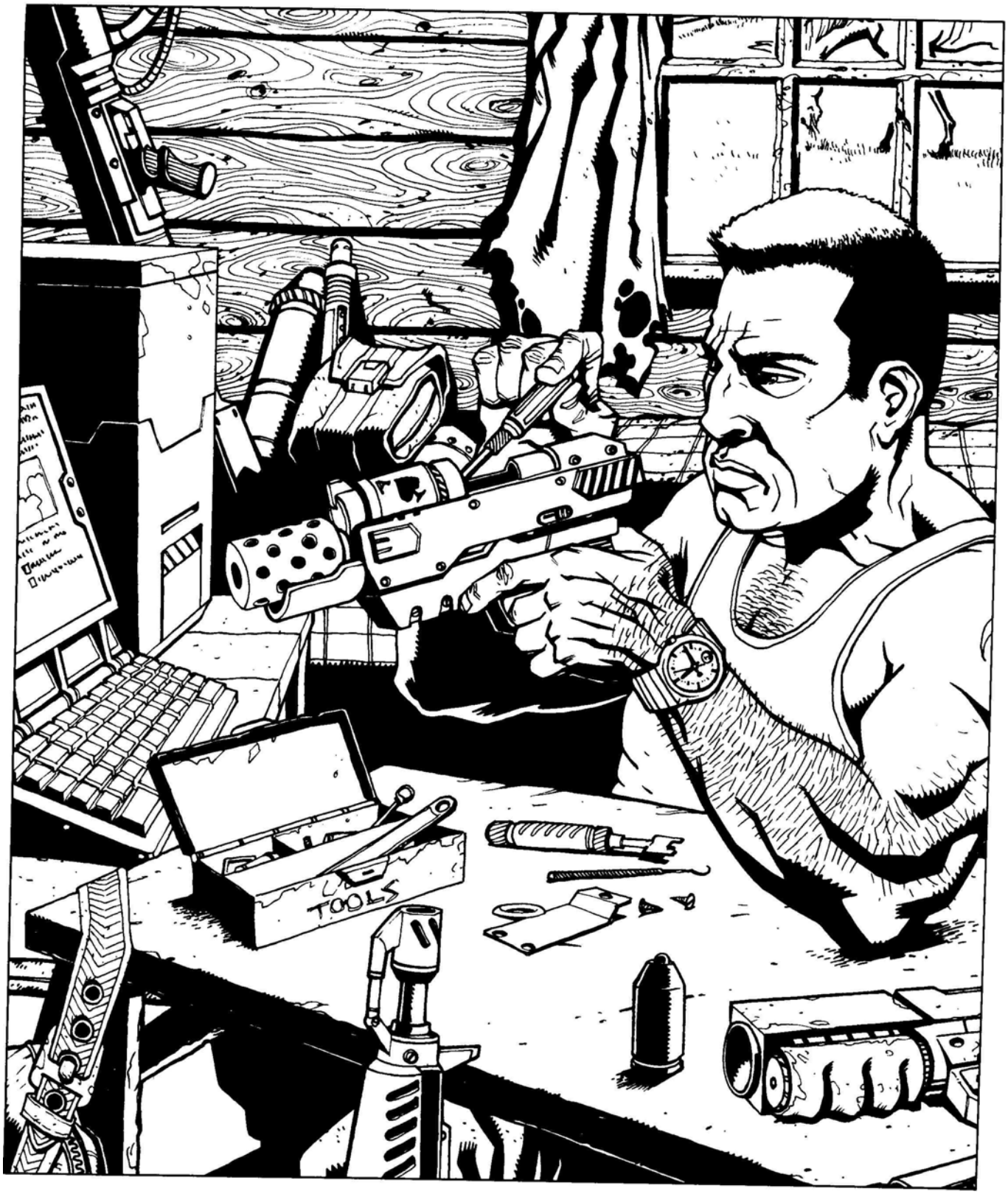
Уровень	Технология
A	**Примитивная технология.** Не требует индустриализации, только тяжёлой работы и Навыка
B	**Низкая технология.** Требует базовой индустриализации, вроде той, которая была доступна после Индустриальной Революции на Терре
C	**Средняя технология.** Требует улучшенной индустриализации и электронной технологии, первая из них - 20-27-х вв.
D	**Высокая технология.** Требует тяжёлой атоматизированной индустрии, общедоступной всем Наследным и большинству Государств Периферии на сегодня
E	**Развитая технология.** Требует научных изысканий, доступных только во времена Звёздной Лиги. Все Кланы имеют доступ к технологии этого уровня, как и ведущие миры Наследных Государств после приблизительно 3055 года
F	**Гиперразвитая технология.** Этот уровень теоретически был во времена Звёздной Лиги, но сейчас сосредоточен в руках Кланов. Даже большинство развитых Наследных Государств ещё не может собирать оборудование этого уровня.

Доступность

Спрос не всегда равен предложению. Просто выпуск оборудования не означает его доступность для всех тем, кто хочет им обладать. Рейтинг доступности описывает, насколько сложно в среднем найти ту или иную часть оборудования в населённом космосе.

Уровень	Доступность
A	**Общедоступная.** Доступно во всём населённом космосе в огромных количествах
B	**Доступная.** Эти предметы широко доступны, но из-за материалов или цены их выпуск в достаточных количествах не всегда удовлетворяет спрос
C	**Необыкновенная.** Такие предметы иногда трудно найти, т.к. они требуют либо редких материалов и знания специальных работ, либо технологии выпуска.
D	**Редкая.** Эти специфические предметы выпускаются по контракту или в ограниченных количествах. Требуется несколько сделок с теми, кто их продаёт; вообще, персонажи должны найти поставщика, чтобы приобрести такую редкую вещь
E	**Очень редкая.** Эти предметы либо больше не выпускаются, либо их производство находится лишь в нескольких мирах. Их чрезвычайно трудно найти, и очень часто их реальная стоимость гораздо выше стоимости по "прайс-листу", так что их можно либо найти на чёрном рынке или в частных коллекциях.
F	**Уникальная.** Один такой или подобный ему предмет. Только несколько было сделано или известно о них, что они есть. Улучшенные прототипы, как и редкие антикварные вещи, и предметы очень ограниченного тиража подпадают под эту категорию.

EQUIPMENT



Легальность

В то время как некоторые части оборудования найти можно легко, их приобретение или использование может быть незаконным. Например, многое оружие, включая лазеры, регулируется везде, но особенно в "пограничных" мирах. Соответственно, люди, работающие с ТС, вроде ховеркаров и воздушных судов, должны иметь лицензию или же, в случае их поимки, их ждут огромные штрафы.

Уровень	Легальность
A	**Неограничено.** Законно для всх видов продаж и использования
B	**Проверяется.** При покупке и использовании должны соблюдаться некоторые требования закона
C	**Лицензировано.** Законная продажа и использование требуют лицензии правительства, которую обычно получить просто
D	**Контролируется.** Незаконное в большинстве "цивилизованных" миров, кроме уполномоченных членов правительства, полиции или военных
E	**Ограничено.** Очень незаконно. Частные граждане, у которых находят такое оборудование, арестовываются и помещаются в тюрьму. Только правительство и военныйперсонал имеет доступ к такому оборудованию, и только при соблюдении некоторых условий.
F	**Очень ограничено.** Содержит высокосекретную технологию или материалы. Доступно только военным или правительственным агентам с надлежащим уровнем надёжности и преданности

ПРИОБРЕТЕНИЕ МЕХАНИЗМОВ

Когда подходит время для некоторых персонажей потратить тяжело заработанные C-bills, гейм-мастеру нужно отправить их в соответствующий магазин.

Курс Обмена

Если персонажи путешествуют, они могут нуждаться в обмене денег, имеющихся у них на руках, на местную валюту перед тем, как они смогут что-нибудь купить. Таблица Exchange Rates даёт приблизительные курсы обмена во Внутренней Сфере (для детальной информации относительно валют Внутренней Сферы см. с.180).

(Учтите, что 1 C-bill приблизительно равен 3 USD в 1999 году).

Легальные Средства

Обычно персонаж будет делать законные приобретения, как и в реальной жизни. Обычная одежда и личные вещи можно найти в универмагах или маленьких магизинчиках, ТС можно увидеть в

ТАБЛИЦА EXCHANGE RATES

Имеющаяся Валюта	Требуемая Валюта						
	C-bill	**S-bill**	**D-bill**	**M-bill**	**R-bill**	**L-bill**	**K-bill**
C-bill	-	1.30	1.30	1.25	1.70	2.20	1.40
S-bill	0.77	-	1.00	0.96	1.31	1.69	1.08
D-bill	0.77	1.00	-	0.96	1.31	1.69	1.08
M-bill	0.80	1.04	1.04	-	1.36	1.76	1.12
R-bill	0.58	0.76	0.76	0.74	-	0.77	0.82
L-bill	0.45	0.59	0.59	0.57	0.77	-	0.64
K-bill	0.71	0.93	0.93	0.89	1.21	1.57	-

Керенки Кланов исключены из этой таблицы курса обмена, т.к. нет формального метода обмена валют между Кланами и внутренней Сферой

огромных выставочных комплексах и т.д. На больших планетах (и в городах) существует множество различного рода розничных торговцев. Маленькие поселения и всякие задворки, однако, могут иметь лишь один большой универмаг, где можно заказать большинство нужных вещей (и потратить достаточное время на их ожидание), а в текущем ассортименте выбор скудный - лишь самое насущное.

В таких случаях персонажи не могут просто прогуляться в магазин и купить, что нужно. Настоящая природа вещей такова, что иногда требуется то, что достать трудно. Например, большинство военного оборудования - оружие, боеприпасы, броня и ТС - продаётся оптом напрямую от производителя или торгового представителя, и потом только если покупатель достаточно надёжен среди законных военных организация или у правительства. Торговые выставки, где сотни производителей однородных типов оборудования (будь то военное оборудование, электроника или спорттовары), собирают вместе свои продукты, - хорошее место для заведения знакомств и договориться о дальнейших немерениях. Персонажи также могут договориться о приобретении предметов из частных коллекций - каталоги и справочники по-прежнему доступны в 31-м столетии.

Гейм-мастера могут консультироваться с рейтингом оборудования, когда персонаж попадает в "круговерть покупок". Доступные предметы можно временно убрать из ассортимента или поместить их в обратном порядке. Некоторые вещи могут потребовать специального разрешения, если они необыкновенные. Персонажи, высматривающие редкие вещи, должны приложить значительные усилия (и деньги) в процессе их выслеживания. Всё в руках гейм-мастера - насколько тяжело найти требуемое оборудование.

Чёрный Рынок

В случае необходимости персонаж может захотеть приобрести механизм, который незаконен. Без соответствующего доверия это оборудование невозможно получить законным образом. Возможно, персонаж не захочет проходить все круги доступа к этой вещи, чтобы заслужить соответствующее доверие - покинуть склад с бумагами будет опасно. Или он может захотеть быстренько продать некоторое оборудование, владельцем которого он является, и избежать каналы "доверия". Персонажи в таких ситуациях, возможно, захотят обратиться к услугам чёрного рынка.

Поиск местного чёрного рынка по ходу приключения стоит 1 ход. Очень характерно, что этих замызганных продавцов не так легко найти. Т.о., чтобы попасть на чёрный рынок, персонажу нужно воспользоваться своим Навыком Мудрость Улиц, чтобы найти нужного человека, который уже сам поможет его свести с другими нужными людьми, воздействовать на которых можно либо взяткой, либо угрозой. Теневые контакты также очень полезны при поиске выходов на чёрный рынок.

Будет ли требуемое оборудование доступным там, решается, конечно же, гейм-мастером. Если да, гейм-мастер должен назначить цену на основе рейтинга оборудования. В основном общедоступные предметы можно найти даже по меньшей стоимости, чем их розничная цена ("этот барабан смазки только что *выпал* из DropShip'a"), в то время как редкие и вещи очень ограниченного тиража искать можно и в 20, и в 30 раз больше по времени, чем обычно. Конечно, хорошие Навыки Переговоры могут помочь сбить цену.

Персонажам нужно проявлять некоторую осторожность в обращении с их новыми игрушками. Большинство официальных лиц, следящих за соблюдением законов, немного присматривают за связями с чёрным рынком. Если персонаж поймают с некими незаконными вещами, их подвергнут огромным штрафам или даже заключат в тюрьму, в зависимости от тяжести содеянного. Торговцы чёрного рынка предпочитают не рисоваться, так что если персонаж привлёк их внимание и могут обладать кое-каким незаконным товаром, народ всё же не считает визит к ним уж таким необходимым. Персонажи должны понимать, что их дела с чёрным рынком могут вызвать кое у кого вопросы.

Серые Площади

Это другие места для приобретения оборудования, включая многое из того, что является сомнительным с точки зрения закона. Например, персонажи могут захватить оборудование с поля боя как трофей; некоторые виды военного оружия могут в хлам разнести целое ТС и корабль. В то время как большинство военных строго регулируют хранение такого оборудования людьми, эти правила частенько не учитывают - особенно офицерами, вернувшимися домой с собственными трофеями. Полиция и таможенные агенты могут конфисковать предметы, которые могут появиться в ходе исследований, храня часть из них у себя дома в своих коллекциях.

Возможно, наиболее общим подходом в обхождении местных законов является путешествие, когда нужная вещь не ограничена ничем и её нетрудно приобрести. Например, Периферия хорошо известна слабой регулируемостью оружия. Персонажи могут потом просто вернуться домой со своей новой "игрушкой" - обойдя таможни со своей контрабандой. Как только персонажи оправдывают свою вещь ("о, я подобрал это, когда сражался с Нефритовыми Соколами на Уолкотте") и у них не будет проблем с законом, их уже больше никто не будет изводить.

Новое Против Старого

Не все персонажи будут в восторге от линий событий в ходе кампании. Хорошие покупки у частных граждан и объекты конфискации или брошенное на поле боя, возможно, уже кем-то использовалось. Некоторое оборудование можно открыто сторговать, что позволяет неопытным персонажам приобрести оборудование помимо их средств.

Гейм-мастер должен применить модификаторы TN использования оборудования в плохих условиях. Старинное утверждение, которое гласит - "Покупатель остерегается: сделка может оказаться слишком хорошей, чтобы быть правдой", - уместно как и в момент написания его, так и в 31-м столетии.

Базовые или Роскошные Модели

Оборудование, приведённое в этой секции, представляет собой бесконечное множество подобных продуктов, которые только можно найти в изведанном космосе. Некоторые из них в большинстве своём базовые предметы. Однако ремесленники и механики обычно превращают некоторые из особенно "раздражительных" предеметов в красивые и элегантные вещи, готорыми гордятся передают своим детям как семейную реликвию. Например, обычный нож стоит 8 C-bills и является "доступной" вещью. Несколько изящных деталей, ручная работа и тонкая подгонка этих деталей - и и стоимость этой вещи резко возрастает. Книги остаются символом положения в большинстве семейных библиотек. Маленькие собственные партии вин и ликёров имеют лучший вкус и аромат, чем массовая его производство. Некоторые ТС даже служат образцами и говорят о вкусах своего владельца. Гейм-мастер должен установить цену таких "роскошных" вещей, а рейтинг доступности для них всегда буде на уровень-два выше, чем обычные вещи этого типа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБОРУДОВАНИЯ

Следующие секции рассказывают о терминах, используемых при определении оборудования (*Данные Оборудования*) и об эффектах *загруженности*. Также предоставляется руководство по *ремонту* оборудования.

ДАННЫЕ ОБОРУДОВАНИЯ

Оружие и другое оборудование имеет различные рейтинги и механику при описании их в игре. Статистику для оборудования можно найти в таблицах оборудования, начиная со с.153. Правила, относящиеся к использованию оружия и брони в бою, можно найти в секции *Бой* (с.109).

Проницаемость Брони (AP): Потенциал оружия пробить броню.

Значение Брони (AV): Относительное значение защиты брони против 4-х типов повреждения (см. *Тип*, ниже).

Цена: Стоимость предмета в C-bills.

Команда: Число подготовленного персонала, нужного для действий с этим оборудованием. Если требуется более одного человека, оборудование не портативное и должно быть жёстко зафиксировано на статической основе или ТС.

Повреждение: Наносимое оружием повреждение в размерах D6.

Починка: Стоимость в C-bills материала для ремонта 1 пункта значения брони (см. *Ремонт Брони*, с.133). Стоимость работы сюда не включена.

Энергопотребление (Pwr use): Число стандартных единиц энергии, потребляемой предметом при его использовании или за определённый интервал времени. Для энергетического оружия энегопотребление приводится в твблице Weapon в колонке "Выстрелы" (с.153).

Энергоёмкость: Максимальное число стандартных энергоблоков, требуемых для полной перезарядки оружия. Т.к. предмет использует единицы энергии, это число будет уменьшаться до полного обнуления или пока текущая зарядка не достигнет нуля и предмет не сможет функционировать.

Диапазон: Короткий, средний, длинный, сверхдлинный (К/С/Д/Сд) диапазон оружия в метрах. Для ТС диапазон определяет, насколько далеко оно сможет переместиться перед новой полной заправкой.

Темп Зарядки: Стандартное число единиц энергии зарядного устройства, которое оно вырабатывает за 1 час.

Цена Загрузки: Стоимость в C-bills залпов боеприпасов при полной их загрузке для оружия. Стоимость одного залпа можно найти, поделив Цену Загрузки на Выстрелы оружия.

Выстрелы: Количество залпов оружия, предоставляемого одним магазином (и, далее, число стандартных выстрелов персонажа до того, как нужно будет перезарядить оружие).

Навык: Навык, используемый при Проверкая Действия с этим оружием.

Скорость: Максимальная скорость ТС в км/ч.

Тип: Тип повреждения, наносимого оружием, которое определяется как защита брони против него. Есть 4 типа повреждения: схватка (M), баллистика (B), энергия (E) и взрыв (X).

Вес: Насколько тяжёл предмет при стандартных условиях гравитации Терры, в граммах (г), килограммах (кг) или в метрических тоннах (т).

ТАБЛИЦА ENCUMBRANCE

STR	Загружен	Очень Загружен
1	5-9	10-15
2	10-19	20-25
3	15-29	30-50
4	20-39	40-75
5	30-59	60-100
6	40-79	80-125
7	55-109	110-150
8	70-139	140-200
9	85-169	170-250
10	100-199	200-300

ЗАГРУЖЕННОСТЬ

Персонажи могут нести много всего, прежде чем ослабеют и устанут. Персонаж может нести механизмов больше, чем это позволяется его Атрибутом STR, но страдает от ограничений, приведённых ниже.

Определение Загруженности

Атрибут персонажа STR определяет, сколько механизмов он может нести перед тем, как стать загруженным, что показано в таблице Encumbered.

Чтобы найти загруженность, подсчитайте общий вес в кг всего оборудования на персонаже, включая то, которые у него в руках. Сравните этот вес с диапазоном весов, приведённых в таблице Encumbrance, чтобы найти *загружен* персонаж или *очень загружен*. Если он несёт меньше, чем наименьший предел, показанный в колонке "Загружен", персонаж не загружен вообще. Персонаж никогда не может нести механизмов больше, чем максимум, показанный в колонке "Очень Загружен".

Загруженность Механизмами: Некоторые механизмы, особенно броня, настолько громоздкие, что позволяют создают загруженность выше веса, который он может вынести в одиночку. Каждый такой механизм, несомый персонажем, приводится как "загруженность" (см. секцию Примечания в таблицах оборудования начиная со с.153) и увеличивает его эффективную загруженность на один уровень после приведённого обычного. Персонаж, который не загружен, но несёт 2 таких механизма, считается очень загруженным. Персонаж, пытающийся нести вещей больше, чем его уровень эффективной загруженности, и превысивший загруженность сверх уровня Очень Загружен, не может двигаться.

Эффекты Загруженности

Атрибут персонажа RFL уменьшается на 1. Кроме того, такие персонажи страдают от 1 Усталости всякий раз, когда проводят атаку схватки или перемещаются короткими перебежками. Гейм-мастер может также применить модификатор TN -1 к любым заданиям, которые становятся труднее для выполнения из-за загруженности, особенно касающихся проворства или балансировки.

РЕМОНТ

Когда оборудование ломается, его нужно починить. Оборудование может быть повреждено в бою или из-за неправильного применения; любой перевёртыш при Проверке Действий с оборудованием может в итоге привести к поломке вещи.

Сломанные вещи требует для ремонта Проверки соответствующего Навыка Техники или Изготовления Оружия. Если соответствующий комплект недоступен (см. *Инструменты и Механизмы*, с.147), попытка ремонта должна быть сделана с модификатором Недостающего Нужного Оборудования, или может быть вообще невозможна, если гейм-мастер считает инструменты абсолютно необходимыми для практической работы.

Время ремонта определяется гейм-мастером. Как правило, оружие или простое электронное или механическое устройство занимает 1D6 часов ремонта, более сложное устройство занимает 2D6 часов ремонта, а любое другое, которое гейм-мастер считает очень большим и сложным, занимает 3D6 часов ремонта.

Ремонт БэтлМеха и других ТС можно разобрать с использованием правил *Восстановления и Ремонта* из *BattleTech: Основные Правила* (с.82).

Ремонт Брони

Броня обычно повреждается в бою и должна быть быстро восстановлена. См. *Износ Брони* (с.115), чтобы найти правила и определить, насколько снизилось значение брони из-за атаки.

Учтите, что всякий раз при износе брони все её AV уменьшаются в то же самое время. Например, аблативная броня (ablative armor) имеет статус 3/1/6/1. После одного повреждения все AV стали 2/0/5/0, а после двух повреждений 1/0/4/0. Каждый пункт износа, оставшийся у повреждённой брони, также влияет на все 4-е AV, так что успешный ремонт этой брони будет состоять из двух этапов: восстановление его AV до 2/0/5/0, а уже потом до исходных AV.

Ремонт одного пункта AV требует заменяемой части того же типа и успешной Проверки Навыка Техника/Механика.
Примените модификатор сложности к TN, равный общему AV, потерянному при износе брони. Провал Проверки Действия приводит к трате впустую новой части, но попытку ремонта можно повторить. Перевёртыш при Проверке Действия приводит к неисправимому повреждению брони, трате впустую новой части и неубираемому уменьшению AV брони на 1.

Ремонт брони, успешный или нет, занимает 5 минут, умножая на общее AV брони, за каждый пункт ремонтируемого AV. Например, аблативная(ablative)/зенитная(flak) броня имеет исходное значение брони 2/4/5/2, общее AV = 13. Каждый пункт ремонтируемого AV займёт 65 минут (13*5=65).

ОРУЖИЕ

Для частных жителей и солдат не всё одинаково. Всё оружие с диапазоном стрельбы может делать только одиночные выстрелы (в противоположность разрывному, см. с.118), если в описании к оружию не сказано иначе.

В эту секцию включены основные описания оружия вместе со всеми специальными правилами. Рейтинги оборудования, диапазон, повреждение и другие данные для всего оружия можно найти в таблице Weapon (с.153).

УСТАРЕВШЕЕ/РУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Здесь приводятся наименее дорогие и наиболее доступные виды оружия. Оно также наименее регулируемо.

Луки

Хоть и примитивные по сравнению с другими видами оружия, луки часто используются. Многие спортсмены предпочитают охотиться на дикой природе с луками. Несколько групп специальных операций также тренируются с луками.

Составной Лук: Современный составной лук сконструирован из лёгких сплавов и композитных материалов; его стабильность обеспечивается серией шкивов и вообще улучшает диапазон. Сбор составного лука и выстрел из него считаются одним Простым Действием.

Арбалет: Менее популярный по сравнению с составным луком, арбалет лучше пробивает броню.

Ножи

Одно из старейших оружий, известных человеку, лезвийное оружие также очень популярно.

Нож/Кинжал/Багинет: Найти можно где угодно и спрятать легко, в схватке нож наиболее предпочтителен. Некоторые утяжелённые варианты позволяют нанести максимальное повреждение, в то время как другие сбалансированы для метания. Багинет по существу кинжал, разработанный для присоединения к концу дула винтовки.

Меч: Однажды выбранное как оружие профессионального солдата, меч сейчас много меньше, чем раньше полагалось носить с униформой или того, которое давалось как наградное. Однако несколько школ и обществ до сих пор учат искусству владения мечом, и мечи иногда используются в сражениях на кораблях, чтобы снизить вероятность повреждения его обшивки.

Дубины

"Дубина" - любой предмет от полена до специально выпускаемых блэкджеков (blackjack). Помогающие следить за законом и офицеры охраны часто на дежурстве носят с собой разборные жезлы.

Вибролезвия

Хотя на первый взгляд вибролезвие выглядит неудобной версией обычного лезвийного оружия, на самом деле это высокотехнологичное и смертоносное оружие. Вместо обычного остро заточенного конца для осуществления порезов, лезвие вибрирует с очень высокой частотой, позволяя проникать в плоть и в большое количество брони. Вибрация является причиной характерного гула, что, пока у других вызывает неконтролируемую дрожь от необычного услышанного звука, будет служить звуком опасности для оппонента (попытка удивить цель атакой вибролезвия приносит цели модификатор -1 к TN Восприятия).

Вибролезвие: Несколько больше и тяжелее, чем обычный нож, стандартное вибролезвие также можно прятать.

Вибромеч: Вибромеч самостоятельно найти очень сложно, но он тем не менее очень популярен. Коммнадос из DEST Синдиката Драконов обучаются использовать его вариант, называемый виброкатана и чаще всего его и носят.

Станнеры

Станнеры выглядят как обычные дубинки офицеров плиции и разработаны как несмертельное оружие для управления толпой. При активации они выделяют мощный электрический заряд, нанося нервный шок незащищённой или слегка прикрытой коже, часто приводя жертву в бессознательное состояние.

Разберите атаку станнером обычным путём, но не добавляйте STR жертвы к результату повреждения. Атака наносит Усталость как обычно, но результаты всех ранений не учитываются. Однако если атака наносит Лёгкое Ранение или хуже, цель должна сделать Проверку Нокаута. Если атака наносит Серьёзное Ранение, Проверка получает модификатор +2 к TN; Критическое Ранение - модификатор +4 к TN; Смертельное - модификатор +6 к TN и Фатальное Ранение - модификатор +10 к TN Проверки Нокаута.

ПУЛЕМЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Под этим термином подразумевается любое личное оружие, которое стреляет пулями или другими частицами, использующими тот же вид ускорения в результате химической реакции, взрыва или магнитного разгона. Это наиболее общедоступное современное оружие. Простое в обращении и недорогое, оно привлекает одиночек.

Пистолеты

Такого рода оружие относится к типу лёгкого и его легко спрятать. Наиболее распространено у большинства военных и агентов полиции, а также часто вибирается гражданскими для самозащиты.

Револьвер: Древнейшая разработка до сих пор востребована, его простой и строгий дизайн говорит о надёжности, хотя он имеет ограниченный боезапас.

Автопистолет: Пистолет с автоматической подачей патронов (часто упоминаемый как автоматический) из отсоединяемого магазина, обладает большой ёмкостью и быстрой перезарядкой, по сравнению с базовым револьвером. Это оружие склонно к заклиниванию; любые перевёртыши Проверки Действия с использованием автопистолета приводят к заклиниванию. Исправление этой неисправности требует Сложного Действия.

Карманный Пистолет: Мелкий и очень лёгкий вид огнестрельного оружия, используемого на данный момент, карманный пистолет легко спрятать и надевается под одежду. Ограниченный боезапас, короткий диапазон и слабая сила выстрела.

Мидрон: Несколько больше, чем обычный автопистолет, Мидрон отличается разрывным огнём до пяти залпов одновременно. Также нестабилен, как и винтовка или автомат, да и отдача при стрельбе разрывным огнём большая. Подобно автопистолету (выше), Мидрон приводит при перевёртыше к заклиниванию. Персонажи стрельбе из этого оружия используют Навык Автомат (SMG).

Штернснахт: Этот причудливый аннал современного вооружения, Штернснахт стал популярным в 2880-х годах, когда легенда Соляриса IV Тэг Бартон носил это чудовище в своих дуэлях. Неоднократно, что, конечно, позволялось устроителями этих сцен, он открывал люк своего кокпита и уничтожал Меха своего оппонента из этого ручного орудия "Штернснахт". Т.к. по головидео его матчи собирали множество зрителей по всей Внутренней Сфере, люди хотели походить на своего "героя" и требовали найти им это оружие.

К сожалению, Штернснахт не доступен. Пистолет, который носил Бартон, был охотничьей винтовкой, сильно изменённой для стрельбы как из пистолета. Пытаясь завоевать популярность, две компании, включая настоящего производителя модифицированного пистолета Бартона, наводнили рынок своей разработкой "Штернснахт". Немного более полезное, нежели пистолет Бартона, это оружие было массивным и страдало как от сильной отдачи, так и от ослепительной вспышки при выстреле. Несмотря на это, бесчисленные орды энтузиастов скупают это оружие героя до тех пор, пока популярность Бартона не прошла.

Размер пуль Штернснахта ограничивает его боеприпас тремя залпами, а отдача увеличивает модификаторы дистанции оружия к TN на +0/+1/+2/+3 (т.е., выстрел на длинной дистанции модифицируется на +6).

Винтовки

Винтовки такого рода - выбор считающих деньги. Стрельба с плеча и нанесение более мощных залпов сделала эту винтовку оружием, стреляющим значительно дальше и точнее, чем пистолеты.

Крепёжная Винтовка: Подобно револьверу, эта винтовка благодаря своей простоте и строгому дизайну до сих пор остаётся в почёте. Стрелок должен вручную при помощи защёлки выбросить гильзу из ударного механизма и подать новый патрон. Персонажи должны потратить Простое Действие для выброса гильзы после каждого выстрела.

Автоматическая Винтовка: Несколько менее надёжная, чем крепёжная винтовка, автоматическая винтовка более популярна, т.к. её легко перезаряжать и она способна вести разрывной огонь. Подобно автопистолету (выше), автоматическую винтовку при перевёртышах заклинивает.

Длинноствольная Винтовка Федерации: Длинноствольная винтовка компании Federated Industries изначально разрабатывалась и выпускалась для вооружённых сил Федеративных Солнц, но с тех пор её копируют во всех Наследных Государствах.

Тяжёлая Винтовка Зевс: Винтовка Зевс была разработана для сдерживающего огня, имея дистанцию стрельбы меньше, чем у множества других винтовок. До сих пор это одна из самых популярных разработок, когда-либо выходивших из недр компании Federated Industries и широко копируется.

Автоматы (SMG)

Меньше, чем винтовки, и способные вести скорострельный огонь, автоматы легко спрятать. Способны вести одиночный и разрывной огонь, хотя и менее аккуратный, нежели последние. Автоматы, как и автопистолеты (выше), при перевёртышах также заклинивает.

SMG: "Стандартный" автомат по сборке очень близок большому пистолету с удлинённым магазином, выполненным в виде ручки.

Автомат Роринекс RM-3/XXI: Используя несколько меньшие пули в целях увеличения всех диапазонов стрельбы, популярная модель XXI компании Rorynex Industries - патентованное оружие. Магазин большого объёма позвляет вести полностью автоматический огонь, разрывные пули разносят в клочья большинство персональных броней. Вот это его качество и сделало Роринекс незаконным в сотнях миров Внутренней Сферы.

Автомат Император 2894A1: В отличие от похода компании Rorynex Industries, д-р Узель Гал решил использовать в его модели 2894A1 боее мощный залп. В комбинации с длинным стволом, Император высокоточное и смертоносное оружие.

Дробовики

Дробовик напоминает винтовку, но только крупнокалиберный и бьёт с расстояния покороче. Дробовики обычно ведут огонь патронами, которые содержат множество маленьких шариков и наносят наиболее мощный удар именно на коротких дистанциях.

Дробовик с Цельными Патронами: Популярный у полиции при прорыве через препятствия, такой дробовик заряжается вместо обычных патронов с шариками цельными патронами или пластинчатыми иглами. Это даёт оружию лучшую проницаемость брони (AP), но отдача увеличивает увеличивает модификаторы диапазона стрельбы как для Штернснахта (с.135).

Помповый Дробовик: Этот дробовик берёт боеприпасы из внутреннего магазина. Часть ствола можно снять, что сэкономит целый кг массы, но цена этого неизменный модификатор +1 к TN и ополовинивание всех диапазонов стрельбы.

Гирореактивное Оружие

Такое оружие не имеет отдачи, стреляет самодвижущимися взрывчатыми частицами. Его часто предпочитают обычному пулеметательному оружию из-за его тихой работы и высокого потенциала повреждения. Диапазоны также значительно увеличиваются, т.к. гирореактивные частицы не теряют скорости до достижения максимально эффективной дистанции. Такое оружие дорого стоит и требует внимательности, что приводит к тому, что в основном оно оседает у богатых коллекционеров и у элитных команд специального реагирования. Характерные признаки такого оружия - конусообразное оперение дула при выстреле. При ярком свете при выстреле можно увидеть след частиц: персонажам, знакомым с таким оружием, нужно сделать только Проврку Восприятия с модификатором +2 в добавок ко всем другим соответствующим модификаторам, чтобы определить примерное местоположение стрелка. При помощи инфракрасного сенсорного механизма при всех световых условиях можно увидеть это его оперение, а Проверка Восприятия не получает штрафной модификатор +2.

Гирореактивный Пистолет: Нанося ощутимый удар, такой пистолет является настоящей ручной пушкой. Этот большой пистолет сложно спрятать.

Гирореактивная Винтовка: Стандартная конусообразная винтовка - наиболе распространённое гирореактивное оружие. Хотя это оружие производят несколько различных производителей этого оружия, это оружие выпускается очень ограниченными партиями с небольшими доработками в дизайне. На самом деле все они являются очень точными копиями подобных винтовок эпохи Звёдной Лиги, тип SI-445 разработан компанией Heston, Inc.

Игольчатое Оружие

Это порочное оружие вне закона на многих планетах. Выстреливает вместо пуль "дождь" мелких полимерных пластинчатых иголок. Такое оружие бесшумное, что останавливает на нём выбор многих убийц. Боеприпасы состоят из полимер-композитных блоков, которые разрываются внутри ствола оружия и выбрасываются наружу взрывом сжатого газа, делая это оружие практически без отдачи. Игольчатое оружие имеет наименьшую дистанцию стрельбы среди любых других видов оружия, стреляющего частицами, делая его непрактичным для всего, кроме самозащиты и ближнего боя. Идеальное оружие для абордажа космических кораблей дальнего следования; проницаемость брони (AP) такого оружия уменьшается до 0 против препятствий (см. с.121).

Игольчатый Пистолет: Легковесный и дешёвый, этот пистолет - дублирующее оружие во всей Внутренней Сфере и на Периферии.

Игольчатая Винтовка: Эта версия винтовки имеет большой заряд сжатого газа и имеет больший диапазон стрельбы. По сравнению с другим более мощным и меньшим по размеру оружием непопулярна из-за своего размера.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Термин "энергетическое оружие" правильно понимается как представление о лазерном оружии вообще. В отличие от твёрдых частиц, оно наносит повреждение чисто энергией, обычно нагревая цель, лазерное оружие популярно, но дорого. Солдаты предпочитают лазеры из-за его малого веса и надёжности. Большинство лазеров - оружие не гладкое, с несколькими подвижными частями, значительно понижая возможность какой-либо поломки. Однако, когда оно нефункционирует, нелегко сделать ремонт в полевых условиях, это требует специализированных Навыков и инструментов, чтобы сделать общий, но простой ремонт.

Лазерное Оружие

Лазер - основное оружие технически развитой армии, с высоким диапазоном стрельбы и мощным ударом. Однако лазеры дороги, что выбивает их общего ценового ряда для большинства потенциальных покупателей. На самом деле индекс оценки пулеметательного оружия к такому оружию во Внутренней Сфере равен 20 к 1 (25 к 1 на Периферии).

Все лазеры стреляют непрерывным лучом так долго, как долго удерживается в нажатом состоянии спусковой крючок, превращая это оружие в эффективный интрумент резки. В этом режиме оружие расходует стандартный рейтинг энергопотребления каждые 2 сек - в течение этого времени прорезая 0.5-сантиметровую стальную пластину на 1.5 см вглубь.

Лазерный Пистолет: Этот пистолет - типичное табельное оружие большинства пилотов и офицеров в военных частях во всей Внутренней Сфере.

Лазерная Винтовка: Обычно выпускаемые для нескольких больших и хорошо финансируемых военных частей, лазерные винтовки весьма популярны, хотя и дороги. Они "жрут энергию" так, что требуют от солдат ношения множества дополнительных энергоэлементов.

Блазерная Винтовка: Блазеры считаются верхом ручного оружия, несмотря на их 7 кг массы. По существу, это две лазерные винтовки, собранные вместе; блазеры наносят огромный по своей мощи удар. к несчастью, они едят энергию как в режиме тревоги. Пользователь может при необходимости вести огонь одиночными выстрелами, при этом оружие рассматривается как лазерная винтовка.

Импульсное Лазерное Оружие

Значительно улучшенное по сравнению со стандартными лазерами, импульсные лазеры стреляют прерывистыми лучами. Это сберегает энергию и наносит обльше повреждений, т.к. цель подвергается множеству разрывов-ударов. В отличие от стандартного лазерного оружия импульсные лазеры могут вести разрывной огонь.

Импульсный Лазерный Пистолет: Несколько больше по размеру и дороже по цене, чем обычный лазерный пистолет.

Импульсная Лазерная Винтовка: В отличие от другого лазерного оружия, импульсная лазерная винтовка всё же получила широкое распространение. Высокая цена оружия и его дефицит превратили его в оружие для богатых.

ОРУЖИЕ ПОДДЕРЖКИ

Обычно тяжёлое и дорогое, оружие поддержки даёт пехотинцам шанс в сражении против танков, БэтлМехов и других тяжелобронированных препятствий. Это оружие включает в себя пулемёты, лазеры, излучатели частиц и ракеты. Оно очень большое по размерам и наносит впечатляющие повреждения.

Гранатомёт

Широкораспространённое у пехотинцев оружие, помогающее в критических ситуациях. Способный стрелять множеством различных боеприпасов, гранатомёт - антиброневое оружие, инструмент разрушения и портативная артиллерийская установка одновременно. Большинство военных выделяет минимум 1 гранатомёт на отделение пехоты.

Компактный Гранатомёт: Этот наиболее широко распространённый вид оружия используется в двух моделях. Первая походит на большой пистолет с добавочным запасом на плече. Вторая крепится под стволом винтовки и состоит лишь из дула и блока спускового крючка. Такой гранатомёт способен сделать один залп, и чтобы его перезарядить, стрелок должен потратить Простое Действие для физического открытия казённой части и вставки новой гранаты. Хотя компактный гранатомёт использует специальные гранаты, в целях играбельности их эффекты такие же, как от минигранат (ниже); повреждение, вес и цена идентичны. Однако эти гранаты нельзя использовать как ручные гранаты для броска.

Ракетные Установки

Персональная ракетная установка, хотя и громоздкая, достаточно дешёвое, точное и эффективное антиброневое оружие.

Лёгкое Анти-ТС Оружие (LAW): Это недорогое и доступное одноразовое оружие даёт пехоте шанс в сражении против бронированного противника. Легкость и простота по сравнению с установкой SRM делает LAW широкоиспользуемым противотранспортным оружием.

Установка SRM: Тяжёлая установка SRM стреляет теми же боеприпасами, что и транспортная, и Мех-версии установок SRM. Очень массивная, каждая ракета весит 10 кг, требуя от солдат установки что-о вроде базы снабжения и наличия под рукой транспорта для подвоза боеприпасов.

Пулемёты

Надежные, недорогие и легко ремонтируемые, тяжёлые пулемёты в качестве оружия поддержки распространено среди пехотинцев.

Портативный Пулемёт: Достаточно лёгкий, чтобы его смог нести один человек, он повсеместно распространён в отделениях пехотинцев - наряду с гранатомётом. Расходует неимоверное количество боеприпасов, что требует постоянного обеспечения патронами (несётся или другим солдатом отделения, или везётся на ТС).

Пулемёт Поддержки: Устанавливается на ТС и на огневых турелях, т.к. слишком массивен для носки одним человеком. Имеет необычный для пулеметательного оружия диапазон стрельбы и стреляет так, что может повредить даже тяжело бронированный транспорт. Темп отдачи компенсируется как встроенным гасителем, так и статичностью установки; не нужно добавлять никаких дополнительных компенсаторов отдачи.

Лазеры

Более дорогие, чем его собраться пулемёты, тяжёлые лазеры класса поддержки предоставляют впечатляющую мощь. И, соответственно, выделяют такое же количество тепла. Даже мощный портативный энергоэлемент позволяет сделать лишь несколько выстрелов. Однако у лазеров поддержки иммется специальный порт, позволяющий подсоединить их прямо к ТС или к построенной энергосистеме.

Лазер Поддержки: Подобно пулемётам поддержки, лазер поддержки слишком тяжёл и громоздок, чтобы его нёс один человек. Однако его можно смонтировать на бронекостюмы бронепехотинцев.

ВЗРЫВЧАТОЕ ОРУЖИЕ

Высоковзрывчатое оружие часто используется в бою. Гражданские частенько с его помощью сносят старое жильё, сравнивают горы и даже используют в праздники для световых и шумовых эффектов. Строго регулируемые в большинстве цивилизованных миров, высоковзрывчатое оружие легко получить при наличии соответствующей лицензии или путём расчётов. Большинство различных взрывчатых составов доступны, просто у каждого из них есть своя цена. Некоторое, вроде гранат, доступно только военным. Другие же, вроде сигнальных ракет, можно найти где угодно.

Гранаты

На протяжении веков гранаты являлись наиболее распространённым оружием поддержки среди пехотинцев. Маленькие и лёгкие, они наносят огромные повреждения. Т.к. гранаты обычно бросаются, они являются одним из того оружия, которое зависит и от опыта, и от силы бросающего. Тысячи различных гранат, хоть их и можно разбить лишь на несколько основных категорий, доступны в таких же игровых механизмах. Все гранаты наносят бластерное повреждение (с.118) и могут быть брошены поверх препятствий как при непрямой атаке (с.119).

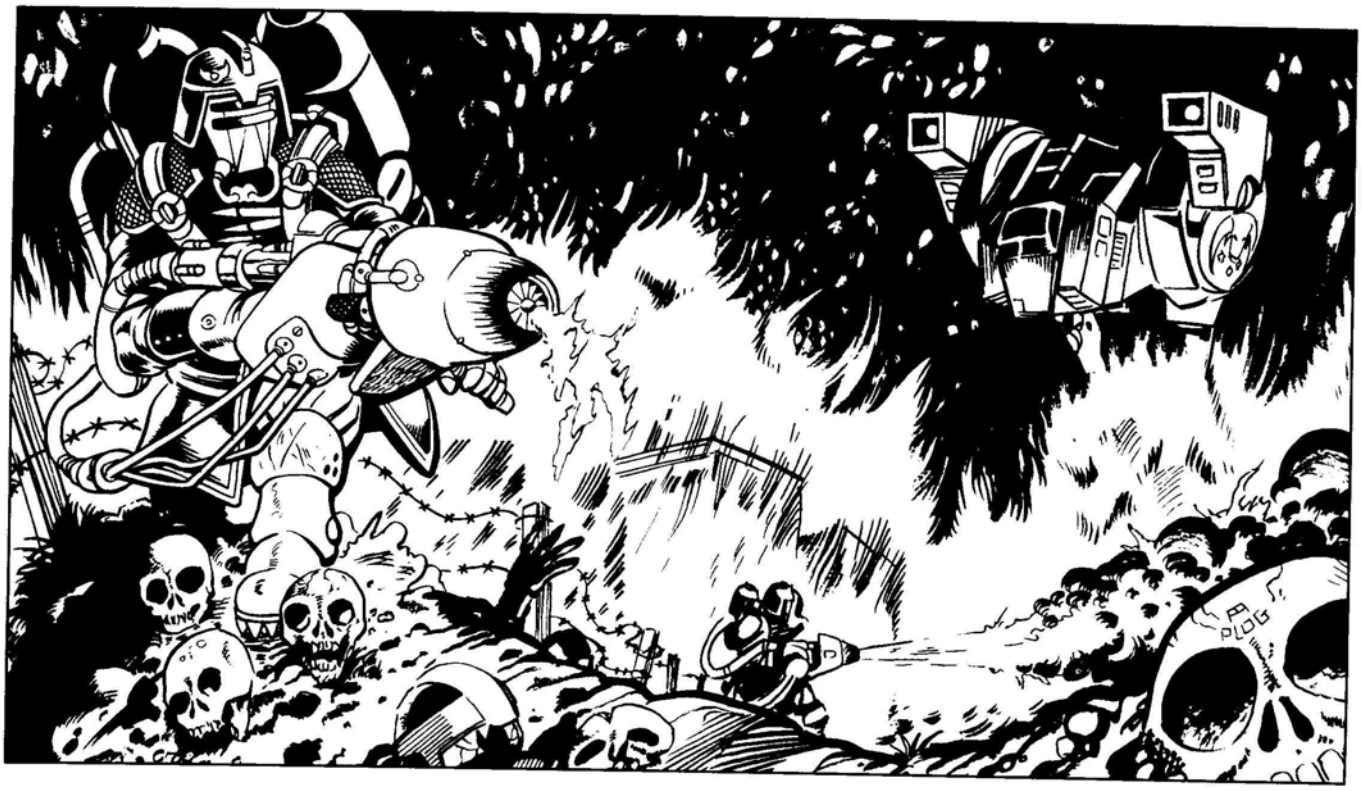
Граната: Стандартная граната самая большая и наиболее часто выпускаемая из высоковзрывчатых гранат.

Минограната: Чуть больше половины массы стандартной гранаты, имеет несколько меньшую мощность взрыва. Однако солдаты предпочитают именно её, когда необходимо обезвредить бункера и другие узкие пространства, т.к. взрыв причиняет меньше урона гренадёру.

Микрограната: Крошечная по сравнению со своими старшими братьями, она редко используются военными. Большими поклонниками легко спрятываемых микрогранат являются тайные агенты и представители криминала.

Оружие Уничтожения

Оно разработано для проникновения внурть или уничтожения зданий и транспортов. Взрывчатое оружие относительно содержимого рассматривается как бластерное оружие, чья энергия, не направленная прямо на "цель", пропадает впустую. Так же АР и повреждение уменьшаются за каждые 0.5 м (вместо 1 м, как другое бластерное оружие) от точки удара.



Взрывпакет: Взрывпакет содержится в герметичной упаковке и позволяет инженерам набивать его чем угодно для выброса при взрыве - кроме самого взрывчатого вещества. Пакет включает в себя детонаторы, бикфордов шнур, провод, таймеры и другие механизмы срабатывания, необходимые для простого срабатывания или смешанного взрыва или же вообще трёхсоставных пакетов.

Взрывчатка C8: C8 - наиболее популярная взрывчатка во Внутренней Сфере, хотя и дорогая, и достать её трудно. C8 - пластиковая взрывчатка, что означает, что её можно мять и придавать ей любую форму и прикреплять практически к любой поверхности. Она также очень стабильна и её можно бросать, или даже помещать в огонь без опасения за возможный взрыв. Требует специльного детонатора.

Подрывной Ранец: Это по существу сумка, содержимое которой эквивалентно 4 блокам взрывчатки C8, и тайиер, обычно устанавливаемый на 15 сек. Пехотные подразделения используют подрывные ранцы для подрыва транспорта и БэтлМехов, пробития брешей в бункер или множества других целей. Однако ранец должен быть физически расположен на цели, что приводит к очень высокому качеству взрыва.

Другое Оружие

Хотя следующие предметы технически являются взрывчатым оружием, т.к. каждое из них содержат некоторое количество пиротехнического заряда, они всё-таки не подпадают под стандартные категории.

Сигнальные Ракеты Опасности: Раработаны для того, чтобы просто сгорать, не взрываясь, эти ракеты могут обозначить позицию или огневую точку. Каждая ракета горит 30 минут. Т.к. они содержат собственный окислитель, ракеты горят при проливном дожде, и даже под водой.

Сигнальный Пистолет: Этот пистолет, входящий во многие комплекты выживаемости, они стреляют маленькими воздушными ракеты, разработанными для привлечения чьего-нибудь внимания на расстоянии до 10 км. Эти пистолеты имеют много вариантов, от размеров большой ручки до небольшого револьвера. Хотя не разрабатывался как оружие, этот пистолет может испускать интенсивное пламя и пожет причинить серьёзное повреждение незащищённому человеку.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторое оружие выбивается из простой классификации. Оно узконаправленного применения, часто стоит очень и очень дорого и практически недоступно.

Огнемёты

Огнемёт выпускает постоянный поток химического горения и может охватывать несколько сотен квадратных метров за очень короткий срок. Особенно эффективен в роли противопехотного оружия, огнемёт используется в основном как психологическое оружие, которого опасаются из-за того, что можно заживо сгореть. Всё огнемётное оружие является зажигательным (с.119).

Портативный Огнемёт: Солдаты, несущие это оружие, также несут за спиной резервуар с топливом для огнемёта. По правилам локации попадания, критическое попадание (бросок локации попадания = 2) приходится в топливный резервуар и приводит к взрыву - уничтожается оружие и солдату (как точке удара) наносится повреждение от огнемёта как при бластерном эффекте (тип повреждения X). В топливный резервуар можно сделать прицельный выстрел с теми же модификаторами, что и при прицельном выстреле в голову.

Пистолет-огнемёт: Этот пистолет просто урезанная версия портативного огнемёта. Короткий диапазон действия и очень малый вес, но предпочитают его в определённых кругах, т.к. у него малый размер.

Тяжёлый Огнемёт: Ближе к огнемётам, используемым БэтлМехами, нежели к портативным онемётам, тяжёлый огнемёт охватывает ту же площадь, но наносит значительно больше повреждений. Используемое топливо более нестабильно, подвергая опасности его команду. Если команда попадет под удар атаки с дистанции, гейм-мастер бросает 2D10. При результате 18+ источник топлива тяжёлого огнемёта взрывается и наносит команде (как точке удара) повреждение от тяжёлого огнемёта как при бластерном эффекте (тип повреждения X).

Соник-станнеры

Соник-станнеры, подобно обычным станнерам, несмертельное оружие, предназначенное для погружения цели в бессознательное состояние. Издаёт высокочастотный звук, который оглушает или нокаутирует цель. Соник-станнер не может наносить ранения. У него такой же потенциал оглушения и нокаутирования персонажей, как и у станнера (см. с.134). Броня не влияет на соник-станнер. Любой персонаж, одетый в бронекостюм или имеющий бионические заменители в обоих ушах может отфильтровать бластерный удар соник-станнера и это и будет иммунитетом к этому оружию.

ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Для любого типа оружия доступно множетсво аксессуаров и примочек. Здесь приводятся несколько из наиболее распространённых и полезных принадлежностей.

Кобура

Обычно кобура носится на поясе, хотя также популярны и плечевые кобуры. Также доступны скрытые кобуры, надетые под одеждой, приспособленные для маленьких пистолетов.

Пламегаситель JAF-05

Развивается со времён Звёздной Лиги как стандартная принадлежность, которую можно установить на любую винтовку пехотинца СОЗЛ, будь то лазерная или пулеметательная. Используя множество развитых технологий, JAF-05 может почти полностью погасить вспышку пулеметательной винтовки и даже цветасный разрыв лазерной винтовки. Как дополнительная выгода - уменьшает звук выстрела из пулеметательной винтовки. Солдат с JAF-05 может действовать ночью с малой вероятностью того, что враг услышит звук выстрели или проблеск оружейного огня. Персонажи должны сделать Проверку Восприятия со штрафом +4 к TN, чтобы заметить что-то, использующее JAF-05 (штраф +4 инвертируется, если персонаж, делающий бросок, использует инфракрасный детектор, т. к. JAF-05 не сможет замаскировать тепловой след оружия).

Панорама Ночного Видения

Панорама функционируют подобно стандартным телескопической панораме с возможностью ночного видения (см. *Приборы Ночного Видения*, с.149). Персонажи получают бонус ночного зрения только когда стреляют из оружия; панорамы в других случаях неудобны, добавляя модификатор +1 к Проверке Восприятия и другим Проверкам.

Компенсаторы Отдачи

Ведущее разрывной огонь оружие эффективно, но из-за высокой скорости потока выстреливаемых частиц появляется сильная отдача. Большинство устройств, разработанных для уменьшения эффекта отдачи, имеют ту или иную степень успеха в решении этой задачи. Один из наиболее общих видов компенсаторов отдачи - система газового вентиля, отводящая оружейные газы под определённым углом, чтобы компенсировать подъём ствола после выстрела. Оружие поддержки использует гироскопические крепления.

В терминах игры, если оружие оснащено любым компенсатором отдачи, это увеличивает его цену и вес на 10%, но темп отдачи оружия увеличивается на 1 пункт. Оружие с темпом отдачи 2 (модификатор +1 к TN за каждые 2 выстрела в разрывном режиме), оснащённое компенсатором отдачи, будет иметь темп отдачи 3 и получает штраф +1 (а не +2) за каждые 3 выстрела. Вдобавок компенсатор отдачи делает оружие более громоздким и его становится труднее спрятать; примените модификатор -3 к TN при Проверке Восприятия любого персонажа, пытающегося обнаружить скрытое оружие.

Глушитель

Менее техничный, чем JAF-05, но более распространённый и дешевле его, стандартный глушитель существует вот уже более тысячи лет. Уменьшает звук стрельбы и вспышку выстрела любого пулеметательного пистолета, винтовки или автомата, так что Проверки Восприятия получают модификатор +4 к TN при определении огня. Однако этот гулшитель становится бесполезным после многократного использования; если персонаж выбрасывает перевёртыш при использовании глушителя, он прекращает функционировать. Глушитель увеличивает длину ствола, делая оружие более трудным для сокрытия; примените модификатор -2 к TN при Проверке Восприятия любого персонажа, пытающегося найти скрытое оружие с присоединённым глушителем. Глушитель можно нести отдельно и присоединять в бою, что является Сложным Действием.

Телескопическая Панорама

Иногда называемыми снайперским прицелом, она увеличивают цель наподобие бинокулярных или стандартных телескопических. Крепятся на винтовке, позволяя стрелку тщательнее прицелиться из оружия. Персонажи, использующие телескопическую панораму, должны быть неподвижными, но они получают модификатор -2 к их TN на среднем, длинном и сверхдлинном диапазонах. Стандартная телескопическая панорама не может использоваться в темноте, и она не предоставляют никакой электронной информации. Доступны и другие версии этих панорам (см. *Панорама Ночного Видения*, выше, и *Бинокль-диапазономер*, с.149).

ЭНЕРГОЭЛЕМЕНТЫ И ЗАРЯДНЫЕ УСТРОЙСТВА

Энергетическое оружие и электронные устройства нуждаются в источнике электроэнергии. Некоторые из них могут просто потреблять электроэнергию путем подключения в домашним или промышленным розеткам, хотя это и неудобно или невозможно. Портативные энергоэлементы выполняют роль необходимого источника постоянной энергии, хотя рано или поздно они разрядятся. Как только это произойдёт, энергоэлементы нужно перезарядить перед их новым их использованием.

Стандартные Энергоэлементы

Эти стандартные батареи самые дешёвые и легкодоступные.

Энергоэлемент: Общедоступный энергоэлемент небольшого размера и удобен для хранения, обычно размером с ручку пистолета и имеет заряд, достаточный для большинства энергетического оружия, чтобы сделать несколько выстрелов.

Микроэнергоэлемент: Разработан для использования в небольших подручных устройствах, этот элемент несёт несколько меньший заряд по сравнению со стандартным, и размером с монету. Эта компактность разработки делает этот элемент более дорогим по сравнению со стандартной моделью.

Военный Энергоэлемент: Военные батареи имеют гораздо больший заряд и соответствующий большой размер, размером грубо напоминая рюкзак.

Ранцевая Батарея: Содержит намного больший заряд по сравнению о стандартным энергоэлементом для подручных устройств. Размером и весом напоминает полную войсковую лавку, обычно присоединяется к поясу или к боевому жилету.

Высокоёмкостные Энергоэлементы

Высокоёмкостные (HC) батареи имеют такие же вариации, что и стандартные энергоэлементы, при этом несут значительно больший заряд. Они менее распространены и более дороги.

Зарядные Устройства

Если не сказано иначе, одновременно к одному зарядному устройству можно подключить только один энергоэлемент. Зарядноу устройство (ЗУ) отображает темп зарядки - число пунктов энергии в час, не зависимо от того, как много энергоэлементов подключено. ЗУ можно напрямую использовать как источники энергии, но они за час предоставляют строго ограниченное питание.

Топливное ЗУ: Используя нефтяное топливо, такое ЗУ - небольшой 2- или 4-тактный двигатель, приводящий в движение динамо, каждый поворот которого заряжает батарею. Такое ЗУ способно заряжать до 3-х энергоэлементов.

Кинетическое ЗУ: Оно работает по тому же принципу, что и топливное ЗУ, но вместо двигателя, вращающего динамо, используется рукоятка, которую и вращают вручную. Способно заряжать до 3-х энергоэлементов.

Солнечное ЗУ: Наиболее дорогой вид ЗУ, оно также оправдывает свои деньги. Рассчитано на получение ультрафиолетового света от основной звезды местной солнечной системы. Очень редкая вещь, а польза может быть ограничена, если "солнце" затянуто облаками (а использование бесполезно, пока погода не очистится). Способно заряжать до 5-и энергоэлементов.

Стандартное ЗУ: "Втыкается" в обычную электрическую розетку, откуда и берёт энергию, необходимую для подразядки 1 энергоэлемента.

Сверхмощное ЗУ: Оно отличается от стандартного только тем, что способно заряжать до 5-и энергоэлементов одновременно.

БРОНЯ И БОЕВАЯ ОДЕЖДА

Гонка вооружения во вселенной *BattleTech* означает, что особенно важное значение имеет носимая броня. Солдатам доступен ассортимент необходимых полевых униформ; несколько из наиболее распространённых используемых униформ приводятся ниже.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ БРОНЯ

В изведанном космосе выпускается несколько различных типов брони, каждый из которых обладает различными уровнями защиты. При выборе брони цена не является единственным фактором, т.к. громоздкость брони и ограниченность мобильности из-за этого также повлияют на выбор. С другой стороны, лёгкая броня лишь ненамного ущемляет перемещение или ловкость и предоставляет адекватную защиту против лёгких пистолетов (и уменьшает эффективность оружия потяжелее).

Существует броня множетсва типов. Бронированный жилет (armored vest), возможно, известен лучше всех и широко распространён, защищая лишь торс своего обладателя, хотя некоторые тяжёлые жилеты почти наполовину защищают тело, спускаясь вниз и защищая пах. Бронированные куртки (armored jackets) дополнительно защищают руки. Бронированные штаны (armored pants) защищают нижнюю часть тела, перекрывая защиту от жилета или куртки по поясу. Бронекостюм (armored suit) предоставляет такую же защиту как и куртка и штаны, одетые вместе, хотя частенько такие костюмы выпускаются в виде комбинезонов. шЛемы, конечно же, защищают голову.

Усиление Брони: Допускается одновременно носить несколько защищающих вещей одного типа, возникает случай перекрытия. Такого рода защита не имеет суммарной защиты, просто она лучше защищает отдельные части тела. Другими словами, одеяние из 2 зенитных курток (flak jackets) не приведёт ни к чему хорошему, а одеяние из аблативного жилета (ablative vest) поверх зенитного костюма (flak suit) предоставит дополнительную защиту от лазерного оружия, попадающего в торс. В таком случае значение брони на торсе будет 3/5/6/3. Естественно, вес всей одетой брони добавляет загруженности, и уже никакая дополнительная броня не будет усиливать персонаж, если он оденет боевую броню.

Зенитная Броня (Flak Armor)

Разработанная для защиты от малого ручного оружия, зенитная броня печально известна своей неэффективностью против мощных баллистических винтовок и лазеров. С другой стороны, зенитная броня дёшева, лёгкая и лишь слегка затрудняет перемещение, т.к. сделана из специальных гибких материалов. Часто используется людьми для защиты в "задворных" мирах, где вероятность встретить кого-нибудь с лазером или другим современным оружием очень мала. Зенитная броня встречается в виде куртки, штанов, костюма и жилета.

Аблативная Броня (Ablative Armor)

Аблативная броня разработана как ответ на гонку лазерного вооружения. Состоит из тонких керамических и композитных пластин, выдерживает лазерный огонь; аблативная броня малоэффективна против пулевого оружия. Популярность этой брони сошла на нет после того, как появилась аблативная/зенитная броня. Аблативная броня встречается в виде куртки, штанов, костюма и жилета.

Аблативная/Зенитная Броня (Ablative/Flak Armor)

Эта броня - эффективная комбинация двух известных типов брони, стала популярной благодаря своей многосторонности.

Несколько громоздкая по сравнению со своими предшественниками, она на самом деле предоставляет значительную защиту против любого распространённого ручного оружия, что является её плюсом. Аблативная/Зенитная броня встречается в виде куртки, штанов, костюма и жилета.

Баллистическая Пластинчатая Броня (Ballistic Plate Armor)

Состоит из тонких бронированных пластин, которые представляют собой многослойную структуру - слои углеродистого волокна и жаропрочных полимеров, предоставляя непревзойдённую защиту даже против лёгкого оружия поддержки. Однако броня влияет на перемещение, что сделало её неудобной для большинства пехотинцев. С другой стороны, она идеальна для боёв в городских условиях и других типов ближнего боя, где противник неожиданно может появиться из-за любого угла. Многие полицейские агенства и команды специального реагирования предоставляют эту броню в распоряжение своих тактических подразделений. Её сложно ремонтировать; если какая-либо часть такой брони разрушается более чем наполовину от оригинального значения, её нужно менять. Эта броня встречается в виде костюма и жилета, в комплект поставки входит стандартный боевой шлем, сделанный из того же материала.

Кожаная Одежда

Кожаные плащи, жилеты, обувь и перчатки делаются либо из обработанных шкур животных, либо из синтетических заменителей.

Тяжёлые Боевые Перчатки

Слишком тяжёлые для повседневного ношения, эти перчатки - комбинация зенитных и аблативных пластин. Обычно используются усмирительными частями полиции и командами подрывников.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПЕРЕНОСА ГРУЗОВ

Солдаты могут быть перегружены своим оружием, боеприпасами и запасами так, что они не смогут унести всё это сразу. Специальные жилеты и рюкзаки могут помочь солдату выдерживать максимально возможную нагрузку, пока потом он не израсходует это или не сделает более доступным. Каждое оборудование переноски грузов, описанное ниже, можно одеть поверх брони тела или изготавливается на заказ непосредственно в броню.

Жилет

Карманы по лицевой стороне и по бокам жилета позволяют нести на себе до 8-ми стандартных магазинов боеприсасов или энергоэлементов и все те базовые механизмы, которые понадобятся солдату в полевых условиях. Точки крепления на спине жилета позволяют прикрепить механизм побольше, вроде военного энергоэлемента и скатки.

Пакет

Полевой пакет, также известный как рюкзак, может вместить достаточно механизмов и запасов, позволяющих солдату существоать в полевых условиях минимум 2 недели. Также они легко присоединяются к жилету для переноски грузов или к пакфрейму и также легко может быть снят. Персонажи расходуют Простое Действие для сброса пакета, но должны использовать Сложное Действие, чтобы вновь его подсоединить.

Пакфрейм

Пакфрем - это что-то вроде шасси, на которое можно смонтировать пакет. Позволяет солдатам нести груз больший, чем просто на жилете, но также ограничивает перемещение. Малое оборудование можно смонтировать на плечевых ремнях пакфрейма. Взятие или сброс пакфрейма - Сложное Действие.

БОЕВАЯ УНИФОРМА

Не зависимо от подразделения или окружающей среды, униформа, одеваемая солдатами, в чём-то похожа друг на друга во всём изведанном космосе. Типы, приведённые ниже, могут иметь любую расцветку и тип камуфляжа и зависят от множества типов броней и вариантов оборудования для переноса грузов.

Комбинезон

Эта сплошная униформа популярна среди пилотов и механиков.

Френч

Френч из эластичной ткани и со множеством карманов - двухсоставная униформа (рубашка и брюки). Можно найти где угодно или даже многие гражданские любят походить в нём.

Боевые Ботинки

Эти тяжёлые ботинки разработаны для защиты ног от всевозможных повреждений. Они достаточно прочные, чтобы отразить некоторые оружейные атаки, а также достаточно устойчивы, что часто предотвращает растяжение и разрыв связок.

Механизм Обогрева

Солдаты часто оказываются в таких условиях, которые требуют специальной одежды, иначе они погибнут в этих условиях. Низкие температуры - одно из наиболее сложных условий для приспособления. Следующий механизм, хоть и громоздкий, может позволить солдату действовать при температурах до -15° C.

Парка: Эта безразмерная одежда специально разработана для надевания поверх униформы и других согревающих одежд. Многие парки включают в себя капюшон, превосходно защищающий голову.

Снежный Костюм: Это сплошной цельнотельный костюм. Будучи чрезвычайно тёплым, этот костюм разработан для одевания поверх большинства основных нательных вещей, что запрещает использование других одежд или брони.

БОЕВАЯ БРОНЯ

Впервые разработанная и опробованная Кланами более двух веков назад, эта мощная броня до сих пор считается во Внутренней Сфере новой разработкой. Костюм может пострадать от тяжёлого оружия. Этот тяжёлыйи громоздкий костюм относительно гибкий. Действия пилота отслеживаются и усиливаются миомерной системой костюма, отсюда и появился термин "силовая броня". Многие разработки также оснащены прыжковыми двигателями, что ещё больше увеличивает их мобильность.

Боевые способности этих костюмов привели к повсеместной их боязни во всей Внутренней Сфере и в пространстве Кланов. Даже лёгкие силовые бронекостюмы несут оружие класса поддержки, а тяжёлые варианты бронекостюмов могут нести установки SRM и даже лазеры, подобные тем, которые устанавливаются на Мехах. Большинство костюмов оснащены также механической рукой или захватом; с увеличенной системой костюма силой они могут буквально в клочья разорвать пластины брони Меха или транспорта.

Более века Кланы используют стандартный бронекостюм "Элементал"; находящиеся в первом эшелоне - и даже многие из второго эшелона - имеют у себя эти костюмы. Силовые костюмы Внутренней Сферы были произведены на основе собственных разработок боевой брони последнего десятилетия, но Наследные Государства оснастили своим новым оборудованием лишь несколько своих элитных полков и подразделений специального назначения.

Солдаты в силовой броне оснащены специальными системами. Например, все костюмы изолированы от окружающей среды, позволяя функционировать в космосе или под водой. Сводный дисплей (HUD) с инфракрасной возможностью отображает данные на экране солдата. В каждый костюм встроенные улучшенные тактические средства связи короткого радиуса действия, некоторые дополнены системами длинного радиуса действия и даже системами спутниковой связи (хотя в последнем случае портативную тарелку нужно вынести наружу). Встроенные сенсоры отображают состояние пилота, активируя в случае необходимости медипак. Силовые бронекостюмы Кланов оснащены более развитой медицинской системой - механизм автоматически заполняет все проломы в броне субстанцией, известной как ХарДжел. Более развитая миомерная система усиления костюма также предоставляет дополнительную мощь в схватке.

Игровые Правила

Пилотирование бронекостюма - занятие не из простых. Бронепехотинец должен обладать соответствующими Навыками, чтобы пилотировать костюм (Пилотирование/Бронекостюм), и физической силой и выносливостью, необходимых для работы с ним (BOD 6+, STR 6+). Для персонажей без соответствующего Навыка Пилотирования и/или достаточно высоких Атрибутов STR или BOD, пытающихся пилотировать костюм, наступят тяжёлые времена. Такой персонаж получает 1 Усталость каждый ход, в котором он движется быстрее, чем со скоростью ходьбы или участвует в схватке. Вдобавок, если персонаж использует спринтерское перемещение или уклоняется, используя прыжковые двигатели, или стреляет из любого вида оружия поддержки костюма, он должен сделать Проверку BOD или получает Касательное Ранение из-за стресса, полученного в результате надевания костюма на себя.

Бронекостюмы изготавливаются исключительно под своего владельца-пилота, что является потенциальной проблемой для тех персонажей, кто смотрит на это как просто "залез и побежал". Конечно, многие костюмы можно изменить под нового пилота. Этот процесс занимает 1D6*10 минут, хотя помощь небронированного персонажа с Навыком Пилотирование/Бронекостюм уменьшит требуемое время наполовину. Использование не своего или подогнанного костюма наносит модификатор +2 к TN ко всем Проверкам Действия.

Стандартные бронекостюмы Кланов и Внутренней Сферы имеют несколько универсальных креплений, позволяющие солдатам самостоятельно оснастить костюм оружием. Такое оружие разделяется на 2 класса: тяжёлое бронебойное оружие, вроде ракет и лазеров, и лёгкое второстепенное оружие для антипехотного употребления. Каждый бронекостюм обычно может нести одно основное и одно вторичное оружие, хотя некоторые могут нести больше - описание

каждого костюма говорит о том, чего и сколько несёт костюм. Перезаряжаемые энергоэлементы служат для энергетического оружия, а крепёжные точки и карманы позволяют нести дооплнительные магазины боеприпасов.

BATTLE ARMOR PRIMARY WEAPONS

Оружие BattleTech	Эквивалентное Оружие MW3	Обеспеченность Боеприпасами
Огнемёт	Тяжёлый Огнемёт	10
Пулемёт	Пулемёт Поддержки	40
Малый Лазер	Лазер Поддержки	НС Военный Энегоэлемент
SRM 2	Установка SRM	4

BATTLE ARMOR SECONDARY WEAPONS

Наименование Оружия	Обеспеченность Боеприпасами
Огнемёт	20
Гирорективное Оружие	20
Лазерная Винтовка	НС Ранцевая Батарея
Игольчатая Винтовка	40
Помповый Дробовик	30
Автомат (SMG)	100

Каждый солдат в этом же отделении или Точке обычно несёт основное оружие одного и того же типа, а вот второстепенное остаётся на личное усмотрение каждого солдата. Распространённое используемое основное и второстепенное оружие приводится в таблицах Battle Armor Weapons. Персонажи при стрельбе из основного оружия используют соответствующий Навык Стрельба/Человек, но при стрельбе из второстепенного используют соответствующий Навык малого оружия (Винтовки, SMG и т.д.).

Оружие поддержки, монтируемое на бронекостюмы, не требует команды для своего обслуживания и не загружает владельца костюма.

Улучшенные системы бронекостюмов позволяют использовать их путём Сложного Действия для ведения огня из любого или всего оружия костюма в одном ходу с модификатором +1 к TN, применяемого ко всем таким выстрелам.

Основное и второстепенное оружие разрабатывалось специально для использования в бронекостюмах. Тем индивидуалам, кто работает в бронекостюме, требуемое оружие получить легко. Однако достать его иначе очень сложно. Персонажи с соответствующим Навыком Техника (баллистика, лазер или ракета) могут попытаться модифицировать стандартное оружие, чтобы использовать его как часть огневой системы бронекостюма. Вдобавок, помимо собственно оружия, персонажу нужны специальные части, стоящие в десятки раз больше самого оружия. Персонаж потом делает Проверку Техники с модификатором +2, представляющим собой сложность проведения модификации. Если бросок успешен, оружие модифицировано. Если же нет, оружие полностью работоспособно лишь в течение того хода, когда произошёл провальный бросок. Гейм-мастера должны определить точную природу провала на основе MoF.

Костюм значительно увеличивает физическую силу владельца ценой ловкости рук. Описание каждого бронекостюма приводит природу требуемых модификаторов. Всякий раз при проведении физической атаки игрок должен использовать Навык Военные Искусства/Бронекостюм.

Внутренние системы очень выгодны. HUD повышает точность солдата при использовании встроенного основного и второстепенного оружия. Все атаки с дистанции получают модификатор -1 к TN. Дополнительно, многие костюмы обладают улучшенной оптикой, предоставляя такую же выгоду как бинокль-диапазономер, инфракрасные детекторы и очки ночного видения. Также в каждый костюм встраиваются длиннодиапазнные военные средства связи. Медипаки (для бронекостюмов BC) или LSSU (для бронекостюмов Кланов; см. с.144) обеспечивают функционирование солдат на пределе их возможностей. Прыжковые двигатели у тех костюмов, где они утановлены, действуют как стандартные прыжковые ранцы.

Бронекостюмы изолируют солдат от высоких температур и окружающей среды. Каждый из них оснащён собственным кислородным баллоном, позволяя без перезарядки до 12 часов дышать воздухом. Бронекостюмы могут входить в воду, но будут погружаться на дно, если нет под ркой плота или другого плавающего средства. Будучи под водой, персонажи должны потратить Простое Действие для ходьбы вполовину от нормы или Сложное Действие для движения по полной норме. Прыжковые двигатели, пока погружэены в воду, не работают.

Бронекостюм Кланов "Элементал"

Стандартный бронекостюм Кланов "Элементал" несёт одно основное и одно второстепенное оружие, плюс отстёгиваемый ранец SRM-2. Считайте этот ранец как установку SRM, которая стреляет одним или двумя ракетами в ходу и может быть один раз перезаряжена (т.о., эта установка несёт всего 4 ракеты). После того, как ракеты были израсходваны, установку можно отбросить, что повышает мобильность.

Костюм оснащён мощным захватом, позволяющим взбираться или отрывать броневые плиты с Меха или транспорта. Бронекостюм усиливает STR на +4 и делает атаки схватки с AP 2.

Этот костюм также имеет интегрированные прыжковые двигатели.

Атрибуты: STR +4; DEX -1; RFL -1 пока не отброшена установка SRM - потом RFL нормальный

Перемещение: -1 м ко всем нормам перемещения, пока не отброшена установка SRM

Стандартный Бронекостюм Внутренней Сферы

Хотя и смоделирован с бронекостюма Элементал, версия Внутренней Сферы может нести или одно основное оружие, или 2 второстепенных оружия. Не имеет установки SRM.

Бронекостюм усиливает STR на +3 и делает атаки схватки с AP 2.

Этот костюм также имеет интегрированные прыжковые двигатели.

Атрибуты: STR +3; DEX -2; RFL -1

Перемещение: -2 м ко всем нормам перемещения

МЕДИЦИНСКОЕ И ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ ОБОРУДОВАНИЕ

Хотя наука проделала длинный путь, многие инструменты и процедуры медицинской помощи практически не изменились на протяжении веков. Правила оказания помощи при повреждениях можно найти в *Лечении*, с.123.

ОСНОВНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Многое основное медицинское оборудование достаточно для оказания помощи при общих повреждениях. В случае серьёзного и угрожающего жизни повреждения лучше заменить эти комплекты, позволяющие оказать первую помощь, на улучшенное медицинское обрудование.

Медкомплект

Персональный медицинский комплект содержит достаточное количество бинтов и других запасов для обработки всех лёгких ранений. Также с их помощью можно достаточно долго поддерживать жизнь критически раненного персонажа, пока не будет оказана медицинская или докторская помощь при обработке ранения. Персонаж, выполняющий Первую Помощь, нуждается в этом комплекте, чтобы избежать модификтора Недостатка Нужного Оборудования.

Улучшенный Медкомплект

Включает в себя более широкий спектр оборудования, включая различные наркотические лекарства и оборудование для базового наблюдения, и может быть использован военным медиком для помощи критически раненному персонажу. Персонаж, выполняющий Навык МедТех, нуждается в этом комплекте, чтобы избежать модификтора Недостатка Нужного Оборудования.

Медпластырь

Лейкопластырь, содержащий лекарства, накладывается прямо на ранение. Содержит некоторые антисептики, болеутоляющие и другие вещества, предназначенные для борьбы с инфекцией и ускорения процесса лечения. Медпластырь считается истраченным, когда используется, и применяется модификатор -2 к TN к любым Проверкам Навыка Первая Помощь или МедТех.

Стимпластырь

Стипластырь - ещё один распространённый вариант лейкопластыря. Постоянно выделяет мощный стимулятор прямо в систему кровоснабжения, помогая человеку побороть Усталость или потерю сознания. Стимпластырь также впрыскивает химикалии, временно повышая содержание кислорода в теле. Немедленное использование стимпластыря позволит персонажу прийти в себя после оглушения и убирает 2 пункта Усталости. Дополнительно, персонаж, использующий стимпластырь, применяет модификатор -2 к TN к любым Проверкам Нокаута. Персонажу выгодно использовать один стимпластырь за один подход. Его эффекты сойдут на нет через 10 минут.

Персонаж в бессознательном состоянии может прийти в себя из-за стимпластыря, что требует Простого Действия. Однако шоковое состояние означает, что персонаж не получает никаких других выгод от этого пластыря.

Медипак

Медипак - небольшая, тонкая коробка, облегая бедро МехВоина или пилота АКИ. Использует множество различных медицинских сенсоров при постоянной проверке состояния носителя. На основе этих наблюдений медипак впрыскивает серию болеутоляющих или стимуляторов, помогая поддержать носителя в напряжении и в готовности к бою. Медипак питается либо от внутренней системы энергообеспечения кокпита, либо может использовать внутренние батареи, работающие до 48 часов. Медипак распределяет дюжины медикаментов до своего пополнения, хотя эти медикаменты должны меняться минимум 1 раз в месяц, несмотря на то, что использовались они или нет.

Медипак поставляет дозу медикаментов всякий раз, когда носитель ранен или оглушён. Это предотвращает персонаж от оглушения и позволяет ему игнорировать все модификаторы TN, полученные из-за Лёгкого Ранения или легче (Серьёзное Ранение или хуже действует по-прежнему). Значение ранения всех ранений считается как обычно. В конце любые Проверки Нокаута получают модификатор -2 к TN, до тех пор, пока медипак не будет исчерпан.

LSSU Кланов

Кланы разработали гораздо более удачную версию медипака, обознвчаемую как Комплект Поддержки и Жизнеобеспечения (LSSU). Сначала LSSU были доступны только Элементалам, но теперь его используют и МехВоины, и пилоты Кланов. LSSU Кланов функционирует подобно медипаку (выше), кроме того, что он содержит в два раза больший запас доз медикаментов.

Нарукавник

Медики и доктора используют нарукавники при лечении серьёзных повреждений членов. Эти рукава натягивают поверх повреждённого члена и вздутий, контролируя любые кровотечения и сохраняя неподвижность члена. Пострадавший от Серьёзного или Критического Ранения член уберегает от инфекции на протяжении 36 часов (включая ранения, сначала успешно леченые Первой Помощью для остановки кровотечения). Вдобавок, нарукавник может нагревать или охлаждать. Рукав обездвиживает член, предотвращая любое дальнейшее повреждение. Эффект свкязи - модификатор -2 к TN Проверки Навыка Хирургия при лечении ранения.

ПРОТЕЗЫ

В доиндустриальные времена простые крюки или костыли служили как заменители членов. Сейчас же протезы являются полнофункциональными, как и потерянные члены. Несмотря на развитие технологичности современной медицины, протезы не могут быть сильнее потерянного члена. В общем, можно сконструировать протезы, превышающие силу потерянного члена, но оставшиеся природные мускулы не смогут приспособиться к такому сильному стрессу.

Любой персонаж с бонусом Навыка Хирургия 2 или выше может установить протез Типа 1. Более развитые члены доступны только в госпиталях и могут быть поставлены доктором с бонусом Навыка Хирургия 5 или выше.

Персонажи, имеющие протезы, должны пройти 6-недельный курс обучения, чтобы полностью освоиться со своим новым членом. Попытки действовать до завершения подготовительного курса разбираются так, как если бы персонаж до сих пор не имеет нужного члена.

Если используются правила локации попадания (см. с.121), протезы выдерживают повреждение как если бы они были натуральными членами, понижение функциональности и последующее их уничтожение следуют эффектам ранений. Однако для Типа 5: Миомерный Заменитель есть исключение: повреждение протеза как не являются причиной любого значения ранения, так и не являются причиной оглушения персонажа, что отменяет проведение Проверки Нокаута. Усталость действует как обычно. Тип 5: Миомерный Заменитель функционирует как обычный член при нанесении повреждений.

Повреждение, нанесённое протезу, можно удалить с использованием соответствующего Навыка, вроде Техника/Электроника для членов Типа 3 и 4. Повреждённый миомерный член должен быть отремонтирован в специально оборудованном госпитале и требует Навыков Хирургия и Техника/Миомеры.

Модификаторы к Проверкам Действия для заменённых членов основаны на модификаторах для Черты Потеря Члена (с.83).

Тип 1: Простой Член

Эти примитивные протезы включают в себя рудиментарные фнукционирующие протезы, вроде крюков или костылей, и их грубую косметику. Любые целевые числа, которые используют Навыки, связанные с DEX, требующие использования члена Типа 1, уменьшают модификаторы Черты Потеря Члена на 1. Персонаж с ногой Типа 1 не может бежать, а его перемещение при ходьбе уменьшается до 1/3 нормы. Если персонаж имеет две ноги Типа 1, его перемещение при ходьбе уменьшается до 1/8 от нормы. Персонажс двумя ногами Типа 1 должен использовать трость или опору или делать каждый ход, чтобы избежать падения, успешную Проверку RFL.

Тип 2: Полезный Член

Заменитель более функционален. Например, кисть Типа 2 может быть механическим захватом, а нога Типа 2 позволяет скачками помогать при перемещении. Персонаж с кистью Типа 2 не может пользоваться некоторым оборудованием, вроде оружия, т.к. отверстия для пальца слишком малы. Некоторые устройства с клаиватурой также требуют наличия пальцев. Однако персонаж может приобрести оборудование, модифицированное для использования членом Типа 2. Обычно такое оборудование в два раза дороже стандартного. Любые целевые числа, которые используют Навыки, связанные с DEX, при использовании члена Типа 2 уменьшают модификаторы Черты Потеря Члена на 2. Персонаж с ногой Типа 2 не может бежать, а его перемещение при ходьбе уменьшается до 1/2 от нормы. Перемещение при ходьбе персонажа с двумя ногами Типа 2 уменьшается до 1/4 от нормы.

Тип 3: Протезы

Заменители Типа 3 имеют форму и действуют подобно потерянному члену, но сделаны из невзрачного, телесного цвета пластика. Эти заменители позволяют персонажу использовать всё оборудование, которым можно было управлять и обычным членом, хотя его действия несколько замедленны. Любые целевые числа, которые используют Навыки, связанные с DEX, уменьшают модификаторы Черты Потеря Члена на 3. Персонаж с ногой Типа 3 может ходить и даже бежать с нормальной скоростью. Однако персонаж с двумя ногами Типа 3 бежать не может.

Тип 4: Улучшенные Протезы

Эти металлические и пластические члены не выглядят как плоть и кровь, но они покрыты латексом. Только близкое рассмотрение или боевое повреждение покажет, что это протез. Заменитель Типа 4 функционирует менее ловко, чем потерянный член, но может производить все те же действия. Любые целевые числа, которые используют Навыки, связанные с DEX, уменьшают модификаторы Черты Потеря Члена на 3. При перемещении никаких ограничений нет.

Тип 5: Миомерный Заменитель

Такие заменители чрезвычайно дороги, но более живые. Заплатив за каждый такой член 5000 C-bills, вы купите настолько точную копию-заменитель, что его практически невозможно без медицинского освидетельствования отличить от потерянного члена. Персонажи с членами Типа 5 не имеют ни ограничений перемещения, ни ограничений в моторике. В практических целях заменители Типа 5 функционируют как настоящие члены.

БИОНИЧЕСКИЙ ЗАМЕНИТЕЛЬ УХА

Функциональный заменитель человеческого уха доступен вот уже сотни лет. Современная технология улучшило это устройство настолько, что теперь слышимость восстановлена на 100%, и не отличаются от оригинала ни звуковым тонам, ни по качеству. Только те персонажи, которые имеют бонус Навыка Хирургия +4 или выше могут имплантировать эти устройства, и это они должны сделать в госпитале. Успешная Проверка Действия Хирургия означает, что ухо заменено успешно. Провал броска показывает, что хирургическая замена неудачна и дополнительные попытки не будут успешными.

БИОНИЧЕСКИЙ ЗАМЕНИТЕЛЬ ГЛАЗА

Бионические глаза доступны последние 600 лет, но их сложность следала их дорогими и редкими даже среди Кланов. Эти заменители-имплантанты действуют как обычный человеческий глаз, но только лучшие медицинские комплексы могут справиться со сложной заменой глаза на бионический имплантант. Замена на бионические глаза требует минимальный бонус Навыка Хирургия +5 и госпиталь. При Проверке Хирургии применяется модификатор +2 к TN. Успешный бросок означает удачную замену. Провал броска показывает, что хирургическая замена неудачна и дополнительные попытки не будут успешными.

УЛУЧШЕННЫЕ МЕДИЦИНСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Инструменты, приводимые ниже, разработаны для докторов и других высокоподготовленных медицинских профессионалов.

Лазерный Скальпель

Превосходный инструмент для хирургов (и даже любителей), но практически бесполезен как оружие из-за своего очень малого радиуса действия.

Полевой Хирургический Комплект

Доктора не всегда работают в удобных госпиталях. Полевой хирургический комплекс предоставляет набор всех основных инструментов, которые могут понадобиться доктору, когда госпиталь либо недоступен, либо до него слишком далеко. Хирурги в полевых условиях, использующие этот комплект, вдобавок к портативному медицинскому монитору и блоку жизнеобеспечения неполучают штраф Навыка из-за Недостатка Нужного Оборудования и в действительности получают бонус -2 к любым TN медицинского Навыка.

МЕДИЦИНСКИЕ ДАТЧИКИ

Хотя доктора научены определнию медицинских болезней, не всегда ранения на виду, и это затрудняет определение их истинного размера и опасности. Однако в этом им поможет множество медицинских машин. Эти машины способны провести внутренний осмотр пациента без каких-либо разрезов и могут предоставить физилогам немедленную информацию.

Портативный Медицинский Монитор

Размером с небольшой кейс, этот дисплей предоставляет информацию, касающуюся жизни пациента. Доктора в удалённых районах полагаются на него.

Модуль Жизнеобеспечения

Его используют медицинские бригады, транспортирующие пациентов в критическом состоянии после повреждений. Он не настолько портативен - нужен минимум транспорт. Этот модуль имеет кислородное питание, кровезаменитель и медикаменты, необходимые пациенту, и может обслуживать и перенёсших сердечный приступ, и перенёсших психическое потрясение, надёжно поддерживая жизнь пациента до прибытия более подготовленных медиков. Использование этого модуля продлевает время жизни пациента (см. *Особая Осторожность*, с.123) на WIL*15 минут. Если используется вместе с портативным медицинским монитором, медтехи, работающие в полевых условиях, не получают штрафов Навыка из-за Недостатка Нужного Оборудования, а на самом деле получают бонус -1 к любым TN медицинского Навыка.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

При попадании на необитаемую планету для наполнения комнаты газом или просто развёртывания в горах, персонажам будет нужно некоторое количество специального оборудования. Следующие описания помогут им выжить практически везде.

Базовый Полевой Комплект

Некоторое оборудование абсолютно необходимо, если человек пытается выжить в дикой местности. Этот комплект содержит всё необходимое для одного человека. Включает в себя компактный спальный мешок, походную кухню, устройства для получения огня, нож, питательные таблетки на непредвиденный случай на два дня и т.д. Персонаж с этим комплектом использует Навык Выживаемость без модификатора из-за Недостатка Нужного Оборудования.

Улучшенный Полевой Комплект

Этот комплект включает в себя все те же самые предметы, что и базовый, но оборудования достаточно для выживания одного челловека в дикой местности течение нескольких недель. Включают в себя : надувной матрас, тёплые одеяла, минипечь и фонарь и т.п. - всё это упаковано в один рюкзак. Эта вещь позволяет персонажу использовать Навык Выживаемость без модификатора из-за Недостатка Нужного Оборудования.

Сферическая Палатка

Относительно лёгкая и простая при сборке, эта палатка предоставляет защиту даже в самых неприятных условиях. Палатка должна устанавливаться в тех местах, где человек может дышать. Палатка содержит систему климат-контроля, которая компенсирует экстремальные температуры в средние условия и даже содержит базовую подсистему санитарии. Эта система климат-контроля ест много энергии, требуя или частой подзарядки, или источника постоянной энергии; обычно питается от ранцевой батареи. Палатка эластичная к порезам и растяжениям. Палатки продаются всевозможных размеров, хотя огромные палатки вмещают максимум 12 человек (уже не считается как персональное оборудование, которое может легко может подхватить один человек).

Маска-Фильтр

Более известная как противогаз, маска-фильтр разработана для фильтрации примесей в обычной атмосфере для дыхания. Маска полностью закрывает лицо и включает в себя очищающиеся линзы для глаз, где можно разместить внешнее оборудование вроде устройств ночного видения. Её можно надеть поверх стандартного боевого шлема. Специальная система фильтрации, которую нужно перезаряжать каждые 24-72 часа - по усмотрению гейм-мастера, на основе уровня загрязнения - предоставляет защиту от большинства атмосферных инфекций, и лишь немного защищает от билогических.

Респиратор

Пока маска-фильтр делает воздух просто болеепригодным для дыхания, респираторы обогащают его из собственных источников, позволяя человеку оперировать в вакууме, на очень больших высотах или даже под водой. Подобно маске-фильтру, респираторы целиком закрывают лицо. Т.к. у него собственный источник кислорода, человек не становится жертвой атмосферного загрязнения (хотя некоторые виды загрязнений воздействуют на любую кожу, не защищённую костюмом химзащиты). Респиратор включает в себя баллон, содержащий воздух на 4 часа дыхания. Можно надеть дополнительные баллоны, это увеличит массу респираторной системы и автоматически загружает своего носителя; можно надеть до 3-х дополнительных баллонов, но это сделает персонажа очень загруженным.

Костюм Химзащиты

Он герметически скрывает своего носителя так, что защищает от враждебной окружающей среды и биологических и химических воздействий. Он не ограничивает движение носителя и не осложняет обзор своей прозрачной поляризованной лицевой частью. Нужно подсоединить к запаснику воздуха, вроде кислородного баллона или напрямую подсоединить к системе жизнеобеспечения корабля. Эти костюмы работают по принципу сверхпрессования, гарантируя, что проколотый где-либо костюм предотвратит проникновение внутрь вредных веществ. Костюмы химзащиты одеваются там, где применяется биологическое оружие, до полного очищения этих площадей.

Лёгкий Костюм Химзащиты: Как и большинство других широкоиспользуемых костюмов, разработан только для стандартных и условий с низким давлением. Эти костюмы сделаны из эластичных полимеров, что делает их гибкими, позволяя носителю делать нормальные движения. Его можно одеть поверх обычной рабочей одежды, хотя часто пользующиеся такими костюмами одевают лишь лёгкие одежды под такие костюмы, чтобы предотвратить перегрев.

Персональный Мешок

Компонент большинства копмлектов для выживания, этот мешок - защита для одного человека наподобие сферической палатки. Часто описываемый как "нательный мешок", это средство защиты и на самом деле чуть больше размеров одного человека, который залазиет в него, помогает выжить челову во враждебной среде, т.к. мешок аккумулирует тепло и в запасниках имеет достаточно пищи.

Комплект Альпиниста

Комплект содержит стометровый очень прочный шнур, упряжь, подъёмные и спусковые блоки, костыли, ручные и ножные шипы и другие компоненты. Этот комплект должен быть пополнен (костыли остаются, шипы снашиваются и т.д.) после кадого использования за 15 C-bills. Любой оснащённый персонаж, делающий Проверку Действия Альпинизм, применяет модификатор -2 (Наличие Превосходного Оборудования) к целевому числу.

Электронный Компас

Возможно, компас - одна из наиболее важных вещей среди прочего оборудования как для пехотинцев, так и для туристов. В мирах без любого современного навигационного или спутника связи компас поможет определить направление на основе магнитных полей. Подобно движению по карте, пользователь также сможет двигаться и по компасу. Если имеются электронные маячки, электронный компас поможет точнно определить планетарные координаты. Персонажи с этим компасом используют Навык Навигация без модификатора из-за Недостатка Нужного Оборудования. Если также имеется подробная карта, гейм-мастер может применить модификатор Наличия Превосходного Оборудования.

Неприкосновенный Запас (НЗ)

Выпускается нескольких различных типов. Самые дешёвые и самые маленькие - пищевые пилюли, которые содержат все необходимые питательные вещества для обычного человека, но слишком малы, чтобы утолить голод. Более дорогие, но и более объёмные, - пакеты индивидуального пайка. Содержит полностью готовую к употреблению пищу - или обезвоженную, или герметически упакованную - которую можно есть прямо так или разогреть и приготовить в более подходящих условиях. Независимо от типа, эти НЗ входят в состав пайка солдат и других людей, работающих в полевых условиях, что не мешает им его ненавидеть, ели доступна любая "настоящая" пища.

ИНСТРУМЕНТЫ И МЕХАНИЗМЫ

Каждому персонажу *MW3* нужно не только оружие и комплекты первой помощи. Многие из других предметов, которыми воспользуются персонажи, приводятся в этой секции.

СРЕДСТВА СВЯЗИ

Среди тысяч обитаемых систем в галактике можно найти мириады систем средств связи, и каждая занимает свою отдельную нишу. Спутники или орбитальные космические аппараты передают сведения в недоступные места и связываются с любым другим поселением на планете в системе. Почти каждый индустриальный мир, и обычно большинство военных баз, также имеют беспроводную связь, давая людям на пленете возможность говорить о чём угодно. Однако персонаж может найти те средства связи, которые хочет купить, в одном мире, у которого нет связи с другим.

Многие военные подразделения, да и многие корпорации тоже, используют независимую систему для связи. Оборудование изменяется от простого радио, которое работает только в пределах видимости базы, до улучшенных моделей, которые представляют собой комбинацию лазерных, микроволновых и низкочастотных трансиверов. Многие из этих средств связи используют некоторые методы шифровки или сжимают сигнал так, что даже если их передачу перехватит враг, данные нельзя будет расшифровать.

Гражданское Оборудование

Гражданское оборудование средств связи - дешёвое и всегда доступно в большинстве современных миров. Однако такое оборудование не может взаимодействовать с улучшенными системами, используемыми военными и корпорациями.

Гражданский Коммуникатор: Размером с пакет и относительно недорогой, гражданский коммуникатор является стандартным. Он вещает только в радиоспектре, и самое большее, на что он способен, это голосовые сообщения. Однако некоторые непомерно дорогие модели имеют камеру и встроенный видоэкран - цена его раз в пять выше обычной. Обычно используется для публичных сеансов связи. Альтернативно, члены группы могут связываться напрямую с другими простым выбором различных установок, воздерживаясь от использования целой чистой связи. Использование в таком режиме ограничено по радиусу действия 10-ю километрами.

Гражданский Микрокоммуникатор: Действует подобно гражданскому коммуникатору, только гораздо меньшепо размеру. Многие из них легко спрятать под видом пуговицы на одежде или надевают как бриллиант. Не обладает возможностью получать видео, хотя некоторые из них имеют встроенные камеры. Если используется вне чистой связи, то ограничены радиусом действия в 2 км.

Стандартный Видофон: Практически в каждом доме и офисе есть минимум один видеофон.

Улучшенное Оборудование

Более дорогое по сравнению с обычным, но и более надёжное, это оборудование предоставляет необходимую связь между солдатами и их командирами.

Военный Коммуникатор: Персональный коммуникатор имеется у каждого солдата иполицеского офицера. Способен передавать сжатый сигнал на множестве частот и может быть закреплён на запястье или встроен в шлем солдата. Радиус действия 10 км, даже все местные чистые связи. Распространённые аксессуары - дистанционные наушники и микрофоны.

Военный Микрокоммуникатор: Микрокоммуникаторы - крошечные трансиверы, часто используемые теми, кто хочет оставаться незаметным. Их можно спрятать в любой одежде или даже скрыть за ухом человека. Радиус действия ограничен - не более 2 км, требуют повторителей, вроде находящегося рядом персонажа с полевым коммуникатором.

Полевой Коммуникатор: Эта модель более мощная и обладает большими возможностями, чем военный коммуникатор, и обычно используется полевыми командирами для координации подразделений и наблюдателей. Улучшенные системы позволяют пользователю одновременно отслеживать до 6-ти различных каналов, получать и отправлять данные и даже передавать видео с камер или электронных приборов (вроде NVD-очков или телескопических устройств). Этот коммуникатор может действовать также и как повторитель, получая специальным образом кодированные сигналы и автоматически переадресовывая их либо с такой же частотой, либо с другой на расстояние до 12 км.

Длиннодиапазонный Коммуникатор: Обычно используемый на уровне компаний и выше, этот комплект не только лучший по охвату любого поративного устройства связи, но и также позволяет связываться с космическимии судами и спутниками. Комплект может одновременно отслеживать более 12 частот и может передавать и получать видеосигналы вдобавок ко квсем другим способностям полевого коммуникатора. Две тарелки дают возможность орбитальной микроволновой или лазерной связи, предоставляя эффективный неограниченный диапазон действия, хотя персонажи должны присоединить лазер поддержки к комплекту, чтобы *собрать* лазерный передатчик на орбитальные аппараты.

ИНСТРУМЕНТЫ

Наборы инструментов и оборудования, приведённые ниже, содержат лишь самое необходимое для технической или механической помощи - нечто другое, чем запасные части - при ремонте большинства частей улучшенных машин.

Базовые Инструменты

Многие замены и модификации можно сделать при помощи древних инструментов. Большинство тех, кто водит или пилотирует ТС, хранят эти инструменты в какой-нибудь ручной сумке, а лудильщики и мастера ручной работы используют эти наборы для своих модификаций или изобретения новых вещей.

Базовый Набор Инструментов: состоит из множества простых инструментов и оборудования, часто используемых для ремонта и сбора новых конструкций. Этот набор также включает в себя пояс/жилет инструментальщика в комбинации со множеством зацепов и вспомогательных механизмов, позволяющих удерживаться и другие необходимые инструменты. Персонаж, выполняющий любой Навык Техника с использованием этого набора, избегает модификатора из-за Недостатка Нужного Оборудования. Обычно большая по объёму работа требует ремонтного набора (по усмотрению гейм-мастера).

Люкс-набор Инструментов: Если базовый набор предназначен для простой работы, этот набор содержит всё, что требуется уже профессиональному механику или торговцу. Многие инструменты из базового набора удвоены, но сюда также включено множество дополнительных специальных инструментов, включая многие силовые инструменты и принадлежности. Люкс-набор выпускается в виде портативного контейнера. Персонаж, выполняющий любой Навык Техника с использованием этого набора, избегает модификатора из-за Недостатка Нужного Оборудования, а также получает модификатор -1 к TN при использовании этого набора. Обычно большая по объёму работа требует ремонтного набора (по усмотрению гейм-мастера).

Ручной Лазерный Факел: Быстро стал одним из самых популярных инструментов на поле боя. Очень полезен и при резке какой-нибудь части, и при сварке кусков металла вроде броневых плит и элементов структуры, стал стандартным механизмом для большинства пилотов и солдат. В режиме резки лазерный факел расходует энергию в обычном режиме энергопотребления каждый ход, и в это время он может сделать разрез длиной 10 см куска стали толщиной 1 см. в режиме сварки каждый ход расходует энергию наполовину режима энергопотребления, но за это время может сварить лишь 5 см металла вместе.

Ремонтный Набор

Базовый набор предназначен для простой работы и он не справится с задачей ремонта больших частей оборудования вроде БэтлМехов и АКИ. Каждый специальный тип системы требует использования специальных Навыков и собственного набора специальных инструментов и запчастей. Ремонтный набор слишком большой, чтбы его нести, и ему требуется карт. Эти наборы должны пополняться каждый 3 месяца - независимо от того, что каждую неделю он может использоваться либо для ремонта, либо для обслуживания улучшенного оборудования. Пополнение стоит 20% от начальной цены набора. Ремонтный набор выпускается следующих типов: аэрокосмический, режущий/сварочный, электронный, миомерный/актуаторный, транспортный и оружейный.

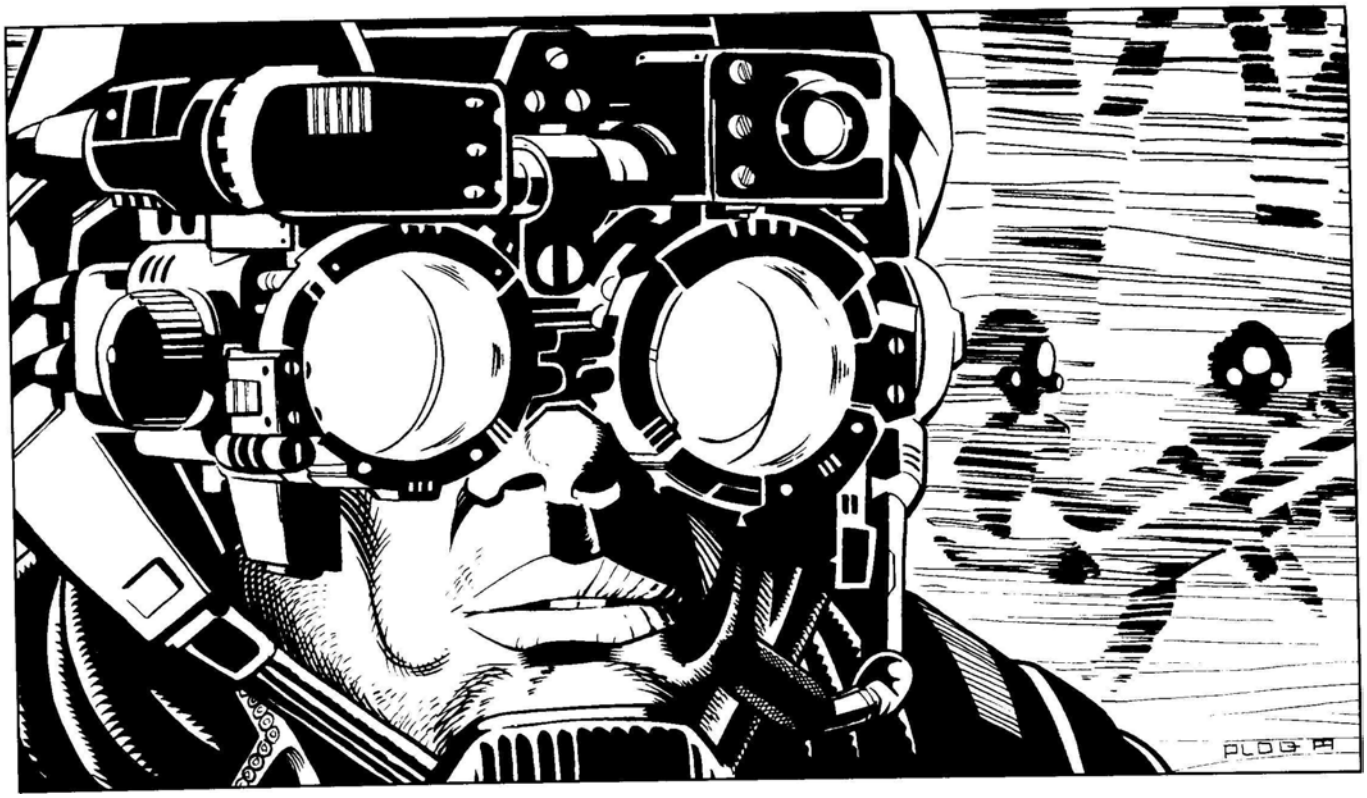
Набор Чистки/Обслуживания Оружия: Независимо от надёжности оружия, после дней или недель постоянного пользования, если его не чистить, оно заклинит или сломается. Каждый пехотинец несёт базовые инструменты для сохранения своего оружия в хорошем состоянии. Базовые Навыки чистки и обслуживания оружия включают в себя собственно оружейные Навыки. Персонажи с Навыком Изготовление Оружия или соответствующими Навыками Техника могут использовать эти наборы также для регулровки или модификации своего оружия. Доступны и энергетический, и пулеметательный наборы: каждый набор содержит всё необходимое для сохранения часто используемого оружия в чистоте, это позволит функционировать оружию до 1 года. Набор можно снова наполнить за 25% от начальной стоимости целого набора.

Электроника

Блокнот (Noteputer): Хотя и не используется для ремонта повреждённых машинный частей, вездесущий блокнот полезен так же, как и гаечный ключ или пила. Персонажи могут использовать его как электронную книгу для записей, составлять письма, посулать и получать сообщения с данными (если подсоединены к устройству связи), играть в игры или даже проигрывать музыкальные и видочипы. Обычно его площадь 15 $см^2$, многие модели можно держать и хранить в пакетах, а многие могут читать и писать стандартные чипы с данными.

Персональный Компьютер: Много больше, чем простой блокнот, PC предоставляют все те же самые функции, но менее дорогой и обычно обладает большими возможносятми. При использовании Навыков Академичность или при исследованиях проводимости персонажи могут применить модификаторы Навыка при использовании PC для доступа к соответствующему программному обеспечению, по усмотрению гейм-мастера.

Сканализатор: Это мощное аналитическое устройство используется докторами и инженерами. Персонаж вкладывает небольшое количество материала, которое он хочет проанализировать, в сканализатор. После 4D6 ходов анализа устройство выдаёт список, содержащий элементный и молекулярный состав субстанции, степень плотности и плавки, проводимость и радиоактивность и множество других данных. Сканализатор несколько меньше стандартного кейса, что сделало его популярным среди инженеров и учёных, интенсивно работающих в полевых условиях. Имея на руках сканализатор, вы получаете модификатор -1 к TN (На Руках Превосходное Оборудование) к любой уместной Проверке Навыка.



ОПТИКА

Человеческий глаз - один из тонких инструментов, но он может видеть не так уж и далеко и в ограниченном спектре. Тысячи различных инструментов выпущены для невооружённого глаза, но лишь несколько из них пережили года.

Бинокулярный Диапазономер

Собран на принципе оптического увеличения с несколькими микроэлектронными устройствами. Увеличение и фокусировка легко меняются двумя кнопками. 400-кратное увеличение позволит персонажу заглянуть дальше за горизонт в ясный день. Крошечный инфракрасный лазер измерит точное расстояние до требуемого объекта, подствеченного крестиком, пока отображается другая информация, вроде приблизительного направления ветра и его скорости, температуры и относительного уровня освещения. Любые из этих данных можно убрать/добавить с помощью нажатия на кнопку. Диапазономер включает в себя помимо схемы ночного видения и инфракрасный детектор, который определяет тепловой контур скрытого предмета на дальнем расстоянии. Диапазон действия 25 м, может отследить тепло, выделяемое грызуном, или даже след человека, прошедшего в этой области за последние 10 минут. Определяет животное размером с человека на расстоянии 1 км, а вот животное и ТС размером со слона может определить на расстоянии до нескольких километров. Действующие Мехи могут быть замечены на расстоянии до 10 км или дальше. На устройство влияют погодные и тепловые условия.

Приборы Ночного Видения (ПНВ)

Приборы ночного видения (т.н. ПНВ) используются и гражданскими, и солдатами. Действуют на множестве различных принципов, а чистый эффект - зримое преобразование ночи в день. Персонажи, использующие ПНВ, не являются субъектами штрафов за любую темноту, хотя другие модификаторы условий остаются в силе, вроде тумана или дождя.

ПНВ имеют несколько недостатков. При использовании ПНВ цвета не различаются - и без интеллектуального компьютера обычно невозможно отличить пехотинца в полевых условиях. Глубина восприятия также неудовлетворительная, что также можетя являться неожиданностью для тех, кто до этого не использовал ПНВ. С другой стороны, в действительности все штрафы за темноту инвертируются. Персонажи, стреляющие из дистанционного оружия, получают совокупный модификатор +1 к TN к каждому диапазону стрельбы (+1 за короткий, +2 за средний и т.д.), в то время они получают стандартный модификатор +1 к TN, когда проводят любое другое тонкое действие, полагаясь на острое зрение.

Панорама ночного видения для оружия описывается на с.139.

Очки: Почти каждый современный военный обязывает своих солдат иметь при себе очки ночного видения, что особенно сказывается в ночном бою. Эти очки можно прикрепить к шлему или одень поверх головного убора.

ДРУГОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Отмычки

У отмычек долгая история. Конечно, лазерный пистолет или блок C8 обычно выполнят нужную работу - просто это будет шумно и оставляет после себя следы.

Базовый Набор Отмычек (Набор Виброотмычек): Базовый набор содержит молоток, зонды, задвижки, отвёртки, плоскогубцы и т.п.; вкратце - всё необходимое для взлома механических запорных механизмов. В случаях, когда особая тонкость не требуется, можно воспользоваться маленьким вибролезвием, которым можно вырезать внутренний замок (что существенно повышает его стоимость). Этот набор позволяет персонажу использовать Навык Системы Безопасности на механических замках без модификатора из-за Недостатка Нужного Оборудования.

Набор Электронных Отмычек: Этот электронный набор выглядит как маленький блокнот или калькулятор и имеет разъёмы для присоединения к терминалу замка. Вдобавок набор часто включает в себя небольшой водительский набор и другие ручные инструменты, разработанные для вскрытия лицевых панелей и панелей доступа. Имея его при себе, персонаж может использовать Навык Системы Безопасности на электронных замках и других устройствах безопасности вроде детекторов движения без модификатора из-за Недостатка Нужного Оборудования.

Прыжковые Ранцы

Прыжковый ранец, разработанный несколько сот лет назад, даёт пехотинцу способность преодоления любых препятствий на своём пути. Прыжковый ранец - реактивный модуль рюкзачного типа, который либо помогает человеку сделать высокий прыжок, либо позволяет ему пролететь по воздуху. Используемый прыжковвый ранец - явление очень шумное, что делает практически невозможным его скрыть. Прыжковый ранец содержит 1000 единиц топлива.

Режим вспомогательного прыжка - наиболее часто используемый и экономичный путь использования ранца. Солдат отрывается от земли и перелетает на сотню метров в любом направлении, преодолевания препятствия высотой до 20 метров. Персонажи могут сделать один такой прыжок каждый ход по цене Простого Действия и может приземлиться, глядя в любую сторону. Они должны сделать успешную Проверку Навыка Прыжковые Ранцы с модификаторами на основе типа местности приземления. Каждый такой прыжок расходует 5 единиц топлива.

Альтернативно, персонажи могут использовать этот ранец для полёта - особенно опасного манёвра, что также расходует и кучу топлива. Персонажи должны отрываться от земли так же как при вспомогательном прыжке и могут пролететь до 100 м в данном первом ходу. Однако вместо приземления они остаются в воздухе. Однажды поднявшись, персонаж может пролететь до 150 м за ход, но должен сделать успешную Проверку Прыжковых Ранцев, чтобы управлять полётом по-прежнему. Провал броска означает, что персонаж потерял управление. Если MoF = 2 или меньше, персонаж просто теряет управление и должен потратить Сложное Действие и сделать успешную Проверку Управления в следующем ходу, чтобы вновь взять управление в свои руки. Если MoF = 3 или больше, персонаж ударяется о землю (или какое-нибудь другое препятствие) и страдает от повреждения при падении. Персонажи могут парить в воздухе и приземлиться в любой момент. Каждый ход полёта (или парения в воздухе) требует Простого Действия. Прыжковый ранец тратит 2 единицы топлива за 10 м полёта, минимум 10 единиц за ход.

Маскировочный/Гримёрный Набор

Включает в себя все необходимые материалы для грима артиста, чтобы создать видимость протеза или парика. Попытки замаскироваться под определённую личность невозможны без этого набора. Маскировка, которая просто делает персонажа неузнаваемым, делается легко, а набор даёт модификатор -2 к TN при Проверке Навыка Маскировка. Набор имеет достаточно запасов для проведения 4-х маскировок перед необходимым пополнением за 250 C-bills.

Парашют

Наиболее известная форма, используемая сегодня, для спуска команды и может позволить опытным пользователям сНавыком Свободное Падение скользить по восходящим тепловым потокам и ветру долгое время.

Подложный Набор

Должен использоваться вместе с блокнотом. Включает в себя различные чернила, бумагу, магнитные и электронные считывающие и записывающие устройства, оптические сканнеры и просто всё, что может понадобиться для подлога документов. Персонаж, использующий этот набор, получает модификатор -2 к TN Проверки Навыка Подлог. Этот набор требуется для сложных дологов официальных документов или лицензий. Имеет достаточно запасов для создания до 10 сложных или до 30 простых подложных документов перед тем, как его будет необходимо подзаправить за 25% цены целого набора.

Вериграф

Возможно, это наиболее продвинутая разработка среди секретных устройств. Прикрепляется к электронным документам и делает невозможным проникновение к этим данным кого-либо другого. Сам по себе вериграф - тонкий чип, сканирующий ДНК человека, пытающегося получить доступ к охраняемой информации. Если сканирование покажет, что хранимый рисунок ДНК "совпадает" с внешним, вериграф предоставит доступ. Человек, пытающийся пролезть в данные, может обойти вериграф, если у него есть соответствующая подготовка, т.к. обычно такая информация хорошо ишфруется. Любые такие манипуляции станут известны тем, кто позднее попытается получить доступ к этим данным. Вериграфы, т.к. они практически не подделываются (модификатор +10 к TN), обычно встраиваются в паспорта и другие формы важной идентификации. Документы с вериграфами широко применяются для идентификации во всей Внутренней Сфере и на Периферии.

КАЖДОДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ

У каждого персонажа *MW3* своя личная жизнь. Пока цена жизни колеблется в широких пределах среди звёзд, вещи, приведённые в этой секции, в среднем представляют собой предметы, которые можной найти в среднем классе большинства основных городов. Предметы и услуги, приведённые ниже, такие же, какие можно встретить в обществе и сейчас, если не сказано иначе.

ОДЕЖДА

Одежда любого типа, которую может надеть персонаж, можно найти в таблице на с.156, от разношерстной до рабочей с несколькими карманами для интрументов.

ПИЩА

Когда персонаж захочет поесть, бары и рестораны также могут оказаться хорошим местом для заведения знакомств. Кроме указанных примечаний, цены, приведённые в таблице (с.156), даны за порцию.

Солдаты обычно не особенно разборчивы в еде. Зал для столовых размещается обычно только в полевых условиях для рот или больших по размеру подразделений. Все базы, ведущие активные действия, также имеют их. Многие эти залы печально известны своей скудостью в пище.

ПРОЖИВАНИЕ

Проживание во вселенной *BattleTech* очень напоминает проживание в наши дни, кгде те же апартаменты, кондо или дома. Соответственно, военные здания такие же, те же казармы, частные апартаменты или уже готовый жилой фонд.

Отели

Туба: "Туба" в буквальном смысле слова не больше гроба, давая человеку лишь минимум пространства, чтобы поспать. Комплексы таких туб часто строятся в космопортах или на станциях прыжковых точек. Их также строят в гетто, давая транзитным пассажирам и другим бездомным свободную, хоть и чистую, кровать. Тубы сами по себе компактные, с небольшим местом для багажа. Каждый этаж любого из таких комплексов вмещает до сотни туб, вдобавок есть ванная и места общего пользования. Здесь нет комнат обслуживания и консьержек. Кроме тех, какие есть на основных космических станциях и аэродромах, большинство таких тубных комплексов привлекают и очень популярны у сомнительных типов (что делает эти комплексы прекрасным местом для поиска контактов с преступным миром).

Дайв: Дайвы лучше, чем тубы - у вас есть что-то вроде личной комнаты. Менеджеры часто сдают их на часы, на ночь или на неделю. Услуги плохи, и снимающий комнату не должен ожидать чистых стен. С другой стороны, жители и служащие используют их для обдумывания своих дел, что делает эти отели популярными у людей, кто не хочет привлекать к себе внимание.

Стандартный: Персонажи могут заплатить побольше за большие удобства стандартных отелей. Отель чистый, есть комнаты услуг (если оплачено), а служащие обычно полезны.

Высококлассный: Дорогие высококлассные отели популярны среди бизнесменов и отдыхающих, т.к. это очень удобно. Здесь имеется свой ресторан, оказывают черновые услуги, предоставляют транспорт от и до основных достопримечательностей, консьержки полезны и знают своё дело, есть комнаты для частных бесед и множество других услуг. Эти отели нелегко потрясти, но они решают множество проблем самостоятельно (оскорблённые персонажи часто предстают пред тяжким обвинением и выплчивают сумму ущерба).

Люкс-сюит: Многие из топ-отелей имеют роскошные этажи, на которых расположены люкс-сюиты. Сюит - это большая жилая комната, две или больше спален, полнофункциональная кухня или же кухонька и бар. Полностью охватывают весь этаж и имеют частные лифты и площадки для парковки авто.

Помещения Баз Для Офицеров/Вольнонаёмных

Военный персонаж иногда путешествует как часть большого подразделения, в таких случаях они живут либо в полевых условиях, либо в помещениях с общими койками. Иногда они путешествуют в одиночку или с небольшим отделением. Каждая военная база имеет специальные транзитные помещения на своей территории. Тип расквартировки или доступные услуги на уровне стандартного отеля, хотя нормы поменьше. Только военныйперсонал и их иждивенцы могут располагаться в этих помещениях (для офицеров - BOQ, для вольнонаёмных - BEQ).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ТС, приведённые ниже, можно встретить на обитаемых планетах чаще всего, и все они используют либо электромоторы, либо двигатели внутреннего сгорания (ICE). ICE используются в бедных мирах или там, где добывается нефть.

Электроцикл/Мотоцикл

Мотоциклы имеют 2-4 колеса и просты в управлении.

Скиммер

Скиммер - это личный ховертранспорт, по виду напоминает 3-4-х колёсный мотойикл. Однако способен развивать большую скорость и может перемещаться по любому типу ландшафта. Скиммеры предпочитают военные разведчики и подростки.

Компактный Наземный Электромобиль

Электромобиль нуждается в "подключении" на несколько часов к питанию для подзарядки батарей. Альтернативно, можно взять ранцевую батарею. Большинство основных городов имеют станции подзхарядки, где водители могут пополнить свои ранцевые батареи - за плату. Электромобиль мал, вмещает 2-х пассажиров, багажник таже мал.

Ховеркар

Ховеркары большие, быстрые и шумные - по крайней мере внешне похожи на транспорт - и дороги в эксплуатации. Они оснащены воздушными вентиляторами, защищёнными воздушной юбкой, которые ырабатывают достаточную мощность, чтобы физически приподнять транспорт над землёй, позволяя плавать на воздушной подушке. Большинство из этих машин вмещают 4 и больше человек и имеют багажник.

Грузовик

Только два человека могут с комфортом разместиться в кабине грузовика, но зато он может нести до 2 т груза в своём кузове - или, вместо груза, до 12 человек.

Тяжёлый Грузовой Тягач

Гораздо больше, чем стандартный грузовик, этот тягач может везти в своём трейлере до 20 т.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Персонажи могут захотеть зафрахтовать судно и улететь с планеты или перелететь в дальний район этой же планеты. Цены, приведённые в методиках ниже, за 1 рейс или перелёт.

Общественный Транспорт

Автобусы и поезда обычно можно найти только в больших городах, они ходят по своим маршрутам и по расписанию.

Такси

Такси можно найти в большинстве больших городов и работают как паромы, доставляющие персонажей в любую точку города (за гораздо большую плату, чем обычный общественный транспорт).

Атмосферный Полёт

Большинство персонажей не будут иметь собственного воздушного судна или же не будут иметь немедленного доступа к нему, и будут вынуждены купить билет на такой транспорт. Большинство мест на планете можно достичь через 10-12 часов.

Суборбитальный Полёт

Суборбитальные транспортные линии спасают большинство перенаселённых планет. Персонажи могут достичь мест на другой стороне планеты уже через 1 час, но этот транспорт требует наличия специальных аэродромов и космопортов. Суборбитальные челноки также используются для переброски пассажиров на низкоорбитальные станции.

Полёт на DropShip'е

DropShip'ы - единственные ТС, которые могут транспортировать пассажиров и/или груз дальше планетарной орбиты - в другие места звёздной системы, вроде луны или точки прыжка.

Межсистемные Путешествия

Персонажу, желающему пропутешествовать в другие звёздные системы, должен заказать билет на DropShip, что подобно заказу билета на JumpShip. JumpShip'ы (несомые DropShip'ом) путешествуют между несколькими обитаемыми звёздными системами, и многие DropShip'ы модифицированы, чтобы служить как пассажирские лайнеры. Персонажи на удалённых планетах закажут билет скорее на грузовое судно, нежели на паасажирское, проведя все путешествие в тесных клетухах. Вдобавок транспортация внутрь и наружу опасных зон, вроде атакуемых планет, может быть дороже в 2 раза, а то и больше.

Межзвёздный Тур

Некоторые агенства предоставляют туры к множеству планет. Эти туры, очень дорогие, сравнительны дёшевы, если брать билет от планеты к планете отдельно.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Три-Вид-Набор

Почти у каждого местожительства есть как минимум один три-вид-набор. Программы передаются в эфире, или же персонажи могут подключить к ним видочипы и смотреть записанные представления или фильмы. Три-вид-наборы выпускаются различных размеров.

Персональный Музыкальный Набор

Персонажи могут и проигрывать, и записывать муз-чипы на этом маленьком устройстве. Воспользуйтесь крошечными наушниками, если не хотите слышать ничего другого.

Головиды

Головиды представляют либо особенные фильмы, либо регулярные вещательные программы. Т.к. огромное расстояние и время затрагивает передачи по головидео во Внутренней Сфере, каждый народ и регион (а иногда даже каждая планета) выпускает свои собственные программы. Однако головиды можно брать из других регионов и какрезультат популярные программы часто "идут на ура" во Внутренней Сфере и месяцы, и годы спустя. Головиды можно увидеть в общественных театрах или взять в прокат или приобрести для домашнего просмотра чипов с данными.

Камеры

Три-вид-камеры записывают либо короткометражные, либо полнометражные аудио и видео. Один чип данных может хранить до 2 часов видео или до 15000 изображений. Тазрешение таких изображений в 8 раз лучше, чем у полнометражного видео. И хотя три-вид-камера размером с ладонь, к ней можно подключить множество внешних устройств, вроде ПНВ и телескопических линз (см. *Оптика*, с.149).

Музыка

Подобно головидам, каждый регион космоса имеет свою собственную причудливую музыку. Часто группы, выпустившие свою первую пластинку уже давно, могут увидеть своё первое выступление в удалённых регионах годы и десятилетия спустя. Может оказаться и так, что члены выступающей группы при показе их выступления, наконец-то дошедшем до отдалённых уголков, уже давно умерли. Межзвёздные концертные туры редки, т.к. путешествия на JumpShip'ах дороги, и местные оркестры и поп-группы можно найти в любом основноммире. Более известны вездесущие муз-чипы с записями таких групп, имеют размеры с ноготь пальца и хранят до 2 часов высококачественного звука.

Печатные СМИ

Хотя печатные СМИ практически отжили своё - перенос бумаги на межзвёздные расстояния астрономически увеличивает цену на неё, - они существуют в виртуальной форме. Издательские дома до сих пор выпускают литературные издания, только вместо физического их печатания, они хранят их на чипах с данными, которые легко подключить к блокнотам или три-вид-наборам. Однако некоторые люди до сих пор предпочитают твёрдую копию - в таких случаях они должны просто распечатать то, что они хотят. Доступно множество различных литературных материалов, от беллетристики и небеллетристики до ежедневных и еженедельных новостей - всё это вам поставят миллионы магазинов.

ТАБЛИЦА WEAPON

Предмет	Навык	Рейтинг Оборудования	АР●Повреждение	Тип*	Диапазон, м К/С/Д/Сд	Выстрелов	Цена/Перезарядка	Вес	Примечания
Устаревшее/Ручное Оружие									
Составной Лук	ARC	C/A/A	2●**2D6**	B	10/25/70/160	1	15/2	1 кг	Зарядка и огонь вместе Простое Действие
Арбалет	ARC	A/A/A	**3●2D6**	B	5/16/30/70	1	10/1	1 кг	-
Нож/Кинжал/ Багинет	BLA	A/A/A	1●**1D6**	M	-	-	8	250 г	-
Нож (метательный)	THW	A/A/A	**1●1D6**	M	STRx1/2/3/4	-	8	250 г	-
Меч	BLA	A/A/B	1●**2D6**	M	-	-	30	3 кг	-
Дубина или Подручные средства	STF	A/A/A	**1●1D6**	M	-	-	-	2 кг	-
Вибролезвие	BLA	D/B/C	**3●2D6**	M	-	1+	100/++	350 г	-
Вибромеч	BLA	E/C/D	**3●3D6**	M	-	1+	300/++	4 кг	-
Станнер	BLA	C/A/B	**0●4D6**	E	-	1+	200/++	200 г	Ослабление; не добавлять STR
Пулеметательное Оружие									
Револьвер	PIS	B/A/C	**4●4D6**	B	8/18/40/90	6	40/1	500 г	-
Автопистолет	PIS	C/A/C	**3●4D6**	B	5/20/45/105	10	50/2	500 г	При перевёртыше - заклинивание
Карманный Пистолет	PIS	B/B/E	**3●3D6**	B	2/5/8/20	2	20/1	200 г	-
Мидрон	SMG	C/B/E	**3●2D6**	B	6/22/40/90	20	100/4	1,5 кг	Рахрыв (5/1); при перевёртыше - заклинивание
Штернснахт	PIS	C/D/D	**3●6D6**	B	5/15/38/70	3	200/1	2,5 кг	Модиф.диапазона +0/+3/+6/+11
Крепёжная Винтовка	RIF	B/A/B	**4●4D6**	B	40/115/225/500	5	60/1	3 кг	Пр.Действие для выброска гильзы после каждого выстрела
Автоматичес-кая Винтовка	RIF	C/A/D	**4●4D6**	B	30/75/170/415	30	80/2	4 кг	Рахрыв (15/3); при перевёртыше - заклинивание
Федеративная Длинно-ствольная Винтовка	RIF	C/A/D	**4●5D6**	B	35/85/205/450	10	120/3	5 кг	-
Тяжёлая Винтовка Зевс	RIF	C/B/D	**5●5D6**	B	35/80/190/420	5	200/3	8 кг	-
Пулемёт	SMG	C/A/D	**3●3D6**	B	5/16/35/80	50	80/5	3 кг	Рахрыв (10/2); при перевёртыше - заклинивание
Роринекс RM-3/XXI	SMG	D/C/E	**3●2D6**	B	3/12/28/60	100	80/10	3 кг	Рахрыв (15/2); при перевёртыше - заклинивание
Император 2894A1	SMG	C/B/D	**4●2D6**	B	5/18/40/85	50	100/5	4 кг	Рахрыв (10/2); при перевёртыше - заклинивание
Помповый Дробовик	SHT	B/A/B	**1●6D6**	B	4/10/20/45	6	40/1	4 кг	Сплэш
Дробовик с Цельными Патронами	SHT	B/B/D	**4●6D6**	B	4/10/20/45	6	-/4	-	Модиф.диапазона +0/+3/+6/+11
Гирореактив-ный Пистолет	PIS	D/C/E	**3●4D6**	B	8/25/70/165	2	450/1	2,5 кг	Для сверхдл.диапазона АР не уменьшается
Гироректив-ная Винтовка	RIF	D/B/D	**4●5D6**	B	35/90/275/500	10	1250/100	7 кг	Для сверхдл.диапазона АР не уменьшается
Игольчатый Пистолет	PIS	D/A/D	**1●5D6**	B	2/6/12/20	10	50/1	300 г	Сплэш; против препятствий АР 0
Игольчатая Винтовка	SHT	D/B/D	**1●5D6**	B	5/14/30/40	20	75/2	1 кг	Сплэш; против препятствий АР 0
Энергетическое Оружие									
Лазерный Пистолет	PIS	D/A/D	**4●3D6**	E	15/35/80/225	2+	750/++	1 кг	-
Лазерная Винтовка	RIF	D/B/D	**4●4D6**	E	60/205/465/1100	5+	1250/++	5 кг	-
Блазерная Винтовка	RIF	D/D/E	**5●4D6**	E	65/220/485/1180	10+	2190/++	7 кг	-
Импульсный Лазерный Пистолет	SMG	D/C/D	**3●2D6**	E	12/30/70/195	2+	1000/++	1 кг	Разрыв (5/2)
Импульсная Лазерная Винтовка	RIF	D/C/D	**3●3D6**	E	40/130/275/595	4+	2000/++	5 кг	Разрыв (10/4)
Оружие Поддержки									
Гранатомёт	SUP	C/B/E	**	X	15/40/90/150	1	290/**	3 кг	Как минограната
LAW	SUP	C/B/E	**6●5D6**	B	55/200/335/560	-	350	4 кг	-
Установка SRM	SUP	C/D/E	**6●7D6**	B	60/225/425/740	2	1500/450	30 кг	Осколки; загруженность
Портативный пулемёт	SUP	C/B/D	**5●4D6**	B	30/85/200/460	75	1000/10	11,5 кг	Разрыв (15/3); загруженность
Пулемёт Поддержки	SUP	C/C/E	**5●5D6**	B	45/100/250/625	100	1750/50	44 кг	Разрыв (20/5); команда: 2
Лазер Поддержки	SUP	D/D/E	**6●8D6**	E	100/325/760/1500	10+	10000/++	72 кг	Команда: 3
Взрывчатое Оружие									
Граната	THW	C/A/E	**5●10D6**	X	STRx1/2/3/4	-	20	600 г	Непрямой; осколки
Минограната	THW	C/B/E	**4●8D6**	X	STRx1/2/3/4	-	10	450 г	Непрямой; осколки
Микрограната	THW	C/C/E	**3●6D6**	X	STRx1/2/3/4	-	2	200 г	Непрямой; осколки
Блок Взрывчатки С8	DEM	D/B/D	**7●10D6**	X	-	-	50	1 кг	Осколки (пол-радиуса)
Подрывной Ранец	DEM	D/C/E	**8●12D6**	X	-	-	210	4,5 кг	Осколки (пол-радиуса)
Сигнальный Пистолет	SUP	C/A/B	**2●2D6**	E	2/5/11/20	5	25/2	400 г	Непрямой
Специальное Оружие									
Портативный Огнемёт	SUP	C/A/E	**2●5D6**	E	8/20/35/70	12	100/2	15 кг	Сплэш; загруженность; зажигательное
Пистолет-огнемёт	PIS	C/B/E	**2●3D6**	E	5/15/25/40	10	50/1	1,2 кг	Сплэш; зажигательное
Тяжёлый Огнемёт	SUP	C/B/E	**2●7D6**	E	8/20/35/70	3	200/200	25 кг	Сплэш; команда: 2; зажигательное
Соник-станнер	PIS	D/B/B	**0●4D6****	E	2/5/7/10	1+	100/++	600 г	Ослабление

* Тип Повреждения: M = Схватка, B= Баллистика, E = Энергия, X = Взрывное
** См. для правил описание оружия
+ Представляет собой число единиц энергии, затрачиваемых на выстрел, а не число патронов в магазине
++ Это оружие использует Энергоэлементы, так что оно не может быть перезаряжено по стандартной цене

ТАБЛИЦА WEAPON ACCESSORY

Предмет	Рейтинг Оборудования	Цена	Вес	Примечания
Кобура	B/A/A	20	150 г	-
Пламегаситель (JAF-05)	E/D/D	1000	675 г	+4 к TN Восприятия
Компенсатор Отдачи	C/B/D	*	*	Темп Отдачи +1
Глушитель	C/B/D	25	100 г	+4 к TN Восприятия; хорош только для 10 выстрелов
Панорама Ночного Видения	D/B/A	125	450 г	-2 к TN для С/Д/Сд диапазонов; нет модификаторов ночи к TN, см. с.112
Телескопическая Панорама	C/A/A	30	200 г	-2 к TN для С/Д/Сд диапазонов

* Цена Компенсатора Отдачи - 10% от цены оружия; Вес - 10% от веса оружия

ТАБЛИЦА ARMOR & COMBAT GARB

Предмет	Рейтинг Оборудования	AV M/B/E/X	Цена/Починка	Вес	Охват*	Примечания
Зенитная Броня	C/A/B	1/5/1/3				
Жилет			100/10	3,5 кг	Торс, Руки	-
Штаны			75/10	5,5 кг	Ноги	-
Костюм			150/10	8,6 кг	Торс, Руки, Ноги	-
Куртка			50/10	2,8 кг	Торс	-
Аблативная Броня	D/A/C	3/1/6/1				
Жилет			750/20	2,6 кг	Торс, Руки	-
Штаны			500/20	4 кг	Ноги	-
Костюм			1000/20	6,3 кг	Торс, Руки, Ноги	Загруженность
Куртка			400/20	2,1 кг	Торс	-
Аблативная/Зенитная Броня	D/B/C	2/4/5/2				
Жилет			600/15	4,1 кг	Торс, Руки	-
Штаны			400/15	6,3 кг	Ноги	-
Костюм			800/15	9,8 кг	Торс, Руки, Ноги	-
Куртка			300/15	3,2 кг	Торс	-
Баллистическая Пластинчатая Броня	D/C/D	4/6/5/4				
Костюм			1600/50	22 кг	Торс, Руки, Ноги	Загруженность
Куртка			600/50	8,8 кг	Торс	-
Кожаная одежда (или синтетика)	A/A/A	1/1/0/1				
Жилет			50	2 кг	Торс, Руки	-
Куртка			25	1,2 кг	Торс	-
Ботинки			25	0,8 кг	Ступни	-
Рабочие Перчатки			20	-	Кисти	-
Тяжёлые Боевые Перчатки	C/B/B	3/4/4/3	125/15	1 кг	Кисти	+3 к TN, связанных с DEX
Оборудование для переноски грузов						
Жилет	B/A/A	1/5/1/1	20	400 г	Торс	-
Пакет	B/A/A	-	10	100 г	-	-
Пакфрейм	C/A/A	-	45	1 кг	-	Загруженность
Прыжковый Ранец	B/A/A	-	24	300 г	Торс, Руки, Ноги	-
Комбинезон	B/A/A	-	30	500 г	Торс, Руки, Ноги	-
Боевые Ботинки	B/A/A	2/3/3/1	48/10	2 кг	Ступни	-
Парка	C/A/A	1/0/0/0	48	2 кг	Голова, Торс, Руки	-
Снежный Костюм	C/A/A	1/0/0/0	72	3 кг	Полеостью	Загруженность
Боевая Броня Элементал	F/C/F	9/8/8/8	500000	NA	Полностью	См. Боевая Броня (с.141)
Боевая Броня В.С.	E/E/F	9/8/7/7	400000	NA	Полностью	См. Боевая Броня (с.141)
Боевой Шлем	C/A/B	5/6/5/2	200	2 кг	Голова	+2 к TN Восприятия

* Охват брони расшифровывается так: **Торс:** Грудь и Живот
Примечание: Если правила локации попадания (с. **XX**) не используются, броня, надетая на Торс, считается глухой бронёй

ТАБЛИЦА POWER PACK & RECHARGER

Предмет	Рейтинг Оборудование	Цена	Вес	Энергоёмкость	Примечания
Стандартные					
Энергоэлемент	D/A/A	5	250 г	20	-
Микроэнергоэлемент	D/A/A	10	15 г	15	-
Военный Энергоэлемент	D/A/B	40	4 кг	200	-
Ранцевая Батарея	D/A/A	20	2 кг	100	-
Высокоемкостные (НС)					
Энергоэлемент	D/B/A	15	300 г	30	-
Микроэнергоэлемент	E/C/A	30	20 г	20	-
Военный Энергоэлемент	D/B/B	120	6 кг	300	-
Ранцевая Батарея	D/B/A	60	3 кг	150	-
Зарядные Устройства (ЗУ)					
Топливное ЗУ	C/A/A	50	10 кг	15 в час	Цена заправки: 2 в час
Кинетическое ЗУ	C/A/A	10	2 кг	5 в час	-
Солнечное ЗУ	D/B/A	200	1,5 кг	45 в час	-
Стандартное ЗУ	C/A/A	10	150 г	50 в час	-
Высокоемкостное ЗУ	C/A/A	50	400 г	200 в час	-

ТАБЛИЦА MEDICAL & SURVIVAL EQUIPMENT

Предмет	Рейтинг Оборудование	Цена	Вес	Примечания
Медицинское Оборудование				
Улучшенный Медкомплект	C/B/B	250	2 кг	-
Протезый				
Тип 1: Простой Член	A/A/A	75	-	-
Тип 2: Полезный Член	B/A/A	различная	-	Цена: 750 (Рука/Кисть); 250 (Нога)
Тип 3: Протез	C/B/A	различная	-	Цена: 7500 (Рука/Кисть); 10000 (Нога)
Тип 4: Улучшенный Протез	D/C/A	различная	-	Цена: 25000 (Рука/Кисть); 17500 (Нога)
Тип 5: Миомерный Заменитель	E/E/A	различная	-	Цена: 200000 (Рука); 100000 (Кисть); 125000 (Нога); 50000 (Ступня)
Бионический Заменитель Уха	C/A/A	100000 за ухо	-	-
Бионический Заменитель Глаза	E/B/A	220000 за глаз	-	-
LSSU Клана	F/C/D	2200	325 г	24 дозы; цена заправки: 100
Полевой Хирургический Комплект	D/A/B	800	11,5 кг	-
Лазерный Скальпель	D/A/C	50	100 г	Pwr use: 1; дистанция: 25 см
Модуль Жизнеобеспечения	E/B/B	8500	22,5 кг	Pwr use: 3
Медкомплект	C/A/A	10	250 г	-
Медипак	E/C/D	400	400 г	12 доз; цена заправки: 75
Медпластырь	D/A/B	10	10 г	-
Портативный Медицинский Монитор	E/B/B	2200	13,3 кг	Pwr use: 1
Нарукавники	D/A/B	25	500 г	-
Стимпластырь	D/A/B	2	9 г	-
Оборудование Для Выживания				
Улучшенный Полевой Комплект	C/A/A	100	15 кг	-
Базовый Полевой Комплект	B/A/A	10	5 кг	-
Сферическая Палатка	D/A/A	200/за место	3 кг пустая	Pwr use: 1 за час за место; цена починки: 5; загруженность
Комплект Альпиниста	C/A/A	150	10,3 кг	-
Электронный Компас	C/A/A	30	100 г	-
Неприкосновенный Запас	C/A/A	2	1 кг	-
Лёгкий Костюм Химзащиты	C/B/B	200	5 кг	AV: 4/1/3/1 (глухой охват, цена починки: 35), загруженность
Маска-фильтр	C/A/A	5	425 г	Цена заправки: 2 за 5 фильтров
Персональный Мешок	D/A/A	300	4 кг	Pwr use: 1 за час; цена починки: 10
Респиратор	C/A/A	50	2,5 кг	Цена заправки: 2

ТАБЛИЦА MISCELLANEOUS EQUIPMENT

Предмет	Рейтинг Оборудования	Цена	Вес	Примечания
Средства Связи				
Гражданский Коммуникатор	C/A/A	45	100 г	Pwr use: 0,2 в час; диапазон: 10 км (LOS)
Гражданский Микрокоммуникатор	D/A/A	175	5 кг	Pwr use: 0,2 в час; диапазон: 2 км (LOS)
Полевой Коммуникатор	D/A/B	200	1 кг	Pwr use: 1 в час; диапазон: 25 км
Длиннодиапазонный Коммуникатор	D/C/B	400	5 кг	Pwr use: 5 в час; диапазон: 50 км по суше/2500 км до спутника
Военный Коммуникатор	D/A/B	50	100 г	Pwr use: 1 в час; диапазон: 10 км
Военный Микрокоммуникатор	D/B/B	200	1 г	Pwr use: 1 в час; диапазон: 2 км
Стандартный Видофон	D/A/A	35	400 г	-
Инструменты				
Базовый Набор Инструментов	C/A/A	250	10 кг	Загруженность
Люкс-набор Инструментов	D/A/A	750	50 кг	Загруженность
Ручной Лазерный Факел	D/A/A	40	950 г	Pwr use: 1 за ход
Блокнот	C/A/A	500	500 г	Pwr use: 0,1 в час
Персональный Компьютер	C/A/A	250	3 кг	Pwr use: 1 в час
Сканализатор	D/C/B	5000	3 кг	Pwr use: 0,1 за ход
Ремонтные Наборы (РН)				
Аэрокосмический РН	D/B/A	2500	310 кг	-
Режущий/Сварочный Набор	C/A/A	1250	175 кг	-
Подрывной Набор	C/B/D	200	2 кг	-
Электронный РН	D/A/A	2000	40 кг	-
РН Чистки Энергетического Оружия	D/B/A	850	2,5 кг	-
РН Миомеров/Актуаторов	D/B/A	3000	260 кг	-
РН Чистки Пулеметательного Оружия	C/A/A	100	3 кг	-
Транспортный РН	C/A/A	1000	225 кг	-
Оружейный РН	D/A/A	1500	200 кг	-
Оптика				
Очки Ночного Видения	D/B/A	220	600 г	Нет модификаторов к TN за ночть, см. с.112
Бинокулярный Диапазономер	D/B/A	200	500 г	-
Другое				
Базовый Набор Отмычек	B/A/C	100	365 г	-
Маскировочный/Гримёрный Набор	C/B/A	1000	6,5 кг	-
Набор Электронный Отмычек	D/B/D	1200	290 г	Pwr use: 1
Сигнальные Ракеты Опасности	B/A/A	10	600 г	-
Подложный Набор	D/C/E	1225	5 кг	-
Парашют	C/A/A	78	8 кг	Загруженность
Вериграф	D/A/A	360	-	-
Набор Виброотмычек	D/D/D	2000	520 г	Pwr use: 1

ТАБЛИЦА PERSONAL VEHICLES

ТС	Рейтинг Оборудования	Цена	Цена Заправки	Диапазон	Скорость (км/ч)	Примечания
Электроцикл	C/A/B	675	-	385 км	80/135*	-
Прыжковый Ранец	D/A/C	3100	200	**	**	Загруженность
Мотоцикл	B/A/B	745	8	385 км	80/135*	-
Скиммер	D/B/B	2200	18	430 км	115/190*	-
Компактный Наземный Электромобиль	C/A/B	3385	-	850 км	110/180*	-
Ховеркар	D/B/B	8700	22	600 км	160/240*	-
Грузовик	C/A/C	4500	20	900 км	110/170*	Если гружён, маршевая скорость 115 км/ч
Тяжёлый Грузовой Тягач	C/A/C	23200	72	1500 км	70/160*	Если гружён, маршевая скорость 100 км/ч

* Представляет собой Крейсерскую и Маршевую скорость соответственно, в км/ч
** См. правила для *Прыжкового Ранца* (с.150) касательно диапазона и скорости

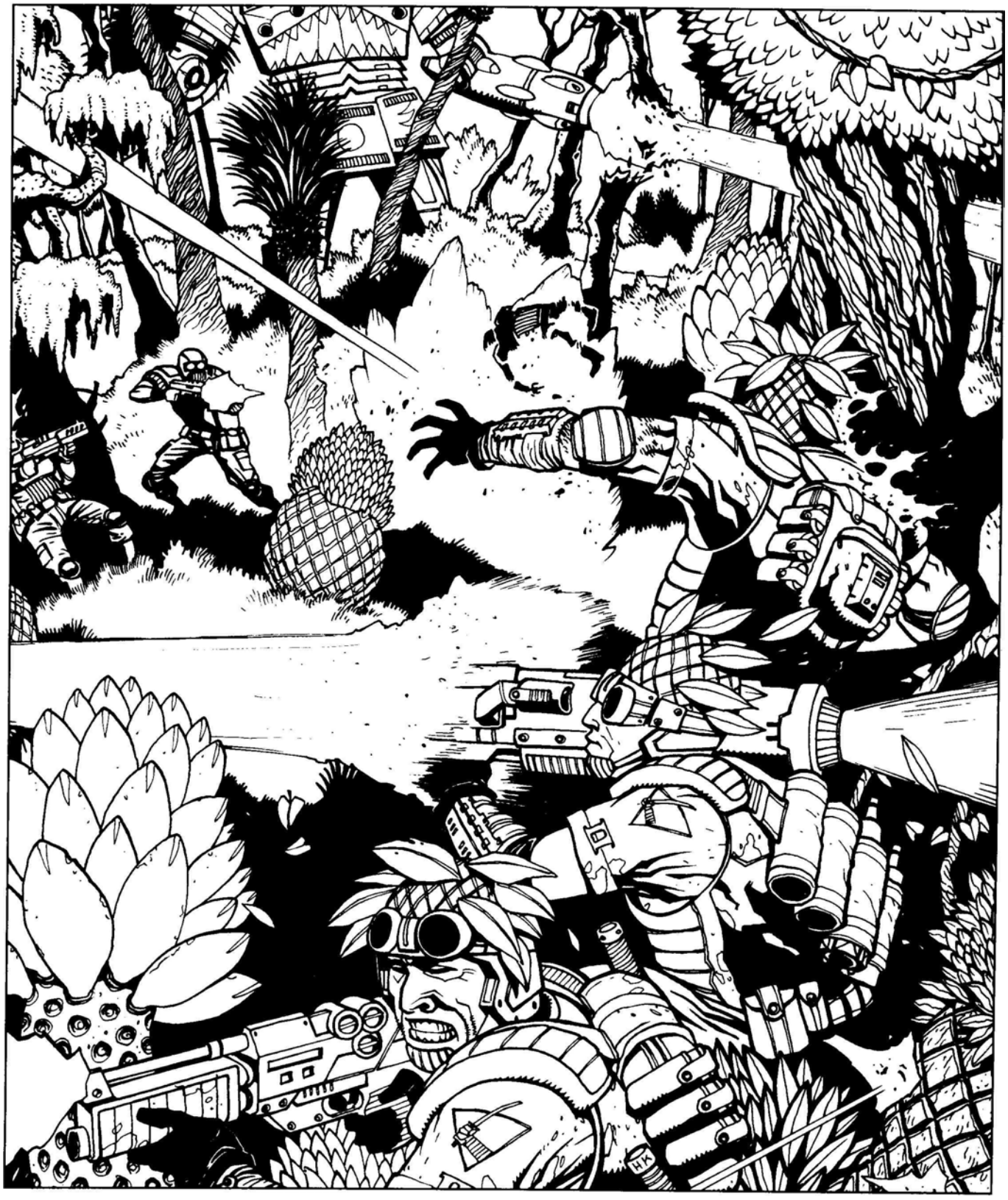
ТАБЛИЦА PERSONAL GEAR AND EXPENSES

Предмет	Рейтинг Оборудования	Цена*	Примечания
Одежда	A/A/A		-
Плащ		8-55	-
Платье		20-44	-
Котелок/Шляпа		12-15	-
Обувь		17-50	-
Жилет/Спортивная Куртка		28-36	-
Штаны		8-23	-
Беговой Костюм		22	-
Рубашка		3-15	-
Шорты		6	-
Рубашка/Кильт		22-25	-
Безрукавка		5	-
Пища			
Бар/Таверна	A/A/B	1-5 за выпивку	-
Кафетерий	A/A/A	30 в неделю	-
Забегаловка	C/A/A	2,5	-
Типичный Ресторан/Клуб	A/A/A	4	-
Дорогой Ресторан	A/B/A	10	-
Столовый Зал	B/A/A	1,5	-
Проживание			
Апартамент с 1-й спальней	A/A/A	175 в месяц	-
Апартамент с 2-я спальнями/Студия	A/A/A	200 в месяц	-
Апартамент с 3-я спальнями/Кондо/Дом	A/B/A	225 в месяц	Общая стоимость приобретения: 90000
Отели			
Тубы	C/A/A	3 за ночь; 15 в неделю	-
Дайв	A/A/A	7 за ночь; 30 в неделю	-
Стандартный	A/A/A	35 за ночь	-
Высококлассный	B/B/A	100 за ночь	-
Люкс-сюит	B/C/A	350 за ночь; 2000 в неделю	-
Помещения Для Проживания Офицеров/Вольнаёмных	B/A/A	18 за ночь; 60 в неделю	-

* Цена меняется в зависимости от качества вещи или услуги

ТАБЛИЦА TRAVEL AND ENTERTAINMENT

Предмет	Райтинг Оборудования	Цена	Примечания
Перемещение			
Общественный Транспорт	C/A/A	0,5	-
Такси	B/A/A	1 за 10 км	-
Атмосферный Полёт	C/A/A	различная	Цена: 1-й класс 50; 2-й класс 25; билет или экскурсия 15
Суборбитальный Полёт	C/B/A	различная	Цена: 1-й класс 100; 2-й класс 50; билет 25
Полёт на DropShip'e	D/B/A	различная	Цена: 1-й класс 4500; 2-й класс 3000; билет 1400; место на палубе 800
Межсистемное Путешествие	D/B/A	2200-4000	Цена за прыжок
Межзвёздный Тур	D/C/A	различная	Цена: 1-й класс 42000; 2-й класс 36000
Развлечения			
Три-вид-набор	C/A/A	220	-
Персональный Музыкальный Набор	C/A/A	20	-
Головиды			
Театр	C/A/A	3	-
Прокат	C/A/A	1	-
Собственный	C/A/A	5	-
Три-вид-камера	C/A/A	375	-
Музыка			
Концерт	C/B/A	10	-
Муз-чип	C/A/A	Различная	Цена: записанный 4; пустой 1
Печатные СМИ			
Книги	C/A/A	3	-
Распечатка новостей	C/A/A	1 в неделю	-



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Возникновение великих звёздных империй и формирование человеческого общества, известного как Кланы, началось задолго до первых шагов человека в космос. С древнейших цивилизаций Терры уход традиционных союзников и врагов в конце 20-го - начале 21-го столетия положил начало эпохе беспрецедентного мира и спокойствия, совместных у4силий всех, где всё было направлено на дальнейшее развитие человечества. В 2020 году фундаментальные исследования двух учёных - Томаса Керни и Такайоши Фушиды - привели к созданию сплав-реактора, давшего мощный толчок развитию звёздного кораблестроения. В 2027 году звёздный корабль Альянса Columbia, работавший на первом сплав-двигателе Керни-Фушиды, совершил свой исторический полёт к Марсу. После этого краткого вояжа началось расселение человечества с Терры.

В 2102 году внимание учёных обществ вновь привлекла математика безразмерной гравитации - теория, впервые разработанная Керни и Фушидой 8 лет назад. И хотя учёные 21-го века смеялись над этим, интенсивные исследования физиков 22-го столетия, использовавших работы Керни и Фушиды в области разработки сверхсветовых кораблей, привели к т.н. "Проекту Деймос". В ходе этого проекта выл создан первый двигатель Керни-Фушиды, который деформировал космическое пространство вокруг корабля - это позволяло кораблю "перепрыгнуть" дистанцию до 30 световых лет. 5 декабря 2108 года с Терры был запушен первый т.н. JumpShip, TAS *Pathfinder*, известный своим путешествием от Терры до систему Тау Кита.

Возможность путешествовать между звёздными системами в мгновение ока привело к неравномерной человеческой экспансии в другие меры. Первая человеческая колония на New Earth, основанная в Тау Кита IV в 2116 году, проложила путь к сотням других. Под знаменем Терранского Альянса человечество так быстро распространилось по космосу, как в своё время это сделали их предки на Терре. К 2235 году Альянс охватывал более 600 человеческих колоний, разбросанных в виде сферы диаметром около 6 световых лет. Однако эта колониальная экспансия несла в себе семена саморазрушения. Самодостаточные колонии, расположенные вдали от миров, их основавших, начали тяготиться их управлением, и в 2236 году группа миров на краю изведанного космоса объявила о своей независимости от Терры. Колониальные Морские Пехотинцы, посланные для подавления восстания, были с позором разбиты. Через 6 лет правительство Альянса неохотно признало независимость от Терры всех колоний, расположенных дальше 30 световых лет от Терры.

РАСЦВЕТ ГЕГЕМОНИИ

По прошествии нескольких десятилетий политическая больба и экономическое напряжение, связанное с поддержкой огромного количества колоний - что ещё усиливалось и непомерной коррупцией - начали съедать всё, что производилось Терранским Альянсом. Рассказы о колонистах, которые умирали от голода, разожгли бунты среди сочувствующих терранцев, толпы нищих, голодных и бедняков всё более разрастались. В 2314 году волнения в Альянсе вылились во всеобъемлющую гражданскую войну. Глобальная Милиция Альянса, которая все эти годы столкновений нейтральной, приняла сторону Джеймса МакКенны, адмирала Глобальных Военно-Космического Флота Альянса. Используя свои полномочия как спасителя Альянса, МакКенна сверг коррумпированное правительство Альянса и установил Терранскую Гегемонию. В 2316 году благодарный народ избрал его первым директор-генералом Гегемонии.

В ходе 23-летнего правления МакКенны им были проведены 3 военных кампании с целью возвращения независимых колониальных миров под власть Гегемонии, веря, что только единство принесёт истинный мир и процветание. Первые две кампании, хотя и трудные, были очень успешными; третья, начатая в 2335 году, окончилась провалом. Стареющий МакКенна отдал власть в третьей кампании своему сыну Конраду, чей постоянный отказ следовать обычным приёмам привёл в итоге к катастрофе. В 2338 году Конрад вслепую вёл морской конвой к прекрасно укреплённой система Syrma, в итоге у него осталось лишь 2 транспортных корабля из 29.этот провал вдохновил миры, противостоявшие Гегемонии, они стали объединяться в союзы другс другом для защиты от экспансии Гегемонии.

Позор Конрада оставил МакКенну без достойного наследника. После смерти МакКенны в 2339 году Высший Совет Гегемонии передал власть над Гегемонией троюродному брату МакКенны - Майклу Камерону. Новый директор-генерал немедленно предпринял усилия, направленные на усиление добрососедских отношений с союзными колониальными мирами, где были в это время формированы независимые нации.

В 2351 году Камерон принял решение, культурное последствие которого сказывается до сих пор. Он создал Список Пэров, установив равенство феодальной знати, кто достиг своих титулов благодаря достижениям. Среди первых, кто получил титул, был д-р Грегори Атлас, отличившийся своей работой над улучшением миомерных связок. Эти не знающие себе равных по мощи синтетические мускулы были внутренней составной частью ранних РобоМехов; после открытия сплав-реактора миомерные связки дали БэтлМехам силу и подвижность. Хотя д-р Атлас не смог при своей жизни увидеть первый БэтлМех, прошедший испытания 5 февраля 2439 года, его работа изменила лицо войны.

Список Пэров Камерона также привёл к созданию феодальных правящих фамилий в различных независимых государствах, окружавших Гегемонию. В последней половине 24-го века и в начале 25-го трения между этими феодальными домами привели к открытой войне. Люди межзвёздных народов сражались в непрекращающихся битвах, каждая последующая была ужаснее предыдущей, кульминацей стала неслыханная резня тысяч граждан в мире Tintavel в Конфедерации Капеллан. Лидер Конфедерации, канцлер Алёша Ляо, ответил на трагедию оглашением Конвенций Ареса - набора правил, которые узаконивали войну вместо того, чтобы её предотвратить. 13 июня 2412 года Гегемония и все другие народы подписали Конвенции Ареса, соглашаясь ограничить использование ядерного оружия и прекратить атаковать гражданские цели. Хотя Конвенции Ареса были провозглашены как акт мира, они сделали войну более приемлемой. Многие из подписавших её государств потратили некоторое время, обсуждая свои привилегии.

ЭРА ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ

Гегемония тоже делала свой боевой вклад всё следующее столетие, но также часто вытупала как посредник между враждующими сторонами. Несмотря на историю военной экспансии Гегемонии, все, кто помнил Терру, относились к ней как к миротворцу. Ян Камерон, ставший директор-генералом в 2549 году, дальше развивал миротворческую роль Гегемонии и привёл к концу бессчисленное множество конфликтов. В 2556 году Ян убеждил лидеров Лиги Свободных Миров и Конфедерации Капеллан подписать Женевское Соглашение; этот известный документ стал основанием для формирования Звёздной Лиги, межзвёздного союза, который быстро положил конец всем войнам и значительно поднял благосостояние всего человечества. Лиранское Содружество подписало соглашение в 2558 году; Федеративные Солнца в 2567 году. подписанием соглашения Синдикатом Драконов в 2569 году Ян Камерон осуществил свою мечту об объединении всех людей под руководством одного человека.

Ведомая просвящённой династией Камеронов, Звёздная Лига дала своим жителям мир и процветание посчти на 200 лет. И хоть даже Звёздная Лига не смогла вытравить в людях чувство конфликта, она не давала ему выплеснуться дальше дискуссий. После трагической смерти Лорда Саймона Камерона в 2751 году правители всех государств-членов Лиги стали регентами при маленьком сыне Саймона - Ричарде Камероне, но, к несчастью, они использовали его как пешку в своих политических играх. Ричард дружил и прислушивался к советам Стефана Амариса, правителя Республики Краевых Миров в глубокой Периферии. Амарис ненавидел Камеронов и использовал свою фальшивую дружбу с Ричардом, чтобы разрушить Звёздную Лигу. 27 декабря 2766 года Стефан Амарис предательски убил Ричарда и захватил власть над Звёздной Лигой.

Через несколько недель после этого государственного переворота генерал Александр Керенский, командующий Силами Обороны Звёздной Лиги (SLDF, СОЗЛ), начал ожесточённую 13-летнюю войну по освождению Лиги от власти узурпатора. 29 сентября 2779 года Керенский повёл свои войска в бой на последнюю цитадель Амариса на Терре. Перед лицом превосхходящих сил противника Амарис сдался. Керенский приказал солдатам СОЗЛ казнить Амариса, его семью и ближайщих помощников за их преступления против человечества.

В конце 2780 года жадный до власти Совет Лордов лишил Керенского звания Протектора Звёздной Лиги и приказал ему распустить все подразделения СОЗЛ по местам их дислокации в мирное время. Лишённые центральной власти, каждое государство-член Звёздной Лиги считало себя единственным, кто может управлять Лигой. Неспособные прийти к соглашению относительного того, кто же из них станет новым Верховным Правителем, лорды официально распустили Высший Совет в августе 2781 года, покинули Терру и начали строить свои собственные властные структуры. Когда многие лорды пытались перетянуть подразделения СОЗЛ на свою сторону, генерал Керенский предпринял решительные действия. 14 февраля 2784 года Керенский выступил с обращением к своим солдатам покинуть Внутреннюю Сферу и основать новое общество на основе идей теперь уже несуществующей Звёздной Лиги. В конце ноября 2784 года более 80% СОЗЛ приняли участие в начатой Керенским Операции Исход. Потрясённое население Внутренней Сферы, огорчённые потерей своего героя, успокаивало себя тем, что Керенский и его люди вернутся, когда человечество будет в них нуждаться.

СТОЛЕТИЯ ВОЙНЫ

В отсутствие какой бы то ни было власти правители королевств, называемых сейчас Наследными Государствами, развязали бесконечные, ужасные войны, каждый из этих правителей пытался восстановить Звёздную Лигу под личным управлением. На протяжении 300 лет непрекращающегося конфликта Наследные Лорды не сделали практически ничего, что помогло бы человечеству выжить и сохранить хотя бы толику того, что оно накопило в ходе своего развития - в итоге люди оказались в условиях почти что каменного века. К концу третьей так называемой Наследной Войны человечество практически полностью утратило технологические достижения, которые были плодами Звёздной Лиги. Лишь строжайшие запреты на уничтожение JumpShip'ов и других невосстановимых военных технологий позволили продолжать межзвёздные сражения. Наземные сражения превратились в бесконечные пограничные перестрелки, в которых ни одна из воюющих сторон не получала заметного преимущества.

Она из немногих сохранённых технологий - гиперимпульсные генераторы (HPG), которые делали возможным межзвёздную связь. Их ревниво оберегал Святой Орден КомСтар, основанный министром связи Звёздной Лиги Джеромом Блейком в попытке уберечь средства связи перед лицом надвигавшихся многолетних войн. Организация постепенно превратилась в культ, в котором почитались произведения Блейка и посвящённые в секреты охраняемой технологии были лишь члены этого культа.

ШАГИ К МИРУ

С приходом 31-го столетия самые дальновидные военные из Наследных Государств поняли, что покорение Внутренней Сферы традиционной войной будет невозможно. Те из них, кто хотели основать вторую Звёздную Лигу, начали искать другие пути для этого. В 3020 году архотнесса Катрина Штайнер из Лиранского Содружества послала обращение о мире всем Наследным Лордам, но только принц Хэнс Дэвион из Федеративных Солнц проявил к этому интерес. В 3022 году архотнесса и принц заключили секретный союз, который связал их королевства вместе - посредством женитьбы Хэнса Дэвиона на дочери и наследнице Катрины - Мелиссе Штайнер. Этот союз объединил две фамилии и два народа в одно сильное королевство, соединив преуспевающее Лиранское Содружество с мощными в военном отношении Федеративными Солнцами. Также этот союз поставил в неудобное положение Синдикат Драконов между двумя сильнейшими его врагами и заставил королевства поменьше - Конфедерацию Капеллы и Лигу Свободных Миров - бояться своего завоевания появившимся Федеративным Содружеством.

После месяцев секретных переговоров между Колнфедерацией Капеллан, Синдикатом Драконов и Лигой Свободных Миров все трое подписали в 3024 году Соглашение Капетина. Как противовес Федеративному Содружеству, этот тройственный альянс предоставлял взаимную поддержку и защиту. Это Соглашение также служило гарантией того, что возобновление любой войны охватит теперь уже всю Внутреннюю Сферу.

Первое десятилетие нового века также ознаменовалось началом технологического ренессанса, толчком которому послужило неожиданное открытие в 3024 году модуля памяти эпохи Звёздной Лиги. Копии этих модулей были вскоре найдены во всех Наследных Государствах, что привело к буму в промышленности и возрождению утерянной до этого технологии в различных сферах, от медицины до военных средств. Спокойствие опустилось на Внутреннюю Сферу, потому что постоянные конфликты между народами переместились в область научных дискуссий. Однако как обычно, мир был лишь временным.

4-я НАСЛЕДНАЯ ВОЙНА

20 августа 3028 года Хэнс Дэвион и Мелисса Штайнер отпраздновали свою свадьбу на Терре, в присутствии других Наследных Лордов. На приёме после свадьбы, принц Хэнс, отрезая кусок свадебного пирога своей жене Мелиссе, сказал: "Жена моя, в честь нашего брака, как добавка к этому кусочку пирога, я припас для тебя неожиданный сюрприз. Любовь моя, я положу к твоим ногам Конфедерацию Капеллы!" Этими словами Хэнс Дэвион развязал 4-ю Наследную Войну.

Серией военных "упражнений", имевших место между 3026 и 3028 годами, Хэнс перемещал огромное число подразделений под видом подготовки. Он также реорганизовал свою армию, перегруппировал батальоны и полки в Полковые Боевые Команды (ПБК), состоявшие из одного или более полков БэтлМехов при поддержке броневых частей, пехоты и артиллерии. Такая организация дала подразделениям Дэвиона подавляющее преимущество. Подготовка, перемещения и сражения - всё это вместе дало им необычное чувство спаянности на поле боя, превратив их в более эффективные силы, нежели их враги. В 3028 году семь успешных волн ПБК наполовину оккупировали Конфедерацию Капеллы.

Такая полномасштабная мобилизация имела свою цену. Резко возросший спрос на JumpShip'ы и DropShip'ы для переброски подразделений через космическое пространство снизил коммерческие отношения между мирами в плане насущных вещей, многим планетам был нанесён огромный экономический ущерб. Вдобавок, КомСтар воспротивился войне, развязанной Дэвионом, и наложил запрет на Федеративные Солнца касательно каких-либо исходящих или входящих сообщений миров Солнц. Испытывая затруднения от наложенного запрета и уступая напору своих военных советников, Хэнс Дэвион был вынужден в 3029 году пойти на мирное соглашение. Разбитая вдребезги Конфедерация Капеллы, отчаянно пытавшаяся высвободить свои скудные военные ресурсы для борьбы с другими врагами, охотно согласилась с предложениями Федеративных Солнц. Несмотря на Соглашение Капетина, Лига Свободных Миров воспользовалась слабостью Конфедерации, захватив несколько миров; если Конфедерация надеялась выжить как народ, она больше не должа была продолжать войну с Дэвионом.

СТЫЧКИ И ЗАГОВОРЫ

Между 3029 и 3039 годами Наследные Государства вместо прямого пути переговоров скорее играли своей силой, устанавливая тайные деловые отношения и небольшие стычки друг с другом. Федеративное Содружество полностью спаяв военных, правительство, экономику и завоёванные миры, стало крупнейшим и наиболее мощным государством во Внутренней Сфере. Тем временем Синдикат Драконов извлёк урок из 4-й Наследной Войны: он перестроил свою военную махину. В роли Ганжди-но-Канрея (или Представителя Военного Ведомства) Синдиката Теодор Курита сделал некоторые шаги, обеспечивающие безопасность его народа. Он обновил Военное Собрание Синдиката Драконов (DCMS), улучшил подготовку и пополнил поредевшую командную структуру теми, кто отличился личной инициативой. В его наиболее спорном акте, Теодор подписал с КомСтаром договор, гарантирующий независимость нескольким мирам от Синдиката в обмен на БэтлМехов КомСтара эпохи Звёздной Лиги. Хотя и готовый к грядущим невзгодам, Курита верил, что договор был в интересах Синдиката и знал, что при необходимости эта его воинственность оправдает себя. 13 марта 3034 года указанные в договоре миры провозгласили создание независимой Свободной Республики Расалхаг.

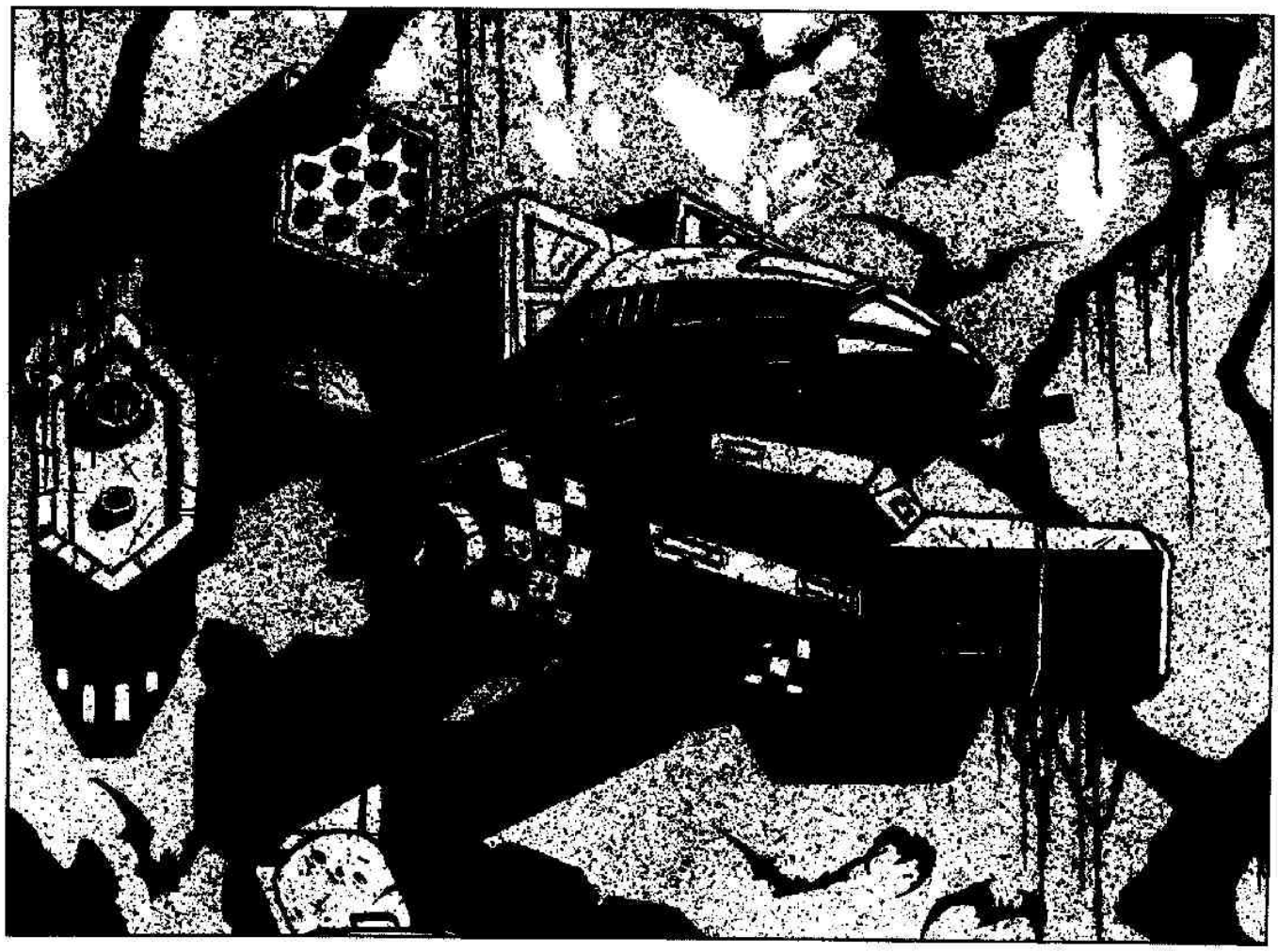
Несмотря на поддержку Теодора Куриты, объявление независимости вызвало в Синдикате лёгкое недовольство, т.к. реакционные командиры отказывались вывести свои войска из новой республики. Теодор объявил этих реакционеров *ронинами* - воинами без хозяев - и послал свои собственные подразделения для выдворения *ронинов* из Расалхага. Солдаты Теодора и различные группы наёмников присоединились к КунгсАрми Расалхага для совместной борьбы против *ронинов*, но плохо оформленные контракты привели к очень высокой оплате наёмников при том, что они сделали очень мало. Расалхаг отвоевал себе свободу, но его граждане с тех пор возненавидели наёмников.

В апреле 3039 года Хэнс Дэвион вторично начал войну, чтобы объединить Внутреннюю Сферу под своей властью. Он начал атаку двумя фронтами в округе Dieron в Синдикате Драконов. Первое нападение прошло просто великолепно, но перед второй волной нападения Синдикат контратаковал и отбросил Содружество на оборонительные позиции. С помощью имеющихся Мехов КомСтара времён Звёздной Лиги Теодор Курита поставил всё на кон и победил. Атаковав авангард нападающих, Теодор заставил поверить Дэвиона, что DCMS сильнее, чем были. В октябре 3039 года, после подсчёта потерь, Дэвион заключил мирное соглашение.

Война 3039 года длилась недолго, предупредив остальные Наследные Государства от их взноса в эту войну. Несколько миров сменили хозяев, но баланс сил остался тем же. Кроме стычки в 3041 году, когда 10-е Стражи Лиры отняли у Синдиката мир Skondia, государства Внутренней Сферы, кажется, перестраивались в сторону умиротворения. Военная готовность и чисто риторический вопрос о её степени пока ещё имеют значение, но Наследные Государства - пусть и временно - устали от войны. Во Внутренней Сфере наступило 10-летнее спокойствие, которое рухнуло 13 августа 3049 года.

ВРАГИ ИЗВНЕ

В тот год из-за пиратских набегов с Периферии на Расалхаг отделение знаменитого наёмного подразделения Гончие Келла встретилось и было разбито какими-то загадочными военными силами на заброшенной планете, известной как The Rock (Скала). К несчастью в этом подразделении наёмников находился и Фелан Келл, единственный сын основателя Гончих и Моргана Келла и двоюродный брат Виктора Штайнер-Дэвиона, старшего сына Хэнса и Мелиссы. Фелан числился без вести пропавшим, возможно убит, но Внутренняя Сфера узнала о его истинной судьбе спустя несколько месяцев. Поражение Гончих Келла было первым в последующей серии поражений от Кланов, могущественными воинами давно исчезнувших СОЗЛ.



ВОИНЫ КЕРЕНСКОГО

Мужчины и женщины, последовавшие за Керенским, желавшие сохранить идеалы Звёздной Лиги, заселили 5 миров, которые они назвали Пентагон. Через 20 лет они погрязли в порочном, братоубийственном конфликте, ставшим позднее известным как Гражданская Война Исхода. Желая спасти хоть что-то от разрушаемой мечты своего отца, сын Керенского Николай увёл своих преданных последователей во второй Исход в безопасную область, где они вместе основали на основе евгенических программ военное общество, позднее ставшее известным как Кланы.

Возвратившись на миры Пентагона, Кланы захватили их и начали подготовку к дню, когда они возвратятся во Внутреннюю Сферу и восстановят Звёздную Лигу. В 3005 году они послали как авангард подразделение воинов Клана Волка - Волчьих Драгун, вкоре ставших знаменитым во Внутренней Сфере наёмным подразделением. Драгуны поочерёдно выступали на стороне каждого из Наследных Государств, пробуя их военные силы и отсылали сведения обратно в Кланы.

ВТОРЖЕНИЕ КЛАНОВ

В марте 3050 года Кланы нанесли мощный удар, целясь в Синдикат Драконов, Свободную Республику Рапсалхаг и лиранскую чсасть Федеративного Содружества. Кланы атаковали их волна за волной, стремительно нанося удары и проявляя эффективность высочайшего уровня. Используя технологически превосходящие ОмниМехи и живучую бронепехоту, известную как Элементалы, воины Кланов постоянно разбивали войска Внутренней Сферы, входя в них как нож в масло. Четыре Клана получили право участвовать в первой волне Вторжения во Внутреннюю Сферу: Дымчатого Ягуара, Призрачного Медведя, Нефритового Сокола и Волка. Все получили свою долю планет, но Клан Волка завоевал больше миров, чем все его соотечественники. Силы Внутренней Сферы предприняли несколько успешных контратак, но эти удары были слишком слабыми и слишком поздними. Паровой каток Кланов утюжил Сферу дальше, и их остановка произошла только из-за непредвиденного по катастрофичности удара.

31 октября 3050 года пилот Расалхага по имени Тира Мираборг протаранила своим истребителем *Shilona* флагманский корабль Кланов *Dire Wolf*, в катастрофе погиб военный лидер Кланов. Смерть ильХана приостановила отчаянные сражения на полгода; Кланы остановили своё вторжение, оставив гарнизонны в захваченны мирах, продолжая высасывать из Внутренней Сферы многие силы. Несколько месяцев, которые потом назвали Годом Мира, лидеры Кланов обсуждали кандидатуру нового ильХана. В середине 3051 года они выбрали ильХаном Хана Ульрика Керенского из Клана Волка, который возобновил вторжение во Внутреннюю Сферу.

В период этого затишья полковник Джейми Вульф из Волчьих Драгун собрал лидеров Наследных Государств на мире Outreach. Здесь Вульф открыл им, что он и его товарищи Драгуны были на самом деле воинами Кланов - и что они, не поверив, что завоевание Кланами Внутренней Сферы восстановит Звёздную Лигу, готовы оказывать помощь Внутренней Сфере в борьбе против их собственного народа. Лидеры Внутренней Сферы большую часть года провели в обсуждении действий перед лицом превосходящего врага. Оставив вековые распри, Хэнс Дэвион и Теодор Курита заключили пакт о ненападении между Федеративным Содружеством и Синдикатом Драконов. Дэвион также оказал материальную помощь Лиге Свободных Миров, пообещав их лидеру, Томасу Марику, что он предоставит услуги Ново-Авалонского Института Наук в излечении сына Томаса - Джошуа, болевшего лейкемией.

В ноябре 3051 года Кланы возобновили своё Вторжение. В январе 3052 года Кланы Дымчатого Ягуара и Нова Котов атаковали столицу Синдиката Люсьен. Действуя с неожиданной политической храбростью, ознаменовавшей добровольный союз, Хэнс Дэвион послал Гончих Келла и Волчьих Драгун помочь защищить домашний мир своего застарелого врага. Порождённое доверием действие Дэвиона позволило обоим народам отринуть все разногласия и совместными усилиями отразить нападение Кланов.

Несмотря на совместные действия Федеративного Содружества и Синдиката Драконов, единство Внутренней Сферы оставалось в большей степени иллюзией. КомСтар вступил в переговоры с Кланами вскоре после вторжения, и опираясь на возвращение Кланов во Внутреннюю Сферу, предложил управление миров, оккупированных Кланами. Лидер КомСтара, примас Миндо Уотерли, думала использовать вторжение Кланов для крушения цивилизации; КомСтар потом выступил бы как миротворец, получив власть над всем населённым космосом. Однако когда Уотерли узнала, что Кланы собираются завоевать Терру, домашний мир КомСтара и колыбель человечества, она резко сменила свою тактику. Убедив своего Военного Прецентора Анастасиуса Фохта. Уотерли заключила деловое соглашение с захватчиками и послала КомГвардию на борьбу с Кланами в тыловой мир Токкайдо. Если Кланы победят в сражении, КомСтар отдаст им Терру. Если нет, Кланы остановят своё вторжение на 15 лет. Не всё говоря Военному Прецентору, Уотерли также вынашиваала секретные планы по нанесению последовательного удара по Кланам и Внутренней Сфере, пока будет вестись Битва за Токкайдо.

В мае 3052 года КомГвардия всё-таки одолела Кланы на Токкайдо, в ужасающем кровопролитии, очень дорого обошедшегося КомСтару. Пока КомГвардия сражалась и погибала на Токкайдо во имя спасения Внутренней Сферы, примас Уотерли разослала всем своим агентам сообщения. Они начали Операцию Скорпион - серию тайных атак по Оккупационным Зонам Кланов и местам расположения средств связи во Внутренней Сфере. Уотерли надеялась развалить Внутреннюю Сферу и Кланы этим своим смелым действием, позволяя сторонникам своего КомСтара набрать сил. Удары не достигли своей цели; по возвращению Фохта с Токкайдо он сместил Уотерли и начал обширную реформу КомСтара.

ПОБЕДА И ИЗМЕНЕНИЯ

С завершением вторжения Кланов произошли некоторые изменения. В конце войны в результате обширного сердечного приступа умер Хэнс Дэвион. Канцлер Конфедерации Капеллы Романо Ляо погибла от рук убийц, оставив на Троне Поднебесной своего сына Сун-Цу. Сун-Цу немедленно начал выстраивать основы властных структур, связавшись с Домом Марика посредством незаконной дочери Томаса Айзис. Через несколько лет Теодор Курита унаследовал пост своего отца Такаши и стал Координатором Синдиката Драконов. Риан Штайнер, приносивший постоянные неудобства правителям Федеративного Содружества, начал призывать к объявлению независимости Острова Скаи. КомСтар тем временем в ходе реформ Прецентора Фохта распался на две фракции. Группа реакционеров, называющая себя Словом Блейка, эмигрировала с благословления Томаса Марика на планету Gibson в Лигу Свободных Миров.

19 июня 3055 года взрыв бомбы в Таркаде оборвал жизнь всеми любиой архонтессы Федеративного Содружества Мелиссы Штайнер. Власти не смогли уберечь её. Риан Штайнер, на гребне анти-Дэвионовских настроений, пытался обвинить нового архонта, принца Виктора Штаёнер-Дэвиона, в подготовке и проведении гибели Мелиссы. Родной Остров Скаи Риана, уже поражённый лихорадкой сепаратизма, выступил с открытым восстанием. Сестра Виктор, Катерина, пыталась быть посредником между своим братом и повстанцами, но почти ничего не добилась.

В апреле 3056 года помощник Виктора и возлюбленный Катерины, Гален Кокс, пал жертвой взрыва бомбы в отеле Соляриса, что указывало на недосмотр Катерины. Спустя 4 дня неизвестный убийца застрелил Риана Штаёнера. Подозрение пало на Свена Ньюмарка, расалхагского экспатрианта, работавшего помощником Риана. Однако многие люди подозревали, что инициатором заказной смерти Риана был Виктор, желавший заставить молчать того об истинных причинах смерти Мелиссы Штайнер. Пытаясь разрядить назревавшие в Лире военные действия, Виктор объявил мир Лиры Таркад и мир Дэвионов Новый Авалон двуединой столицей. Он перенёс своё правительство на Новый Авалон и оставил Таркад в руках Катерины, назвав свою сестру официальным регентом. Этот переезд, вкупе со смертью Риана, разрядил обстановку - но мир был кратким.

Виктор прибыл на Новый Авалон как раз в тот момент, когда ему сообщили, что Джошуа Марик умер от лейкемии, несмотря на то, что им занимался НАИН. Федеративное Содружество до сих пор нуждается в таком военном сырье, которое может поставить только Лига Свободных Миров, так что Виктор не мог позволить себе терять то единственное, что удерживало Томаса Марика. После консультаций с высшими советниками Виктор заместо умершего ребёнка подставил двойника. Однако Марик подозревает об этом. Поколение назад Конфедерация Капеллы была близка к успешной замене Хэнса Дэвиона двойником; Марик верил, что гарантируя выживаемость его народа, Виктор Дэвион может пойти на такой трюк.

Марик предпринял некоторые шаги для подтверждения иденификации Джошуа, не сознавая, что Сун-Цу Ляо может сделать то же самое по своим собственным причинам. Ляо жаждал войны с ФС, чтобы вернуть потерянные миры назад, но он был недостаточно силён, чтобы успешно её вести. Раскрыв подмену наследника Марика, он надеялся подтолкнуть его к войне против Содружества.

В сентябре 3057 года, через два дня после попытки коммандос Капеллы устранить лжеДжошуа, Томас Марик убедился в том, что Джошуа Марик на Новом Авалоне был двойником. Посылка солдат Марика в Марку Сарна Федеративного Содружества был актом возмездия за настоящую смерть его сына.

Испуганная Катерина публично объявила о подлоге, совершённом Виктором, отозвала все свои подразделения Лиры из Федеративного Содружества и объявила о создании Альянса Лиры. Потом она заявила о нейтральной позиции своего народа, обеспечила безопасность границ с Лигой Свободных Миров и разрешила своему народу свободно сражаться с Федеративным Содружеством. Воспользовавшись преимуществом вторжения Марика, Сун-Цу Ляо послал подразделения Конфедерации в Марку Сарна для отвоёвывания миров своего деда, которые он потерял в ходе 4-й Наследной Войны. Благодаря нейтралитету Катерины и общей их ненависти к Дому Дэвиона, Марик и Ляо, с удивительной скоростью и успехом, развязали войну против Федеративного Содружества.

Перед угрозой широкомасштабной войны во Внутренней Сфере внутри Кланов обострилась политическая борьба. Кланы давно разделились на два лагеря: Крестоносцы, которые после завоевания видели свою задачу в восстановлении Звёздной Лиги, и Хранителей (к которым принадлежали Волчьи Драгуны), считавших себя ответственными за обеспечение безопасности Внутренней Сферы до тех пор, пока Великие Дома не восстановят Звёздную Лигу. Многие кланы, особенно Клан Нефритового Сокола, были раздражены перемирием, заключённым ильХаном Керенским, и искали любой предлог нарушить его. Вскоре после Токкайдского Перемирия разгорелась Война Отказа, ожесточённая гражданская война между Кланами Нефритового Сокола и Волка. Выполняя приказ ильХана Керенского, направленного на обеспечение выживаемости Клана Волка, значительная часть воинов-Волков сбежала в обожествляемую Внутреннюю Сферу. Фелан Келл - он не погиб в операции на планете Скала, а стал в захватившем его Клане Ханом Клана Волка Феланом Вардом - увёл остатки на домашний мир Гончих Келла - Арк-Ройал. Оставшиеся части Клана Волка проиграли сражение с Нефритовыми Соколами.

Оба конфликта - и в Кланах, и во Внутренней Сфере - закончились внезапно, серией неожиданных выходок. Возвратив у Виктора Дэвиона миры, которые ранее принадлежали Лиге Свободных Миров, Томас Марик заключил мирное соглашение с принцем-архоном. Сун-Цу Ляо, неспособный проложать собственную кмпанию с выходом из войны Марика, неохотно согласился закончить военные действия. Гончие Келла, получившие отказ Катерины Штайнер на своё предложение помощь в обороне Альянса Лиры, развернули антиклановскую оборонительную зону в центре на Арк-Ройале. Видя это, наёмные подразделения покинули королевство Катерины. И самое странное - Волки, разгромленные Нефритовыми Соколами, были присоединены к Клану-завоевателю, но вскоре отвоевали себе свободу. Этот новый Клан, под руководством умного Хана Владимира Варда, быстро окрестили Кланом Нефритового Волка, пока Влад не убил Хана Соколов Элиаса Кричелала. Это дало ему власть возродить свой Клан как "новый" Клана Волка. Сведения говорят о том, что Хан Влад никогда не прекратит попыток уничтожить Фелана, Хана Волков В Изгнании.

ВСЕЛЕННАЯ ПЕРЕВЕРНУЛАСЬ

Первые пять лет после Токкайдо, неспокойные по своей сути, оказались самыми спокойными по сравнению со взпрывными событиями 3058-3061 гг. Эти годы показали несомненные факты, значимые и для Кланов, и для Внутренней Сферы, всё уступало новому порядку, который был чреват новыми возможностями и новыми опасностями.

Вслед за вторжением Дома Ляо в Марку Сарна, Слово Блейка воспользовалось моментом и захватило Терру, колыбель человечества и цитадель КомСтара. Несколько дивизионов из Лиги Свободных Миров перемещались в т.н. Марку Хаос под прикрытием Милиции Слова Блейка на ударную дистанцию по Терре, в то время как высокие расценки наёмников в Марке подкашивали силы КомСтара. Легион Брайона, наёмное подразделение, которое составляло с 4-й Наследной Войны приблизительно половину Терранских Оборонных Сил КомСтара, резко разорвал контракт, предпочтя высокооплачиваемую работу в Марке Хаос. Нежелая перемещать силы КомГвардии с границ с Кланами, Военный Прецентор КомСтара заменил Легион Брайона другим наёмным подразделением - 21-м Уланским Центавра. Однако Уланы так и не прибыли на Терру. Вместо них Слово Блейка послало свои собственные войска, замаскированные под Уланов до тех пор, пока не заняли назначенных позиций.

В конце февраля 3058 года Слово Блейка нанесло удар. КомГвардия наТерре, не ожидая этого и имея возможности использовать огромные планетарные силы обороны из-за внутреннего саботажа Блейкистов, вступила в кровавое, но крайне бесполезное сражение напротяжении всего континента. В начале марта Терра оказалась в железной хватке у Слова Блейка, и они до сих пор не сметены с Терры. Военный Прецентор Комстара Фохт отклонил попытку перезахвата Терры до тех пор, пока Кланы остаются наибольшей угрозой для Внутренней Сферы.

В то же самое время Клан Нефритового Сокола глубоко проник в Альянс Лиры и захватил несколько планет, пока не был остановлен силами Внутренней Сферы на планете Ковентри. Кампания на Ковентри, задуманная как демонстрация силы Клана после Войны Отказа, должна была имить гораздо более зловещие последствия для Кланов, чем ожидали Соколы. На Ковентри Соколы встретились с войсками коалиции всей Внутренней Сферы под командованием принца Федеративного Содружества Виктора Штайнер-Дэвиона. Силы Внутренней Сферы и Клана Нефритового Сокола были соразмерны; ни одна из сторон не одержала бы победы без длительного и кровопролитного сражения, и оба командующих понимали это. В это же время Хан Влад из Клана Волка пригрозил Соколам ударом по мирам Оккупационной Зоны Клана Нефритового Сокола. Принц Виктор, воспользовавшись предоставленным Кланом обрядом *сафкон*, беспрепятственно высадился на планету, и потом предложил Хану Соколов Марте Прайд единственно возможный выход из создавшегося положения с честью - *хегиру*, традиционное право побеждённому противнику покинуть пле боя со своими войсками и без ущерба чести.

При других обстоятельствах Прайд могла отказаться, но с ясным намерением Хана Волков атаковать удерживаемые Соколами миры она не моглапозволить себе оставить эти миры, положившись лишь напротсые гарнизонные войска. Она приняла *хегиру* и Нефритовые Соколы покинули Ковентри без единого выстрела по ним.

Успех сил коалиции на Ковентри показал Внутренней Сфере, что даже закоренелые враги забывают свои трения перед лицом общего врага. Ещё до конца этого же года принц Виктор и другиелидеры Внутренней Сферы извлекли для себя уроки, начав кампанию, которая привела к гибели некогда могущественного Клана и завершению вторжения во Внутреннюю Сферу.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ

В октябре 3058 года лидеры различных государств Внутренней Сферы собрались вместе в столице Альянса Лиры Таркаде для заключения мирного договора, которого они не могли достичь в ходе вековых войн - добровольного возрождения Звёздной Лиги. Несмотря на широкие пропасти, разделявшие их, правители Внутренней Сферы согласились объединиться с одной целью - положить конец угрозе со стороны Кланов. Новая Звёздная Лига доказала свою силу, уничтожив один из кланов: Клан Дымчатого Ягуара. Вначале Звёздная Лига была предназначена только для выдворения Ягуаров из их Оккупационной Зоны. Однако информация от предателя-кланера позволила им также нанести удар по домашнему миру Дымчатых Ягуаров.

3059 и 3060 - годы смерти Дымчатых Ягуаров от рук Внутренней Сферы. Их вышвурнули из Оккупацинной Зоны, их домашний мир в руинах и их каста воинов практически сведена на нет - по существу, Ягуары прекратили своё существование. Потом силы Внутренней Сферы обратили своё внимание на другие Кланы. Не имея сил полностью уничтожить военных Кланов, принц Виктор Штайнер-Дэвион повёл свои войска на Страну Мечты, сердце пространства Кланов. Здесь они победили Кланы-Крестоносцы в изнурительном Испытании Отказа. Побеждённые Крестоносцы закончили вторжение, оставив свои Оккупационные Зоны запертыми или же вовсе уйдя из Внутренней Сферы.

Клан Нова Котов, принявшй сторону Внутренней Сферы, повинуясь в этом мистическим видениям своих лидеров, получил своё собственное владение в Синдикате Драконов. Их сотоварищи-Кланы отзываются о них только как об "изменниках" и захватили их владения в пространстве Кланов. Клан Призрачного Медведя, который решил не драться на Испытании, также получил постоянное пристанице во Внутренней Сфере. Сейчас они занимают Владение Призрачного Медведя, некогда бывшей части Свободной Республики Расалхаг, откуда они охранаяют Внутреннюю Сферу от налётов Кланов-Крестоносцев, не смирившихся с поражением. Какие у них планы на будущее, до сих пор остаётся загадкой.

Клан Стальной Гадюки испытал наиболее оскорбительное унижение среди всех Кланов, по степени урона приблизившись к разбитому Дымчатому Ягуару. Решив воспользоваться слабостью Нефритового Сокола после Войны Отказа, Гадюки оспорили господство Соколов в их Оккупационной Зоне. После провальной завоевательной кампании Гадюки покинули Внутреннюю Сферу до того, как их окончательно бы уничтожили Нефритовые Соколы.

Как человек, отодвинувший страшную угрозу от Внутренней Сферы, которую она когда-либо видела, Виктор Штайнер-Дэвион в одночасье стал героем. В глазах большинства он им и был - но он не был со своим собственным народом. В своё отсутствие принц оставил свою младшую сестру Ивонну Штайнер-Дэвион как регента на Новом Авалоне. По возвращении он обнаружил, что Ивонну сместили и Федеративное Содружество находится в руках Катерины Штайнер-Дэвион. Очевидно, Катерина годами готовила захват власти, и это было прелюдией к становлению её Верховным Правителем Звёздной Лиги. Однако даже без королевства принц Виктор остался политической силой, с которой необходимо считаться. На 2-й Конференции на планете Уиттинг (Whitting) Военный Прецентор КомСтара Анастасиус Фохт объявил о своей отставке и назвал Виктора своим преемником. Новый Военный Прецентор использовал своё положение для выдвижения Координатора Теодора Куриты на пост Верховного Правителя вместо своей сестры.

Новорождённая Звёздная Лига остаётся спокойной, но напряжённые отношения всё-таки мутят море спокойствия. Принц Виктор в дальнейшем непредпринимал попыток по возвращению своего потерянного трона, не желая ввергать свой народ в гражданскую войну. Однако факт остаётся фактом - Военный Прецентор Штайнер-Дэвион имеет в своём распоряжении первоклассную военную машину, и увеличение его числастронников в Федеративном Содружестве приводит к тому, что на него смотрят как на победителя Кланов. Архонтесса Катерина тревожно сидит на троне Нового авалона и и призывает кстремительным действиям. Тем временем Кланы Нефритового Сокола и Волка остаются преданными идее возобновленя вторжения. Клан Волка формально аннулировал результаты Испытания на Стране Мечты, да и Клан Нефритового Сокола вряд ли смирится с таким оскорблением своей чести. Никакой из Кланов ещё не силён для нового силового действия, но каждый из них в ускоренном темпе перестраивается. Конфедерация Капеллы начала военные действия против независимого Договора Св. Ива, воспротивившись своему "возвращению". А в Синдикате Драконов присутствие Нова Котов и в результате возвращения миров, в своё время захваченных Ягуарами, входнуло новую жизнь в реакционные движения, противостоящие раскрепощению Координатором общества Синдиката. В настоящий момент его позиция сильна и неизменна, но никто не сможет сказать, надолго ли это.

Внутренняя Сфера всё ещё балансирует на тонкой грани между войной и миром. В любой момент баланс сил может измениться, выведя на марш БэтлМехов, несущих океаны горя.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ ТУР ПО ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЕ

Картографы разделяют изведанное пространство на несколько регионов. Это пространство хорошо известно как Внутренняя Сфера, оно очень плотно заселено на протяжении всех миров, расположенных на расстоянии примерно 5 световых лет от Терры. Пять Наследных Государств составялют этот героин - Федеративные Солнца, Конфедерация Капеллы, Лига Свободных Миров, Альянс Лиры и Синдикат Драконов - наряду с другими более мелкими государствами вроде Свободной Республики Расалхаг, Договора Св. Ива и группы мелих народов Марки Хаос.

Внешняя Оконечность, более известная как Периферия, лежит вне Внутренней Сферы. "Периферия" также описывает понятие группы народов этого региона включая Окраинный Альянс, Таурианский Конкордат, владение Канопус и множество пиратских владений. Хотя они охватывают большие пространства космоса, эти королевства населены редко и отсталые по сравнению с Внутренней Сферой.

Оставшееся изведанное пространство, Глубокая Периферия, состоит из уединённых колоний и нескольких малочисленных народов. Лишь горстка из них вроде меркантильной Хансеатической Лиги, конкурирует только с второстепенными государствами Периферии в плане экономики или воинственности; большая же их часть убоги. Официально домашние миры Кланов лежат в Глубокой Периферии, хотя территория Кланов - огромное сферическое пространство в 200 световых лет, на расстоянии 1300 световых лет от Терры - обычно считается отдельным регионом.

Карту Внутренней Сферы смотрите в начале цветных иллюстраций.

ФЕДЕРАТИВНЫЕ СОЛНЦА

Федеративные Солнца занимают примерно четверть Внутренней Сферы, в spinward и rimward направлениях (см. карту) от Терры. Объединяет сотни миров, от аграрных до планет, ошетинившихся высокотехнологичными мегагородами. Официальный язык ФС - английский. Те, кто помнит последние 30 лет, знают, что Федеративные Солнца и Содружество Лиры тогда вместе образовывали Федеративное Содружество, нацию с огромной военной и экономической мощью. Миры Лиры отошли в конце 3057 года, разрушив этот союз.

Архонтесса принцесса Катерина Штайнер-Дэвион, лидер Альянса Лиры с момента его возникновения, на данное время также управляет и Федеративными Солнцами из своей столицы на Новом Авалоне. Хотя она популярна в Федеративных Солнцах, популярность её брата продолжает подтачивать её влияние на военных.

Новый Авалон

Столица Федеративных Солнц внешне очень похожа на Терру. Высокооценённая и изначально заселяемая как богатая сельхозугодьями, она по-прежнему остаётся ведущим экспортёром пищевых продуктов. Планетарная столица - Авалон-Сити - дом Королевского Суда и место расположения одного из самых известных исследовательских лабораторий - Ново-Авалонского Института Наук (НАИН).

Все пять континентов Нового авалона изобилуют собственной и терранской живностью. Пшеница с Нового Авалона даёт основной урожай во всей Внутренней Сфере; мех серебристой змеи-ласки, природного хищника в регионе Новая Шотландия, высоко ценят как часть роскошной одежды.

Киттери

Агрикультурный мир Киттери Федеративные Солнца захватили у Конфедерации Капеллан в 3005 году. С самого начала сопротивление было ожесточённым; Клещи Киттери, партизанская группа, использовала любую возможность навредить составу ФедСолнц. Отход Договора Св. Ива от Конфедерации Капеллы привело Киттери под власть Кандэйс Ляо, герцогини Св. Ива. Присутствие правителя Ляо успокоило ситуацию, хотя Киттери недавно привёл к взрыву национализма в Капеллане.

Без сельхозугодий, плтные джунгли покрывают большую часть Киттери. Путешественники в эти дикие районы рискуют попасть в лапы местных хищников вроде годана, ящерицы размером с собаку, которая охотится группами до 12 особей.

АЛЬЯНС ЛИРЫ

Бывшая часть Федеративного Содружества, Альянс Лиры - одно из двух королевств, управляемых архонтессой принцессой Катериной Штайнер-Дэвион. Будучи изначально Содружеством Лиры, это государство было сильнейшим в экономическом отношении среди Наследных Государств. Однако недавние войны и постоянная деятельность сепаратистов в отдалённых районах подорвали экономику Лиры. Расположенный в rimward-coreward-направлении (см. карту) от Терры, Альянс потерял много миров в ходе Вторжения Кланов, включая местную столицу Тамар (сейчас региональная столица Клана Волка). Официальные языки Альянса - английский и немецкий.

Таркад

Столица Лиры - холодный, гористый мир с резкими ветрами и арктической зоной, которая опускается до 30-й параллели. Первые колонисты привезли с собой многие терранские растения и животных, на Таркаде изобилие сосновых лесов, оленей и карибу. Королевский Суд Лиры и Генеральные Штаты (парламент Лиры) располагаются в правительственном комплексе, известном как Триада, одной из достопримечательностей Таркад-Сити. Горнодобывающая и горнообогатительная промышленность, зимние виды спорта и туризм - столбы планетарной экономики.

Гесперус II

Неровный, гористый мир подвержен сильным штормам. Гесперус II может похвастаться одним из крупнейших во Внутренней Сфере заводов по производству Мехов. Это производство сделалось целью постоянных притязаний со стороны Конфедерации Капеллы и с давних пор является местом попыток государственного переворота. Пахотной земли мало, она ограничивается Долиной Мелроуз и террасными склонами вокруг Элегии Марии, столицы планеты.

СИНДИКАТ ДРАКОНОВ

Синдкатом Драконов, расположенным в coreward-spinward-направлении (см. карту) от Терры, правит семья Куриты. Есть некоторые культурные параллели с древней Японией, что подчёркивается личной честью и военными способностями. Официальный язык Синдиката - японский, хотя и английский тоже широко распространён.

Верный милитаризму, Синдикат постоянно сталкивается со своими соседями, хотя достиг понимания с Федеративным Содружеством в ходе вторжения Кланов, что позволило обоим народам сконцентрировать удар по врагу. В первые годы вторжения Кланов Синдикат потерял огромную территорию из-за вторжения Кланов Призрачного Медведя, Нова Котов и Дымчатого Ягуара. Как часть возрождённой Звёздной Лиги он помог сокрушить Ягуаров и поглотить Нова Котов. Недавно Координатор Теодор Курита, кажется нормализовал отношения с Владением Призрачного Медведя.

Люсьен

Столичный мир Синдиката обладает тяжёлой индустрией, из-за доминирующего ландшафта города уродливо растянуты. Воздух и вода сильно загрязнены, что и послужило прозвищем города "Чёрный Люсьен". Имперский Город планетарной столицы - исключение из этого правила. Город классической японской архитектуры, богатый тиком и мрамором и окружённый зелёными парками, является одним из наиболее захватывающих городов во Внутрненей Сфере. Атаки Кланов сровняли с землёй огромные площади вокруг Имперского Города, но с тех пор предприняты значительные усилия по восстановлению.

Эль На'ир

Планеты системы Эль На'ир ещё недостаточно населены, но богатые минералами астероиды позволили Синдикату устроить астероидные колонии и сконструировать космические станции. В этой системе действует орбитальная фабрика БэтлМехов Luthien Armor Works, которую защищает бесчисленное множество оружейных платформ. Навигация в Эль На'ире - дело сложное и опасное даже для опытных пилотов.

ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ

Так сложилось исторически, что Лига Свободных Миров - самое капризное из Наследных Государств, это федерация мелких феодальных владений, расположенная в rimward-antispinward-направлении (см. карту) от Терры. Официальный язык - английский, хотя употребляется множество и других языков.

Томас Марик, ставший генерал-капитаном в 3036 году, централизовал власть до немыслимой до этого степени и сделал Лигу одной из богатейших наций Внутренней Сферы. Однако политическая слабость скрала экономический успех Лиги. Многие политики Лиги считают сделку Марика со Словом Блейка очень подозрительной, и некоторые уже высказали недоверие правлению Марика.

Атреус

Для столичного мира Атреус удивительно неразвит. За исключением рыболовства и аэрокосмического производства, большая часть промышленности планеты управляется правительством. Т.к. Атреус сильно зависит от импортных товаров, его обитатели опасаются торговой блокады больше, чем вторжения. Дом Правительства на Атреусе - единственное столичное здание среди Наследных Государств, до сих пор сохраняющее изначальный вид - другие были или перемещены, или разрушены.

Андуриен

Андуриен хорош своими контрастами. Нынешнее правление семьи Хэмфри, потомков тех, кто помогал собирать Лигу Свободных Миров, ознаменовано тем, что планета стала известна своими ботаническими садами во всей Лиге, ставших северной оконечностью столичного города Джоджокен. Красота садов противоречит мрачной истории планеты; в 3030 году соседние миры откололись от Лиги и присоединились к Владению Канопус в войне против Конфедерации Капеллы. Последовала 10-летняя борьба, прежде чем Андуриен и его соседние миры наконец- были утихомирены и возвращены в Лигу Свободных Миров.

КОНФЕДЕРАЦИЯ КАПЕЛЛЫ

Наименьшее из Наследных Государств, Конфедерация Капеллы занимает узкую часть пространства в rimward-направлении (см. карту) от Терры. Годами многие из потерянных миров принадлежали другим нациям. Нынешний канцлер, Сун-Цу Ляо, предпринимает попытки возвратить эти потерянные планеты и на данный момент захватил после жесткого сражения независимый Договор Св. Ива. Официальный язык - китайский, хотя широко распространён и английский.

Сиан

Столица Капеллы знаменита своими обширными посадками дуба, сосны и бамбука, где бродят леопарды и огромные панды. Ранние колонисты покорили дикую планету и тщательно создали экосистему, напоминающую условия азиатского континента Терры, дома семьи Ляо, которые стали правителями Сиана. Однако спустя века после колонизации получение значительных прибылей от разрастающейся горнодобывающей промышленности уничтожило многие дикие уголки планеты.

Летний дворец канцлера расположен в южной оконечности континента Вуан и очень сильно охраняется с тех пор, как войска Федеративных Солнц совершили рейд на это мир в 3029 году.

Св. Ив

Более известный своей электронной промышленностью и наибольший в Конфедерации, Св. Ив стал столицей Договора Св. Ива после того, как миры Договора отошли от конфедерации в 3030 году.договор был возвращён в Конфедерацию в 3062 году, после мощного военного вторжения, вынудившего герцогиню Кандэйс Ляо бежать из этого мира. Планетарная столица Тиантан помнит множество сражений, включая использование нервного газа капелланскими экстремистами. Жизнь планеты медленно возвращается в нормальное русло, хотя напряжённые отношения остаются по-прежнему высокими.

СВОБОДНАЯ РЕСПУБЛИКА РАСАЛХАГ

Изначально часть Синдиката Драконов, Расалхагу позволили отколоться в 3034 году как часть сделки между Теодором Куритой и КомСтаром в обмен на поставку Синдикату военного оборудования эпохи Звёздной Лиги.

Менее 20-и лет спустя каток Кланов поглотил (за исключением семи миров) весь Расалхаг. Только интервенция КомСтара и Битва на Токкайдо предотвратили полное исчезновение нации. Расалхаг остаётся, по существу, под протекторатом КомСтара; здесь разместились его штабы после завоевания Словом Блейка Терры.

Расширяющееся присутствие КомСтара вызвало протест со стороны нового лидера Расалхага, выборного принца регента Кристиана Мансдоттира. Верный защитник национального самосознания Расалхага, Мансдоттир начал вести неприятные разговоры об "оккупации" Расалхага силами КомСтара.

Официальный язык Республики - шведский; также широко употребляется английский и немецкий.

Токкайдо

До 3052 года Токкайдо был агрикультурным миром на задворках страны, известный лишь своим высококачественным зерном и захватывающими пейзажами. После соглашения между Кланами и КомСтаром провести на Токкайдо полномасштабное сражение для определения контроля над Террой сонные дни этой планеты ушли в прошлое. После жестокого сражения, продолжавшегося 21 день, КомСтар победил и с Кланами было заключено перемирие на 15 лет. Местные фермеры, вернувшись обратно, нашли свои поля разбитыми, замусоренными войной. Однако за последнее 10-летие Свободная Республика Расалхаг и КомСтар достигли значительных успехов в деле восстановленя этого мира.

МАРКА ХАОС

Изначально территория Капеллы, аннексированная Федеративными Солнцами во время 4-й Наследной Войны, это пространство немедленно превратилось в окраину Терры, участвовашей во вторжении Марика-Ляо в Федеративное Содружество в 3057 году. Многие планеты стали фактически независимыми, хотя Конфедерация медленно, но верно прибирает к своим рукам окраинные миры. За последние 4 года близкие к Терре миры на расстоянии 39 световых лет медленно подпадают под влияние Слова Блэйка, хотя контроль блэйкистов оспаривается КомСтаром и множеством мелких военачальников.

Аутрич

Ещё со времён Звёздной Лиги место расположения основного производства и дом Военной Олимпиады СОЗЛ, Аутрич был захвачен Конфедерации Капеллы и впоследствии был сожжён Лигой Свободных Миров в 1-й Наследной Войне. Как часть недолговечной Свободной Республики Тиконов присоединился к Федеративным Солнцам после 4-й Наследной Войны, а группа наёмников Волчьи Драгуны пользуется им как независимым землевладением. Драгуны перестроили экономику планеты и вновь открыли многие "потерянные" производства, которые они использовали для усиления своих подразделений. После шефства Драгунов Аутрич и его столица Харлек стали центром деятельности наёмников во Внутренней Сфере. За последние годы сложность доступа к Аутричу - который находится в сердце Марки Хаос - побудили некоторых заговорить о повторном открытии вербовочных залов на Галатее, т.н. Звезде Наёмников на территории Альянса Лиры.

Терра

Терра всегда занимала важное место в сердце человечества. Колыбель человечества стала драгоценным камнем короны Терранского Альянса, Терранской Гегемонии и впоследствии Звёздной Лиги. С падением Звёздной Лиги и последовавшей за ним Гражданской Войной Амариса контроль над Террой взял КомСтар и отгородился от других миров. В 3057 году Терра попала в руки радикально настроенной группы КомСтара, известной как Слово Блэйка.

Со сложной смесью различных культур, языков, религий и этнических групп Терра служит как краеугольный камень для людей на других планетах, невзирая на расстояния и века, разделяющие их.

ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА КЛАНОВ

Вторжение Кланов позволило им взять под контроль огромный сектор Федеративного Содружества, Свободной Республики Расалхаг и Синдиката Драконов. Районы в spinward-направлении (см. карту), занятых Дымчатыми Ягуарами и Нова Котами, были освобождены в 3059 году и возвращены Синдикату. Остальные области подконтрольны Кланам.

Стальные Гадюки и Нефритовые Соколы разделяли самую дальнюю в antisipward-направлении (см. карту) секцию до 3061 года, когда Гадюки попытались прибрать к своим рукам общий контроль над этой территорией. Их кампания провалилась, дав Соколам контроль над всеми 53-мя мирами. Судеты - местная столица Нефритовых Соколов.

Несмотря на недавние потери Призрачных Медведей и Адских Лошадей - последние установили анклав из 3-х миров между территориями Волков и Медведей - Клан Волка контролирует наибольшую часть территорий, занятых Кланами. Лидеры Клана Волка сделали первый шаг в установлении хороших отношений между Волками и местным населением, что позволило обоим процветать. Местная столица Клана Волка - Тамар.

Призрачные Медведи шокировали своих товарищей и Внутреннюю Сферу, переместившись во владения во Внутренней Сфере, планеты главным образом принадлежащие Синдикату, в центре на Алшайне и сейчас этот район известен как Владение Призрачного Медведя. Часть населения Синдиката относится к Медведям как к оккупантам и блокирует усилия по официальному признанию Владения как нации.

Алшайн

Мир, бедный минералами и с умеренным климатом, Алшайн имеет несколько крупных производственных мощностей, работающих как единая фабрика по производству БэтлМехов. Слаборазвитая промышленность оставила нетронутыми значительную часть сосновых лесов. До завоевания Призрачными Медведями в декабре 3051 года Алшайн гордился своей историей видного сторонника Синдиката Драконов. Медведи немного потратили времени для пуска фабрики БэтлМехов, и с тех пор это производство остаётся у Медведей основным. В 3060 году Медведи выбрали Алшайн как свою столицу во Внутренней Сфере.

Туаткросс

Третья из семи планет, Туаткросс известен сильными климатическими перепадами, вызванными местным солцем типа F01V и близостью огромного, раскалённого газового гиганта. Бесплодная Равнинная Завеса (Plain of Curtains) часто служит источником ужасных песчаных штормов, называемых местными жителями Дьяблис (Diabolis), скорость ветра превышает 350 км/ч.

На протяжении веков Туаткросс был местной столицей Содружества Лиры, пока его не завоевал Клан Нефритового Сокола в июне 3050 года. Хотя Федеративное Содружество уже в сентябре того же года отняло его, Соколы быстро вынудили силы ФС отступить, и планета с тех пор прочно находится в руках Соколов.

ПЕРИФЕРИЯ

Периферия состоит из бесчисленного множества народов, некоторые из которых населяют лишь одну планету. Другие, вроде Владения Канопус и Таурианского Конкордата, занимают дюжины миров. Известная бурным проявлением своей независимости и недоброжелательностью к Внутренней Сфере, Периферия - дом всех тех, кто ищет удовольствия и скрывается от полиции в пиратских владениях и технофобных анклавах.

Канопус

Впервые заселён в 2530 году группой бывших солдат Лиги Свободных Миров, Канопус IV вскоре стал столицей Владения Канопус. Интенсивная иммиграция на этот богатый минералами мир привела к демографическому взрыву и быстрой индустриализации. На протяжении следующих нескольких столетий планета была исполосована горнодобывающими шахтами, что привело к эрозии почвы и к последующей экологической катастрофе. В последние годы проявляются радикальное изменение погоды планеты, и многие натуралисты опасаются, что планетарная экосистема безнадёжно разрушена.

Вдобавок к находящемуся здесь правительству Канопуса, эта планета - одна из последних баз оставшихся развлекательных конглометаров на Периферии.

Анталлос

Преуспевающий торговый мир был заселён в 2674 году, Анталлос был несколько раз ограблен в ходе Наследных Войн. После особенно дикого нападения Синдиката Драконов, результатом которого стало беспрецедентное количество жертв среди гражданского населения, планета разделилась на города-государства, каждый из которых пытается поработить своих соседей. За последнее столетие город-государство Порт Крин доминирует среди всех остальных, сотрудничая с Домом Куриты и ведя выгодную работорговлю. Сейчас Анталлос и особенно Порт Крин погрязли в безнадёжности, преступности и отступничестве - это место посещается любым пиратом с Периферии, включая клансменов из бандитской касты.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ЗАКОН

ТИПЫ ПРАВИТЕЛЬСТВА

За исключением Свободной Ренспублики Расалхаг и - теоретически, а не на практике - Лиги Свободных Миров, Великими Домами Внутренней Сферы правят единолично, обладая неограниченной властью и формируя будущее триллионов. Однако на самом деле дтктатура варьируется в очень широких пределах. Синдикат Драконов - мир, где один человек - Координатор - и есть закон для всех, ожидающий от всех повиновения. Однако архон Альянса Лиры и генерал-капитан Лиги Свободных Миров - субъекты с ограниченными правами - либо Генеральными Штатами, либо Парламентом соответственно.

Эти диктатуры, мягкие или нет, несут ответственность за экспансию человечества звёзд. После схлынувшей первой волны экспансии в отсутствие центрального правительства возникли местные властные структуры, которые и вызвали к жизни ныне живущие народы, связав планеты вместе феодализмом. Огромные дистанции между планетами сделали межзвёздные путешествия редкими, и до тех пор, пока в 2630 году не были открыты системы HPG, межзвёздная связь была невозможна. Это значит, что каждый мир обладал высокой степенью изолированности, а местные феодальные князьки, правившие ими, редко свергались вторгающимися военными силами. Эта система в основном осталась неизменной до сего дня, создавая путаницу среди независимых местных правительств под присмотром неофеодальных лордов. Существует множество вариантов, но наиболее распространённые приведены ниже.

ДИКТАТУРА

Диктатура управляется одним человеком или связанных между собой людей (т.е. семей или подобных объединений), чья власть абсолютна. Существует несколько версий таких правительств. Некоторые - "народные" рпавительства, часто играют на недовольстве отдельных групп населения, совоёвывая себе таким образом популярность, в то время как другие обладают сильной волей или сильны в военном отношении, устанавливая свою власть запугиванием и террором. Корни происхождения многих таких правительств во Внутренней Сфере нужно искать в Наследных Войнах, когда обычно местные военные командиры захватывали власть в период кризиса и потом отказывались оставить свой пост.

Диктатуры часто зависят от обаятельности и личной силы воли своих лидеров и редко когда остаются после смерти своего вдохновителя. Если правитель оставил после себя неплохую замену, правительство будет правильнее называть олигархией (если управляется группой) или автократией (если управляется одним человеком).

ОЛИГАРХИЯ/АВТОКРАТИЯ

Ключевой элемент олигархий и автократий - управление, сосредоточенное в руках одного человека (автократия) или у небольшой группы населения (олигархия), которые не принимают прямого участия в жизни общества. На самом деле власть автократий и олигархий абсолютна, без конституционных ограничений; граждане обычно не обладают законными правами. Многие олигархии и автократии для предупреждения восстаний используют часть общества - ставят во главе правительства марионеток, которых объявляют представителями народа, хотя в конечном итоге вся власть по-прежнему в руках у элиты.

Наследственные монархии, возможно, наилучший пример автократии, в то время как примеры олигархий включают в себя неизживаемую бюрократию и корпоративные феодальные владения. Синдикат Драконов - автократичное государство, в то время как Кланы представляют собой милитаризованную олигархию. Альянс Лиры многими считается автократией, хотя его рпавительство установило некоторую власть парламента и следует феодальной модели.

Теократия - подвид олигархии, где управление осуществляется религиозной элитой. Наилучший пример теократии - Слово Блэйка, хотя во Внутренней Сфере можно найти и другие примеры, поменьше.

ФЕОДАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВО

Принципиальное различие между феодальным государством и автократией/олигархией - по-прежнему в предшественнике, хорошая сделка со властью, делегированной множеству вассалов, давших клятву верности своему хозяину. В свою очередь эти вассалы считают свои фоеодальные владения субгосударствами, обычно парламентарными монархиями или автократиями.

Феодальные государства наиболее распространённая форма правительства во Внутренней Сфере и каждый из Великих Домов состоит из некоторых форм знати. Федеративные Солнца - классический пример феодального государства, хотя многие народы Внутренней Сферы соединили вместе некоторые элементы феодализма в своих правительственных системах.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬНАЯ ДЕМОКРАТИЯ

При представительной демократии управляющие решения принимаются группой, состав которой определяется избирателями. Суть таких правительств может колебаться в широких пределах - некоторые выбираются для специальных моментов, другие же служат всю жизнь - но они работают в целях защиты народа как единое целое. Право голоса за представителей обычно предоставлятся всем взрослым гражданам, хотя в некоторых обществах существуют некоторые ограничения в этих правах - обычно прохождение военной службы.

Лига Свободных Миров - теоретически представительная демократия, где каждая провинция посылает выбранных представителей в Парламент на Атреусе. Однако Резолюция 288 предоставляет генерал-капитану специальные полномочия; из-за этого некоторые рассматривают Лигу фактически как военную диктатуру.

Аналогично, Свободная Республика Расалхаг - тхнически представительная демократия, даже не смотря нато, что значительная часть правительственной власти сосредоточена в руках одного человека - выборного принца.

ПРЯМАЯ ДЕМОКРАТИЯ

При прямой демократии основное население может прямо спрашивать и участвовать в делах правительства от всех основных вопросов (и часто очень многих менее значительных) до открытых публичных выступлений. Во многих таких демократиях, особенно в коммунистических и анархистских анклавах, нет центрального правительства, и решения принимаются на местном уровне.

Крупномасштабные решения при прямой демократии неповоротливы, т.к. требуется время для запроса населения и нахождения консенсуса. Прямые демократии могут меняться и уязвимы внешними манипуляциями.

БЕСПОРЯДОК

Хотя и редкий во Внутренней Сфере, возможно, сохраняется в зонах военных действий, полностью разрушенная общественная и властная структуры и встречается во многих нецивилизованных мирах Периферии. В этом случае ощущается недостаток утверждённого правительства или гражданской взаимовыручки, зачастую власть принадлежит двум или более индивидуалам или группам. В таких областях хаоса и беззакония процветают бандиты и пираты.

ТИТУЛЫ И ЗНАТНОСТЬ

Сохраняя своё феодальное происхождение, каждый народ во Внутренней Сфере включает в себя некоторые типы знати. Многие знатные титулы известны среди нескольких народов, т.к. они до того, как человечество устремилось к звёздам, изначально родились тысячелетия назад на Терре.

Терранская знать родилась в недрах феодальных систем правительств, наиболее распространённых в Средние Века, когда суверен распределял ответственность за наиболее значимые области среди выбранных людей в обмен на личную клятву верности суверену. Эти отношения породили т.н. патент знатности, позволявший использовать его с титулом, соразмерного с важностью занимаемого поста.

Знать практически вымерла, когда Майкл Камерон, первый выборный правитель ТерранскойГегемонии, когда он признал практическое применение системы как средство контроля в сфере расширения влияния человека. Колониальная экспансия на самом деле развивалась благодаря одному правителю или даже одной династии; как и для прямой демократии, это осложнялось космическими путешествиями и ограничивалось техноглогией средств связи на всём пространстве колонизированного космоса, что сделало правительство непрактичным. На протяжении веков, особенно после падения Звёздной Лиги, концепция класса правящей знати стала завоёвывать всё больше сторонников во Внутренней Сфере. В отличиеот исторического предшественника, система знати по Камерону не дискриминировала своих носителей по родовому признаку. Знатность в 31-м столетии - огромное наследство; хотя многие суверены могут сами давать титулы свои подчинённым, эта практика относительно редкая даже среди МехВоинов, этих современных рыцарей.

Наиболее известные знатные титулы и их местные эквиваленты описаны ниже.

ПРИНЦ/ПРИНЦЕССА

В отличие от большинства других знатных титулов, титул принца не может быть подарком от суверена, на самом деле применяется к абсолютным или почти абсолютным правителям или к их наследникам, что проявляется при наследственной монархии. Среди рправителей Наследных Государства только глава Федеративных Солнц известен как принц (если более точно - Первый Принц), хотя несколько владений на Периферии носят подобные титулы, пытаясь узаконить своё правление. Титул принца или принцессы империи обозначает наследника трона Федеративных Солнц, хотя официально этот титул наследник получает только после 5-летней службы в армии.

Статус главы Федеративного Содружества, известного как Архон Принц и Принцесса, на данный момент обсуждается. Официально Архон Принц выше Первого Принца, который является регентом на Новом Авалоне, и выше Архона, который является регентом на Таркаде.

Протокол говорит, что любой глава государства считается равным принцу, хотя только звание Канцлера в Капеллане и звание Координатора в Синдикате являются прямыми эквивалентами. Генерал-капитан Лиги Свободных Миров и Выборный Принц Расалхага занимают временное положение, но им оказывают любезности как особам такого же титула.

К принц или принцессе в основном обращаются как "ваше высочество" или "высочество".

ГЕРЦОГ/ГЕРЦОГИНЯ

Кроме суверенов и их наследников, опорой знати являются герцоги и герцогини, управляя защитой территорий по указанию своих правителей. Эти владения, известные как герцогства, варьируются в пределах от одного важного мира до области пограничных миров. Наиболее сильные герцоги, часто называемые великими герцогами, верховными герцогами или архгерцогами, стоят повыше обычных герцогов и почти всегда правят дюжинами миров. Оборонный Кордон арк-Ройала в Альянсе Лиры и Восточное Герцогство в Лиге Свободных Миров хорошо известны своими нынешними верховными герцогствами. Однако даже эти видные территории бледнеют в сравнении с огромными марками Федеративных Солнц, каждая из которых содержит более сотни миров.

В большинстве Наследных Государств герцог обладает практически абсолютной властью в своём владении, со значительной независимостью от своих лордов. По отношению к данному герцогству, гецог или герцогиня служат скорее не как суверены, а как видимые представители власти. С учётом степени власти и свободы действий герцогства часто становятся центром движения за независимость - например, вечный сепаратист Герцогство Андуриен в Лиге Свободных Миров. Некоторые герцогства являются независимыми государствами, чьи правители сохраняют титул герцога по политическим причинам. А вот герцогам Синдиката Драконов, напротив, очень недостаёттакой нзависимости. В общем они управляют только гражданскими аспектами правительства, в товремя как военная власть - и настоящая - остаётся в руках военных наместников.

Многие герцогства наследственные, хотя суверены королевств могут вмешаться в их порядок наследования. Некоторые герцогства фактически поодерживаются короной. Например, Лиранское Герцогство Таркад оставлено за Архоном, Канцлер Капеллы в то же время является Герцогом Сиана.

К герцогам или герцогиням обращаются как "ваше милость".

МАРКИЗ/МАРКИЗА

Ранг маркиза/маркизы (известных так в Лиге Свободных Миров и ламы/ламия в Конфедерации Капеллы) часто обозначают правителя зависимых границ или администратора на ключевом посту. Эта знать обычно подчиняется местным герцогам: некоторые занимают чисто символический пост, без реальной ответственности.

Точная территория управления маркиза или маркизы варьируется от одного континента в богатом мире до целого мира в многопланетном герцогстве. Пост маркиза обычно наследственный, хотя некоторые территории остаются за детьми герцогов.

Лиранский титул марграф (или марграфиня), хотя и подобен множеству других маркизских титулов, временно даёт право командовать военным округом первого эшелона. Не наследственный, но передаваемый следующему военному командиру регионе. Однако многие марграфы получают титулы баронов как награду за их службу.

К маркизу обращаются как "милорд", к маркизе - как "миледи".

ГРАФ/ГРАФИНЯ

Официально подчиняясь герцогу или маркизу, многие графы - известны как эрлы в Федеративном Содружестве, графы в Альянсе Лиры и шонсо/шонса в Конфедерации Капеллы - тем не менее накапливают значительные богатство и власть. Их владения, известные как графства, в размерах колеблются от города до континента, или иногда до целого мира. Некоторые сильные графы называют себя "архграфами" или "ландграфами", с властью, соразмерной власти маркиза. Титул графа наследственный. Подобно маркизу или маркизе, к графу обращаются "милорд", к графине - "миледи".

БАРОН/БАРОНЕССА

Наименьший из по-настоящему знатных титулов, титул барона также широко меняется и во власти, и по влиянию. Некоторые иэ этих титулов просто дарят младшим членам высокопоставленных знатных семей; другие бароны связаны феодальной ответственностью, чаще всего военной. Большинство баронов управляют одним городом или крепостью; некоторые отвечают за целый континент или мир, хотя последнее - случай редкий. В Конфедерации Капеллы эквивалент барона - военный правитель (warlord), хотя этот титул очень близок по своей власти к военному званию Синдиката с таким же наименованием. Мандарин и мандаринесса - наиболее распространённый эквивалент этого титула.

К баронуобращаются как "милорд", к баронессе - "миледи".

БАРОНЕТ

Титул баронета - почётный титул, присваиваемый за службу государству, часто ассоциируется с военным оформлением. Обычно наследуется, но обладает очень малой властью. Титулы Капеллы дием (diem) и рефректор (refrector) являются исключением; они примерно равны баронету и обладают значительной административной властью. Хотя дием и рефректор имеют привилегии знати, никакой из этих титулов официально не соответствует знатному.

К баронету-мужчине обращаются как "сэр" с последующим добавлением его полного имени; к его жене обращаются как "леди" с последующим добавлением фамилии её мужа. В женщине-баронету обращаются как "дама", к её мужу - "лорд" с последующим добавлением фамилии его жены.

РЫЦАРСТВО

Хотя и отличается от настоящей знати, рыцарские ордены часто используются местными суверенами и даруются для оттенения знатности. Из сотен рыцарских орденов, разбросанных по всей Внутренней Сфере, большинство военных или религиозных, или и тех и других одновременно, и они существуют по своим традициям, законам и со своей философией. Членство в ордене часто служит как награда за отличия на поле боя, хотя многие ордены признают гражданские достижения в СМИ, науке или литературе.

Несмотря на романтические ассоциации со словом "рыцарство", многие люди во Внутренней Сфере относятся к древней концепции галантности - храбрости, любезности и отваге средневековых рыцарей - как к нечто такому, что вышло из моды и не соответствует действительности. За некоторым исключением, вроде Рыцарей Внутренней Сферы из Лиги Свободных СМиров, к этому не относятся серьёзно.

Некоторые рыцарские ордена используют традиционную приставку "сэр" или "дама", предпочитая добавлять "рыцарь того-то и того-то" к имени каждого своего члена или другие титулы в формальных случаях.

ЗАКОН И ПОРЯДОК

Хотя у каждого из Наследных Государств имеется свой собственный свод законов, влияние Звёздной Лиги родило множество подражаний. У большинства народов изначально идентичные основы законов с течением лет изменялись из-за разных прецедентов и управлений.

СИСТЕМА ЗАКОННОСТИ

Преступные законы являются наиболее общими среди подобных, различаясь лишь в степени серьёзности наказания. Например, все общества в изведанном пространстве рассматривают убийство как серьёзное нарушение.

ПРИМЕРЫ ПРЕСТУПЛЕНИЙ И НАКАЗАНИЙ

Преступление	Снисходительное наказание	Строгое наказание
Клевета/Донос	Штрафы	Договор без оплаты
Вандализм	Штрафы или исправительные работы	Трудовой лагерь
Рэкетирство	Штрафы или тюремное заключение	Трудовой лагерь
Мелкое воровство	Тюремное заключение (6 мес - 1 год)	Отрубание рук
Халатность	Штрафы или тюремное заключение (1+ лет)	Договор без оплаты
Нападение	Тюремное заключение (1-5 лет)	Трудовой лагерь
Убийство	Тюремное заключение (5-10 лет)	Казнь
Крупное воровство	Тюремное заключение (10-25 лет)	Отрубание рук и трудовой лагерь
Похищение детей	Тюремное заключение (10+ лет)	Трудовой лагерь
Жестокое убийство	Тюремное заключение (10+ лет) или казнь	Казнь
Измена/шпионаж	-	Казнь

Однако убийство в Конфедерации Капеллы и в Альянсе Лиры приводит к смертной казни, а вот в Федеративных Солнцах за это будет стандартное наказание - пожизненное заключение. Соответственно, многие королевства наказывают воровство заключением в тюрьму; однако, некоторые общества предпринимают другие действия вроде отрубания рук ворам.

Вообще, штрафы, трудовые наказания или водворение в тюрьму - наиболее снисходительные наказания по сравнению с другими. Исключительные наказания варьируются от договора без оплаты труда или работы в трудовом лагере до казни. Договор без оплаты труда часто считается наказанием полегче, чем работа в трудовом лагере; виновный может рассчитывать на разумное отношение со стороны своих будущих хозяев на время, в то же время работа в трудовом лагере всегда была ужасной.

Гражданский закон более разнообразен, основываясь на бессчётном количестве культурных и религиозных факторов. Например, многие легальные прерогативы знати Капеллы или Синдиката в Лиге Свободных Миров расцениваются как нарушение гражданских свобод. Соответственно, контрактные соглашения, приемлемые для одной стороны, могут быть не приемлемы для другой, хотя в большинстве случаев договаривающиеся стороны придут к обоюдному согласию.

Местные вариации часто наносят ущерб национальной легальной системе. Эта проблема особенно остро стоит в Лиге Свободных Миров, где конституция Лиги охраняет права местных регионов и т.о. осложняет разработку новых законов и судебных действий. Законы относительно оружия, возможно, наиболее распространённая региональная проблема. Многие пограничные или отсталые миры открыто приобретают оружие, которое обычно незаконно и может наказываться штрафом или тюремным заключением. Тайная транспортировка или даже хранение оружия без соответствующего разрешения также может быть запрещено. Такие изменения в законе могут произойти в одном мире, различаясь в толковании между сельким и городским районом.

Процесс легализации меняется от нации к нации и от планеты к планете. Наиболее распространённый вариант юридической системы, где аргументы за и против в том или ином случае представляют группы выборных граждан, которые решают этот вопрос. В некоторых случаях наиболее часто высказываемые вопросы и пожелания передаются группе профессиональных законодателей - например, Канцлерским Судам Капеллы.

Феодальная система правительства, доминирующая в изведанном космосе, означает, что местные правители часто выступают частью процесса легализации, обычно как судьи или выслушивают обращения. Во многих королевствах суверен остаётся в стороне от этой системы и может манипулировать, как он пожелает. Королевские прошения и право отклонения предложений - наиболее распространённое выражение власти ведущей знати.

ПОЛИЦЕЙСКИЕ СИЛЫ

Службы, следящие за соблюдением законности, как местные, так и национальные, имеют различные формы во всей Внутренней Сфере. Каждая полицейская сила имеет собственные стандарты и процедуры.

Местные службы - от шерифа-одиночки и выборных членов общества до хорошо организованной планетарной милиции, в основном заинтересована с поддержании каждодневого порядка. За исключением мелких общин, служители закона разделяются на специальные отрасли: патрульная служба, следственная, исследовательская и служба административной поддержки. Некоторые местные службы также составляют тактические подразделения, обучены вести мелкие сражения без вызова национальной армии.

Национальные службы обеспечивают стабильность государства вообще, и обучены работать с местными системами легализации, меняющимися от региона к региону. Многие завязывают тесные отношения с государственными разведслужбами, формируя внутреннюю службу соблюдения законности, реагирующие на преступления национального масштаба: организованная преступность, терроризм, контршпионаж и др.

Большинство офицеров полиции, местной или национальной, обучены безоружному бою и бою с оружием, а также следственной службе. Патрульные офицеры и администраторы обычно носят разную форму, что позволяет легко их определить и проявить свою власть (один из отличительных признаков - "сахарные нашивки" на форме Гражданского Руководящего Корпуса в Синдикате Драконов). Офицеры следствия также носят униформу, но только в формальных случаях. Офицеры и в униформе, и в штатском обычно имеют мелкокалиберное огнестрельное оружие, станнеры или дробовики. Легковесная личная нательная броня также распространена, особенно в городских районах.

ОБЩЕСТВО И КУЛЬТУРА

Внутренняя Сфера образует шарообразное скопление, поперечный диаметр которого приблизительно равен 1000 световым годам, состоит из 2000 колонизированных миров, оспариваемых пятью основными нациями, вторгшимися Кланами и кучей мелких государств. Эти миры варьируются от ярко выраженных агикультурных колоний до космополитических промышленных центров.

Удержание вместе этого межзвёздного общества - задача сложная. Это требует эффективного сообщения между мирами, хорошо налаженных средств связи и централизованного бюрократизма; без этих вещей общество неизбежно распадётся на изолированные миры без будущего. Временный перерыв в средствах связи и централизованная власть привели к возникновению Наследных Государств и погружению Внутренней Сферы в ужасный хаос Наследных Войн. Однако ничего более так не разделяет народы, чем невероятные расстояния, разделяющие населённые миры.

Неизбежная изоляция наложила сильный отпечаток на эти миры и привела к возникновению огромного разнообразия культур на всей протяжённости Внутренней Сферы и Периферии, со всеми своими чудесами и беспорядком. В некоторых мирах донимирует одна культура; в других мешанина различных верований и социальных групп. Некоторые вернулись к изолированным обществам древней Терры, в то время как другие отражают собой влияние нескольких культур. К несчастью, это разнообразие принесло культурное размежевание и даже к возникновению ксенофобии между многими мирами. Культурный фанатизм, усиленный деятельностью изоляционистов, частично ответственен за милитаризм, распространённый у практически любой нации Внутренней Сферы. Средний граждани относится к войне против "врага" как к реалии жизни, черпая убеждённость в необходимости войны из СМИ и искусства. Ухудшение образовательной системы Внутренней Сферы - другое последствие милитаризации общества, которая высасывает значительные ресурсы из других областей деятельности.

300 лет зыбкого состояния войны нанесли Внутренней Сфере глубокие боевые шрамы, задержав и даже повернув вспять вековые процессы научного и технического развития. Братоубийственные ссоры Великих Домов и мародёры из пиратских владений Периферии разочаровали тех, кто полагал, что оставленная ради звёзд Терра в конечном итоге приведёт к созданию мирной утопии. Те же, кто предполагал, что галактика должна состоять из борющихся между собой колоний, где одна поглощает другую, могут радоваться. Правда на самом деле лежит где-то посередине.

ПЛАНЕТАРНЫЕ УСЛОВИЯ

Человечество в одиночку заняло более 2000 миров во Внутренней Сфере, столкнувшись с обилием планетарных типов, флор и фаун. Многие могут обеспечить жизнь человеку без технологического вмешательства; другие же меняют облик человека.

Хотя многие миры, открытые в ходе первых лет колонизации, уже технологично обеспечивают жизнь, некоторые миры страдают от недостатка питьевой воды. Очень распространено загрязнение тяжёлыми металлами, и многие молодые колонии рассчитывают на импортирование воды, пока не построят собственные обрабатывающие заводы. Недостаток требуемого оборудования ограничивал колонизацию, пока не был создан Картель Риана, который перевозил лёд к новым колониям. Позднее инициативные изобретатели создали дешёвые очистительные модули. Завися от требуемого оборудования, многие миры 31-го столетия остаются благодарны даже механической обработке.

Атмосферные условия - другой ключевой элемент окружающей среды планет. Кислород необходим людям и другим жизенным формам Терры, но его обилие так же опасно, как и его недостаток. Также требуются газы вроде азота. Диоксид углерода (CO_2) для растений необходим, но его высокий уровень вредит животным. Обитатели миров с высоким содержанием кислорода или CO_2 носят специальные маски, уменьшающие концентрацию газа до приемлемого уровня, попутно отфильтровывая другие атмосферные загрязнители вроде серы или вирусов. До тех пор, пока используются респираторы, общее атмосферное давление будет падать до некоторого предела; слишком высокое или слишком низкое повредит лёгкие.

Погода и климат также играют важную роль в формировании колонизации, хотя технология позволяет человеку адаптироваться к широкому диапазону условий. Многие миры слишком холодные или слишком влажные, и здесь требуются высокоэффективные технологии воздушных кондиционеров и обогревателей. Другие миры страдают от жестоких штормов, вынужденные размещать свои поселения под землёй (вроде Туаткросса), или проводить архитектурную адаптацию для сопротивления бушующим бурям. Во многих случаях респиратор помогает справиться с такой атмосферой, где требуется предохранить себя от вдыхания атмосферной пыли.

Большинство миров, занятых человеком, обладают гравитацией в пределах от 0,5 до 1,5 притяжения Терры. Повышенная гравитация может навредить или стать причиной физических изменений. Например, люди, родившиеся в мирах с низкой гравитацией, часто выше тех, кто вырос в условиях, подобных терранским, но они находят "нормальные" или с высокой гравитацией миры некомфортабельными или даже опасными. И наоборот, те, кто родился в мирах с высокой гравитацией, более низок и более мускулист.

Последний основной фактор в человеческой колонизации - естественная жизнь. Различия в аминокислотах делают многие естественные виды не совместимыми с жизненными формами Терры, что вынуждает колонистов полагаться на импорт урожая и домашнего скота с Терры. К сожалению, различия редко предотвращают естественных хищников от поедания их колонистами. К настоящему времени человечество всё же должно столкнуться с другими формами жизни.

Там, где естественная жизнь сравнима с жизнью на Терре, существует целый ряд проблем. Хотя и приемлемые, некоторые виды естественной флоры и фауны ядовиты для человека животных Терры. Вместе с риском подхватить вирус и болезнетворные бактерии это заставляет даже мало-мальсике поселения выставлять охрану. Множество новых вирусов циркулирует подобно эмиграции человечества к звёздам, и не ко всем ещё изобрели вакцины.

ТЕХНОЛОГИЯ В 31-м ВЕКЕ

Жизнь в 31-м столетии изобилует невиданными машинами и высокотехнологичным оружием, оставшихся, по большому счёту, неизменными. Лишь последние несколько десятилетий эти устройства считаются нечто само собой разумеющимся - до этого о них только мечтали, вспоминая легенды о давно минувших днях славной Звёздной Лиги.

Другие обладали лишь автоматизированными фабриками, технологические секреты которых давно позабыли.

Подсчёт всех событий прошедших изменений лежит вне обзора этой работы. Нижеследующие выдержки дают краткий обзор о технических изменениях, о наиболее важных технологических открытиях за последнее тысячелетие.

ОПУСТОШЕНИЕ

- Из книги д-ра Уильяма Скуйра *"Предсказания из Прошлого: Раскрытые секреты Звёздной Лиги"*, NAIS Press, 3041 год

некоторые пытаются доказать, что человечество достигло своего порога развития. Восхождение к вершинам знаний - бесконечный процесс, поднимающий нас всё выше и выше, и всегда превосходит наши самые затаённые мечтания. Иногда мы делаем шаг и выходим на плато для краткой остановки, чтобы перевести дыхание, и видим раскрывшуюся перед нами обширную панораму. Некоторые недальновидные люди ошибутся, если подумают, что этот шаг был последним, и не хотят замечать других лестниц помимо той, которую они преодолели на последнем отрезке. Только когда люди, подобные Ньютону, Эйнштейну или Керни и Фушиде, сделают свои потрясающие открытия, появляется другая лестница из этого тумана неверия, позволяющая нам продолжать наше восхождение.

Однако путь тернист и иногда мы откатываемся назад. Иногда исчезают целые цивилизации, как прекрасные корода, построенные индейцами майя американского континента Терры. В другой раз теряются только знания, как знания древних египятн или Внутренней Сферы, последовавшие за падением Звёздной Лиги.

До падения Звёздной Лиги мы двигались в правильном направлении. Сплав-реактор и двигатель Керни-Фушиды позволили нам покорить звёзды. Рождение на Терре позволило нам покорить Мать-Природу. Развитие медицинских технологий позволило нам устранять болезнь за болезнью. Однако мы не смогли покорить самые главные инстинкты человека - ревность и жадность.

Наследные Войны, полыхавшие более 250 лет, ввергнули человечество обратно в каменный век. Ядерные пожарища поглотили лаборатории и фабрики, равеяв их научные секреты и исследования, раскрывшие эти секреты. К концу 31-о столетия каждое из Наследных Государств попало в страшно трудное положение. Технологии, на которые они опирались, в итоге оказались утерянными, лишь несколько автоматизированных фабрик до сих пор действуют на производстве самого необходимого вроде двигателей КФ. Некоторые технологии, вроде миомерных имплантантов и пушек Гаусса, больше вообще не выпускаются. Так люди заплатиили за новый мир - мир потерянной технологии.

В мрачное время Наследных Войн качество жизни упало как никогда низко. Многие удалённые миры уменьшились до минимального необходимого уровня, без какой-либо технологии даже для добычи и обработки металла. Некоторые колонии просто исчезли. Мужчины и женщины, желавшие вытащить Внутреннюю Сферу из этого мрака, вместо этого продолжали сохранять построенные машины разрушения, которые и стали причиной падения человечества. Мы всё-таки надеемся остановить этот спуск по спирали вниз, который продолжает увеличиваться…

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

- Из книги д-ра Андреа Поливуда *"Вселенная сегодня"*, Архивы КомСтара, 3058 год

3030-е и 3040-е годы ознаменовались множеством возвращения к жизни потерянной технолгии, что стало возможным благодаря открытию модуля памяти времён Звёздной Лиги на планете Helm в 3024 году. За некоторым исключением, особенно это касается войны принца Хэнса Дэвиона в 3039 году, Наследные Государства сконцентрировали все свои усилия на раскрытии технологических секретов прошлого. Конечно, каждое из них надеялось быть первым в переоткрытии одного из оружий, которое позволило бы им покорить соседей и восстановить Звёздную Лигу под своим руководством.

Хотя переизобретение колеса потребовало времени - около 15 лет этого века - народ Внутренней Сферы уже начал пожинать плоды этих забытий изобретений. Обычная жизнь увеличилась благодаря новым открытиям в медицине. Всплеск технологии вдохнул новую жизнь в разбитую экономику Наследных Государств, что привело к дальнейшему росту исследованй и программ развития.

Мрачные времена медленно отступают благодаря институтам вроде НАИН, прилагающих большие усилия в деле получения новых вакцин или устройств или технологий постройки чего-нибудь лёгкого и крепкого. За 3050 год Внутренняя Сфера раскрыла множество технологических секретов, потерянных после падения Звёздной Лиги (хотя многие из этих технологий до сих пор существуют в виде своих прототипов и годами почти не используются в повседневной жизни). Как раз в это время - в 3050 году - вернулись Кланы, требуя путём покорения возвратить свой потерянный дом.

НА ПОДХВАТЕ

- Из статьи Каны Соири *"Наш век, часть IV"* книги *"Обзор нашего времени"*, Tharkad Press, 3060 год

во-первых, многие из наших генералов верили, что Кланы были чужаками, вторгшимися из глубин центра галактики с какой-то неизвестной планеты. Многие люди до сих пор смеются над этой ошибкой - но учитывая доступную на то время информацию, эта ошибка была понятна. Кланы обладали технологией, намного превосходившей любую, доступную нашим армиям, и они использовали какую-то чужеродную тактику. Элементалы в боевой броне, выглядевшие как какие-то мифические монстры, многих убеждали в том, что Кланы - это не люди.

Когда мы наконец поняли, что сражались с такими же людьми, обсуждение вопроса "Кто они?" перешло в обсуждение вопроса "Какони смогли получить такое оружие задолго до нас?" Бросим взгляд назад и получим простой ответ. Они не сражались 250 лет в Наследных Войнах.

Пока Внутренняя Сфера погрязала в конфликтах, Кланы построили общество за тысячи световых лет отсюда. Со знанием Звёздной Лиги и с лучшими учёными они продолжили развитие новых и лучших технологий. Медицинские и планетарные учёные отодвинули чуму смерти и сделали возможным для людей жизнь даже на самых непригодных для этого планетах.

ПРОРЫВ В ВЫСОКОЙ ТЕХНОЛОГИИ: БЭТЛМЕХИ

- Из *Краткой Галактической Энциклопедии*, Universal Press, 3062 год

С дебютом 2439 года БэтлМехи радикально изменили лицо войны. БэтлМехи быстрее, более манёвренные и более универсальны, чем традиционные танки, и боевые командиры немедленно по достоинству оценили его. Даже сейчас, 600 лет спустя, Мехи остаются "королями на полях сражений".

В основном гуманоидные (хотя некоторые модели используют менее традиционные четырёхногие шасси), БэтлМехи обычно от 10 до 14 м высотой и весом от 20 до 100 т. Сложный скелет из "кости" титанового сплава образуют стрруктурную основу Меха. К нему добавляются "мускулы", сделанные из связанных волокон, называемых миомерами. Эти миомеры выглядят или действуют подобно мускулам человека, чья степень сжатия зависит от силы электротока, давая Меху впечатляющую силу и мобильность. "Кожа" из закалённой брони различной толщины делает Меха практически неуязвимым для малого оружия и предоставляет значительную защиту против тяжёлого оружия.

Сплав-реакторы вырабатывают энергию, необходимую для мощных систем и миомеров Меха. Каждый Мех также несёт массивный гироскоп, обеспечивающий стабильность движения этой массы металла. Устройство, известное как нейрошлем, получает нейросигналы от пилота и посылает их системе управления Меха. Пилот использует своё собственное чувство равновесия для сохранения БэтлМеха в ертикальном положении и может постоянно корректировать движение этого ТС при помощи управления, невозможного для джойстиков и педалей по-отдельности.охладители, объединённые в сложную теплоотводящую систему, рассеивает огромный нагрев, генерируемый БэтлМехом. БэтлМехи разработаны для сражений и могут нести несколько видов оружия и/или электронное снаряжение. Некоторые Мехи выпускаются с прыжковыми двигателями, которые позволяют перепрыгивать препятствия.

Новые разработки, демонстрируемые Кланами Внутренней Сфере, позволяют техникам быстро изменять конфигурацию специально разработанных для этого БэтлМехов. Серия разъёмов общего типа и наличие крепёжных точек позволяет этим ОмниМехам нести широкий диапазон оружия и другого оборудования, которое можно легко отсоединить и присоединить. Технология ОмниМехов позволяет командирам на поле боя скорректировать свои силы на ходу, будучи готовым к любым неожиданностям.

Кланы создали евгеническую программу, по которой каждый год вырастали тысячи генетически улучшенных детей, и изобрели оружие войны, наносившие разрушительные повреждения.

Естественно, они отрезали кусок в сотни световых лет у Внутренней Сферы. Мы сраались с ними как могли: грязно. Но мы знали, что если мы надеемся победить Кланы, мы должны поднять свой уровень технологического развития. Так что мы кидали своих учёных на любую отбитую у Кланов технологию и перерабатывали её. Мы либо возведём мост через эту бурную реку, либо погибнем…

ВЗГЛЯД В ПРОШЛОЕ

- Из книги д-ра Андреа Поливуда *"Наказать хулигана"*, Архивы КомСтара, 3062 года

…Возрождённая Звёздная Лига разбила наиболее сильный Клан-Крестоносец в его собственном домашнем мире, т.к. мы в итоге навели свой технологический мост. Оружие Кланов до сих пор остаётся наиболее мощным и более эффективным, чем наше, и Кланы имеют гораздо лучшие средства и способности в производстве. Но наши фабрики всё больше и больше переоборудуют свои сборочные линии и строят улучшенное оружие и транспорты, которые несут их в бою.

Кланы остаются технологически превосходящими нас, и, вероятно, так будет ещё некоторое время. Внутренняя Сфера встала на прочные рельсы за последние 40 лет - возможно, это был наибыстрейший ренессанс в истории человечества - но мы даже за последние десятилетия остаёмся позади потомков Керенского, а королевства Периферии стали даже хуже.наиболее развитые из них лишь только начали производить оборудование, которое во Внутренней Сфере производится уже десятилетиями, в то же время средний уровень технологического развития периферии остаётся ниже уровня Внутренней Сферы, перенёсшей Наследные Войны.

ЕЖЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ

На всём протяжении космоса, занятого человечеством, основы ежедневной жизни остались неизменными. В каждом мире люди утром встают, идут в школу или на работу, берут свой или семейный отпуск и обычно тратят не более 5 минут на выбор места отдыха. Однако в деталях это может различаться.

На технологически развитых "центральных мирах" каждой из наций Внутренней Сферы технология доступна, даже если - особенно если - она уязвима. JumpShip'ы, средства связи HPG, головидение, понятные всем компьютеры - всё это легко потерять и невозможно заменить, это горькая правда, тщательно скрываемая за фасадом благополучия. Для жителей этих миров политические и военные объединения - основные темы для разговоров, нежели вопросы жизни и смерти. Лишения очень часто заставляют вас почувствовать рутину надоедливой жизни или нехватку роскошных вещей.

Большинство других миров Внутренней Сферы, как и большинство развитых миров Периферии, глубже чувствуют сомнительность технологии Внутренней Сферы. Бизнесмены могут договориться о своей работе по телефону, но приехать туда они смогут верхом на лошади или на осле. Последние роскошные ховермашины можно парковать около топливных машин, работающих на метане, собираемого тут же на своих фермах. Многие миры "среднего класса" делают упор на продукты питания или другие необходимые продукты из ближних миров. Образ войны давит на людей; рейды становятся частью жизни, а некоторые области до сих пор несут на себе отметины войны.

И, наконец, Запредел (Outback) - общее наименование миров, страдающих от постоянных лишений из-за их расположения или просто неудачно расположенных около тревожных границ.

Большинство планет Периферии и миров Запредела имеют стандарты жизни, находящиеся много ниже центральных миров, и напоминают страны третьего мира на древней Терре. Что же касается технологии - это считается чудом и редко встречается. В некоторых областях несовместимость может показаться смехотворной: охота с луком и стрелами или состолетним ружьём, а по приходу домой дичь готовится в микроволновке. В наиболее удалённых регионах планет на задворках приземление торгового DropShip'а может стать причиной местного праздника. Многие люди этих миров ничего не слышали о политике, хотя их пограничный мир постоянно оказывается в центре военных новостей. Перестрелки, победы, поражения и договорённости - вот что составляет основу их жизни.

ЯЗЫК

Человечество никогда бы не смогло исследовать звёзды без общего языка, благодаря которому учёные могут знакомить со своими идеями. Общий язык налаживает торговые отношения, развивает технологию и приносит людям чувство локтя.

С 21-го века английский и стал тем языком, посредством которого большинство людей разных наций могли общаться между собой. Терра приняла его в качестве официального языка в 2092 году; это было время великих колониальных завоеваний, многие колониальные корабли несли ангилйский язык. Однако для межзвёздной нации нужны и другие, помимо основного, оставив ангилйский языком торговли и политики. Население в 31-м столетии в основном двуязычное - разговорный английский как основной или вторичный язык. Многие народы говорят на трёх и более языках, в зависимости от уровня их образования. Некоторые нации разработали свои собственные диалекты, вроде "шведояпа" - смеси шведского и японского, на котором говорят в Свободной Республике Расалхаг.

РАБОТА

Даже в 31-м веке многие дети в карьере идут по стопам своих родителей. На мирах Запредела целые семьи часто работают бок о бок на одном и том же производстве. Среди всех миров среднего класса очень сильно на дальнейшее будущее влияет образование. Ученичество - наиболее распространённый подход при обучении, и многие родители приобщают своих детей с раннего возраста к основам торговли. Только высшие слои или более состоятельные граждане на высокоразвитых мирах могут предоставить своим детям широкий выбор дальнейшего пути. Дети богатых родителей рождаются с привилегиями, и многие предпочитают следовать за родителями, вместо того, чтобы самостоятельно пробивать дорогу в жизни. С неофеодальной системой, широко разветвлённой во всех сферах жизни Внутренняя Сфера не легка для одиночек.

В Синдикате Драконов, где группы людей разделены на 4 свободно определяемых класса, сыновья традиционно следуют по стопам своих отцов, а жёны и дочери управляются по дому. Конечно, есть исключения из этого правила, пока соответствующие тесты не определят истинные наклонности ребёнка. Для всех жителей Синдиката быть военным - почётная альтернатива. Даже затюканный пехотинец на службе Дому Куриты будет более уважаем среди людей среднего и низшего классов. Конфедерация Капеллы использует подобную кастовую систему, но позволяет жителям становиться представителями более вышестоящей касты, если они того заслуживают. Более важная, чем семейная традиция, - это служба государству, и родители будут очень гордиться своими детьми, которые займут более высокое социальное положение.

ОТДЫХ МЕХВОИНОВ

Алкогольный напиток чаще всего называется МехВоинами PPC, в честь тяжёлого оружия БэтлМехов. Впервые появившись на Солярисе VII, где несколько "мужественных" МехВоинов многозначительно одобряют это, напиток стал стереотипом поведения МехВоина. А на самом деле многие МехВоины избегают множества напитков, которые вы глотаете так быстро, что у вас перехватывает горло.

4 части чистого алкоголя, смешанные с брэнди, - основной алкогольный напиток. Каждый вариант PPC назван по имени Великого Дома, в зависимости от того, что используется для добавки в алкоголь. Штайнер - добавляют две части мятного шнапса. Марик - две части узо (ouzo), Дэвион - две части бурбона или (в Марке Капеллан) текилы. Ляо - две части сливового вина, Курита - с сейком (sake). Чистый алкоголь иногда прямо называют PPC Периферии - или просто дурацкой равниной.

Оба азиатских общества чётко выделяют рабочих и их старших. Например, Синдикат поощряет артистичное выражение только классам знать или воины; обычные рабочие редко удостаиваются таких наград. В Конфедерации Капеллы, где работа всегда направлена на улучшение государства, многие виды работ для белых воротничков больше не существуют. "Непродуктвное" положение вроде независимых адвокатов и большинства управляющих среднего класса рассматриваются как "паразитирующие пиявки, которые пригодны лишь для Федеративного Содружества и Лиги Свободных Миров", как отозвалась о них умирающий канцлер Романо Ляо.

По другую сторону лежит Лига Свободных Миров и, с очень небольшими отличиями, Альянс Лиры. Оба королевства демонстрируют индивидуалистический подход, где дети вырастают и познают мир "по своему усмотрению". Отпрыски преуспевающих или хорошо устроившихся семей могут пойти по стопам своих родителей, но средний человек не видит ничего страшного - или неприемлемого - в альтернативе этому. Никаких совпадений в том, что в Лиге Свободных Миров высока доля адвокатов по сравнению с другими нациями, нет; на некоторых мирах их по числу превосходят доктора.

ЕДА И НАПИТКИ

Еда и напитки во Внутренней Сфере меняются от народа к народу и от мира к миру. В Федеративном Содружестве предпочитают то, что называют "Континентальная стряпня", ещё со времён древнего терранского континента Европа. Лиранская часть Содружества предпочитает немецкую и итальянскую кухни, а в Федеративных Солнцах склоняются к французской и испанской кухням. Оба владения благосклонно относятся к птице, приготовленной в перьях со множеством обычных специй. Соки и крем-сода - наиболее популярные неалкогольные напитки.

Никакое из государств никогда не накладывало на продукты питания политических санкций. Федеративные Солнца, исторически озабоченное ростом населения, не вмешивается в вопросы доставки продуктов питания из других государств. И при этом ни одна из азиатских кухонь не потуряла своей популярности даже несмотря на годы военных действий со стороны Синидката и Конфедерации. В добавок к птице, ФС известно своими наранджи, цитрусовым соком, и тонкими винами. Альянс Лиры славится своим экспортным пивом линии Timbiqui, названным в честь пограничного мира. Их известное тёмное Timbiqui привлекает внимание многих воинов Кланов, побудив Бриллиантовых Акул получить исключительную лицензию на импорт этого сорта пива в пространство Кланов.

Лига Свободных Миров предлагает интересную смесь кухонь, делая лёгкий уклон в сторону среднеземноморской и континентальной кухонь. Ягнятина - наиболее популярное мясо, а специи часто представляют собой необычную смесь острого и пряного. Традиционная азитская кухня стала пользоваться популярностью последнее десятилетие, из-за потепления отношений между Домами Марика и Ляо. Чёрный кофе - популярный напиток, так же как и ликёры и узо (ouzo). Лига экспортирует некоторые наиболее известные во Внутренней Сфере продукты питания - более пирог кинча фрут в Конфедерацию Капеллы и мёд Ниихау в Альянс Лиры.

Конфедерация Капеллы зависит от риса по той же самой причине, что и древний Катайский полуостров на Терре: акр за акром, большое население собирает больше риса, чем где бы то ни было. Кусочки мяса или рыбы, приготовленные по традиционным рецептам, плюс специи - это всё досталось Конфедерации от китаского наследия. Супы и лапша также довольно популярная еда. Другие признанные кухни - индийская и русская. Чай и рисовые вина - наиболее распространённые напитки; вообще, только высшие сословия могут позволить себе более дорогие сливовые вина.

Конфедерация - одно из немногих государств, когда-либо объявлявших вне закона некоторые виды продуктов. Основной среди них - кинча фрут, который растёт только в мире Шуен Ван. Когда Дом Марика завоевал эту планету, Максимилиан Ляо запретил кинчу. Только после переговоров Сун-Цу Ляо с Айзис Марик и последующего потепления отношений кинча фруту вновь позволили появиться на границах Капеллы. Многие также полагают, что неофициальное запрещение континентальной кухни, особенно немецкой, связывается с отношениями с Альянсом Лиры. Однако, по правде говоря, большинство таких кухонь просто не во вкусах капелланцев. Обычные континентальные кухни, включая немецкую, можно найти в больших городах Конфедерации.

Рис в качестве гарнира к мясу и рыбе - основной элемент и в Синдикате, но скорее из эстетических предпочтений, чем из необходимости. Жители Синдиката приветствуют азиатские блюда, особенно выделяя японские, за их происхождение и простоту. Скандинавская кухня - наиболее распространённая альтернатива, её предпочитают в Расалхаге, бывшей части Синдиката. Континентальная кухна доступна, но редка. Чай - хороший выбор отдыхающих, хотя сейк (sake) также распространён. Синдикат знаменит огромным выбором рыбных продуктов; обычно редкие специи экспортируются среди немногих продуктов питания.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Не взирая на ночь над городом или на приход праздника, любой народ Внутренней Сферы имеет свои собственные развлечения, от музыки и головид-программ до отпусков.

Для людей-полиглотов Лига Свободных Миров может похвастаться множеством конкурирующих соответсвующих развлечений, все по доступной цене. Плата за просмотр головидео - распространённая экстравагантность, так как и прижизненные туры групп, фокусников и других представителей индустрии развлечения со всей Внутренней Сферы. Наиболее выгодный способ времяпровождения, однако, - это азартные игры. Лига - дом независимой планеты Кайеннисан, также известной как Мир Азарта. Орлиное Гнездо, Пещера и Световой Город - прекрасно известные игровые комплексы, каждый из которых имеет свою толпу посетителей и хаотичную смесь казино, отелей, зрительных залов и танцзалов. Четырёхкарточный Дракс- наиболее популярная игра, привлекая внимание состоятельных игроков из всех уголков Внутренней Сферы и Периферии.

Федеративные Солнца - половина Содружества - немного посмеивается над ширпотребным уровнем развлечений Лиги. Только Мир Азарта пользуется уважением в ФС, где от 18 до 28 миров образуют "круг" вроде Ривьеры. От Аммонитовых Океанских Курортов и Города-Казино Эль-Дорадо до Солнечных Прерий на Нью Монако представлены бесконечные развлечения на любой вкус. Федеративные Солнца также являются домом компании Tree House Entertainment, единственного агенства подобного рода, имеющего лицензию на путешествия в и из ФС, Синдикат Драконов и Конфедерацию Капеллы. Книгопечатное издательство New Avalon Publishers, самое крупное во Внутренней Сфере, имеет головной офис в столице ФС, с удалёнными издательскими и представительскими центрами в каждой нации. В Синидкате офис NAP - свободный филиал издательства Luthien Press.

Альянс Лиры всегда являлся центром впечатляющих массовых развлечений. Местные производители шныряют везде, от музыки и сенсорных дисков до головид-драм. Удивительно, вместо того, чтобы попытаться избежать обсуждения политики и военных происшествий, Альянс заполонён этим. Красочный фильм о восхождении к власти Дома Штайнера, выпускаемого под названием *Штайнсхарт*, - один из множества бесконечных сериалов, когда либо созданных компанией Tharkad Media Associates. Также популярна беллетристика с историей Обурнов, написанная членами семьи Обурнов, поклениями служивших историками-судьями на Таркаде. Последняя публикация Мелиссы Обурн - *Чёрная Вдова: В память об этом* - находится в десятке лучших по продажам последние 13 месяцев. Также благодаря лиранской команде публицистов создана серия *Бессмертные Воины*, головид-шоу в стиле экшн-приключение, в котором главные герои заливают морем взрывов своих врагов, которые постоянно несут почему-то ломающееся оружие, и у этих героев никогда не кончаются патроны и в одном коротеньком эпизоде крошат, по меньшей мере, восемь своих противников.

Конфедерация Капеллы импортирует высококлассные развлечения вместо прямого субсидирования того, что они называют "непродуктивной работой". У них широко известен сериал *Бессмертные Воины* (используется для доказательства агрессивности лиранцев) и театральные и музыкальные труппы под покровительством Three House Entertainment. Позднее канцлер разрешил циркам удовольствия с Канопуса - путешествующие DropShip'ы набиты казино и другими яркими развлечениями - прилетать в Конфедерацию, как жест доброй воли в отношении Владения Канопус, наградив этим солдат Капеллы за их последние лишения. Наиболее известное развлекательное событие Капеллы - Ежеквартальные Игры Мехов, проводимые на Нью Хессене (New Hessen) и Уэстерханде (Westerhand). Подобно боям на Солярисе эти игры раскрывают новые таланты Конфедерации.

СОЛЯРИС VII: МИР ИГР

Без сомнения, высшим достижением развлекательной индустрии Лиры является Солярис VII, зачастую называемый Миром Игр. Более 250 лет историю эти огромные стадионы были свидетелями многих сражений БэтлМехов на потеху публике и для вящего удовольствия. Одарённые воины подтверждают свои способности на Солярисе, в то время как другие позорно проигрывают. Именно в Мире Игр выросли легендарные МехВоины, назовём лишь некоторых: Грэй Нотон, Джастин Ксианг, Аманда Гамильтон и Кай Аллард-Ляо. Это даёт выход агрессии воинов и других людей и вто же время считается популярным развлечением.

Представители от каждого из Наследных Государств и некоторых других народов поменьше обслуживаются в конюшнях Мехов и работают в Солярис-Сити, поддерживая на должном уровне стадионы. Схватки Мех на Мех, командные соревнования, приглашённые, сражения-обиды, ежегодный турнир выбора Чемпиона Соляриса - разнообразие просто бесконечно. Даже некоторые воины-ренегаты Кланов появляются на аренах Соляриса, хотя, по сообщениям, идея о сражениях ради развлечения большинством из тех, кто считает себя истинными воинами Кланов, считается отвратительной.

Жители Синдиката проводят свои отпуска, окунувшись в непритязательные развлечения, доступные на любой планете. Дом Куриты недавно начал вид-показ военных соревнований Кенсай Ками (Kensai Kami), что позволило местным жителям смотреть бои лучших МехВоинов между собой. Демонстрируемая Теодором Куритой свобода массовых развлечений привела к вещанию дуэлей Мехов на Солярисе по всему Синдикату. Несмотря на исторические ксенофобные тенденции, Синдикат Драконов позволяет аутсайдерам некоторые развлечения и места отдыха. Миры Нирасаки (Nirasaki) и Атрия (Atria), два шикарных курорта, часто посещаются знатью Синидката, эти места являются частью круга Ривьеры. Нирасаки также проводит ежегодные гонки солнечных яхт Хайэк (Hiyake), главного события в мире спорта. Мир Диерон (Dieron) ежегодно проводит соревнования с оружием с открытым клинком, которое корнями своими уходит в старую традицию Синдиката - кровавому спорту. Это соревнование только для профессионалов и только по приглашению. Спонсоры продают вторичные права на вид-показы другим народам по высокой цене.

ОБРАЗОВАНИЕ

"В любом обществе образование - наиболее мощный инструмент пропаганды".

- Из книги *"Высказывания Широ Куриты"*, Imperial Press, Люсьен; дата неизвестна

Во время войны образование - одна из тех областей, которые страдают больше всего. Во многих мирах, особенно в агромирах, даже младшая школа считается роскошью. При оценке образования других миров ощущается недостаток подготовительных школ и подготовленных учителей. Правительство знает об этих проблемах, но чаще всего не справляется с ними.

ПРИВИЛЕГИИ ВОЙНЫ

В любом королевстве Внутренней Сферы и Периферии общим в образовании является одно: наибольшими возможносятми обладает тот, кто чувствует в себе способности стать военным. Конечно, даже среди военных, чьи возможности определяются тем, кем они являются. Третий сын фермера в мирах Запредела практически не имеет шансов стать МехВоином; более вероятно, что жизнь он закончит как наземный пехотинец. Здесь, как и везде, звание определяет привилегии.

Каждое из Наследных Государств имеет по меньшей мере одну ведущую военную школу: Колледж Военных Наук при НАИН, Найджелринг Таркада, Академия "Сун Занг" в Синидкате, Воинские Гильдии Капеллы и Институт МехВоинов им. Аллисона в Лиге Свободных Миров. Выпускники таких школ имеют больше привилегий, чем выпускники большинства чисто академических колледжей; сливик воинов 31-го столетия являются лучшими специалистами с высшим образованием.

Война затронула даже гражданские университеты. Многие из них предлагают курсы военных наук, открывая путь к офицерскому обечению. Очень часто, если не постоянно, исследовательская работа помогает открыть вновь илипонять принципы, лежащие в основе потерянных военных технологий, и некоторые учёные, работавшие над этим, согласятся предоставить свои услуги в распоряжение правительства. Даже у более политизированных народов граждане видят одну возможность облегчить себе жизнь: только служба народу гарантирует образование.

В Синидкате Драконов высшее сословие получает, возможно, самое образование во всей Внутренней Сфере. Однако большинство граждан Синдиката получают бесплатное, но низкокачественное обучение. Сильный упор Синдиката на превосходстве государства над обучением привёл к удушению творческого потенциала и свободомыслия. Студенты обычно заваливают множеством тестов, с большим процентом отсеивания и последующим направлением отсеянных в технические школы.

Конфедерация Капеллы владеет одной из наиболее всесторонних основных школьных систем во всей Внутренней Сфере, хотя как и в Синдикате право студентов на знания даются государством. Все граждане имеют право на бесплатное первичное и вторичное образование; когда необходимо, правительство оплачивает переезд детей в миры, где доступны эти услуги, и платят за их проживание и обучение. Однако школы чаще всего низкого качества и учебный план включает в себя необычные виды политзанятий. Конфедерация имеет несколько школ высшего уровня. Небольшое число колледжей и университетов - вотчина знати, воинов и тех немногих из низших слоёв населения, кто смог доказать свою полезность.

Лига Свободных Миров и Альянс Лиры имеют схожие системы образования. Лига полагается на местные стандарты, которые помогают студентам быть более знающими. Однако вторичное образование очень дорогое, и эта проблема Лиги до сих пор не решена. В Альянсе Лиры стоимость обучения - даже ещё большая проблема, ведь высококачественное обучение в университетах в основном доступно лишь состоятельным. Однако основная школьная система достаточно хорошее. Из Наследных Государств Альянс обладает высшим качеством среднего индивидуального образования.

Федеративные Солнца, составляющие половину Содружества, всегда испытывали сложности с учительским составом, финансируя и поддерживая миры, которые в них нуждались. Это позволило достаточному количеству центральных миров иметь широкий выбор и возможности; в Запределе путешествуют DropShip'ы-"бродяги" со школами, но какие-то несерьёзные. Правящий Дом слишком часто стоит перед выбором между бесплатными подачками и образованием огромных масс населения. Нация владеет некоторыми лучшими школами высшего уровня во всей Внутренней Сфере, но все они находятся на Новом Авалоне или на одном из других центральных миров.

У народов Периферии очень сильно ощущается недостаток образования. Вечно без денег, они должны много работать даже для того, чтобы получить начальное образование, которые и без того редки здесь. Вторичные школы и колледжи до сих пор редки на Периферии, хотя наметились кое-какие изменения.

ДЕНЬГИ И КОММЕРЦИЯ

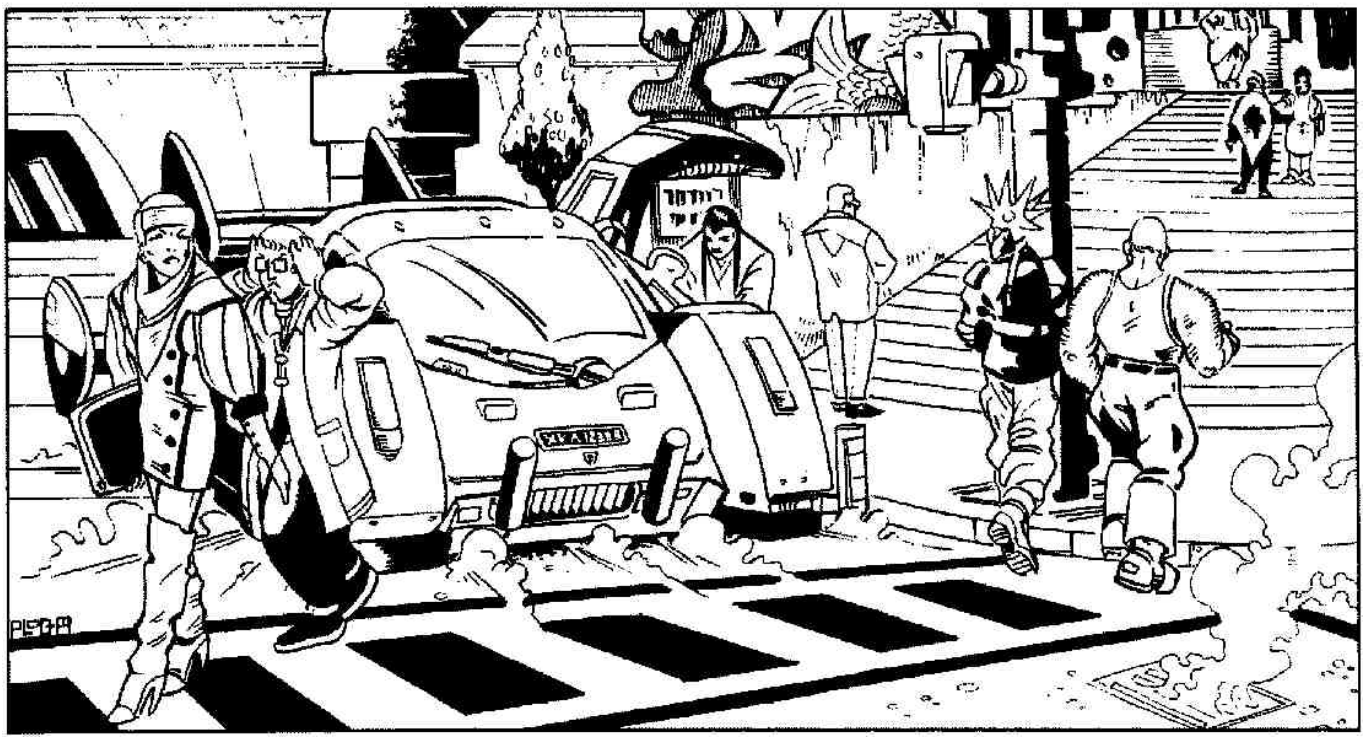
Деньги - насущная необходимость в обществах Внутренней Сфере и Периферии, облегчая торговлю товарами, услугами и информацией. Однако различие валют и методы их использования осложняют операции. Следующие параграфы предоставляют краткий обзор местных валют, обменные курсы и электронные финансы, с небольшой секцией цен на наиболее распространённые товары.

Альянс Лиры

Валюта Альянса Лиры - и Содружества Лиры до этого - кронер (обозначение: К или S-bill). В кронере содержится 100 пфеннигов. Все основные платежи проводятся с помощью электронных денег, но до сих пор остаются в употреблении банкноты и монеты. Монеты достоинством в 1, 5 и 10 пфеннигов делаются из медного сплава; монеты в 25 и 50 пфеннигов - из сплава серебра; а монеты в 1 и 5 кронеров - из сплава золота. Все монеты выпускаются на Таркаде, с гербом Штайнеров на одной стороне и изображением Архона на другой. Банкноты выпускаются номиналом в 5, 10, 50, 100, 500, 1000 и 10000 кронеров, всё имеют цветовой код и прекрасно распознаются. На одной стороне находится изображение Архона и знаки отличия Штайнеров, на другой запечатлены известные сцены из истории Лиры.

Федеративные Солнца

Подобно Альянсу Лиры, Федеративные Солнца используют валюту, возникшую до ФС - это фунт (обозначение: £ или D-bill).



В фунте содержится 100 пенсов, хотя некоторые франкофильные регионы ФС предпочитают называть их "сантимами". Монеты выпускаются достоинством в 1, 2, 5 и 10 пенсов (из алюминия) и 20 и 50 пенсов (сплав серебра). На каждой монете с одной стороны находится изображение головы Первого Принца, а на другой - знаки отличия Дэвионов или той столицы марки, где была выпущена монета. Банкноты выпускаются достоинством в 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 500 и 1000 фунтов. Материал, используемый для этих купюр, меняется в зависимости от места выпуска. Те, которые печатают на Новом Сиртисе и на Новом Авалоне, используют прочный, но гибкий пластик, а те, которые печатают на Робинзоне, сделаны из бумаги. Каждый номинал отличается по цвету и размеру - наибольшая купюра имеет наибольший номинал. Одна из сторон купюр несёт изображение знаков отличия Дэвиона и изображение Первого Принца, другая несёт изображение знаменитых исторических фигур.

Лига Свободных Миров

Несмотря на своё внутреннее деление, Лига Свободных Миров всегда была сильна своей экономикой. Её валюта, известная как игл (обозначение: E или M-bill), отображает это. Распад Федеративного Содружества и проблемы экономического характера в Синдикате Драконов сделали игл второй по устойчивости валютой во Внутренней Сфере. 1 игл содержит 100 центов, возможно, игл - одна из наиболее примечательная валюта во Внутренней Сфере, ведь в Лиге каждый член-государство печатает свой собственный вариант. Хотя имеются и другие номиналы, в Лиге наиболее распространены монеты в 1, 5, 10 и 25 центов (обычно из медного сплава) и 50 центов и 1 игл (сплав серебра). Наиболее распространены банкноты номиналом в 1, 5, 10 и 20 иглов, хотя в некоторых областях ходят купюры достоинством даже до 1000000 иглов.

Свободная Республика Расалхаг

Валюта СРР - крона (не путать с кронером Лиры), которая содержит 100 эре. Использование кроны (обозначение: КА или R-bill) заметно сузилось после вторжения Кланов, после чего она была в основном заменена на C-bill КомСтара. Однако недавний всплеск национализма в республике привёл к более широкому использованию кроны. Монеты выпускаются номиналов в 1, 5, 10 и 40 эре, все из медного сплава. Банкноты выпускаются номиналом в 1, 5, 25 и 100 крон.

Конфедерация Капеллы

Традиционно отображающий слабейшую экономику во Внутренней Сфере, капелланский юань (обозначение: Y или L-bill) окреп в последние годы. Монетарная система - самая замысловатая. Каждый юань состоит из 10 йяо, каждый йяо состоит из 10 феней. Монеты выпускаются в 1, 2 и 5 феней (медный сплав); в 1, 2 и 5 йяо (сплавсеребра); и в 1, 5, 10 и 50 юаней (сплав золота). Все капелланские монеты в центре имеют дырку, что позволяет носить их связками. Банкноты выпускаются номиналом в 10, 50, 100 и 1000 юаней, но они распространены значительноменьше, чем монеты.

Синдикат Драконов

Экономика Синдиката Драконов тяжело пострадала в результате вторжения кланов и испытывает затруднения во включении в экономику бывших миров Дымчатого Ягуара. Соответственно, значение рю (обозначение: D или K-bill) Синдиката значительно понизилось, хотя долгосрочные перспективы остаются благоприятными. Рю состоит из 100 йен.

СРЕДСТВА СВЯЗИ: HPG

- Из *Краткой Галактической Энциклопедии*, Universal Press, 3062 год

Основываясь на тех же самых принципах, которые позволяют JumpShip'у путешествовать между звёздами, гиперимпульсный генератор, или HPG, может немедленно передать сигнал на дистанцию до 15 световых лет. с момента первой демонстрации в 2630 году HPG радикально изменили жизнь в занятом человечеством пространстве. До появления HPG люди полагались на систему "лошадиной почты" JumpShip'ов для передачи важных приказов, новостей и почты между обитаемыми системами, что часто тянулось месяцами и даже годами. Передачи по HPG стали эффективным и обыденным средством связи людей между собой и поддерживают отношения с дальними мирами. Сразу же после первого успешного испытания технологии Звёздная Лига начала строить станции HPG на планетах изведанного пространства.

КомСтар до сих пор оперирует большинством функционирующих HPG, которые ведут своё рождение с времён Звёздной Лиги. После падения Звёздной Лиги КомСтар внедрил сеть HPG; он удерживает монополию на межзвёздные коммуникации более 250 лет, пока события последних лет не раскололи эту организацию. Слово Блэйка, группа раскольников-конкурентов, на данный момент контролирует приличным объёмом сети HPG.

Сеть HPG состоит из приёмо-передающих станций на большинстве обитаемых миров. Станции получают статус "A" или "B", в основном, исходя из размера населения данного мира. Станции класса A - основные центры сети, а станции класса B - её узлы. Каждая станция передаёт все оплаченные сообщения на все другие станции в диапазоне своего действия. Те станции добавляют свои собственные станции к пакету и передают его следующим станциям в цепи и т.д., пока сообщения не достигнут своего конечного адресата. Хотя рассылка сотен и тысяч копий одного и того же сообщения по всей галактике может показаться неэффективной, это всё-таки гарантирует, что сообщения достигнут своего адресата как можно быстрее. Чтобы избежать путаницы, каждая станция автоматически удаляет сообщения, которые уже были переданы через эту систему.

Каждая станция обычно передаёт сообщения по графику расписания. Сообщения обрабатываются последовательно и помещаются в очередь до тех пор, пока не будут переданы. Станции класса A передают более часто, обычно раз в 6 часов. Станции класса B передают гораздо менее часто. Во времена Звёздной Лиги они передавали каждый 12 часов; сейчас эти станции передают в среднем раз в несколько дней. Реальный график зависит, в основном, от числа ожидающих сообщений и как много станций доступно в диапазоне действия.

Иногда сообщения грешат медлительностью. Сообщение с Таркада достигнет Терры , в среднем, через 6 дней; то же сообщение может достичь наиболее удалённых миров Периферии через несколько месяцев. Приоритетные передачи можно получить быстрее, но по значительно более высокой цене, т.к. станции, передающие это сообщение, должны быть очень точно согласованы.

Правительство Синдиката постоянно меняет свою валюту; в настоящее время после последнего пересмотра 3060 года выпускаются монеты достоинством в 1, 5, 10 и 20 йен (медный сплав); 50 йен, 1 и 5 рю (сплав серебра); и банкноты в 10, 20, 50, 100 и 500 рю. До 3060 года банкноты в 1000 и 10000 рю использовались редко, но они по-прежнему являются законным средством платежа в Синдикате. Каждая префектура выпускает свои собственные монеты и банкноты, но между собой они не намного отличаются по сплаву, у монет рельефный край, на банкнотах - водяные знаки.

КомСтар

C-bill'ы составляют примерно 10% от общего объёма валют во Внутренней Сфере. Изначально возникшие как средство платежа за услуги КомСтара, они стали широко использоваться во Внутренней Сфере и на Периферии, служа как вторая валюта во многих государствах. Как самая устойчивая из валют Внутренней Сферы, C-bill идеально подходит для международных расчётов. Некоторые предлагают принять C-bill как валюту новой Звёздной Лиги, но эта идея была встречена в штыки. Эта валюта используется в основном в электронном представлении, но также доступны и бумажные деньги номиналом в 1, 5, 10, 50 и 100 C-bill. Несколько видов монет, известных как демисы, используются на административных территориях КомСтара, но их использование вне этих пространств весьма ограничено. Вместо этого небольшие суммы обычно деержат в местной валюте.

ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕНЬГИ

Хотя для небольших сумм по-прежнему используются наличные деньги (обычно до эквивалента в 100 C-bill) и для расчётов до 1 C-bill, электронные деньги - также исвестные как пластиковые - широко применяются при больших расчётах. "Быстрые деньги" - это электронные дебитовые карты, где записываются расчёты, сообщаемые банку, обслуживающему этот счёт. Большинство таких карт используются только на планетах, их выпускающих, это сделано для того, чтобы не вносить путаницу в межзвёздные расчётные записи (хотя, т.к. большинство людей никогда не покидают своей планеты, эта проблема очень редка). Те, кто постоянно путешествует, имеют в своём распоряжении некоторый выбор.

Частые путешественнки могут увеличить число миров, где допустима их электронная карта, обычно за плату до 1000 C-bills за планету в год. Они договариваются о "теневых счетах" с местными банками, их расчётные записи выверяются с их домашним банком по сети HPG КомСтара. Так как такие счета обычно проверяются только раз в неделю, возможен обман системы с "клонированными" картами; однако система электронной самозащиты карты сводит такие криминальные действия к минимуму.

Счета в КомСтаре, выверяемые ежедневно, - более надёжны и и также допускаются во всей Внутренней Сфере. C-bills допускаются где угодно, без штрафа при обмене, который может накопиться при использовании H-bills в другом королевстве. Однако высокая стоимость этих счетов - стоимость 10000 C-bills за год - обычно ограничивается их использованием среди торговых компаний, подразделений наёмников и других крупных групп, а не у частников.

Часто путешествующие также могут обладать картой-сертификатом, которая у которой нет соответствующего счёта. Вместо этого деньги хранятся в самой карте, надёжно зашифрованные и подчинённые строгим проверкам безопасности. Такие карты стоят 10% от стоимости сертификата.

СРЕДСТВА ИНФОРМАЦИИ И СВЯЗИ

Донести новости до миллиардов людей на тысячах миров - титаническая задача. Обычно усилия начинаются с уровня слухов, местных печатных новостей и радио. Имеено на таком уровне их перемещают по планетарным округам, обслуживаемых основными радиостанциями и видеовещательными компаниями. Огромные вид-показы охватывают события миров, как и некоторые другие новости, которые подогревают зрительский интерес. Вид-компании обычно показывают головид-материал и известные видеоматериалы, использующие объёмное изображение. Однако такой материал могут выпускать лишь несколько компаний. Компании, выпускающие головид-продукцию, существуют только в основных мирах, обычно как часть гигантских вещательных конглометаров, которые помогают объединить миры вместе с одну нацию.

Разделение новостей между мирами или между отдельными округами мира, зависит от собственно новостей и метода их подачи. Новости должны быть уместными, или как минимум высококачественными, чтобы заинтересовать читателей, слушателей и зрителей, которых могут разделять множество световых лет. Метод передачи должен быть современным и выгодным, вроде сети HPG, управляемой КомСтаром и Словом Блэйка. Огромные, вещающие на многие миры вид-компании выпускают множество нужных и уместых новостных отчётов, объединённых в компанию Interstellar Associated Press. Подобно мелким органихациям большинства планет, ISAP предоставляет блок местных новостей, которые могут заинтересовать другие миры, и потом пускают их "в эфир". Это позволяет посланные отдельным мирам, где есть местные вид-компании, радиостанции и печатные новости, предоставлять отобранные на собственный вкус истории.

Новости национального масштаба - публичные обращения видных представителей знати, военные обзоры, природные катаклизмы и важные политические события - часто предоставляются проверенными источниками вроде мировых вид-вещательных сетей или ISAP. Однако резкое увеличение скандальных вид-передач свидетельствует о жадности основной массы населения до "реальной жизни". Такие услуги опираются на минимум фактов, грубо подтасовывают их и опираются на бредовые теории. Единственное, что хорошо получается у таких вид-передач, что признают даже скептики таких передач, - это ловкость, с которой они подают какую-либо новость.

Хотя каждое Наследное Государство постоянно контролирует СМИ, отдельные миры и округи миров часто при необходимости опускают эти требования.

Исторически так сложилось, что народ Федеративных Солнц и Лиры практически не имеют цензуры, хотя их правительства хранят взрывоопасную информацию в секрете. При случае они даже проводят шпионаж и беспощадный прессинг, если что-то задумали сохранить в тайне. Репортёры и вид-ведущие обычно подчиняются, вместо риска быть подвергнутым жёсткой цензуре в будущем. По сравнению с их коллегами из других Наследных Государств, самостоятельные ведущие Солнц и Лира имеют в эфире хорошее время, и они в основном предпочитают выходить в эфир имеено в этовремя. В деле информирования народа Федеративные Солнца опираются на компании Federated News Services и Federated Independent Broadcasters; основное вещание в Альянсе Лиры принадлежит отделению Commonwealth Press компании Donegal Broadcasting Company. Однако их относительная открытость имеет свою цену: оба народа больше, чем население других государств, страдают от частого появления в объективе камер скандальных вид-выпусков.

Как объединение свободно организованных сообществ, Лига Свободных Миров бросает вызов ограничениям и запретам в национальном контроле над прессой. Что приемлемо для одного герцогства, у его соседей может быть строжайше запрещено. Однако обычные правила не работают, если дело касается информации, которую соседние (читай: конкурирующие) с Лигой регионы могут посчитать политически взрывоопасной. В таких случаях герцогство может нарушить свои собственные полицеские запреты, чтобы поёрничать над своими конкурентами. Если говорить обо всём прямо, можно попастьпод жёсткий пресс со стороны новостных служб. Даже скандальные вид-передачи осторожничают, если это касается новостей в Лиге, хотя они обычно составляют свои истории с максимальным отклонением от истины. Быть репортёром новостей в Лиге - это быть представителем наиболее нервной профессии во Внутренней Сфере.

Не удивительно, что Синдикат и Конфедерация проявляют сильную заинтересованность в конроле над их соответствующими службами новостей. Правительство Синдиката жёстко регулирует компании СМИ, которые должны также пройти осмотр со стороны Внутренних Сил Безопасности, известной как Голос Дракона. Только предварительно одобренные новости можно передать в эфир или отпечатать; наказание за незаконные передачи - смерть. Соответственно, Специальное Отделение Службы Маскировка - секретная полиция в Капеллане, создающая все официальные новости, касающиеся дел Капеллы. Однако для сохранения иллюзии свободного вещания Конфедерация позволяет ISAP продавать новостные передачи внутри и за пределами Конфедерации. Канцлер опирается на местные службы по аннулированию любых незаконных или несоответствующих репортажей. Следуя своим собственным независимым, но бесполезным новостям, Конфедерация остаётся с жёстким контролем своих граждан.

ИСКУССТВО

Даже в худшие времена искусство процветало. Однако Наследные Войны уничтожили единство среди людей искусства, преобладавшее в дни Звёздной Лиги. Искусство времён Звёздной Лиги несло на себе отпечаток различных национальных культурных наследий, и они часто служили основанием для создания новых стилей, доживших до наших дней. Большинство видных критиков искусства глубоко переживали потерю синергетики в угоду подчёркивания одной или нескольких немногих специфических культур. Однако этот откат также был и прорывом вперёд. Среди прочего изучение превалирующих форм искусства в различных Наследных Государств лежит во внутренних истоках этих работ.

В Лиге Свободных Миров комбинация эстетики и технологии привела к рождению нескольких новых форм искусства. Изящный танец при 0-гравитации, новшество Лиги, оценили во всей Внутренней Сфере и на Периферии. Нынешняя мода - абстрактное миомерное искусство, требующее непростого обаяния среди людей, кто в основном рассматривает бионику как тревожащую концепцию. Однако объявленная цена слишком большая для объектов д'арт Лиги, внося известный коммерческий элемент, который всегда скрывается под личиной искусства.

Конфедерация Капеллы и Синдикат Драконов выросли на культурах, прекрасно известных своей элегантностью артистических форм, но Конфедерация исторически ущемляла путём манипуляций правительства талантливых артистов, заставляя их подтверждать свою проляоистскую, или по меньшей мере прокапелланскую, позицию эта настойчивость в "исправлении мыслей" разрушила множество многообещающих талантов и похоронила тех, кто мог научиться работать с тем же материалом. Тем не менее, сортировка, к счастью, не смогла уничтожить всё. Не смотря на тяжёлую руку правительства, некоторые артисты Конфедерации заведуют выпуском "альтернативных" работ, своими собственными силами и часто с огромным риском для себя. Такие работы пользуются огромной популярностью вне Конфедерации.

Театр Нокабу, один из лучших видов искусства в Синдикате Драконов, к несчастью, считается единственным частным владением в этом королевстве. В редких случаях странствующим труппам позволяют показывать своё искусство вне пределов Синдиката; разрешение рассматривается как величайшая почесть. Никаких официальных головидов нет, хотя доступны контрабандные копии. Только более-менее доступны изделия из глиняной посуды, рисование и другие виды искусства и ремёсел. Это считается прерогативой знати и членов воинской касты, такое искусство редко появляется за пределами Синдиката. Объекты искусства стали достоянием семейных сокровищниц, которые демонстрируют только близким друзьям.

Обе части Федеративного Содружества исторически известны своим вкладом и ценностью в искусстве - богатая Лиранская часть пораньше, Солнца - попозже. Альянс Лиры до сих пор единственное Наследное Государство, где люди искусства могут надеяться закончить свою жизнь без поисков богатых благотворителей или же полагаться лишь на субсидии государства. Альянс стал известен своими странствующими музыкантами и драматургами, которые путешествуют и почитают древние традиции трубадуров Терры. В Солнцах Авалон-Сити стал во Внутренней Сфере одним из крупнейших центров артистического воплощения. Оба государства известны своими знатоками искусства, наслаждающихся работой не только отечественных артистов, но и артистов из других королевств.

Несмотря на преобладающую бедность в регионах, появились некоторые неплохие работы и на Периферии. Окраинный Альянс известен своими работами ручной выделки, а Таурианский Конкордат и владение канопус издавна славятся своими красивыми резными изделиями.

РЕЛИГИЯ

Люди всегда были существами духовными. Когда первые колониальные корабли оторвались от Терры в поисках новых миров, где можно было бы поселиться, они искали духовное наставление и поддержку в своей религиозной вере.

В суетливом 31-м столетии многие люди как никогда ранее чувствуют большую потребность в духовном наставлении и поддержке. 4 основных межзвёздных войн и несколько мелких "изолированных акций" привели к упадку религиозной веры, хотя и не до такой степени, как предсказывали некоторые. Пока одни люди разочаровались в релгии, другие стали более ревностными прихожанами одной или нескольких религий и философий, которые позволяют сохранить им некоторое душевное равновесие в этой хаотичной вселенной. Эта способность попеременного принятия принципов различных религий, может быть, первый шаг к истинной религиозной терпимости.

ДУХОВЕНСТВО СРЕДИ ЗВЁЗД

Люди приняли - и приспособили - множество религий и сектантских течений. Ниже приведены доминирующие религии с наибольшим количеством приверженцев.

Христианство

Христианство выжило во множестве форм. Схима 2772 года положила начало ответвлению - Римской Католической ортодоксии, Ново-Авалонской Католической Церкви, которую Дом Дэвиона поддерживает в целях пропаганды патриотизма в пространстве Федеративных Солнц. Синдикат менее охвачен христианством, но разрешает ему существовать так долго, пока оно остаётся небольшим и спокойным. Последний День Святых, Евангелисты, Сайентологи, Свидетели Иеговы, Лютеране и Баптисты - вот лишь некоторые популярные христианские секты, которые пережили века. Многие верят, что Иисус Христос был сыном одного из истинных Богов, хотя другие секты рассматривают Иисуса просто как святого человека, чьи идеи и философия были божественно вдохновлёнными свыше.

Иудаизм

Несмотря на огромные изменения в человеческом обществе на протяжении тысячелетий, иудаизм остаётся примечателен преданностью своим древним основателям. Различные течения - среди которых Реформаторский, Консервативный и Либеральный Иудаизм наиболее распространённые - меняются скорее в соответствии с традициями и практикой, нежели в других течениях, где следуют божественному писанию Торы. Иудаизм распространён у всех народов Внутренней Сферы, хотя он сейчас подпольно расширяется по всему Синдикату.

Ислам

Мусульманин - это "тот, кто подчиняет себя Аллаху", беспрекословно подчиняя себя божественной воле. Эта концептуальная зависимость неправильно используется политиками и религиозными лидерами, которые на протяжении веков подогревали фанатизм, и до сих пор используют его в таком же русле в некоторых областях Внутренней Сферы. К счастью, большинство современных сект правильно интерпретируют основы веры ислама. Исламские секты изменяются шире, чем любая другая религия, - от фанатизма до либеральных течений, а вера периодически страдает от внутренних трений. Секта Азами, которая добровольно включила многие принципы, поддерживаемые Домом Куриты, - лишь вариант ислама, допустимый в Синдикате Драконов.

Индуизм

Скорее набор вер и практических форм обучения, чем единая религия, индуизм пережил века и из-за привлекательности принципа "каждому своё". Древний индуизм изменялся от сельских культов богопочитания до доктрин классических философов хинди; религия также включает в себя и более современных нам гуру, многие из которых основали культы, пережившие своих основателей. Индуизм, наряду с другими азиатскими религиями, процветает в Синдикате Драконов, и распространён небольшими анклавами по всей Внутренней Сфере.

Буддизм

Фундаментальный буддизм - это традиция мышления и практически ассоциируется с Сиддхартхой, настоящим Буддой. Помогает достичь избавления от цикла жизни и смерти и овладеть непосредственным знанием истинной сущности вселенной. Из множества восточных религий буддизм наиболее сильно распространён во всей Внутренней Сфере; Синдикат Драконов в особенности подтверждает свою привероженность традиции Дзен. В Федеративных Солнцах, наоборот, храмы и последователи буддизма стали целью известной группы "Восточная Чистка" после того, как Дом Куриты вторгся в Солнца в ходе 1-й Наследной Войны. Чистка привела к множеству убийств и к разрушению жизней, с тех пор осталась религиозная неперпимость. Возможно, в ответ на это, Дом Дэвиона сейчас поощряет процветание всех религий, и старых, и новых.

НЕТРАДИЦИОННЫЕ РЕЛИГИИ

Многие мудрецы, самым современным из которых является основатель КомСтара Джером Блэйк, требовали, чтобы все могли свободно опрелеять свою религиозную принадлежность. Это привело два народа к формам ортодоксальной религии. Добавьте третий и вы получите ересь. Другими словами, делается столько перестроек мысли и действий, сколько существует народ. Следующие параграфы описывают три наиболее известные нетрадиционные веры.

Незавершённая Книга

Основанное в Федеративных Солнцах в конце 30-го века, течение Незавершённая Книга преобладает в тех королевствах, где превалирует религиозная терпимость. Основанное Отцом Овидоном, первым Старшим Председателем Конгресса Вероисповеданий Федеративных Солнц, течение Незавершённая Книга пытается объединить святые изречения и фундаментальные заповеди множества религий в единое целое. Эта религия проникла во все народы Наследных Государств и Периферии. Среди последователей сознательно состоят члены сотен различных вер, как и те, кто не хочет признавать никакой другой веры, кроме Незавершённой Книги.

Единая Звёздная Вера

В 2801 году торговец Саймон Крюгер из Содружества Лиры неосторожно основал новую религию, основанную на мечте о возвращении из Исхода флота Александра Керенского. Сам того не ведая, он стал пророком для тех, кто жаждал возвращения Керенского, который, возможно, обрёл рай. Когда Кланы возвратились во Внутреннюю Сферу, Единая Звёздная Вера раскололась. Небольшой процент оскорблённых тем, что потомки Керенского "осквернили" их духовную мечту, присоединились к военным Лиры в борьбе против Кланов. Оставшиеся верующие включили Кланы в свои догмы и сейчас используют шанс сделать кланеров частью своей паствы.

Слово Блэйка

Группа радикалов-раскольников из Комстара, Слово Блэйка быстро стало группой КомСтара по возвращению исторических традиций мистицизма. Как и Святой Орден КомСтара, существоваший до недавней реформы, Слово Блэйка рассматривает технологию как святое и относится к охранению технологических секретов как к духовной обязанности. Несмотря на их крен в мистицизм, блэйкисты всё что угодно, но не миряне. Лишь несколько лет назад они захватили Терру в блестяще спланированной военной кампании, и продолжают распространять свою политическую власть на Внутреннюю Сферу и на Периферию.

РЕЛИГИОЗНАЯ ТЕРПИМОСТЬ

Обощение - вещь опасная, особенно это касается религиозной терпимости для любого из народов Внутренней Сферы или Периферии. Однако всё-таки можно сделать кое-какие обощения относительно практики и принятия религии во многих королевствах.

В Федеративных Солнца х причудливо смешались религиозная свобода и лицемерие. Государство никогда активно не подавляло какую-либо религию, но народ всё-таки допустил возникновение грозной Восточной Чистки. Хотя Дом Дэвиона в политических целях часто поощряет религиозную свободу, члены этого Великого Дома в основном относятся к религии более серьёзно, чем другие. Федеративные Солнца - место рождения течения Незавершённая Книга, которое достигло успехов в деле стирания границ между различными верами.

Альянс Лиры также обещает религиозную свободу и часто обрисовывается как место религиозной гармонии. Конгресс Вероисповеданий, который породил течение Незавершённая Книга, был собран после Религиозного Совета Содружества Лиры, основанного в 2590 году. Совет анализировал инциденты с религиозной окраской и знакомил массы с различными религиями. Большая часть успеха Совета была обязана практичностью натуры среднего лиранца, который с годами склонен преуменьшать важность религии. Лиранец может ценить религию, но не более - а в некоторых случаях ещё меньше - чем солидное образование и хорошее здоровье. Эта тенденция помогла свести серьёзные религиозные трения к минимуму, хотя некоторые считают, что недостаток пылкости в вере будет иметь свою цену в будущем (или вскоре).

Синдикат Драконов рано заменил большинство организованных религий на поддерживаемую государством философию, предполагавшую поддержку восточной культуры и специфическое правление Дома Куриты. Многое из *Dictum Honorium*, подробного кодекса поведения добропорядочного гражданина Синдиката, восходит к Широ Курите, основателю нации. Энергичный человек, действовавший как временное одухотворение своего королевства, он привёл народ к просиндикатской эйфории, что позволило ему менять идеологию в своих собственных целях. Под менее жёстким правлением Координатора Теодора Куриты в Синдикате обосновались несколько основных религий, которые рассматриваются как экзотические культы, пригодные лишь для низкокачественной части общества Синдиката.

Лига Свободных Миров была местом огромного множества религиозных конфликтов. Частое столкновение различных вер, как и действия сект, привели даже к вариациям внутри сект. Этим осколкам-фракциям не хватает центральной власти, которая поразила Лигу с самого начала её основания. Лига, по существу, была перевоссоздана на сотнях звёздных систем после таких же конфликтов, что и у старых народов Терры. Нынешняя борьба замедили рост новых религий и философий, также всопрепятствовала развитию религиозного мышления вроде того, которое превалирует в Альянсе Лиры и Солнцах.

Дом Ляо правит Конфедерацией как местом, где сосредоточена истинная религиозная гармония, хотя многие отмечают, что гармония существует несмотря на усилия Ляо.

НЕ СОВСЕМ ОБЫЧНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ

Многие люди страдают от дискомфорта в ходе гиперкосмического путешествия, но у некоторых происходит более острая реакция. Эти несчастные чувствуют себя очень неважно, часто ощущают радикальное изменение в своём восприятии. Эффекты обычно длятся от нескольких секунд до минут во время прыжка, хотя некоторые люди впадают в кататонию.

Физические симптомы для большинства людей обычно ограничиваются тошнотой и головокружением. Прыжок через космическое пространство нарушает среднее слух, вызывая физхические реакции подобные уменьшению ощущения своего веса. Эти симптомы могут повлиять даже на тех, кто не страдает обычной космической болезнью.

В очень редких случаях прыжок приводит к тому, что человек будет ши=окирован, что требует немедленного медицинского внимания. Все команды JumpShip'ов и DropShip'ов обучены оказанию первой помощи, а медкомплекты находятся на специальных местах на любом судне. Однако длительность реабилитации зависит от навыков команды медицинских профессионалов. Практически невозможно определить пострадавших от такой реакции до тех пор, пока не проявятся симптомы, но однажды попавшему в такую ситуацию пациенту противопоказаны межзвёздные путешествия.

Государство никогда формально не принимало религию и вмешивается только в случае прямой угрозы со стороны религии государству. В таких случаях следует быстрое и беспощадное возмездие государства. Однако веками Дом Ляо косвенно работал над замещением формальных религиозных вер единой государственной философией - определяемых Доктриной Корвина, Мандатом Сарны и Указом Лорикса, которые содействуют расширению, удержанию и всеохватности власти канцлера и государства и раскрывают требования, согласно которым все граждане должны ставить превыше всего канцлера и государство. Среди правительственных инструментов "поощрения" такой философии - философские экзамены и следственные комиссии для тех, кто всё ещё сомневается в своей вере. Однако пока граждане Конфедерации испытывают уважение к государству, они будут поклоняться, т.к. считают это выгодным.

Среди мелких народов Периферии большинство религий остаются на сдерживающих позициях и учат терпимости к другим верам. Многие религиозные школяры Внутренней Сферы путешествуют по Периферии каждый год для обучения местных обитателей. Религиозная гармония в Таурианском Конкордате и во Владении Канопус - наиболее яркие примеры, которым Внутренняя Сфера должна учиться.

Несмотря на неофеодальные образования во Внутренней Сфере никто из отпрысков Великих Домов не требует "божественного права" правления, что было признаком исторического феодализма Терры. В древних феодальных обществах Терры правители часто говорили о своей избранности Богом, что, таким образом, даёт им божественное право управлять своим народом так, как они считают это сами. В настоящее время народ, который стал жертвой случайного культа своих лидеров и их пособников, может быть наёден только среди государств Периферии.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Хотя некоторые народы Внутренней Сферы и Периферии накладывают ограничения на перемещение, путешествие в одиночку всё-таки распространено, начиная с лошадей и заканчивая хорошо налаженной общественной транспортной системой и личными автомобилями. Обширные транспортные сети JumpShip'ов и DropShip'ов постоянно пропускают море людей и товаров, хотя непомерные цены на межзвёздный транспорт делают такие вояжи единственным развлечением подобного рода в жизни многих людей.

МЕЖПЛАНЕТАРНЫЙ И МЕЖЗВЁЗДНЫЙ ТРАНСПОРТ

DropShip'ы и JumpShip'ы - транспорт жителей Внутренней Сферы и Периферии при перемещении от мира к миру, позднее стали использовать двигатель Керни-Фушиды, что позволило быстро преодолевать многие световые года расстояний. Двигатель К-Ф позволил человечеству выйти за пределы Терры и с тех пор помогают связывать обширные области колонизированного пространства вместе.

JumpShip'ы и двигатель Керни-Фушиды

- Из *Краткой Галатической Энциклопедии*, Universal Press, 3062 год

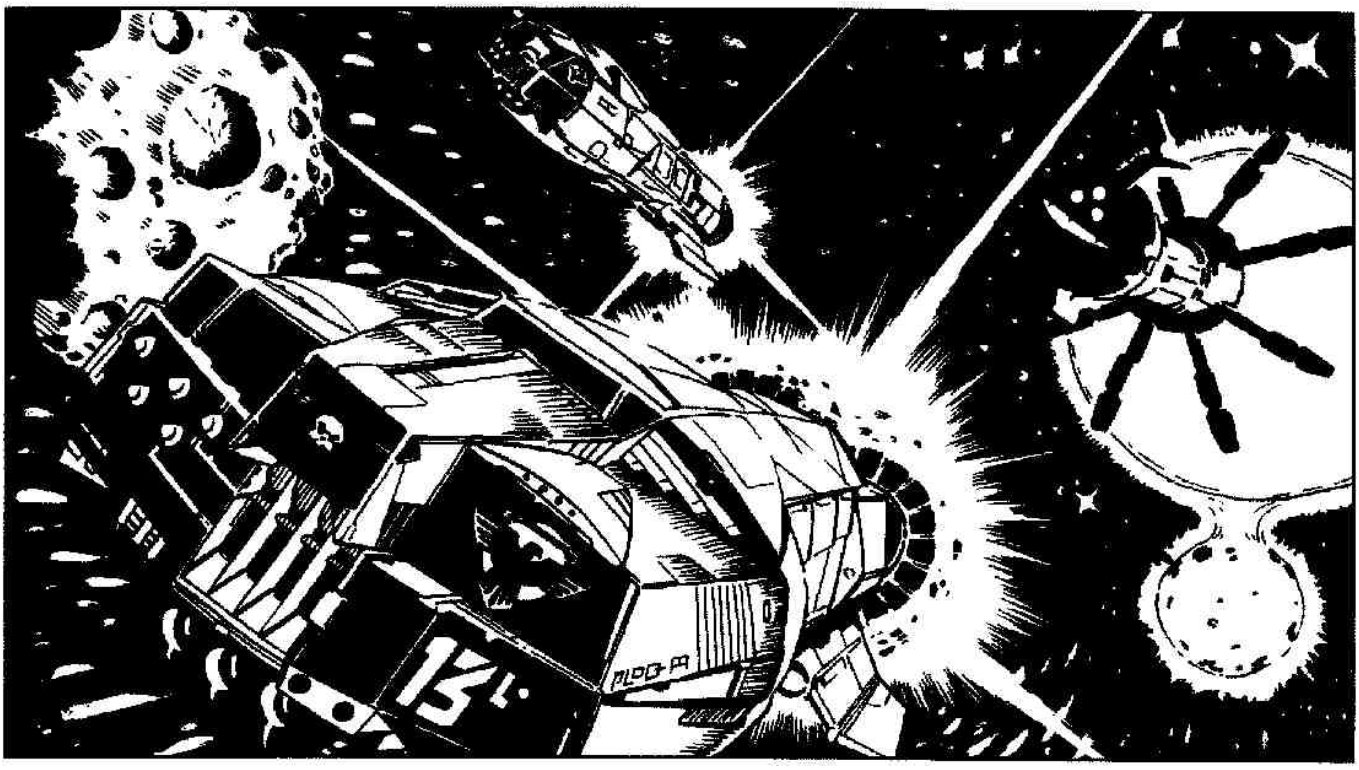
Хотя были маленькие предпосылки к созданию двигателя К-Ф и до первого звёздного "прыжка" в 2107 году, основные принципы оставались лишь теориями, которые изложили Керни и Фушида ещё в 2018 году.

Грубо говоря, корабль с двигателем К-Ф может немедленно переместиться в другую точку на расстоянии до 30 световых лет. Конечно, на такое перемещение накладываются некоторые ограничения. Например, двигатель чаще всего составляет основную массу JumpShip'а, что ограничивает и уменьшает его грузовые возможности. Из-за этого у JumpShip'ов нет межпланетарных двигателей. Вместо этого груз несут грузовые корабли, оборудованные межпланетарными двигателями - эти корабли известны как DropShip'ы. Большинство JumpShip'ов могут нести один и более DropShip'ов.

JumpShip может сделать единственный прыжок от и до определённых точек космоса, известных как прыжковые точки. Стандартные точки располагаются "выше" и "ниже" звёздной системы на плоскости, прямо над северным и южным полюсами звезды. Эти точки обычно лежат в сотнях миллионов километров от звезды, вдали от гравитации; даже слабые гравитационные потоки могут разорвать JumpShip. Удалённое нахождение прыжковых точек означает, что пассажиры и груз JumpShip'а должны провести ещё несколько дней на борту DropShip'а, путешествующего между JumpShip'ом и планетой.

Капитаны некоторых JumpShip'ов, обычно перевозящие незаконные грузы, пользуются пиратскими прыжковыми точками. Эти нестандартные точки свободны от гравитационных потоков, формируемых движением планет системы и лун звезды. Т.к. эти пиратские точки постоянно перемещаются, только очень опытные навигаторы могут попытаться воспользоваться ими.

Двигатели К-Ф JumpShip'а требуют значительного расхода энергии, гораздо больше, чем может поставить один сплав-реактор. Двигатель заряжается от солнечных парусов, у которых коллектор солнечных батарей зачастую в диаметре от 1 км и больше. Солнечные паруса - наиболее предпочтительный метод зарядки двигателей JumpShip'а, т.к. энергия, которую они собирают, совершенно бесплатна, хотя некоторые капитаны JumpShip'ов иногда вынуждены за плату заряжать свой корабль на станциях подзарядки или использовать свои собственные сплав-реакторы для зарядки двигателя. В любом случае двигатель должен заряжаться медленно, обычно это занимает от 6 до 9 дней.



Время заряжки двигателя можно сократить, но такая быстрая зарядка может повредить его. Чаще всего такое повреждение приводит к невозможности совершить прыжок, тая опасность остановки JumpShip'а и его команды в неизвестной системе или даже приведёт к разрушению двигателя. Каждый прыжок использует полный заряд двигателя.

Некоторые JumpShip'ы оборудованы сплав-литиевыми батареями, которые накапливают достаточно энергии для проведения второго прыжка сразу же после первого. Эта невероятно дорогая система очень редка, и возможна лишь для Наследного Государства.

JumpShip'ы классов *Торговый* и *Вторжения* переносят гражданские и военные DropShip'ы между звёздами. Дорогие и труднозаменяемые, эти суда практически священны; при любых обстоятельствах лишь некоторые военные и наёмные подразделения имеют к ним доступ. Прекрасно вооружённые и бронированные боевые JumpShip'ы, также называемые WarShip'ами, могут маневрировать подобно DropShip'ам и переносить мощь своего оружия. За некоторым исключением этими редкими судами владеют только национальные правительства.

DropShip'ы

Термин "DropShip" был выдуман в 22-м веке для описания гигантских, способных нести груз шаттлов, транспортируемых JumpShip'ами. Через какое-то время эти корабли превратились в суда, несомые на корпусе JumpShip'ов и в буквальном смысле слова свободно сбрасываемых в место назначения.

За века кораблестроители создали множество разработок DropShip'ов. В эксплуатации осталось до 12 типов, включая атакующие аппараты, грузовые суда и пассажирские лайнеры. Однако каждый DropShip попадает в одну из двух категорий: аэродинамический или сфероидный. Аэродинамический напоминает традиционный аэрокосмический аппарат, использующий крылья и поднимающийся с поверхности для действий в атмосфере. Сфероидные являются круглыми или яйцеобразными по форме и для подъёма используют свои системы двигателей. Аэродинамические более манёвренные, чем сфероидные, хотя система постройки и управления приводит к ограничению уменьшению количества грузовых отсеков и их размеров. Аэродинамические также требуют длительной полосы пробега при посадке, в то время как сфероидные могут сделать приземление при любых условиях. Сфероидные DropShip'ы более рспространены, чаще всего как грузовые транспорты и для различных военных целей. Малый размер и проворство аэродинамических аппаратов делают их идеальным атакующим аппаратом.

Длительная микрогравитация - вещь неприятная и нездоровая, так что большинство DropShip'ов для получения терранской гравитации постоянно ускоряются примерно полпути между JumpShip'ом и их конечной точкой назначения. На полпути аппараты реверсируют своё положение, разворачивая дюзы двигателей к месту посадки и завершают оставшуюся часть полёта. Эта процедура позволяет команде действовать с гравитацией, равной терранской, большую часть своего полёта. Также позволяет быстрее доставить груз, хотя расходует много топлива.

Суда с малой массой могут резко ускоряться в начале своего полёта, достигая конечной точки, долетая в свободном полетё. Такое инерционное движение экономит топливо лучше, чем традиционный метод, но длителен по времени, что означает для команды долгие периоды без искусственного тяготения. Этот процесс с развитием более экономичных топливных систем за последние десятилетия практически сошёл на нет.

Почти всякий DropShip, даже те, владельцами которых являются гражданские, соответствующее оборудован для самозащиты от микрометеоритов и пиратских атак. В отличие от JumpShip'ов, DropShip'ы следуют правилам честной игры в космических сражениях. Если говорить строго, большинство сдавались после символического сопротивления.

Хотя все, кроме самого большого DropShip'а, могут приземляться на планету, большинство несут отряды маленьких истребителей и шаттлов для защиты и обеспечения грузоперевозок в глубоком космосе. Шатл переносит быстрее и менее опасно, чем доковые операции между DropShip'ами, весящих несколько тысяч тонн.

Время, требуемое для путешествеия между прыжковыми точками системы и планетой, может занять от 2 до 138 дней, в зависимости от типа звезды и её гравитационных полей. Большинство поездок длится от 4 до 18 дней, в среднем 8 дней.

Сплав-литиевые Батареи,
Автоматическая и Командные Цепи

Необходимость в зарядке ядра двигателя JumpShip'а замедляет большинство межзвёздных поездок, ведь для прыжка на 30 световых лет требуется недельная зарядка. В таком тмпе пересечение Внутренней Сферы займёт 34 недели. Чтобы сократить это время, люди придумали несколько стратегий.

Быстрая зарядка ядра двигателя от сплав-реактора судна - одна из этих стратегий, хотя исчерпывает малообъёмные топливные баки судна и чревато повреждением двигателя. Сплав-литиевые батареи, стандартное оборудование многих военных JumpShip'ов и WarShip'ов, позволяет судну безопасно сделать два прыжка подряд. Однако цена батарей такая, что гражданским они недоступны.

Многие гражданские пассажирские линии и военные отрасли экономят время, добавляя свои DropShip'ы от одного перелетающего JumpShip'а к другому. Это процесс, известный как автоматический, позволяет избежать длительных задержек из-за зарядки, но теряется связь или задержки могут увеличить продолжительность поездки на несколько недель. Военные и правительственные группы устанавлиают командную цепь, выстроив цепь из уже заряженных JumpShip'ов, которые могут перенести DropShip'ы через огромные расстояния за несколько часов. Гражданские редко пользуются командными цепями, т.к. содержание JumpShip'ов без дела - очень дорогое удовольствие.

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПЛАНЕТЕ

Методы путешествия на планете очень различаются между мирами. Некоторые планеты предпочитают продолжительные путешествия и имеют хорошо налаженные транспортные системы. Другие же предпочитают более спокойные развлечения, здесь даже местный транспорт плохо развит.

Сверхзвуковые аппараты и суборбитальные DropShip'ы в основном летают на большие расстояния, позволяя достичь любой части планеты за несколько часов. Некотрые миры, включая Терру, имеют системы высокоскоростного поверхностного транспорта вроде магнитных поездов, которые развивают скорость до 1000 км/ч. Т.к. стоимость таких систем непомерная даже по сравнению с суборбитальными полётами, они ограничены старыми и наиболее населёнными мирами. Некоторые планеты также используют морской транспорт и дирижабли, хотя такие методы путешествия считаются скорее роскошью, нежели продиктованы насущной необходимостью.

СРЕДНИЕ НОРМЫ ДВИЖЕНИЯ ПРИ БЕЗДОРОЖЬЕ

Режим перемещения	Скорость
Ходьба	5 км/ч
Мул/слон/гаxx	15 км/ч
Верблюд	20 км/ч
Лошадь/табирант	25 км/ч
Тяжёлый транспорт	50 км/ч
Джип	75 км/ч
Реактивные сани	80 км/ч
Наземный автомобиль	95 км/ч
Скиммер	100 км/ч
Спидер	185 км/ч
Мехи/военные ТС	(*BattleTech* MP * 10.8) км/ч
ТС на подводном крыле	160 км/ч
Подводный транспорт	60 км/ч

Распространены частные автомобили и фургоны, особенно в сельских районах. Многие из них - автомобили с двигателем внутреннего сгорания, где энергия появляется в результате сгорания нефтепродуктов или твёрдого топлива. Хотя популярны эффективные автомобили с солнечными батареями, хотя они в основном ограничены городом. Основа личного транспорта - машины с питанием от компактной сплав-установки. Такие машины стали особенно популярны за последние 20 лет; некоторые, вроде GM Tiger, широко известны как показатель состоятельности своего владельца. Большинство таких автомашин - колёсные и могут развивать скорость до 150 км/ч; модели высшего класса на ровной дороге разгоняются до 300 км/ч.

Многие городские центры, и сельские районы хорошо развитых миров, оборудованы автонавигационными системами, которые позволяют бортовым компьютерам управлять движением машины. Эти системы помогают распланировать маршрут и управлять загруженностью дорог, особенно это касается компьютерного управления высокоскоростными трассами (200+ км/ч). Скорость в большинстве городских районов ограничена 50 км/ч.

Для разгрузки пассажиропотока многие города строят многосторонние пассажирские транспортные системы, включая автобусы, системы метро и местные железные дороги. Это позволяет просто и недорого перемещаться огромным скоплениям людей. Для поощрения их использования (и для окупаемости конструкций) многие властные структуры накладывают высокие налоги на частный транспорт.

В плохо развитых мирах Внутренней Сферы и Периферии наиболее распространено перемещение и перевозка грузов верхом на животных. Наиболее распространены лошади; также используются быки, верблюды и слоны, в зависимости от местных условий. Более необычные животные включают в себя табиранта (tabiranth) - животное породы кошачьих из мра Марика Джардин (Jardine), используемого как ноша на охоте - и одесский ракс (raxx) - большой, но послушный ящер, распространённый на планетах Внутренней Сферы.

КЛАНЫ

Хотя предками Кланов были солдаты СОЗЛ, последовавшие в исход за Александром Керенским более 250 лет назад, культура Кланов очень слабо напоминает свои источники. Следующая секция предоставляет краткий обзор общества Кланов.

СИСТЕМА КАСТ

Кланы признают кастовое деление, схожее можно найти в культуре хинди или в социальной стратификации Синдиката Драконов. Ядро системы каст Кланов - вера в то, что генетическое наследие отдельного человека предрасполагает его/её к одному из видов работ. Большинство детей попадает в те же касты, что и их родители, но обширное тестирование позволяет учёным определить, соответствует ли этот человек данной касте. В ходе обучения постоянно оцениваются навыки и склонности детей; в итоге это может привести к смене касты. Гораздо чаще такие тесты укрепляют назначение каст и служат направлением для клансменов в соответствующих подклассах касты.

В Кланах 5 официаьных каст: воины, учёные, техники, торговцы и рабочие. Шестая каста, называемая тёмной или бандитской кастой, считается неофициальной. Каста воинов - верхушка иерархии, потом идут учёные, техники, торговцы и рабочие. Однако различные Кланы имеют свои вариации в социальном ранжировании. Например, более не существующий Клан Дымчатых Ягуаров рассматривал 4 гражданские касты пригодными лишь для того, чтобы вдыхать тот же воздух, что и воины. В отличие от него, Клан Духа Крови считает все эти касты как составную часть общества, что практически убрало межкастовые распри. Клан Бриллиантовых Акул делает сильный акцент на торговле, что сделао их торговцев непревзойдёнными среди других Кланов. Торговцы Клана Ледяного Хеллиона ярко выделяются также и своими способностями врачевания, остро реагируя на высказывания своих воинов, уверенных в том, что торговцы безнадёжно развращены.

Система законов Кланов отражает превосходство касты воинов, обычно ставя воинов выше гражданских в тех случаях, где они сталкиваются между собой. В силу своего очевидного преимущества воины избегают обвинительного приговора путём проведения Испытания Отказа. Если он побеждает в этом одиночном сражении, приговор аннулируется. В отличие от них, члены гражданских каст должны принять приговор и вынесенное им наказание.

Каста Воинов

Каста воинов защищает и правит каждым Кланом. Их преимущество возникло в ходе Гражданской Войны Исхода, после 20 лет страшной бойни, развязанной гражданским населением, когда воины попытались наладить хоть какой, но мир. В каждом Клане каста воинов делится на МехВоинов, аэрокосмических пилотов, Элементалов и военизированные полицейские силы. Только те в касте воинов, кто иметт Родовое Имя, могут голосовать в Совете Кланов или быть избранными Ханом и, таким образом, править Кланом.

Каста Учёных

Каста учёных Кланов проводит исследования и прилагает усилия в разработке нового, от образования до систем жизнеобеспечения. Многие учёные - "отсеянные" из касты воинов.

Эта каста прекрасно известна созданием и воплощением евгенической программы, краеугольного камня общества Кланов. Контроль над ней даёт её членам значительную неофициальную власть и позволяет приобрести большую свободу действий и отношений, чем у других каст. Иногда это превосходство приводит их к задиранию носа, и воинам Кланов приходится сбивать с них спесь.

Каста Техников

Как следует из названия, техники обслуживают оборудование, используемое различными кастами Кланов. Многие обслуживают военное оборудование касты воинов; другие работают в кастах торговцев и рабочих. Техники подразделяются от оружейников, инженеров по электрике и компьютерных программистов до команд обслуживания DropShip'ов, JumpShip'ов и WarShip'ов. В обществе Кланов они встречаются практически везде, включая боевые подразделения первого эшелона.

Каста Торговцев

Нет такого общества, которое обошлось бы без сырья и других товаров; каста торговцев поставляет Клану всё то, в чём он нуждается. Торговцы ведут свои дела среди других Кланов и других обществ, также выпуская товары и добывают сырьё. Экономически сильные Кланы, как правило, имеют и сильных военных, но воины обычно не предоставляют торговцам достаточной власти, чтобы те могли бросить вызов воинам.

Каста Рабочих

Каста рабочих - последняя в ряду официальных каст общества Кланов. Сюда входят строители, шахтёры и фермеры, их жизнь определяется физической работой. Хотя они часто недостаточно образованы по сравнению с другими кастами, рабочие являются глубокими специалистами в своей области и играют очень важную роль в обществе Кланов.

Тёмная (Бандитская) Каста

Иногда неудачливые индивидуалы изгоняются из общества Кланов. Эти отбросы Кланов присоединяются к неофициальной тёмной касте; т.к. многие из них, чтобы выжить, становятся преступниками, они также часто именуются членами бандитской касты. Эта каста противодействует традиционному обществу Кланов и обычно игнорируются или их уничтожают за "бесчестное" поведение. Воины часто делают из поселенцев и их баз тёмной касты цели для своих боёв, если нет более достойных противников.

Вольнорождённые и Вернорождённые

Различия между верно- и вольнорождёнными прослеживается среди всех каст, хотя эта трещина наиболее заметна среди воинов. Вернорождённые зачинаются в пробирках и выращиваются в искуственных матках по евгенической программе; вольнорождённые рождаются естественным путём. Дискриминация в отношении вольнорождённых - распространённое явление в Кланах; вольнорождённые считают себя генетически превосходящими из-за тонкой комбинации линий крови, а не результатом случайной комбинации.

Многие вольнорождённые дети появляются в результате официально одобренных генетических комбинаций, но это лишь ненамного рассеивает предубеждение против них. Преобладание вернорождённых в касте воинов принято считать свидетельством их превосходства; кроме тех вернорождённых, кто выбыл из воинской подготовки.

Гены вольнорождённых не могут использоваться в программе выращивания до тех пор, пока вольнорождённый воин не получит Родовое Имя, что практически невозможно для вольнорождённых. Смех смехом, а редкое включение генов таких воинов предотвращает генетический застой в касте воинов.

РОДОВЫЕ ИМЕНА

Что касается воинов Кланов, то для них Родовое Имя - это всё. Без Родового Имени воин не будет участвовать в программе выращивания и не сможет занимать высокое положение в обществе Кланов. Только воины с Родовыми Именами могут принимать участие в Совете Клана или в Великом Совете всех Кланов или руководить своим Кланом как Хан или Хранитель Закона.

Начало Родовым Именам положил Николай Керенский, постановивший, что только потомки 800 последовавших за ним в исход воинов и сформировавших Кланы, могут носить фамилии. Он также постановил, что не более 25 человек могут одновременно носить одно и то же Родовое имя; новые претенденты должны дождаться освобождения Родового Имени и добиться его путём серии ритуальных сражений, носящих общее название Испытание Родового Права.

Всякий раз, когда погибает воин с Родовым Именем, объявляется Испытание Родового Права для определения нового носителя этого Имени. Испытание - это состязание среди 32-х воинов, 31 из которых рекомендован и знаменитыми воинами Клана, уже носящими это Имя. 32-й участник определяется путём кучи-малы среди других претендентов. Сражения Испытания проводятся в несколько раундов. Победивший всех своих соперников получает право носить данное Родовое Имя и может лишиться его только в Испытании Отказа, Испытании Изгнания или из-за смерти.

ИСПЫТАНИЯ КЛАНОВ: ПУТЬ ЧЕСТИ

Честь определяет все отношения между отдельными людьми и Кланами путём ритуалов, которые ограничиваютвлияние конфликтов на общество Кланов. Т.н. Путь Чести возник из-за желания Николая Керенского избежать повторения ужасов Гражданской Войны Исхода. В значительной степени предпрининятые им действия оказалось успешным - но подобно Конвнции Ареса во Внутренней Сфере, эта система также узаконила войну как средство урегулирования споров.

Честь подразделяется на несколько уровней. Самое главное - честь Клана, затем честь подразделения или касты и, наконец, личная честь. В большинстве случаев эти различные уровни работают гармонично. Для разрешения возникших конфликтных ситуаций и для сведения борьбы к минимуму Кланы разрабюотали ритуалы и испытания. Ниже описаны наиболее распространённые.

Суркай, Право Забвения

Все касты практикуют суркай. Этот обряд признаёт проступок и готовность принять наказание; сила признать ошибки и принять последствия считается в обществе Кланов достоинством.

Испытание Обиды

Когда спор не может быть разрешён другими способами, в игру вступает Испытание Обиды. Среди воинов это Испытание - это дуэль, с оружием или без него, победитель которой считается победившим в споре. Сражение проводится в некоторой области, известной как Круг Равных, хотя необходимое пространство не обязательно должно быть кругом и может меняться в размерах от нескольких метров до нескольких квадратных километров. Гражданские касты также подпадают под Испытание Обиды, но тогда соревнование выравнивается для соревнующихся. Например, спорящие торговцы должны будут превысить определённый доход за определённое время; тот, кто сделает это раньше, тот и выиграл Испытание.

Испытание Отказа

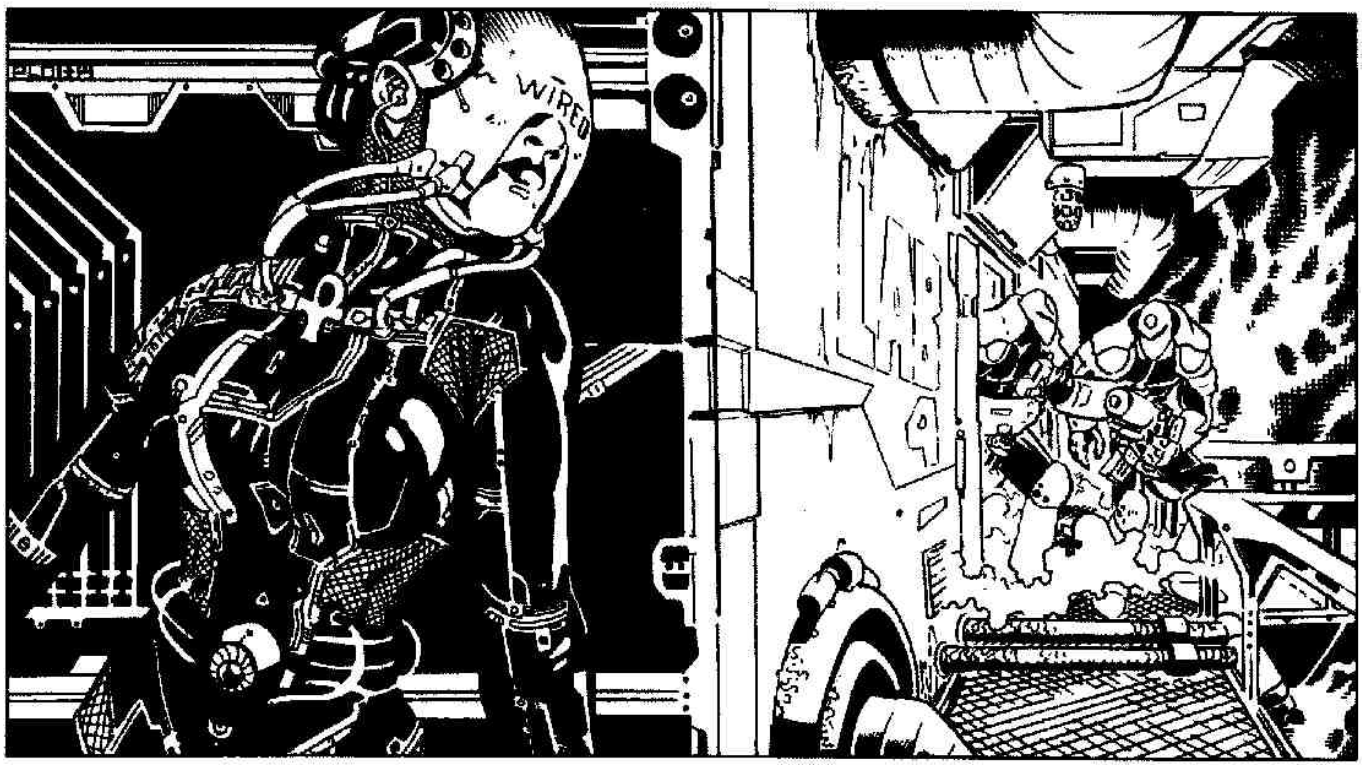
Когда спор возникает среди членов касты воинов, Испытание Отказа предоставляет механизм, посредством которого воины могут отменить решения. Подобно Испытанию Обиды, спор решается силой - кто победил, тот и прав. Оспаривающие решение объявляют силы, которыми они собираются оспорить решение; после чего уже защищающие объявляют силы, которыми они собираются отстаивать решение большинства, пропорционально проголосовавшим. Например, если голосование закончилось соотношением 2:1, защищающие могут выставить сил в два раза больше оспаривающих. Однако на практике в ходе торгов среди защищающих данное соотношение часто уменьшается с целью получения большей чести при подтверждении решений.

На Испытание Отказа накладываются некоторые ограничения. Оспаривающий должен обладать соответствующими силами - например, Испытание Отказа против решения Великого Совета должно быть сделано членами этого Великого Совета - или теми, кого касается это решение. Никто не может отменить итоги Испытания Отказа, хотя дополнительные заинтересованные стороны могут стать инициаторами дополнительных Испытаний Отказа, которые могут происходить одновременно. Клансмены также не могут опротестовать Сатарру, право вето Совета Клана, касающееся спора между кастами.

Испытание Владения

Испытание Владения использует силу для определения владения или управления собственностью: это может касаться чего угодно - от БэтлМеха или генетического наследия до мира. Обычно Кланы путём торговли получают всё необходимое, но Испытание Владения позволяет им расширить сферу управления, чего они не могут получить другими путями. Победитель получает или сохраняет контроль над предметом спора.

В Испытании Владения атакующие силы бросают вызов текущему владельцу собственности, объявляя себя и свои цели, потом от защищающихся требуют назвать силы, которые они собираются использовать при обороне владения. Этот процесс известен как *бэтчелл*. После ответа защищающегося, атакующие подразделения торгуются между собой для определения тех, кто будет сражаться. Огромная честь - использовать наименее возможные силы и победить.



Испытание Положения

Испытание Положеня играет ключевую роль в обществе Кланов, тестируемые воины определяют своё положение в Тумене (так называются вооружённые силы Клана). Каждый воин подвергается минимум одному Испытанию Положения - после выпуска кадетов. Дополнительные Испытания на протяжении всей карьеры воина играют основную роль при определении его повышения или понижения в звании.

Хотя среди Кланов детали меняются, первое Испытание Положения кадета сразу же погружает его в смертельную схватку с оппонентами, которых он должен победить. Кадет должен победить минимум одного воина, чтобы получить статус воина. При победе более чем над одним противником новоиспечённый воин получает более высокое звание. Однапобеда даёт статус воина, две - звание Звёздного Командира, три - звание Звёздного Капитана.

Испытание Родового Права

Возможно, наиболее значительное испытание для воинов, победа в Испытании Родового Права предоставляет право использовать Родовое Имя и разместить ДНК воина в евгенической программе. В отличие от других испытаний, где сражения в основном ведутся между двумя группами, Испытание Родового Права проводится лишь среди 32-х воинов, хотя и в несколько раундов.

Другие испытания и ритуалы

Кланы используют и несколько более или менее специализированных ритуалов, которые применяются менее часто, чем описанные выше. Среди этих ритуалов - Обряд Поглощения, когда целый Клан поглощается другим, и Испытание Изгнания, когда отдельные люди или группы отторгаются Кланами. Хорошо известно, но редко используется Испытание Уничтожения, исключительное наказание в Кланах. Если когда-либо отдельный человек, подразделение или даже целый Клан виновны в ужасном преступлении, их сотоварищи-клансмены предпримут попытку наказать их путём этого испытания. Если "виновный" достаточно удачлив, чтобы уцелеть после этого, его реабилитируют.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

Кланами косвенно управляет касата воинов, путём нескольких групп и избранных индивидуалов. Участие в управлении ограничивается вонинами с Родовым Именем, хотя воины без Имени могут наблюдать за их процедурами. Собранные вместе воины с Родовыми Именами из каждого Клана образуют Советы Кланов, где все вопросы решаются простым большинством. Эти Советы обладают практически абсолютной властью над членами своих Кланов, их действия подвергаются пересмотру внешними группами только если они затрагивают Кланы как единое целое. Однако во многих случаях Советы Кланов делегируют для решения невоенных вопросов группы гражданских администраторов.

Каждый Совет Кланов выбирает двух своих членов как Ханов, которые действуют как правители Клана и как его представители в Великом Совете. Официально эти люди - лучшие воины Клана, но на практике эти посты достаются умудрённым опытом политикам. Традиционно большинство ведущих Ханов выступают как главы Кланов, наблюдая за отношениями между кастами и с другими Кланами. Младший Хан, называемый саХаном, действует как военный правитель Клана. Точные задачи зависят от Клана и Ханов.

Ханы каждого Клана составляют Великий Совет Кланов. Великий Совет собирается тогда, когда требуется разобрать споры между Кланами или обсудить вопросы, касающиеся всех Кланов.

Члены Великого Совета обладают широкими полномочиями, когда дело касается Кланов, но их власть строго ограничивается в вопросах, касающихся одного Клана. Великий Совет традиционно собирается на Великом Курултае, вместе лицом к лицу в Зале Ханов в столице Кланов Страна Мечты. Также может собираться "виртуальный курултай" по HPG-связи. Во время кризиса Великий Совет может выбрать ильХана, военного лидера с властью над всеми Кланами. На протяжении всей истории кланов только 10 человек удостоились такого выбора.

ПОЛИТИКА В КЛАНАХ

В политической жизни Кланов доминируют две противостоящие фракции. Первая, известная как Хранители, верит в то, что Кланы должны служить как защитники Внутренней Сферы. Вторая, называемая Крестоносцы, является сторонницей военного завоевания Внутренней Сферы и восстановления Звёздной Лиги с Кланами во главе. Обе фракции для обоснования своих позиций используют записи и обращения Александра и Николая Керенских, но требования гражданских каст вернуться к "потерянному раю" - Внутренней Сфере в конечном счёте привели в расцвету Крестоносцев. На данный момент с гибелью Клана Дымчатого Ягуара и поражением Кланов от Внутренней Сферы на Стране Мечты, ведущими политиками Клановстали Хранители. Хотя они предпочитают изоляционизм, Хранители жаждут военных побед так же, как и любые другие клансмены. Несмотря на недоброжелательное отношение участников вторжения во Внутреннюю Сферу, они считают, что вопросы чести нужно решать так, как это делают они. Их успех в захвате территорий уменьшил влияние Крестоносцев, что послужило дополнительной наградой.

Меньшее разделение в пределах Кланов существует между теми, кто выбрал для себя вторжение во Внутреннюю Сферу, и теми, кто решил не вмешиваться в это. Враждебность гораздо чаще вспыхивает между этими двумя группами, усилив напряжение в отношениях в обоих лагерях и приведя к нескольким взаимным союзам.

ЭКОНОМИКА

Кланы развили сильную экономику для поддержания своей военной инфраструктуры. Каста торговцев наблюдает за всеми аспектами промышленности, особенно это касается производства, добычи и сельского хозяйства. Монолитные торговые дома контролируют поставку товаров из каждого Клана и наблюдают за операциями с другими Кланами и посторонними.

Хотя Кланы владеют такими элементами высоких финансов, как будущая спекуляция и т.п., концепция создания денег для собственного пользования им чужда. Вообще говоря, Кланы не используют деньги. Вместо этого они используют рабочий кредит, по существу это бартерная система для получения нужных товаров и услуг от центральной власти Кланов. Любой неиспользованный рабочий кредит возвращается Клану, который заработал его; вдобавок все товары остаются собственностью Клана и могут перепоставляться на рынок.

Единственная валюта Кланов, называемая керенкой (обозначение: КЕ), используется почти исключительно кастой торговцев в электронном виде для облегчения торговых обменов и позволяет действовать финансовым институтам. Наличные деньги используются редко - ходят небольшие монеты номиналом в 1, 5, 20 и 25 керенок и прямоугольные бруски в 100, 1000, 100000 и 1000000 керенок. Монеты и бруски опрессованы золотом и содержат ID-чипы и химический состав для защиты от подделок. Для облегчения расчётов средний обменный курс - 1 КЕ = 5 C-bills.

Основное различие между экономическими системами Кланов и Внутренней Сферы - в мотивации сил, стоящих за ними. Кланы получают то, что им необходимо; Внутренняя Сфера даёт людям то, что им нужно. Эффективность - в центре экономики Кланов, а утилизация - естественная часть ежедневной жизни. Торговцы Кланов имеют дело в основном с предметами первой необходимости, а не с предметами роскоши, которые для обычного клансмена практически бесполезны и не имеют значения. Однако с недавних пор из Внётренней Сферы в Кланы был налажен пока ещё тонкий ручеёк предметов роскоши, и кое-кто предсказывает, что потребительская культура Внутренней Сферы подорвёт Кланы изнутри.

ТЕХНОЛОГИЯ

Улучшенное вооружение, используемое Кланами, породило веру в то, что все технологии Кланов значительно превосходят технологию Внутреннюю Сферу. Технология Кланов, несомненно, более развитая; однако, сейчас разница не так велика, как была в начале. Кланы сфокусировали большинство своих исследований в области военных технологий - оружие, генетика, компьютеры и химия материалов. Они провели несколько разработок и в гражданских технологиях, где Кланы остались далеко позади Внутренней Сферы. Идея Звёздной Лиги также сдерживала их технологическое развитие. Многое из этого оборудования ненамного отличалось от оборудования Звёздной Лиги 28-го века.

Единственное исключение - медицинская технология, где разработки в области евгенических программ дали Кланам феноменальное преимущество. Используя высокоразвитую систему жизнеобеспечения и технику регенерации, Кланы могут выращивать любую часть тела, кроме мозга. Их техники генетических модификаций также сложны. Их использует евгеническая программа, наряду с системами искусственной беременности, известными как железные матки. Хотя такие системы далеки от новых, потребность в быстром увеличении населения побудила Николая Керенского и команды его учёных отказаться от этических ограничений по использованию таких технологий, существоваших с конца 20-го века. Кланы с тех пор настолько естественно воспринимают искусственную беременность, что считают природное рождение отвратительным и грязным.

ОБЩЕСТВО И КУЛЬТУРА КЛАНОВ

Многие работы, опубликованные в Кланах, практически полностью посвящены их военным, их владениям во Внутренней Сфере или их технологиям. В целом об обществе Кланов написано очень мало, а многие существующие работы пронизаны предубеждением. Понять гражданскую культуру Кланов можно, лишь позволив людям Внутренней Сферы сосуществовать с мире с потомками Александра Керенского.

Язык

Основа языка Кланов - английский Звёздной Лиги, язык правительства и коммерции в Терранской Гегемонии и настоящей Звёздной Лиги.

Подобно многим вещам, связанным с первой Звёздной Лигой, Кланы уважают этот язык вплоть до того, что всякие сокращения в речи запрещены как неподобающие Кланам. Кланы тяготегоют к формальному укреплению этой традиции; они считают использование сокращений в речи и на письме невоспитанностью и неряшливостью.

Религия

Большинство клансменов скажут, что они нерелигиозны, но пристальный взгляд на общество Кланов раскрывает несколько иную картину. Обычно основная роль религии - духовных укреплять человека в его устремлениях - была подменена Керенским Доктриной Скрытой Надежды, которая сделала возможное возвращение Кланов во Внутреннюю Сферу в сокровенную мечту. Однако религия в различных своих проявлениях по-прежнему распространена среди Кланов. Классическая религия сосуществует вместе с остранной, со времён Исхода возникли гибридные веры. Однако доктрины большинства религий - запрет отнятия жизни в буддизме или вера в всемогущество Бога у иудеев-христиан-мусульман - не приемлемы для военизированного, генетически разработанного, в высшей степени уверенного в себе общества Кланов, предотвращая их широкое приятие.

Кланы Облачной Кобры, Койота, Гигантского Скорпиона и Нова Котов разработали свои собственные формы духовности. Облачные Кобры следуют тому, что они называют "Путь" - это вреа в Бога (или в судьбу, в зависимости от вашей точки зрения) во всех его проявлениях. Сторонники специфических религий в этом Клане вместе собираются в группы, называемые Монастырями, хотя эти группы имеют дело как религиозной, так и политической и личной властью.

Койоты, Скорпионы и Коты для руководства часто испольлзуют видения. Традиция Койотов восходит к древним родным культурам Америки; приходящие видения и общность с природой - центральная часть их жизни. Их веру напоминает вера Нова Котов, хотя их источник менее определяемый; лишение и трудности - центральные вещи для обоих Кланов. Совершенно противоположно им, Гигантские Скорпионы используют захватывающие и часто летальные галлюциногены для изменения своего восприятия в попытке приоткрыть прошлое. Эта практика несёт исключительную ответственность за ограничение прогресса у Скорпионов.

Искусство

Многие люди во Внутренней Сфере считают культуру Кланов серой, утилитарной и военизированной, основанной исключительно на завоеваниях. Они очень будут удивлены, если узнают, что Кланы имеют прекрасно развитые артистические традиции. Изобразительное искусство широко практикуется клансмеными в каждой касте. Скорее всего воин, как и торговец будет художником или скульптором. Однако некоторые ремёсла определяются спецификой касты. Например, глиняная посуда широко распространена среди ремесленных подклассов в касте торговцев. Многие из искусств Кланов расхваливают последние достижения Кланов, особенно победы каждого Клана и окружают мифами своих основателей. Чаще всего основным объектом как великие воины служат Керенские, а также тотемы Кланов и природа.

Средства Информации

Кланы держат под контролем печатные и вещательные средства информации, но два Клана особенно выделяются на их фоне. Один из них, Дымчатый Ягуар, очень редко позволял "несущественные" вещания и практически не имел настоящих средств информации. Другой, Бриллиантовые Акулы, был первым в разработке обширной информационной сети Chatterweb, а его щорошо развитая империя средств информации конкурирует со многими во Внутренней Сфере. Остальные Кланы лежат где-то между ними.

Где во Внутренней Сфере вещательные средства информации диктуются прибылью, в Кланах тяготеют к идеологиечской обработке - дальше больше, чем в Конфедерации Капеллы или в Синидкате Драконов, где информацией также широко манипулируют или запрещают. Коомерческие передачи неизвестны, выгодность чего смогли бы оценить очень многие во Внутренней Сфере.

ВОЙНА И ЕЁ ПОРОЖДЕНИЯ

С начала писаной истории человечество очень редко обходилось без войны. Даже в ходе широко известного мира в Звёздной Лиге государства-члены вели тонко маскируемые, скрытые войны одно против другого.

Хотя появление БэтлМеха в 25-м веке придало войне новую форму, событие столетней давности привели даже к большей ответственности перед новым лицом войны: подписание Конвенций Ареса в 2412 году. Конвенции Ареса, широко прославляемые как спасение человечества, поставили вне закона оружие массового поражения и защищали гражданских во время войн. До подписания главные сражения часто проводились в городах, убивая миллионы невоенных. Конвенции сильно ограничивали такие злодеяния, но они также узаконили войну как средство решения споров.

Когда в 2766 году узурпатор Стефан Амарис предательски убил Верховного Правителя Ричарда Камерона и поверг Внутреннюю Сферу в хаос, он отбросил Конвенции Ареса. Его войска использовали атомное оружие против гражданских целей, разрушая захваченные миры Звёздной Лиги и убивая сотни миллионов людей. Силы Обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ) в конечном счёте победили Амариса и его последователей, но некогда могущественная Звёздная Лига лежала в руинах. В ходе первой т.н. Наследной Войны Лорды Домов сражались на право управлять Внутренней Сферой, почти не уделяя внимания Конвенциям Ареса, как это делал и Амарис. Миллиарды погибших я ядерных штормах привели к крушению экономики врага; ещё миллиарды погибли до того, как были созданы БэтлМехи, ограничивая войну хоть какими-то рамками. Злодеяния стали обычным явлением для любого из Наследных Государств, пытавшихся упечь своих соседей в каменный век.

Однако свирепость Наследных Войн поколебалась, как только люди каждой нации оценили значение огромных потерь в ходе этих войн. За последние годы 3-го тысячелетия и позже Конвенции Ареса вновь стали основными принципами ведения войны. Лишь соблюдая их Наследные Лорды могли вообще вести войны или надеяться предотвратить скатывание человечества в первобытный хаос.

Наследные Войны утихли в первые годы 31-го столетия, когда два основных события радикально изменили лицо Внутренней Сферы: беспрецедентный союз между Федеративными Солнцами и Содружеством Лиры и открытие модуля памяти эпохи Звёздной Лиги.

Союз двух сильнейших наций изменил политическую карту, побуждая остальные три Наследных Государства подписать пакт о ненападении, поделивший Внутреннюю Сферу на две, а не на пять как раньше, сфер влияния. Хотя формирование Федеративного Содружества также ознаменовалось 4-й Наследной Войной, этот конфликт продолжался менее 2-х лет, после чего основные его участники подписали мирное соглашение. Наследные Государства предпочитали потратить свли доходы и ресурсы на использование информации в модулях памяти, каждое из них надеялось быть первым в переоткрытии значительных потерянных технологий. Технологическое развитие привело к обширному подъёму экономики Сферы, где поощрялась даже просто глубокая заинтересованность в исследованиях и открытиях. Иногда происходят пограничные стычки, но они кажутся незначительными по сравнению с войной в прошлом.

Мир длился вот уже почти 20 лет, и нарушило его появление казавшиеся неостановимыми Кланы и стали поглощать дюжины звёздных систем на своём пути к Терре. Бывшие враги временно забыли о своих взаимных обидах и сражались вместе, пытаясь остановить вторжение Кланов, и джае призвали своих учёных перекинуть технологический мостик между Внутреннеё Сферой и захватчиками. Знаменитая победа КомСтара над Кланами на Токкайдо предоставила Внутренней Сфере 15-летнюю передышку, которой успешно воспользовались. Технологическое и политическое развитиие в 3058 году привело к возрождению Звёздной Лиги; почти 3 года спустя армия новой Звёздной Лиги сокрушила один из Кланов и победила Кланы-Крестоносцы в небольших сражениях в соответствии с традициями Кланов.

Хотя угроза Кланов ушла с горизонта, события последних годов сгладили это. С очевидным исчезновением врагов в лице Кланов Наследные Лорды, кажется, вновь вернулись к взаимным подозрениям и конфликтам. Война вновь стала политическим инструментом воздействия, а угроза внутренних волнений среди нескольких народов угрожает нисколько не меньше внешней угрозы. Неспособные некогда подавить амбиции и жадность людей, нации Внутренней Сферы и Периферии пришли к тому, с чего всегда всё и начиналось, - к порождениям войны.

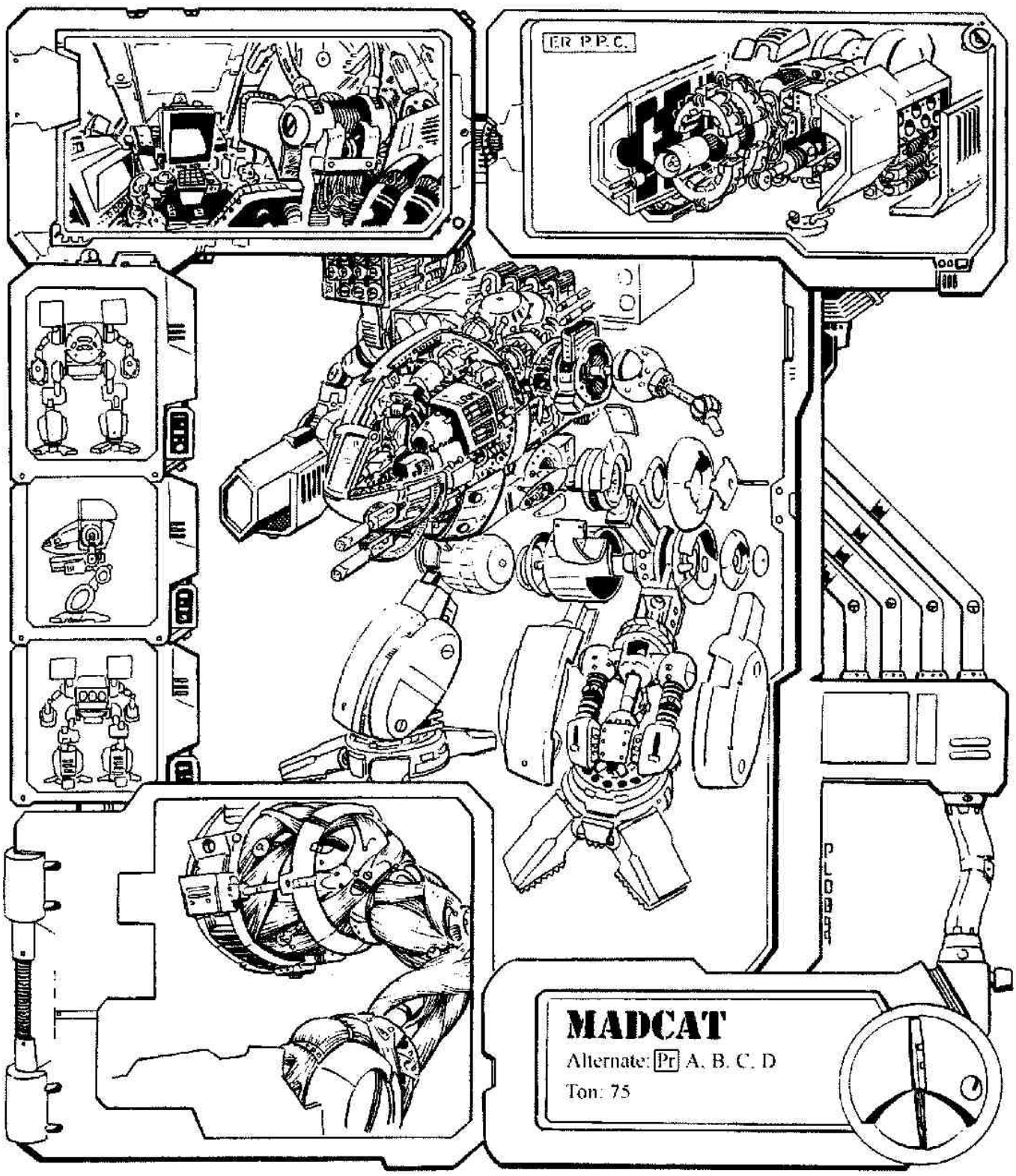
ОРУЖИЕ ВОЙНЫ

Хотя любой военная сила Внутренней Сферы имеет собственную структуру, они используют схожее оборудование и тактику. Уход к героическим сражениям пехоты и схваткам лицом к лицу было типичным для большинства войн древней Терры. Потом пришло время сражений на дистанции, прославлявшие скорее технологии, чем храбрость. Современные методы ведения войны - гибрид двух описанных выше: солдаты одеты в потенциальные машины для убийства вроде гигантских бронированных костюмов и ведут смертельные дуэли со своими противниками.

БЭТЛМЕХИ

Со времени их создания прошло более 600 лет, БэтлМехи остаются предпочтительным оружием лордов и генералов. Гигантский шагающий робот ощетинен мощным оружием, Мех всё же может потерять своё положение короля на поле боя. Целый социальный класс сформировался из тех, кто пилотирует эти очень важные машины войны. Эти т.н. МехВоины, современное воплощение рыцарей, выполняет монументальную задачу, обороняя свои дома и своих правителей. Романтическое представление МехВоина-рыцаря несколько покоробилось за последние несколько десятилетий, но по-прежнему хранится в сердцах людей Внутренней Сферы.

В ходе Наследных Войн многие МехВоины, владевшие собственными Мехами, передавали их по наследству. Эта традиция радикально изменилась за последние полвека.


ER P.P.C.
MADCAT
Alternate: Pr A, B, C, D
Ton: 75

Сейчас только Великие Дома могут позволить себе содержать массу новых разработок, что стало возможным благодаря переоткрытию множества потерянных технологий. Соответственно, Дом сейчас и является крупнейшим владельцем Мехов во Внутренней Сфере.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ

Способные быстро и чётко предоставить массированный огонь с воздуха и затем удалиться на безопасное расстояние, аэрокосмические истребители (АКИ) - составная часть сражения. Они также защищают JumpShip'ы и DropShip'ы в космосе, обеспечивая превосходство в воздухе на поле боя и уничтожая вражеские воздушные силы.

Хотя АКИ и мощное оружие на поле боя, они в одиночку выиграть сражение не смогут. Командиры всё ещё должны использовать наземные силы для удержания территории от захвата её противником. Время от времени АКИ также зависят от природы. Хоть и разработанные для работы во всех климатических условиях и типов погоды, очень сильный шторм - особенно с сильным ветром или со сльдом и снегом - могут предельно осложнить полёт или даже привести к крушению истребителя.

Как и в случае с БэтлМехами, многие истребители в прошлом были семейными реликвиями, передаваемыми по наследству от родителей детям. Однако сейчас большинство из них принадлежит вооружённым силам Домов. Многие торговые и транспортные картели также владеют истребителями, которые помогают охранять наиболее значимые DropShip'ы и JumpShip'ы.

БРОНЕПЕХОТА

Бронепехота -своеобразный мостик между обычной пехотой и БэтлМехами. Созданная для уравновешивания пехота Кланов Элементалы - это мощные бронированные костюмы, позволяющие регулярным пехотинцам наносить повреждения или даже уничтожить БэтлМехов. Выставляемые в больших количествах, бронесолдаты могут напугать неподготовленного противника. В ближнем бою вроде сражений в городских условиях или абордажных действий они предоставляют дополнительную защиту и огневую поддержку, необходимую для подавления превосходящего и более подготовленного противника.

Хотя первый боевой бронекостюм Внутренней Сферы стал выпускаться менее 10 лет назад, на данный момент уже есть до 12 типов разработок. Многие разработаны для специализированных типов миссий; несколько могут сражаться в любых боевых условиях.

У каждой основной военной силы Внутренней Сферы имеется несколько полков бронепехоты. Однако эти подразделения никогда не разворачиваются как строевые полки, т.к. военные силы каждого Дома владеют относительно небольшим количеством бронекостюмов. Вместо этого бронепехота добавляется в специальных силовых операциях и элитными командами для поиска и уничтожения, что делает их наилучшим инструментом выполнения задач с ограниченными ресурсами.

ТРАДИЦИОННЫЕ ВОЙСКА

Практически всё внимание уделяется высокотехнологичным боевым подразделениям вроде БэтлМехов, но и традиционные войска часто наносят главный удар. дешёвые в оснащении и лёгкие в обучении, броневойска и стандартные пехотные подразделения превышают все другие типы боевых подразделений во Внутренней Сфере в отношении более чем 15:1. Такие подразделения часто служат только как постоянные планетарные гарнизоны. Больинство основные военных и наёмных сил также добавляют броневойска и пехотные подразделения для поддержки в опреациях БэтлМехов.

Броневойска включают в себя танки, СВВП, бронемашины пехоты и любые другие типы транспорта, которые могут нести оружие и броню. Дешёвый и простой, боевой транспорт можно найти практически в любом обитаемом мире.

СВВП (средства вертикального взлёта и посадки) - это вертолёты и реактивные судна, которые могут подниматься и приземляться без разбега. Высокая манёвренность СВВП и их способность приземляться практически где угодно часто приводит к тому, что они используются для разведмиссий, где их относительная недолговечность менее существенна. Грузоподъёмные СВВП также могут переносить солдат и запасы от и до удалённых или труднодоступных мест.

Гусеничный транспорт вроде танков - наиболее гибкий вид броневойск и может маневрировать везде, кроме очень пересечённых ландшафтов. Однако их главный недостаток - малая скорость, а их движение часто затрудняет ремонт или замену. Колёсный транспорт, дешёвый и простой в обслуживании, распространён гораздо шире, чем гусеничный. Он меньше страдает от отсутствия дорог, чем гусеничный транспорт, что делает его идеальным для гарнизонных отрядов. Однако он не может легко двигаться по пересечённой местности и часто увязает в глубокой грязи и трясинах.

Ховерсуда быстрее наземного транспорта и могут двигаться над поверхностью воды, чего не может другой транспорт. Однако у них также имеются недостатки. Т.к. они скользят на подушке воздуха, они не могут перемещаться даже по районам с редким лесом. Их воздушные юбки также служат постоянной целью вражеских стрелков; удачный выстрел легко может вывести из строя ховертанк.

Стандартная пехота - наиболее распространённое подразделение на поле боя. В наземные пехотинцы вербуются с готовностью и быстро обучаются основам ведения боя. Они также воружены простыми пулеметательными винтовками, лазерным оружием или даже ракетными установками, несомыми на плечах. Их также подготавливают для подрвных работ для выведения из строя транспорта и даже БэтлМехов.

Также существует и несколько специализированных боевых транспортов, но их использование ограничено. С появлением космических путешествий и DropShip'а морские боевые суда быстро ушли в прошлое. До сих пор используются лишь простые патрульные катера для охраны береговых линий планеты и водных путей от пиратов и других преступников. Традиционные истребители до сих пор широко используются. Разработанные для действий только в атмосфере, эти истребители могут обычно летать не выше 50 км. Их дешевизна и простота использования возмещает их уязвимость для АКИ и делает их предпочтительным выбором для планетарных гарнизонов, средства которых ограничены.

DROPSHIP'ы, JUMPSHIP'ы и WARSHIP'ы

Хотя большинство DropShip'ов и JumpShip'ов не значатся как военные единицы, в 31-м веке они существуют как составная часть вооружённых сил как бронированная и вооружённая единица. Они обеспечивают связь между мирами, занятыми человеком, только они могут путешествовать к звёздам.

DropShip'ы по форме могут быть аэродинамическими или сфероидными. Некоторые специальные DropShip'ы, называемые штурмовыми кораблями, разработаны для космических и воздушных атак. Практически все DropShip'ы вооружены, хотя только штурмовые корабли и огромные DropShip'ы, несущие Мехов, могут быть оборудованы не только простым защитным вооружением.

JumpShip'ы, охраняемые неписанными законами войны, несут мало оружия - обычно необходимое лишь для взрыва космических обломков. WarShip'ы, с другой стороны, разработаны исключительно как машины уничтожения. Выстроенные на основе компактного двигателя К-Ф, WarShip'ы несут впечатляющий диапазон оружия, которое может испепелить любые космические аппараты поменьше. Ужасно дорогое строительство и содержание этих WarShip'ов привело к тому, что DropShip'ы и JumpShip'ы гораздо лучше защищены.

Хотя флоты WarShip'ов во Внутренней Сфере когда-то исчислялись тысячами, Война за Воссоединение против Периферии и Исход Керенского значительно сократили их количество. Оставшиеся были уничтожены в ходе Наследных Войн, как и технология их постройки (хотя КомСтар тайно сохранил несколько WarShip'ов на скрытых базах во Внутренней Сфере и за её пределами). Тольео недавно Наследные Государства получили необходимые знания и начали перестройку своих флотов WarShip'ов.

СИЛЫ ВОЙНЫ

За некоторым исключением, вооружённые силы во Внутренней Сфере имеют схожие огранизационные и командные структуры. Даже КомСтар и группа его раскольников, Слово Блэйка, используют структуру, которая принята у большинства профессиональных солдат.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА

Копьё (или взвод пехоты) - наименьшая разворачиваемая наземная сила и обычно состоит из 4-х транспортов. Взводы образуют отделения, в которых 7 или более человек. Рота обычно состоит из 3-х копий или взводов. 3 роты образуют стандартный батальон, 3 батальона - стандартный полк. В больших и хорошо оснащённых подразделениях добавление командного копья к батальону - частая практика, что позволяет командиру более чётко управлять своими войсками. Соответственно командные роты часто добавляются к полкам и к подразделениям покрупнее.

Аэрокосмические подразделения имеют схожую структуру, за исключением того, что эти подразделения имеют в копье только 2 истребителя. Эскадрилья, аналог роты, составлена из 3-х копий. Крылья (батальоны) составлены из 3-х эскадрилей. Постоянные подразделения крупнее редки, но существующие аэрокосмические полки состоят из 3-х или более крыльев. Как и в случае с наземными силами, командные копья часто добавляются к крыльям, а многие аэрокосмические полки дополнительно имеют командные эскадрильи.

Наиболее распространённым разворачиваемым подразделением является полк. Силы меньше полка часто разворачиваются для ограниченного назначения, но такие подразделения часто не выживают после значительных потерь и поэтому не могут эффективно действовать в длительных кампаниях. Исключение касается лишь специальных подразделений и мелких наёмных команд, каждая из которых входит в полк как подгруппа, которая несёт тот же самый тип вооружения (Мехи, танки и т.д.).

Войска Внутренней Сферы также используют объединения больше чем стандартный полк. Полки пехоты и броневойск часто служат для поддержки полков БэтлМехов, лучшим примером такого рода взаимодействия являются Полковые Боевые Команды (ПБК) Федеративного Содружества. Основываясь на одноимённых объединениях Звёздной Лиги, ПБК состоят из полка БэтлМехов с 3-мя полками броневойск и 5-ю полками пехоты и других дополнительных элементов, включая 2 аэрокосмических крыла. Военный силы Домов используют и нестандартные объединения больше чем ПБК, хотя они иногда составляют объединения и больше для проведения крупных военных операций.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА ВООРУЖЁННЫХ СИЛ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

НАЗЕМНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Объединение	Состав	Число Единиц
Отделение	-	7 солдат
Копьё	-	4 транспорта
Взвод	4 Отделения	28 солдат
Рота	3 Копья или Взвода	12 транспортов/ 84 солдата
Батальон	3 Роты	36 транспортов/ 252 солдата
Полк	3 Батальона	108 транспортов/ 756 солдата

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Объединение	Состав	Число Единиц
Копьё	-	2 истребителя
Эскадрилья	3 Копья	6 истребителей
Крыло	3 Эскадрильи	18 истребителей
Полк	3 или больше Крыла	54+ истребителя

Обслуживающий персонал для подобных больших объединений включет в себя такие необходимые элементы как медики, техники, разведчики, повара и т.д. хотя большинство из них невоенные, они при необходимости могут выполнять работу МехВоина, пилота АКИ или пехотинца. Разведчики выясняют расположение врагов и докладывают об этом разведслужбе боевых соединений; техники ремонтируют повреждённые ТС и оборудование; медики лечат раненых, а повара известны своей поговоркой "путь в армию лежит через желудок".

РЕГУЛЯРЫ ДОМОВ И НАЁМНИКИ

Хотя каждое Наследное Государство может помимо броневойск и пехоты так же быстро вызвать дюжины полков БэтлМехов, армии нынешнего дня - просто части сил, которые можно выставить на поле боя. Наследные Войны значительно ослабили все основные силы, образовав трещины в их обороне. Как результат, Наследные Государства и другие народы часто прибегают к наёмным силам для поддержания своей военной силы.

В отличие от регуляров в национальных вооружённых слах, наёмники - это солдаты фортуны, мужчины и женщины, которые служат и сражаются потому, что им за это платят. В распространённом мифе во многих местах наёмники преданны лишь своим работодателям, а солдаты-наёмники используют любой подходящий случай для того, чтобы пролезть куда-нибудь. Подразделения недовольны сделками с ними из-за того, что те могут даже разорвать контракт и перейти на сторону своих бывших нанимателей.

К счастью для народа Внутренней Сферы и Периферии многие мифы - ложь. Хотя многие яблоки падают недалеко от яблони, в изведанном пространстве действуют сотни наёмных подразделений с заслуженной операцией, формируясь чуть ли не каждый день.

Большинство новых наёмных подразделений в течение года распадаются, а те, кто остаются, становятся настоящими профессионалами своего дела. Многие крупные наёмные команды объединяются вместе и заключают долгосрочные контраты со своими нанимателями - вроде Легиона Серой Смерти, собранного в Альянсе Лиры. Другие, подобно Горцам Нортвинда, сильно углубляются в историю и постоянно демонстрируют неослабевающую храбрость в сражениях.

Подразделения с худшей репутацией - это те, которые по различным причинам разорвали свои контракты или нарушили Конвенции Ареса. Большинство из этих подразделений на данный момент действуют в Марке Хаос или на Периферии, где работодатели не знают или не заботятся об их репутации или используемых ими методахвыполнения задания.

Работодатели желающие нанять подразделение с репутацией, приезжают в наёмные залы найма на Аутриче. Для всех предполагаемых работодателях доступна полная база данных обо всех зарегистрированных наёмных подразделениях, включая их историю и рейтинг (последний основан на составе, опыте и лидерстве), а постоянные информационные средства "Обзор Наёмников" и "Договор Комиссии" служат посредниками в любых спорах, связанных с контрактами.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

Основные силы Внутренней Сферы и Периферии, хотя и используют схожие организационные структуры, имеют свои собственные уникальные структуры званий. Вносит дополнительный беспорядок и то, что звания наземных космических сил имеют различные структуры. Однако некоорая общность всё-таки существует. Военные кадры обычно состоят или из офицеров, или из вольнонаёмных. Обычно офицеры должны закончить академию или другой институт высшего образования для получения соответствующих полномочий. Вольнонаёмные кадры - чёрная кость организации и составляют большую часть любых войск.

Некоторые специализированные кадры вроде МехВоинов и техников занимают промежуточное положение между этими двумя стандартными категориями. Некоторые могут не иметь формальной офицерской подготовки, но обладают уникальными навыками, которые предоставляют им более высокое начальное положение, чем это обычно доступно вольнонаёмным. В зависимости от организации эти кадры обычно имеют звание, сопоставимое с первым офицерским или с сержантом.

Следующие параграфы привдят распространённые звания среди военных подразделений. Космические звания приводятся в круглых скобках. Хотя эти звания не всегда переводятся напрямую в сопоставимое звание в других вооружённых силах, они грубо равны. См. также таблицу Rank, с.87.

Рядовой (космонавт) - наменьшее стандартное звание для вольнонаёмных, хотя новые вольнонаёмные часто называют рекрутами до полного завершения ими начальной военной подготовки. Рядовые составляют большую часть пехоты, броневойск и подразделений поставки. Звание капрал (старшина) следующий шаг вверх, даётся солдатам, которые проявили себя на службе после 1 года или более; капралы командуют небольшими группами вольнонаёмных вроде отделения пехоты и команды транспорта. Капралы достигают звания сержанта (старшина 1 ст.) после нескольких лет безупречной службы и наделяют их большей ответственностью, включая командование взводами, секциями (2+ отделения), технические команды или даже целые взводы..

Старшие сержанты (мичманы) - самые старшие звания для вольнонаёмных и дают большие полномочия, часто командуют подразделением, полностью укомплектованным вольнонаёмными.

Лейтенант (энсины и лейтенанты, младшие звания) - первое офицерское звание; эти новоиспечённые офицеры командуют взводом или копьём. Лейтенант, проявивший свои лидерские способности, повышается до капитана (лейтенант) и несёт ответственность за целую роту солдат. Повышение до майора (лейтенант-командир) требует значительных лидерских способностей и способностей в тактике и администрировании; майоры командуют батальонами, а лейтенант-командиры часто командуют DropShip'ами или отсеком на борту огромного судна. Подполковник (командир) часто является старшим командиром батальона и/или полковым исполнительным офицером; командиры служат как капитаны DropShip'ов и исполнительными офицерами WarShip'ов. Отдельные офицеры с глубокими познаниями в стратегии, лидерстве и политике помут получить звание полковника (капитана) или выше, командуя полным полком или огромным космическим судном.

В крупных организациях вроде вооружённых сил Домов офицеры могут продвигаться и выше полковника. Бригадные генералы (коммодоры) командуют силами, состоящими из множества полков, и небольшими космическими флотами. Генерал-майоры (контр-адмиралы) командуют целыми военными регионами (обычно состоящими из дюжины или более планет), а генерал-лейтенанты (вице-адмиралы) командуют несколькими военными регионами. Генералы (адмиралы) командуют всеми вооружёнными силами Дома.

ПОДГОТОВКА

Военные опираются на несколько методов подготовки своих солдат. Простей и самый дешёвый - "строевые лагеря", места, где обучают новобранцев основам пехотного сражения и обучают их основным военным навыкам. Некоторые из лагерей более развиты и также обучают операциям с танками и другими транспортами. Каждый из этих лагерей каждый год выпускает сотни или тысячи солдат, так что всякое крупное военное соединение (как и несколько больших наёмных подразделений) имеют по меньшей мере один такой лагерь. Выпускниками строевых лагерей становятс лишь по прошествии нескольких лет службы.

Хотя вольнонаёмных солдат легко обучать, они не могут стать офицерами или пилотами БэтлМехов или АКИ. Таких солдат нужно тренировать годами, это обучение очень дорогое. Любые основные вооружённые силы опираются на одну или более военных академий, выпускающих необходимые кадры, обычно обязательно требующих службу от 4 до 6 лет. частные академии существуют во всей Внутренней Сфере, но обучение слишком дорогое. Набор в любую из этих академий проходит с жёстким конкурсом. В конце курса обучения выпускники получают степень и военные полномочия.

Хотя желающих стать выпускником академии очень много, среди пилотов БэтлМехов и АКИ, куда попадают по программе ученичества, они составляют меньшинство. Многие наёмники набирают группы таких учеников, по большей части из богатых семей, нанимающих частных учителей для обучения своих детей. Курс обучения долгий, часто начинается в возрасте 12-13 лет и продолжается 6 или больше лет.

КОМГВАРДИЯ

Официально основанная в 2933 году, Гвардия и Милиция КомСтара придали обычной огранизационной структуре интересные штрихи. Вместо стандартных копий, рот, батальонов и т.д. организация КомГвардия основана на шестиричной системе. Эта система, отличающаяся чисто внешне, легко переводится в стандартные термины.

Наименьшее объединение КомГвардии - подразделение Уровня I, состоящее из одного Меха, транспорта или взвода пехоты. Подразделение Уровня II состоит из 6-ти подразделений Уровня I, эффективностью в полроты. Подразделение Уровня III, состоящее из 6-ти подразделений Уровня II, и имеет те же размеры, что и батальон. Подразделение Уровня IV, часто называемое дивизионом, состоит из 8-ти подразделений Уровня III, или равно 2-м стандартным полкам. 8 подразделений Уровня IV образуют подразделение Уровня V, или армию. Из-за ужасных потерь на Токкайдо и раскола Слова Блэйка армии КомСтара сейчас состоят только из 4-х дивизионов. Всего КомСтар может выставить 12 армий; Слово Блэйка - 10 дивизионов.

КомГвардия использует не стандартную композицию подразделения, которое выделяет различные виды оснащения в отдельные подразделения, а комбинированное вооружение. Использование комбинированного вооружения ошеломит и поможет победить неподготовленного противника. В защитных операциях, когда требуется множество различных добавлений, КомГвардия беспрепятственно адаптируется к постоянно меняющимся ландшафтам поля боя.

Метод ученичества использует практический подход к обучению и подготавливает пилотов, которые от и до знают свою машину. Те, кто завершил своё ученичество, обычно поступают на службу в наёмное подразделение, хотя военные любого из Домов с готовностью примут прошедших практику ученичества пилотов БэтлМехов и АКИ.

МЕТОДЫ ВОЙНЫ

Хотя военные каждого Дома однажды похвастались, что могут разместить полный полк БэтлМехов и дюжину или больше полков поддержки даже на необитаемых мирах, эти дни канули в прошлое. После разрушительных последствий 1-й Наследной Войны генералы были вынуждены изменить различные стили сражений.

Напротяжении всех Наследных Войн Наследные Государства продолжали соперничать за право контролировать важные миры и их промышленность. Из-за невозможности развернуть в этих операциях дивизионы и корпусы командиры часто опирались на отдельные полки для выполнения возложенных задач, обычно побеждая обороняющихся слами равными или меньше. Когда сталкивались большие силы, они редко сражались до полного уничтожения. Подразделения, которых явно превосходят и не имющие ни малейшей попытки отступить, просто сдавались. Командир победивших потом позволял побеждённым отступить с планеты за определённый выкуп, обычно копьё оборудования за батальон, которому позволили отступить.

В ходе Наследных Войн цели набегов стали популярной заменой планетарного штурма.

Ценность штурма планеты возрастала, военные командиры часто выбирали набег на важные склады поставки врага или производство запчастей и других запасов, необходимых для поддержания оперативности своих сил. Т.к. эти набеги имели малые возможности, командиры часто использовали небольшие подразделения БэтлМехов: батальоны, роты и иногда даже копья. Однако в последние годы от этой практики стали уходить. В ходе 4-й Наследной Войны массированные удары войск принца Хэнса Дэвиона привели к отмене принятой военной доктрины, а эти удары его войск привели к захвату половины Конфедерации Капеллы.

Появление Кланов побудило почти все основные военные силы отвергнуть распространённые принятые принципы войны. С начала вторжения Кланов было ясно видно, что этот новый враг имел собственные методы ведения войны, которые имели лишь одну слабину. Лишь надежда Внутренней Сферы остановить технически превосходящие Кланы привела к использованию вражеских традиций Кланов против них же. Перед лицом грязной Внутренней Сферой стремление Кланов к "честному" бою стало ответственным.

После недавнего возрождения Звёздной Лиги и массированного контрнаступления на Кланы будущее войны во Внутренней Сфере стало неясным. Королевства Внутренней Сферы временно забыли о своих разногласиях ради изгнания Кланов, но сейчас, когда угроза кланов миновала, война вспыхнет с новой силой. Крупномасштабные операции, вовлекающие дюжины полков БэтлМехов, стали широкораспространённым явлением, хотя военные Домов ещё не достаточно опытны в делах такого масштаба. В настоящее время распространён гибрид крупно- и мелкомасштабных сражений.

ВОЙНЫ СРЕДИ КЛАНОВ

Кланы разработали уникальные организационные структуры и методы ведения войны. Избежав потерь из-за Наследных Войн, низвергнувших Внутреннюю Сферу в каменный век, технология кланов ушла далеко вперёд по сравнению с Внутренней Сферой. Это технологическое неравенство сначала позволило Кланам уничтожить лучшие подразделения Внутренней Сферы. На поле боя Кланы выпустили ОмниМехи и бронепехоту, которые позволили им выиграть войну. Однако их тактика стоила им очень многого - побед, что позволило силам Внутренней Сферы сократить их превосходство.

Хотя Кланы ни в коем случае не монолитны, каждый Клан имеет, по существу, ту же самую структуру и традиции.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Многие, как КомГвардия, основывают свою организацию на шестиричной системе. Николай Керенский орагнизовал свои Кланы на пятиричной системе. Точка - основное подразделение в восках Кланов, или Туменах. Один БэтлМех, 2 АКИ или транспорта, 5 Элементалов (бронепехота Кланов) или 5 отделений пехоты (по 5 человек в каждом) - каждое из этих объединений представляет собой Точку. 5 Точек составляют Звезду. Там, где во Внутренней Сфере копья и роты часто на поле боя сливаются в одно большое объединение, Звёзды Кланов почти всегда действуют как единое целое. Вариация Звёзды - Нова - это объединение Звезды ОмниМехов со Звездой Элементалов. Такое соединние предоставляет командирам Кланов дополнительную огневую мощь, особенно при штурме фортификаций или на ограниченной площади.

ВОЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА КЛАНОВ

Объединение	Состав
Точка	-
Звезда	5 Точек
Бинарий	2 Звезды
Тринарий	3 Звезды
Кластер	3-5 Бинариев/Тринариев
Галактика	3-5 Кластеров

В подразделениях больше чем Звезда организация Кланов становится более сложной и менее чёткой. Бинарии, составленные из 2-х Звёзд, и Тринарии, составленные из 3-х Звёзд, разворачиваются почти в равном составе среди всех Кланов и обычно используются в схожих типах миссий. СуперНова Бинарии и Тринарии содержат вместо стандартных Звёзд Нова Звёзды. Кластеры обычно состоят из 3-5 Бинариев и/или Тринариев, часто с дополнительной командной Звездой (или Новой). Галактики, крупнейшее подразделение Кланов, обычно состоит из 3-5 Кластеров с дополнительным командным Бинарием или Тринарием. Многие Тумены Кланов могут выставить от 6 до 12 Галактик.

В пределах Тумена Клана воины делятся на воинов первого эшелона, второго эшелона или соламы. Воины первого эшелона, обычно вернорождённые воины, получают престижные назначения и служат как основные штурмовые силы своего Клана.

Большинство Галактик и Кластеров первого эшелона представляют собой подразделения с кобинированным вооружением, включая ОмниМехи, Элементалов и АКИ. Военная доктрина каждого Клана определяет специфический состав сил и их стратегию. Некоторые Кланы выставляют Галактики, целиком состоящие из АКИ, а другие - Галактики, целиком состоящие из Элементалов. Однако из этого правила есть и исключения.

Подразделения второго эшелона являются резервом Клана и служат как гарнизонные силы. Многие из назначенных во второй эшелон менее опытны по сравнению с воинами первого эшелона. Кланы, которые позволяют вольнорождённым служить в своих Туменах, обычно назначают их в подразделения второго эшелона независимо от их навыков.

Подразделения второго эшелона обычно несут полноценную гарнизонную службу и другие поддерживающие службы, высвобождая подразделения Клана первого эшелона для более важных задач и кампаний. Из-за этого подразделения второго эшелона редко получают новейших Мехов и другое новое боевое оборудование. Эти подразделения выставляют обычно редко имеют ОмниМехи, а некоторые вообще не имеют Элементалов. Помимо традиционного транспорта, распространены и стандартные АКИ.

Отряды соламы состоят из старых воинов, до сих пор состоящих на службе; воинов, не достигших славы на поле боя и воинов, опозоривших себя. Эти отряды собраны в Кластера пехоты и получают самые непрестижные назначения, вроде охоты за бандитами.

Некоторые Кланы вооружают подразделения солам устаревшими транспортами или БэтлМехами. Клан, участвующий в крупной кампании, может приказать подразделениям соламы удерживать позиции или атаковать превосходящего врага. Хотя отряды соламы практически не выживают после таких заданий, они надеются принести честь своему Клану такой вот своей последней службой.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

В отличие от войск Внутренней Сферы, Кланы не имеют вольнонаёмных кадров, и считают всех своих воинов офицерами. Все члены воинских сибко (группы сиблингов, готовящие кадетов из одних и тех же Линий Крови) проходят через программу изнурительной подготовки, которые, возможно, станут воинами Клана. Подгототовительные лагеря обучают кадетов из сибко как истории Клана и философии, так и стратегии и тактике. Средний кадет Клана может цитировать целые выдержки из эпического Предания в версии данного Клана, но он или она часто не обладают достаточными качествами лидера и другими навыками межличностного общения - побочный эффект философии Кланов "прав тот, кто сильнее".

В конце обучения кадетов каждый из них проходит Испытание Положения. Если кадет остаётся в живых и совершает минимум одно "убийство", он или она официально становится воином. Кадет, проваливший Испытание или проваливший обучение в любое время, переводится в нижестоящую касту, где его или её навыки будут максимально полезны для клана. Некоторые прогрессивные Кланы начали позволять повторное Испытание Положения, в случае успешного прохождения которого воины назначаются в подразделения второго эшелона.

Структура званий в Клане проста. Воины без звания называются по их профессиональному титулованию: МехВоин, Элементал, Пилот и т.д. еомандир Точки - первое стандартное звание (все МехВоины по определению являются Командирами Точки, хотя лишь самые тщеславные будут использовать это звание). Звёздный Командир руководит Звездой; в случае Нова Звезды Звездный Командир Мехов командует целой Новой. Звёздный Капитан командует Бинарием или Тринарием; командир СуперНовы обычно руководит подразделением Мехов. Кластером командует Звёздный Полковник, Галактикой - Командир Галактики.

Космическая служба использует схожие звания. Космический Звёздный Капитан командует DropShip'ом или JumpShip'ом. Звёздный Коммодор (аналог Звёздного Полковника) командует Звездой DropShip'ов или JumpShip'ов, или же командует WarShip'ом. Звёздный Адмирал (аналог Командира Галактики) руководит Звездой или больше WarShip'ов.

Кланом целиком командуют его Ханы. Ведущий Хан, или каХан, обычно руководит Кланом в целом, а младший Хан - саХан - командует Туменом Клана. Другие высокопоставленные должностные лица, вроде Хранителя Закона Клана, часто обладает значительной властью в Тумене, хотя их точные обязанности диктуются традициями их Клана.

ТРАДИЦИИ НА ПОЛЕ БОЯ

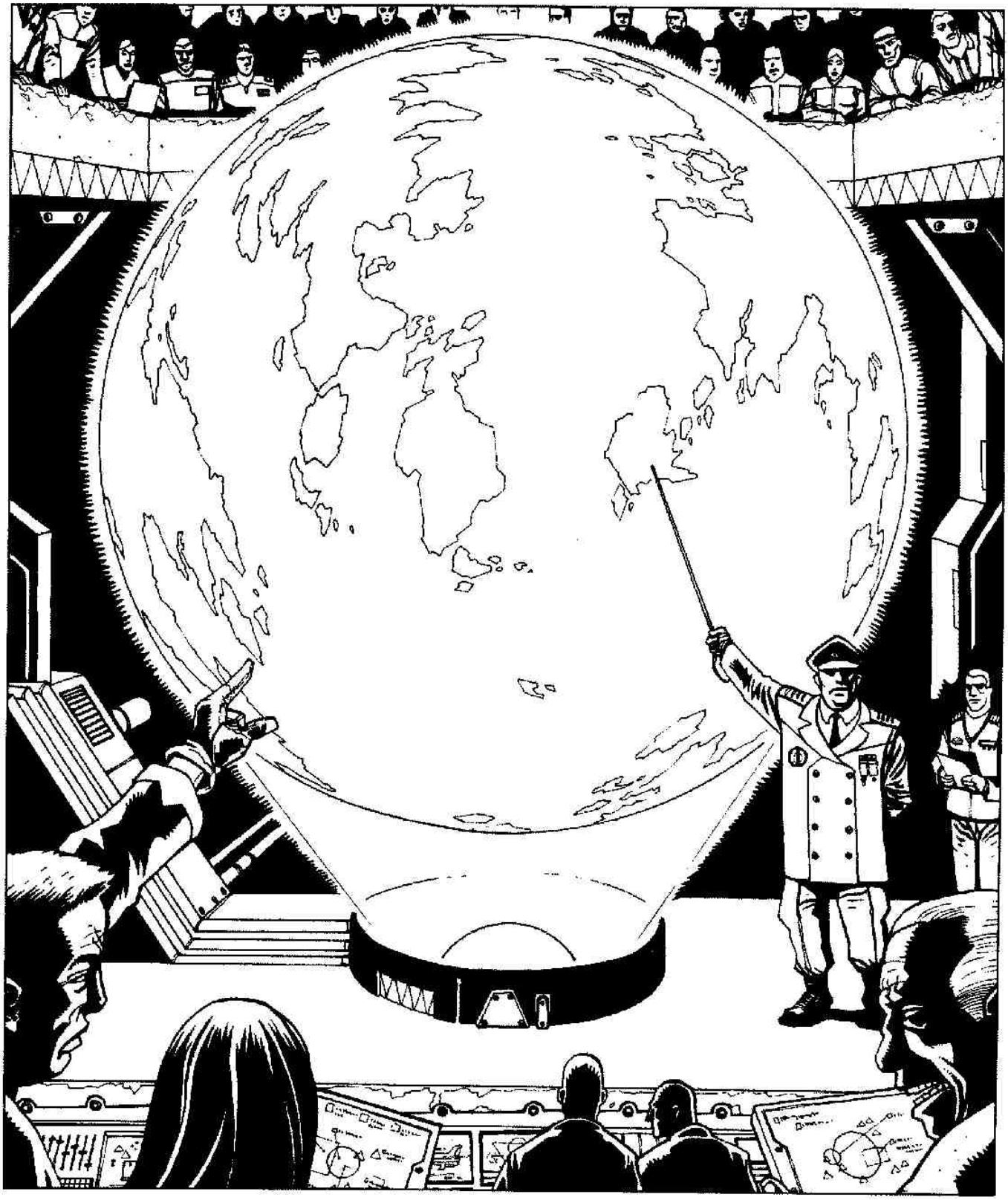
Трудные годы формирования Кланов привели их в разработке уникального набора традиций поля боя. Больше всего они ненавидят ненужные траты. Кланы не истратят ни одной капли крови, не уничтожат ни один Мех или не убьют ни одного солдата сверх того, чем это требуется для одержания победы. Это чувство больше всего бросается в глаза в их традициях зеллбриген и торга.

При торге, который многие воины считают формой искусства, командир атакующего Клана запрашивает своего оппонента, какими силами тот располагает и какие подразделения он выставит на поле боя. Потом он корректирует свои собственные силы как можно ближе к вражеским, обеспечивая таким образом наименьшую трату необходимых ресурсов. Если два или более командира соперничают заправо выйти наполе боя, они начинают торг друг с другом, в котором провести сражение достаётся тому командиру, который сделал наименьшую заявку. Конечно, командир в торгах может зайти слишком далеко и заявить силы меньшие, чем необходимые ему для победы. Командиры, сделавшие такую ошибку, редко вновь повторяют её.

Зеллбриген описывает кодекс поведения на поле боя. Сильно напоминающий кодекс чести самурая, зеллбриген требует от воинов Клана сражений один на один, хотя явно превосходящий воин может вызвать на бой более одного оппонента. Несражающийся воин не может вмешиваться в дуэль других, пока не запросят подкрепления или один из противников не освободится.

Если воин преднамеренно атакует противника, уже ведущего дуэль, то это его действие может привести к общему сражению всех. Когда это случится каждый участвующий в сражении воин может стать целью любого из противников. Однако такие схватки часто наносят ущерб чести воина, так что происходят они нечасто.

Каждый Клан интерпретирует зеллбриген немного по-своему, часто это зависит от поведения сражающегося противника. Воины Клана, столкнувшиеся с давним ненавистным врагом, или те, кто считает их бесчестными, часто воздерживаются от зеллбригена и просто ведут сражение всеми доступными средствами. Эта традиция, когда-то преданная анафеме, стала широко распространяться среди кланов после Токкайдского Перемирия.



ИГРА

MechWarrior - уникальная вещь среди продуктов линии *BattleTech*. В то время, как другие игры *BattleTech* сфокусированы на сражении, в центре внимания *MW3* - ролевая игра. Она позволяет игрокам быть главным героем в истории собственного изобретения и отыгрывать жизнь своих отдельных персонажей. Во время боя происходит взаимодействие между уникальными персонажами *MW3*.

Гейм-мастерство может быть спорным, но это обогащает опыт. В ролевой игре могут возникнуть затруднения из-за обилия фоновых НИПов, но это также будет вознаграждено интересом со стороны ваших друзей, когда они окунутся в мир, созданный вами. Хотя гейм-мастеру нужно хорошее знание правил и слежение за вымышленной игрой, опытный гейм-мастер учится незаметно работать с механизмом игры, когда в центр внимания помещается именно созданная история ролевой игры.

Эта глава содержит материал, разработанный для помощи гейм-мастеру достичь своих целей. Сюда входят обсуждение следующих вещей: *Роль Гейм-мастера* плюс подсказки для *Начала Игры* и *Неигровые Персонажи*. Игроков могут сильно заинтересовать секции *Награды* и *Развитие Персонажа*.

РОЛЬ ГЕЙМ-МАСТЕРА

Кто же в точности гейм-мастер? Роль гейм-мастера в игре можно разделить на две задачи: рассказчик и судья.

ГЕЙМ-МАСТЕР КАК РАССКАЗЧИК

Установки в ролевой игре подобны вооражаемому окружению, виртуальной сцене. Игрокам нужна поддержка для взаимодействия с ней и им нужны враги. Однако большинство из них по истории связаны вместе , так что их путешествие может быть захватывающим и обогащающим вроде просмотра фильма или чтения книг. Задача гейм-мастера и есть создать фон и продолжение игры.

Во-первых, - и это самое главное - гейм-мастерство - это искусство диалоговых рассказов. Основная задача гейм-мастера - бросить вызов жизни игрового персонажа, выбить из колеи настолько, чтобы на пути к величию его поджидали многие трудности (или же постоянно подсовывать их). Это - больше чем просто подача игрокам нескольких случайных врагов для сражений припреодолении этого пути. Для реалистичности игры - для обнажения чувств - позади всего этого должна быть *история*. Гейм-мастер обеспечивает ядро этой истории.

Для создания как можно более интересной истории гейм-мастер должен полностью продумать детали, которые составляют историю. Реальность ежедневной жизни лоя персонажей *MW3* решительно отличаются от жизни собственно игроков; присутствующие детали, окружающие этот факт, в ходе игры служат для более прочного основания "реальности" во вселенной *BattleTech*. Соответственно, крупные события, происходящие на фоне сложной вселенной, также могут влиять на персонажей. Война и политические интриги в крупном масштабе часто влияют даже на мелкие и более или менее независимые миры. Даже если промелькнула простая вечерняя новость, политики могут раздуть конфликт между нациями, что может выглядеть как разгром небольшой банды джентльменов удачи на Периферии, а может оказать влияние на жизнь в самом сердце пространства Кланов.

Игроки также должны знать, что их персонажи имеют свои собственные игровые фоны. Их принадлежность может влиять на их личные взгляды, а их истории - уже даные им системой Жизненного пути - являются началом, прежде чем они почувствуют, кто они есть на самом деле. Как только игроки опишут действия своих персонажей в ходе приключения, они также должны учесть детали. Почему они делают то, что они делают? Почему кто-то не смог сделать этого лучше? То ли персонаж *должен* был сделать?такие вещи сделают историю более реалистичной, сделать её захватывающей и добавить опыта от этой забавы.

Т.к. история разворачивается и из-за выстроенной гейм-мастером основы, и из-за действий игровых персонажей, которые постоянно реагируют на возникающие перед ними задачи, приключение может быстро охватить всю жизнь. Если история достаточно драматична, это приключение может пойти нежелательным для игрока путём, создав интересную ролевую игру.

ГЕЙМ-МАСТЕР КАК СУДЬЯ

Обязанность гейм-мастера как судьи состоит в том, чтобы помнить движение истории и делать её увлекательной, а также чтобы всё укладывалось в рамки правил. Это гейм-мастер решает, когда (или для чего) нужен бросок, или когда и при каких условиях может произойти событие. Это гейм-мастер решает такие вещи вроде того, сколько восстановилось очков EDG, или каковы фактические результаты провала. Выстраиванием приключения руководит мотивация, а правила игры её поддерживают, хороший гей-мастер может наполнить смыслом любую "тёмную область" по ходу игры, вроде результатов не совсем плохого или полностью плохого броска кубиков. Если праила противоречат друг другу, в любой игровой ситуации последнее слово остаётся за гейм-мастером, хотя это самое слово должно быть справедливым для всех игроков.

Хорошо организованные привычки и полнота проработки игровой системы - определённый плюс, когда начинается любая ролевая игра. Гейм-мастера должны иметь все основные материалы вроде кубиков, карандашей, стёрок и подготовленных шитов глвных НИПов на руках и готовности начать, когда нужно. Время, требуемое для поиска таких вещей или поиск основных правил могут замедлить любой напряжённый момент, который в итоге потеряет свою остроту.

НАЧАЛО ИГРЫ

Вселенная *BattleTech*, с сотнями миров и имея множество отправных точек для начала игры, может смутить и новичка, и опытных гейм-мастеров. Очевидно, первый шаг в начале любой приключенческой ролевой игры, после выбора смельчака на роль гейм-мастера - собрать вместе всех игроков с их персонажами, как описано в начале этой книги. Однако до выбора действительной натуры своих персонажей игроки должны ответить на один простой вопрос: какого типа игру они хотят начать?

Этот вопрос решает, главным образом, гейм-мастер, который в голове уже держит набосок игры ещё до её начала. Однако игроки могут с ним не согласиться, не желая оставаться "актёрами" в игре гейм-мастера. Необходимо направление или, по меньшей мере, подсказки, если игроки выбрали для себя соответствующих персонажей. В конце концов, никто не захочет быть тем, за кого решили, что он будет торговцем из Таурианского Конкордата только для того, чтобы найти остальных членов своей группы и гейм-мастер посчитал, что кампания начнётся в домашних мирах Кланов! Установки - ключевой элемент в выборе правильных ролей в приключении.

ТИПЫ КАМПАНИИ

Огромное разнообразие культурных и технологических уровней, представленное во вселенной BattleTech, предоставляет практически бесконечный выбор интересных начальных установок. Следующий короткий список представляет собой возможные начала приключений или установок кампаний и предоставляет гейм-мастерам несколько идей.

Авантюристы

Это персонажи, ищущие острых ощущений, путешествующие по экзотическим местам во всей Внутренней Сфере и Периферии. Они могут разыскивать потерянные сокровища и реликты времён старой Звёздной Лиги, охотиться за призами или просто играть роль блуждающих наёмников, готовых на любое задание - законное или нет.

Эта установка позволяет персонажам сталкиваться с широким диапазоном различных социальных элементов и во Внутренней Сфере, и на Периферии. Также предоставляет персонажу множество возможностей сделать себе имя и заслужить репутацию.

Кланеры

Ты - воин Клана первого или второго эшелона, расположенного в мире Оккупационной Зоные во Внутренней Сфере. Нелегко иметь дело с партизанской тактикой этих *суратов* из Внутренней Сферы, которые постоянно беспокоят ваши посты. И при этом вы недовольны местными должностными лицами, постоянно жалующимися на условия в этом мире, когда ваш Клан освободил его от варваров Внутренней Сферы. А сейчас вы услышали, что через месяц с инспекцией прибудет Командир Галактики. И что хуже всего - вольняги вашего подразделения снова стали задаваться. Возможно, пришло время преподать им урок.

Кампании, основанные на Кланах, более военизированны по своей природе, но для персонажей существует множество проблем и вне кокпита. Некоторые или все игроые персонажи будут из гражданских каст, внеся в игру совершенно отличающиеся друг от друга чувства.

Спецназовцы

Конкуренция между правительствами, крупными корпорациями и торговыми картелями - жестокие реалии 31-го века. Никогда не будет недостатка в миссиях для хорошо подготовленных команд: извлечение, саботаж, наблюдение и даже покушение. Персонажи могут найти себя в миссиях на различных планетах, исследуя промышленные объекты, собирая разведданные о новых прототипах или предпочитая наносить выверенные удары. Риск велик, т.к. такие цели обычно хорошо охраняются. Фактически альтернативная концепция для приключения или кампании - это служба игрового персонажа как контрагента, защищающего ключевые объекты или отдельных людей от атак подобного рода.

Исследователи

Это персонажи, что-то исследующие в глубоком космосе, ищущие новые богатые ресурсами миры или тайники с потерянной технологией Звёздной Лиги, или, возможно, устанавливают контакты между своенравными цивилизациями. Некоторые принадлежности имеют свои собственные исследовательские партии, надеясь увеличить размер своей империи или найти новых торговых партнёров и союзников.

Если ваши персонажи кланеры, они могут быть воинами с гражданской привязкой, посланные для определения и возможного открытия предметов старой Звёздной Лиги. Потом эти сокровища нужно будет возвратить в пространство Клана. Конечно, эти предметы даются не так легко, особенно если другие силы (Внутренняя Сфера или Клан) тоже пытаются завладеть ими.

Не взирая на выбранный путь, исследование открывает множество возможностей для нахождения и взаимодействия с уникальными обществами, которые могли за века потерять контакты со всем остальным человечеством. Неисследованные миры также являются местом столкновения с дикой природой и враждебными существами.

Свободные Торговцы

Эти персонажи - торговцы, усердно работающие во всех закоулках космоса, высматривающих новые рынки для своих товаров, или же просто желающих потратить деньги. Хотя они стараются быть незаметными, они постоянно находят приключения себе на голову. Высадка в опасные зоны с близко идущим сражением, контрабанда, переход границ с незаконным товаром или были призваны в армию для спасательных операций - вот лишь некоторые примеры.

Для персонажей Кланов, особенно персонажей касты торговцев, эта установка может оказаться даже более опасной. Торговцы Кланов всегда нетерпеливо ищут новых покупателей своих продуктов вне Оккупационной Зоны Кланов; технически такие вещи запрещены, но кто устоит перед искушением?

Борцы За Свободу

Эти персонажи - повстанцы в спорных мирах на границе между двумя принадлежностями, или даже глубоко внутри владений принадлежности, борящиеся за свободу против нынешней власти.

Здесь хороши все типы персонажей. Персонажи должны действовать при ограниченных ресурсах, и игра может стать и драматичной, и опасной. Места распространения восстаний во Внутренней Сфере включают Марку Хаос и Федеративное Содружество, где страсти между фрациями Лиры и Солнц доходят до войны.

Эта работа также подходит и для персонажей Кланов, если они любят немного рискнуть. Например, кланеры разыскивают своих пленников во Внутренней Сфере и могут решить, что быть связанным варвара неприемлемо. Они намереваются завоевать им свободу и вернуться с ними в Клан.

Конечно, как только персонажи прибывают обратно в пространство Клана, у них появляется множество проблем, особенно связанных с потерей чести из-за пленения их в первый раз. Потом персонажи будут работать в два раза лучше, чтобы вновь отвоевать свои позиции.

Средства Информации

В 31-м столетии межзвёздные средства информации - крупный бизнес, и ваш персонаж может попасть в репортаж, связанный с горячими новостями. В раздираемой войной вселенной *BattleTech* эти истории очень часто касаются сражений, помащая вас на линию огня в центре этой истории. Как только вы попали на эту ниву, дальше всё будет всё больше и больше вас затягивать.

В кампанию со средтсвами информации могут вовлечены персонажи любых типов, но больше всего подходят обаятельные типы вроде торговцев, политиков и все те, у кого приличный Навык Действие или Переговоры. Техники всегды нужны для камер и подката машин, а репортажи из опасных зон требуют дополнительно специалистов по безопасности, чаще всего это бывшие военные.

Наёмники

Солдаты по найму существуют столько же, сколько существует сама война, и никогда ещё не было более подходящего времени для подразделений наёмников, чем сейчас. Сейчас все, кроме Кланов, активно нанимают наёмников, чаще всего в ожидании конфликта, но иногда используют их в обезличенных миссиях. Как итог, наёмники считают себя подходящими для любых ситуаций, от бессмысленной гарнизонной службы до очень рискованных рейдов.

Обычно такая кампания лучше всего подходит для МехВоинов и других солдат. оДнако нет никаких ограничений на действие в таких условиях любых других персонажей, от медиков и техников до пилотов аэровоздушных и аэрокосмических аппаратов. Некоторые наёмные подразделения по натуре замечательны своей невоенизированностью, позволяя гражданским и соладатам работать бок о бок с небольшим формализмом в командовании; работа, сделанная сообща, не вызовет никаких вопросов.

Пираты и Бандиты

Эти персонажи - рейдеры, грабящие склады поставок Внутренней Сферы и Кланов чтобы выжить или просто чтобы подраться. Персонажи будут вынуждены иметь дело с ограниченными ресурсами и подвергаются опасности со стороны других преступников. И хотя они наслаждаются некоторой свободой от репрессий в изолированном пространстве, в конечном счёте длинная рука закона (будь то Кланы или Внутренняя Сфера) сломает их.

Потенциальный вариант такого поворота - персонажи - борцы за свободу, использующие свои способности и всевозможные ресурсы, которыми они обладают, для возникновения проблем у конкурирующей принадлежности, которая захватила их домашний мир. Некоторые, объявленные вне закона, становятся героями для порабощённого народа их дома.

Ещё одна возможность - персонаж, играющий роль благородного вора. В классическом духе робингудства они совершают набеги на богатых и властолюбивых и раздают из богатство беднякам в окружающих мирах. Это может оказаться делом очень рисковым, но награда, и материальная, и душевная, уравновешивает это.

Военный-регуляр

Любые принадлежности оперируют со стандартными военными, и персонаж может стать одним из них. Строгая командная цепочка сильно ограничивает свободу в кампаниях такого типа, но как члену крупной и организованной армии ремонт и обслуживание не создают проблем. Персонажи могут меньше заботиться об оплате и сконцентрироваться на выполнении возложенной миссии.

Эта установка идеальна для гейм-мастеров-новичков и при ограниченном времени,когда команды, которым обязан следовать персонаж, можно передать командирам НИПов. И хотя миссия может немного отличаться от выбранного вами пути, это поможет игрокам сохранить след повествования и силы с наименьшими неожиданностями.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

За исключением игровых персонажей, любая персона во вселенной BattleTech - это неигровой персонаж (НИП), которого гейм-мастер может использовать как участника своей истории. Гейм-мастер сам создаёт и определяет лицо каждого из этих персонажей.

Население кампании интересными НИПами - непростая задача, так что эта секция посвящена начальной помощи гейм-мастерам. Сюда включены образцы НИПов, которые гейм-мастер может использовать как есть, а также руководства по созданию новых НИПов и переносу их в жизнь.

ГЛАВНЫЕ НИПы

"Злой демон" персонажа, или главный персонаж во Внутренней Сфере или критичный неигровой член команды игроков - все они поддерживают историю персонажей на должном уровне. В отличие от случайно генерируемых персонажей, которых можно снова и снова запускать в игре, главные НИПы полностью развиты. Единственное отличие между глвными НИПами и игровыми персонажами - НИПами управляет гейм-мастер.

Простейший путь создания этих важных НИПов - просто использовать те же правила создания игровых персонажей, которые работают в начале кампании. Если гейм-мастер не имеет времени целиком пройти систему Жизненного пути, он просто добавляет соответствующие обычные Навыки и Черты, используя *Образцы Персонажей* (с.60) и собственно игровые персонажи как руководство.

Если они предназначены для переломных моментов, время от времени может потребоваться аргументирование этих НИПов помимо обычного начального уровня, которое можно завершить простым повышением бонусов Навыков и дачи им дорогого оборудования. Например, вышеупомянутый "злой демон" может иметь огромное количество предварительно заработанных и использованных Очков Опыта, нарастив свои Навыки и Атрибуты до такой степени, что игровые персонажи не смогут даже надеяться легко одолеть его (и, конечно же, не в первом столкновении). С другой стороны, другой главный НИП может быть техником-ветераном, который имеет такой же опыт, как и игровой персонаж, но только в определённых областях это делает его значительно отличающимся от игрового персонажа, но не настолько, чтобы стать его заместителем.

В драматической перспективе представление этих важных НИПов должно отличаться от нормы настолько, чтобы игроки знали, что они с кем-то, кто сильно выбивается из фона. Это может быть и разговор, или путь, которого они придерживаются. Это может быть смелый поступок или прямой выход на игрового персонажа, или они когда-нибудь столкнутся вместе и только теперь им будет *позволительно* открыть себя. Однако как только это завершится, игровые персонажи будут, возможно, знать когда они встретили кого-то важного, повлияв на формирование персонажа, что будет в случае лишьполностью развитого НИПа.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ НИПы

Подавляющее большинство НИПов составляют второстепенные НИПы, от ребят, услышавших стрельбу из вашего пистолета Штернснахт, до посетителей местного бистро, от грубого сержанта до несчастного уличного панка, который встал на пути якудзы.

В большинстве случаев второстепенным НИПам нужна только персонализация и краткое физическое описание. Если они владеют полезными навыками, которые можно использовать в игре, гейм-мастер также должен отметить это. Удостоверьтесь, что до столкновения с игровым персонажем у каждого второстепенного НИПа фигурирует основная мотивация; это сделает последовательность решенй более понятной. Например, если вы знаете точно, что некий торговец - кочующий мешок с деньгами, но плюс ко всему собирает реликты Звёздной Лиги, вы будете знать, что он вряд ли будет уступать в торговле, даже если игровой персонаж заглянет в прайс-лист для потерянной технологии.

Редко когда надвигающаяся угроза происходит без прихвостней. Пока многие НИПы не требуют реальной игровой статичтики, вражеские солдаты, охранники, наёмные головорезы и средитый хозяин бара, который может запутать игровой персонаж, будут нуждаться в некоторой доработке своих умений. Здесь вам поможет имеющаяся игровая статистика на эти типы персонажей, готовых до игры, так что игра практически не замедлится, как если бы вы быстренько пробегали взглядом правила.

Для избежания возможных проблем, связанных с с множеством самостоятельно создаваемых персонажей, ниже представлены несколько предварительно сгенерированных НИПов, которыми можно наполнить любые ситуации. Каждый из них имеет несколько вложенных возможностей, которые гейм-мастер может поменять в зависимости от того, кого точно они собой представляют. Свободнее добавляйте специальные Навыки и оборудование, необходимое для приключения (не все второстепенные НИПы вооружены, но каждый тип владеет оборудованием, соответствующим его положению в случае если он *будет* использоваться как боец).

Каждый второстепенный НИП приводится с *Основным* Навыком. Это может быть любой Навык в зависимости от того, какой тип персонажа он представляет собой. В случае использования персонажа как воюющей стороны Основной Навык будет оружейным Навыком (если приводится список, то его первая позиция); персонаж, вооружённый пистолетом, будет использовать Пистолеты какОсновной Навык. Невоюющие персонажи вместо этого будут использовать Основной Навык в зависимости от работы: например, продавец может иметь как Основной Навык Переговоры.

Вторичный Навык персонажа предназначен для вторичного оружия (если воюющий) или для хобби или Навыка Интерес (если не воюющий). Вторичный Навык иногда может быть необычным вроде Военные Искусства, Скрытность или Техника, в зависимости от того, где и при каких условиях действует этот НИП.

Все персонажи имеют Навыки Язык и Восприятие, поэтому они не приводятся в списке, если персонаж не имеет необычного высокого бонуса Навыка. Добавьте эти два Навыка при необходимости.

Свидетель

Этот персонаж - один из безличной массы миллиардов людей, которые населяют любую обитаемую планету. Хотя он редко угрожает с военной точки зрения, свидетель может удерживаться как заложник, или служить как некий нищий прохвост для связей с преступниками.

Атрибуты	
STR 4	WIL 4
BOD 5	CHA 4
DEX 5	EDG 4
RFL 4	SOC 4
INT 5	Движение 8/18/36
Навыки	
Карьера/*Любая* +3	
Основной +2	
Вторичный +1	
Оборудование	
Кожаный Жилет [1/1/0/1]	
Автопистолет [3•4D6; 5/20/45/105; 10 выстрелов]	

Головорез

Эти ребята лучше, чем свидетели, но ненамного. Этот персонаж может представлять собой охранника в гражданском помещении или одного из головорезов высокопоставленного босса. Мелкая знать может иметь х как своих телохранителей, а эта статистика представляет собой видного невоюющего НИПа.

Атрибуты	
STR 5	WIL 5
BOD 5	CHA 4
DEX 6	EDG 5
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 11/21/42
Навыки	
Карьера/*Любая* +4	
Восприятие +2	
Основной +4	
Вторичный +2	
Оборудование	
Зенитный Жилет [1/5/1/3]	
Револьвер [4•4D6; 8/18/40/90; 6 выстрелов]	
Нож [1•1D6; 5/10/15/20]	

Солдат

Этот персонаж - профессиональный боец, будь то военный, полицейский или преступник. Он хорошо подготовлен и хорошо оснащён. Воспользуйтесь этим типом противника, когда хотите бросить игрокам реальный вызов, или как лидера группы головорезов.

Атрибуты	
STR 6	WIL 6
BOD 6	CHA 5
DEX 6	EDG 6
RFL 6	SOC 3
INT 5	Движение 12/22/44
Черты	
Отвага	
Навыки	
Склочность +2	
Карьера/*Любая* +4	
Восприятие +3	
Скрытность +2	
Основной +5	
Вторичный +3	
Оборудование	
Аблативный/Зенитный Жилет [2/4/5/2]	
Автомат [3•3D6; 5/16/35/80; 50 выстрелов; Разрывной 10/2]	
Вибролезвие [3•2D6; Pwr Use 1]	

Элита

Хотя они именуются лишь "второстепенными", элитные НИПы лишь называются так. Используемые по-одиночке как идеальные лидеры группы головорезов или солдат, группы элиты могут охранять основные постройки и крпунейших боссов преступного мира или богатую знать. Они часто сражаются с персонажами один на один, так что только чёткий план и немного везения помогут вам одолеть его в сражении.

Атрибуты	
STR 6	WIL 7
BOD 6	CHA 6
DEX 7	EDG 5
RFL 7	SOC 4
INT 6	Движение 12/22/44
Навыки	
Карьера/*Любая* +5	
Военное Искусство/Воинственность +4	
Восприятие +4	
Бег +2	
Скрытность +2	
Основной +6	
Вторичный +4	
Черты	
Отвага	
Чувство Боя	
Оборудование	
Баллистическая Пластинчатая Броня [4/6/5/4]	
Автоматическая Винтовка [4•4D6; 30/75/170/415]; 30 выстрелов; Разрывной 15/3]	
Лазерный Пистолет [4•3D6; 15/35/80/225; Pwr Use 2]	
Вибромеч [3•3D6; Pwr Use 1]	
Минограната [4•8D6; 6/12/18/24; Непрямое; Бластерное]	

ЗНАКОМЫЕ

Знакомые - это НИПы, с которыми у персонажа налажены отношения благодаря Черте Контакт (см. с. 80). Гейм-мастера не должны позволять знакомым становиться простыми источниками информации, которой персонаж может вертеть и так, и сяк. Знакомые должны быть полностью развитыми персонажами со своими собственными желаниями, целями и мотивацией. Игроки должны как бы сыграть роль для получения информации от них, или как минимум успешно сделать броски соответствующего Навыка (вроде Проверок Переговоров или Протокола).

Гейм-мастер должен определить, соответствует ли индивидуальность игрового персонажа такому уровню знакомства. Например, персонаж-наёмник, склонный к преступлению, скорее всего не будет иметь в качестве знакомого великого герцога, несмотря на то, сколько очков потратил игрок. Игроки и гейм-мастер должны вместе разработать эти соображения. Как всегда, последнее слово за гейм-мастером, но должно удовлетворять всех.

Образцы Знакомых

Здесь в помощь вам приводятся некоторые вероятностные знакомые для каждой из принадлежностей в этой книге, с рекомендуемой в круглых скобках стоимостью Черты в очках. Стоимость в очках может варьироваться в зависимости от типа отыгрываемой вами кампании и типа субъекта по усмотрению гейм-мастера. Детали этих меняющихся знакомых можно найти в других книгах-источниках, детализирующих вселенную *BattleTech*.

Синдикат Драконов: Офицер Гражданского Руководящего Корпуса (1), Гейша (1), Агент Внутренней Службы Безопасности (2), *Оябун* Якудз (2), Военный Правитель Округа (3), Связной Пяти Столбов Иллюминати (3)

Федеративные Солнца: Священник Незавершённой Книги (1), Директор Бродячей Школы (1), Профессор НАН (2), Командир Подготовительного Батальона (2), Глава Министерства (3), РегиональныйУправитель МIIO (секретной службы) (3)

Конфедерация Капеллы: Философский Мыслитель (1), Партизан из "Занзенг де Гуанг" (1), Смертоносный Коммандо (2), Планетарный Советник (2), Секретать Суда Сиана (3), Учитель Дома Воинов (3)

Лига Свободных Миров: Торговец Оружием (1), Сепаратист Андуриена (1), Рыцарь Внутренней Сферы (2), Агент SAFE (разведслужба) (2), Прецентор Слова Блэйка (3), Член Парламента (3)

Альянс Лиры: Свободный Торговец (1), Дуэлянт Соляриса (1), Антитеррористический Офицер Лоэнгрина (2), Представитель Генеральных Штатов (2), Командир Разведкорпуса Лиры (3), Марграф Округа (3)

Периферия: Игрок (1), Разведчик Потерянных Технологий (1), Колониальный Маршал (2), Торговец Клана Бриллиантой Акулы (2), Прецентор Исследовательского Корпуса (2), Король Бандитов (3)

Кланы: Инструктор Сибко (1), Воин Соламы (1), экХан Монастыря (2), Агент Дозора (2), Лидер Дома Родового Имени (3), Ведущий Учёный Клана (3)

НАГРАДЫ

После завершения приключения персонажи будут надеяться получить что-нибудь в качестве вознаграждения. В зависимости от миссии это могут быть деньги, оборудование,продвижение по службе или просто удовольствие от хорошо сделанной работы. Однако вдобавок к этим материальным и нематериальным наградам каждый персонаж улучшает свою подготовку и практичность. В кампании ролевой игры несколько вещей можно сравнить с удовольствием от создания персонажа по ходу кампании, когда его способности и известные находки обрастают легендами. Это вознаграждение Очками Опыта (XP) (в терминах игры) (использование XP для улучшения персонажа описано на с.210).

Определение того, как много опыта в ходе приключения получил тот или иной персонаж, определяется гейм-мастером. Так как этот игровой аспект всегда критичен для развития персонажа, грубо награждение XP основано на выбранных условиях, показанных ниже. Однако не все кампании ролевой игры создаются одинаково, и то, что превосходно работает для одной группы, может совсем не подходить для другой. Имеено поэтому награждение XP производится , в основном, по решению гейм-мастера.

XP служат наградой после окончания приключения, не взирая на то, была кампания определана как игровые сессии или была пройдена за один вечер. С этой целью приключение определяется как миссия или экскурсия с определённым началом, серединой и концом. Если кампания произвольная, где трудно определить конец одного приключения и начало другого, просто наградные XP разбейте на интервалы как за разные игры или в конце любой игры, в которой произошло значительное событие.

Таблица Experience Award (с.209) представляет некоторую основу награждений за различного рода активность в игре. Гейм-мастер должен дать каждому персонажу награду за каждую представленную категорию: Миссия, Кампания, Ролевая Игра и Другое. Сложенные вместе полученные за каждую категорию очки дадут в итоге общее количество наградных XP персонажа.

Данные награды - лищь руководство, и гейм-мастер должен награждать XP независимо от его чувств. Убедитесь, что за лёгкое приключение никто не получает слишком много XP, и помните, что угрозы группе должны быть соизмеримы с силами этой группы. Иначе награды не достигнут своей цели постепенного развития персонажа и будет слишком легко получить наивысший уровень Навыков.

Миссия

Награда за миссию даётся равномерно всем персонажам в группе, на основе уровня успеха в приключении, которое только что завершилось. Приводятся 3 значения для каждого из уровней успеха, они основаны на уровне угрозы в приключении: если противник был слабее, чем персонажи, и делал им незначительные вызовы, используется первая награда. Если противник был грозен, но персонажи полностью выполнили задание, используйте вторую награду. Если приключение было чревато опасностями и персонажи его всё-таки выполнили, используйте третью награду.

Кампания

Очевидно, что эта награда применяется только если персонажи выбрали путь длительной кампании; представляет собой часть этого приключения в выбранной длительной истории кампании. Если приключение отыгрывалось благодаря действиям персонажей как ключевая часть в кампании, здесь представлены соответствующие награды.

ТАБЛИЦА EXPERIENCE AWARD

Действие	Наградные XP
Миссия (группа)	
Полный провал	0/1/2
Частичный успех	1/3/5
Полный успех	2/5/8
Кампания (группа)	
Приключение ушло в сторону	1
Достигнуты вторичные цели кампании	3
Достигнуты главные цели кампании	5
Ролевая Игра (индивидуально)	
Полностью не в духе персонажа	0
Частично не в духе персонажа	1
Обычно в духе персонажа	2
Всегда в духе персонажа	3
В духе персонажа невзирая на опасности	4
Развлекал группу	+1
Другое (индивидуально)	
Вторичный подучасток начат/завершён	1
Основной подучасток начат/завершён	3
Изобрёл умный план	+1
Совершил подвиг	+1

Учтите, что 1 очко служит наградой даже если приключение полностью "не в тему": это минимальная награда в XP за участие в приключении. Эта награда даётся всем участникам в группе одинаково.

Ролевая Игра

Т.к. *MW3* - ролевая игра, стоит порассуждать, как игроки должны играть своими персонажами, не просто же бросать кубики и списывать боеприпасы. Раз так, опыт служит наградой за хорошую ролевую игру. Пока в обязанности гейм-мастера не входит судить действия навыков персонажа, каждое очко этой награды служит премией персонажам, действующим на пути, который соответствует индивидуальносятм персонажей, их истории и чертам. Если игрок определил своего персонажа как хвастливого хулигана, но играл им как робким подростком, то ясно, что это приключение было "не в духе" персонажа.

Иногда игрок не заинтересован играть персонажем, особенно когда жизнь его любимого персонажа под угрозой. Персонаж, которого удерживают в лагере смертников-военнопленных в Конфедерации и которого описывают как страстно ненавидящего всех капелланцев, может просто не устоять, когда пьяный солдат Капеллы избивает беззащитного пленного. Однако нападающий солдат обычно приносит большие проблемы персонажу и его друзьям, и они могут оказаться в смертельной опасности. Безопаснее всего спрятать свою гордость и поискать другой путь. Однако остановить этого алкаша будет в духе персонажа и показать ему, что есть *настоящее* зверство. Игра за персонажа в ситуации, подобной этой, когда было "лучше" не играть так, награждается наивысшим уровнем XP.

Наконец, бонус XP - это персонаж в группе сыграл особенно увлекательно, даже если это было не в духе персонажа. Если гейм-мастеру понравится, его можно награждать путём голосования для наиболее интересных персонажей в каждом приключении.

Другое

Эта категория охватывает любые другие типы получения XP в качестве награды по усмотрению гейм-мастера.

Примером другой награды может служить начало или завершение подучастка. Подучастки вне истории кампании могут добавить глубину и реализм игре и главным образом это нужно для игроков, которым предлагают подучастки во вкусах персонажей, которые проследуют на эти подучастки. Для начинающих персонажей их Черты могут естественно подходить под идею подучастков. Дурная Привычка может оказаться очень серьёзной, предоставляя множество возможностей использовать её в ролевой игре или приобрести новые. Избавление от Плохой Репутации, независимо от того, заслужена она или нет, может стать долгосрочной целью, на пути к которой поджидают опасности. Враги - другие понятные источники как подучастков, так и других Черт вроде Титул, Клеймо, Иждивенцы, Полномочие и, конечно же, Амнезия.

Начинание нового подучастка, как и прохождение другого, стоящего XP, основывается на масштабе или серьёзности подучастка. Гейм-мастер должен свободнее повышать награду и даже присуждать некоторые очки другим персонажам в группе, если завершение подучастка было очень опасным или важным.

ОПЫТ НИПов

Не только игровые персонажи становятся с возрастом лучше. Если гейм-мастер чувствует, что сохранение дополнительной записи стоит того, XP могут быть добавлены главным НИПам после каждого приключения, в котором они принимали участие. В таком случае даже злодей, который продолжает убегать, становится более умным, с правой руки он стреляет всё лучше и персонажи всё более вероятно будут остановлены таким злодеем. Если противник не отстаёт от игровых персонажей (по крайней мере, не намного), кампания станет более азхватывающей и интересной.

Союзники и доверенные помощники также получат удовольствие от награждения их XP, как и ваши враги. Будет глупо, если элитный МехВоин будет по-прежнему с зелёным техом после многолетней совместной работы лишь потому, что МехВоин нанял этого теха, когда он был зелёным. В случае вроде этого игроки должны запомнить XP союзников, разработавших свой Навык и т.д. Это даёт им больше возможностей прогрессировать в группе и уменьшать тяжёлую нагрузку гейм-мастера.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Т.к. персонаж становится вовлечённым в различные приключения и выполняет миссии, он приходит к новому пониманию своих Навыков. По пути он также может изучить вообще новые Навыки, улучшить свои Атрибуты или даже избавиться от противных отрицательных Черт.

ТАБЛИЦА AGING

Возраст в годах	Возрастная категория	Модификаторы Атрибутов								Черты
		STR	BOD	DEX	RFL	INT	WIL	CHA	EDG	
13	Молодой	+1	+1	-1	-	+1	+1	-	-	Плохая Успеваемость
17	Молодёжь	-	-	-1	+1	-	+1	-	-	-
31	Взрослый	-	-	-1	-	-	-	-	-	Клеймо/Минувшая Гордость*
51	Средний возраст	-	-1	-1	-1	+1	+1	-	-	-
71	Старый	-1	-1	-	-1	-	+1	-	-	Плохая Успеваемость
91	Очень старый	-1	-	-	-1	+1	-	-	-	Стеклянная Челюсть

* Эта Черта применяется только к воинам Кланов

Весь этот процесс известен как развитие персонажа, и это происходит всякий раз, когда персонаж играет, попеременно становясь то более эффективным, то более интересным в эти моменты.

СТАРЕНИЕ

Со старением персонажа его Атрибуты и Черты могут измениться. Каждый день рождения персонажа сверяйтесь с таблицей Aging. Если новый возраст персонажа соответствует одному их указанных Возрастов в колонке Года, примените модификаторы Атрибутов и Черты, показанные в соответствующей строке.

Эти эффекты суммарные, в отличие от эффектов, показанных в таблице Age Effects, используемой в конце создания персонажа. Также в отличие от тех модификаторов, которые изменяют только Пороговое Значение Атрибута, эти влияют на собственно Атрибут и максимальное значение этого Атрибута.

Черты, полученные из-за старения, подпадают под правила *Протоположных Черт* (с. 78), как и при создании персонажа.

АТРИБУТЫ

Атрибуты могут увеличиваться, хотя игрок должен убедить гейм-мастера в их увеличении. Нужно приложить соответствующее усилие, вроде упражнений, учёбы и т.д.

Атрибут можно увеличить за стоимость в XP, равной значению Атрибута, до которого вы хотите его увеличить, умноженного на 25. Так что увеличение Атрибута от 5 до 6 будет стоить 150 XP (6 x 25 = 150).

Атрибуты никогда не могут быть увеличены выше своего максимума, как это показано в таблице Attribute Maximums (с. 56), где учитываются возраст вашего персонажа, его фенотип и Черты любых Исключительных Атрибутов.

Восстановление Лимита

Персонажи могут восстанавливать Лимит, временно потраченный в ходе игры, за менее значительную цену, чем увеличение Атрибута. Восстановление каждого пункта Лимита стоит 20 XP. Учтите, что это не единственный путь восстановления Лимита (см. *Восстановление Вашего Лимита*, с. 19).

ЧЕРТЫ

Путём траты XP можно приобрести положительные Черты или же избавиться от отрицательных Черт. Однако у персонажа должен быть убедительный довод для получения или отбрасывания Черты, и в некоторых случаях некоторые Черты просто будут недосягаемы. По-прежнему всё находится в руках гейм-мастера на основе кампании.

Стоимость новой Черты - это значение в Очках Персонажа (ОП) (см. таблицу на с. 57), умноженное на 100.

Стоимость отбрасывания отрицательной Черты - это абсолютное значение (т.е. минус отбрасывается) Очков Персонажа (ОП), умноженного на 100. Например, отбрасывание отрицательной Черты значением в -2 будет стоить 200 XP.

Если персонаж получает Черту или эквивалентную Черту в ходе игры, это не будет ничего стоить и персонаж не получает за это XP. Например, если персонаж потерял член в битве, он не получит внезапно сотни XP. Соответственно, персонаж может по ходу игры набрать денег, а это вовсе не требует приобретения Черты Богатство.

НАВЫКИ

Путём траты XP можно улучшить имеющиеся и приобрести новые Навыки.

Получение Новых Навыков

Приобретение нового обычного Навыка стоит 10 XP; нового сложного Навыка - разрешение гейм-мастера и 20 XP. Персонаж должен иметь некоторые вероятные причины для приобретения этго Навыка, а игрок должен посвятить гейм-мастера в то, как его персонаж мог бы получить новый Навык. Новые Навыки всегда начинают с бонусом Навыка +0.

Использование и Обучение Навыка

Всякий раз, когда Навык успешно был использован в ходе игры, сделайте следующую пометку около этого Навыка на шите персонажа. Сделайте только одну пометку на один Навык независимо от того, сколько раз он был использован или обучен в игре. Любой данный Навык будет иметь лишь одну пометку или вообще не будет иметь никаких пометок.

В конце каждого приключения каждый персонаж может решить потратить некоторое время на обучение одному из выбранных Навыков (который уже не имеет пометки около себя).

Если имеется доступный персонаж с требуемым Навыком (бонус Навыка равен или выше, чем у обучающегося персонажа) и с Навыком Подготовленность, обучающий может сделать Проверку Подготовленности, используя бонус Навыка целевого персонажа как модификатор к целевому числу. Если Проверка Действия успешна, целевой персонаж может добавить пометку к выбранному Навыку. Если Проверка Действия неуспешна, целевой персонаж не может добавить пометку к Навыку. Персонаж *может* подсчитать пометки для Навыка, который он ещё не получил на этом пути.

Навыки, имеющие пометки рядом с собой, могут быть улучшены за бонус (см. *Развитие Навыка*, ниже). Когда они улучшаются, пометки стираются.

Развитие Навыка

Развитие Навыка вызывается Связью Атрибутов и Чертами, а также успешным использованием и обучением. Высокая Связь Атрибутов делает развитие Навыка быстрым, а низкая Связь Атрибутов замедляет его развитие. Так представлен факт, что некоторые люди более расположены к обучению обычных Навыков, т.к. это их естественные способности. Например, сильные и быстрые персонажи приобретут скорее атлетические Навыки, чем умение чистить картошку и т.д. Далее, сложные Навыки будет сложнее увеличить, чем обычные Навыки, а Навыки, которые персонаж постоянно использует или обучается им, будет легче увеличить, чем те, которыми он пренебрёг.

Бонус Навыка за один раз может быть увеличен только на 1 уровень. Например, вы можете увеличить Навык от +2 до +3, но не сразу же от +2 до +4. Во-первых, Навык должен быть увеличен до +3, и нужно пройти минимум одно приключение до того, как Навык можно будет увеличить до +4.

Базовая стоимость увеличения бонуса Навыка - это бонус Навыка, до которого вы его увеличиваете. Например, увеличение бонуса Навыка от +2 до +3 имеет базовую стоимость 3.

Чтобы найти действительную стоимость увеличения бонуса Навыка, вы должны знать *множитель развития* для этого Навыка. Чтобы определить множитель, во-первых, сложите вместе две Связи Атрибутов для этого Навыка. Потом добавьте любые применимые модификаторы для следующих Черт и другие факторы. Вычтите эту сумму из 30 - вы получите множитель развития этого Навыка. Умножьте базовую стоимость на этот множитель - вы получите действительную стоимость в XP развития Навыка до следующего уровня бонуса.

Быстрая Успеваемость: Персонаж, имеющий эту Черту, применяет +2 к сумме Связи Атрибутов для всех Навыков.

Плохая Успеваемость: Персонаж, имеющий эту Черту, применяет -2 к сумме Связи Атрибутов для всех Навыков.

Естественная Способность: Эта Черта применяется только к одному Навыку и применяет +4 к сумме Связи Атрибутов для этого Навыка.

Сложный Навык: После начала создания персонажа сложные Навыки труднее изучать и улучшать, чем обычные Навыки. Если Навык сложный (приводится **жирным шрифтом** в Списке Навыков, с. 59), примените модификатор -2 к сумме Связи Атрибутов. Учтите, что хотя языки считаются сложным Навыком, родной язык персонажа не считается сложным в целях развития Навыка.

Использование и Обучение Навыка: Навык, который с момента последнего улучшения действительно успешно использовался или успешно был обучен (см. *Использование и Обучение Навыка*, с. 210), получает модификатр +1 к сумме Связи Атрибутов. Это нужно отметить пометкой около Навыка, которая стирается, когда Навык улучшается.

Рэчел хочет улучшить Навык Винтовки своего персонажа. В настоящее время этот Навык имеет бонус +3, значит следующим уровнем будет +4. Это означает, что базовая стоимость увеличения Навыка будет 4. Посмотрев в таблицу Skill, Рэчел увидела, что Связь Атрибутов для Винтовок будет DEX и RFL. Это хорошо, т.к. её персонаж имеет высокие Атрибуты в этой области: DEX 6 и RFL 7. Сложив их вместе, она получила 13. Проверив шит своего персонажа, Рэчел увидела пометку около Навыка Винтовки, это означает, что она успешно использовала или обучила его с момента последнего улучшения бонуса. Это приносит +1 к сумме, в итоге 14. Множитель Навыка получается 16 (30-14=16), а цена увеличения бонуса Навыка будет равна 64 XP (4x16=64). Сейчас у персонажа Рэчел только 50 XP, так что ей придётся ещё поиграть, прежде чем она улучшит Навык.

УКАЗАТЕЛЬ

Ссылки на страницы с описанием Навыка или Черты приводятся **жирным шрифтом**

А

SMG, 135
Аблативная броня, 140-141
Автократия, 170
Автомат Император 2894A1, 135
Автомат Роринекс RM-3/XXI, 135
Автоматическая винтовка, 135
Автоматы, **106**, 135
Автопистолет, 135
Административность, 36, 38, 45, 46, 47, **96**
Азартность, 48, **100**, 178-179
Айкидо, 102
Академичность, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 45, 46, 47, 49, **95-96**
Академия МехВоинов "Сун Занг", 44-45
Акробатика, **96**
Аллергия, **78**
Алшайн, 168
Альпинизм, 33, 36, **38**
Альянс Лиры, 27
  в разрезе, 29-30
  валюта, 180
  еда/напитки, 178
  знакомые, 208
  и Лига Свободных Миров, 28
  игровой материал, 30
  искусства, 184
  нахождение, 166
  объединения, 164
  правительство, 170
  развлечения, 179
  религия, 185
  система законности, 173
  средства информации, 183
  титулы/знать, 171-172
Амарис, Стефан, 5, 160, 194
Амнезия, **79**
Андуриен, 167
Анталлос, 169
Арбалет, 134
Артиллерия, **96**
Архаичное оружие, 134-135
Аспирантура, 49
Атмосферный полёт, 152
Атреус, 167
Атрибуты, 13
  развитие, 210
  проверки, 15-16
  минимумы, 22-23
  приобретение, 56
  как целевые числа, 15
  пороговые значения, 22-23, 25
  привязка, 21, 55-56
Аутрич, 168
Аэрокосмическое
  подразделения, 197
  Сфера Пилот АКИ, 53, 196
  Сфера Техник, 54
  школа, 47

Б

Багинет, 134
Базовое целевое число, 15-16, 111, 113
Базовый полевой комплект, 146
Баллистическая пластинчатая броня, 141
Бандиты, 189, 205
Барон/баронесса, 172
Баронет, 172
Бег, 33, **105**, 111
Бедность, 23, 33, 34, 35, 36, 42, 46, 59, **85**
Беженцы, 141
Беженцы, 34
Бездельник, 48-49
Белый воротничок, 35-36
Беспорядок, 171
Бессознательное состояние, 116, 123
Бинокулярные диапазономеры, 149
Бионическая замена уха/глаза, 145
Блазерная винтовка, 136
Бластерное оружие, 118
  атаки, 121
  повреждение, 122
Блок взрывчатки С8, 138
Блокнот, 148
Блэйк, Джером, 160, 185
Богатство, 23, 34, 35, 41, 42, 43, 48, 59, **89**
Боевая броня, 88, 141-143
Бой на дистанции, 111-112
Бомбометание, **97**
Бронекостюм, 102
Броня, 115-116, 127, 140-143, 154-155
  значение, 132
  подразделения, 196
  проницаемость, 117, 132
  ремонт, 133
  Сфера Бронепехотинец, 53, 196
  усиление, 140
Броски сознания, 127
Буддизм, 184
Быстрая Успеваемость, **82**, 211
Быстрый Разговор, 39, 48, 52, **99**
БэтлМех, 5, 176, 194, 196
Бюрократизм, 45, 46, 47, **97**

В

2-я Конференция на Уиттинге, 165
WarShip, 196-197
Вериграф, 150
Вернорождённые, 31, 32, 189-190
Верховая Езда, 34, **105**
Вживаемость в Образ, 48, **78-79**
Взрывчатые вещества, 137-138
Вибролезвия, 134
Вибромеч, 134
Видофон, 147
Винтовки, 37, 38, **105**, 135, 136
Владелец ТС, **84-85**
Владение Канопус, 28, 31, 169
Вмешательство кармы, 19
Внутренняя Сфера
  боевая броня, 143
  вторжение Кланов, 162-163, 165
  закон, 172-173
  история, 159-165
  культура, 174-188
  нахождение, 166-169
  общество, 174-188
  обязательный тур, 50
  привязка ТС, 90-92, 93-94
  типы правительства, 170-171
  титулы/знать, 171-172
Военные Искусства, 48, 51, **102-103**
Военные Искусства/Воинственность, 35, 38, 39
Военные, 103
  академия, 22, 40-41
  вербовка, 41-42
  звания, 23
  кампании, 205
  командная структура, 198-199, 201
  коммуникатор, 147
  методы, 199-200
  организационная структура, 197, 200-201
  подготовка, 199
  Сфера Специалиста, 53
  Сферы, 52-53
  школа, 25, 38-39
  энергоэлементы, 140
Возраст, 60, 210
Воины, 126
Война 3039 года, 161, 175
Война Отказа, 164
Война Ронинов, 30
Война, 194-201
Вольнорождённые, 31, 32, 189-190
Восприятие, 23, 33, 42, 46, 48, **103-104**
Враг, 34, 39, 48, **82**
Второстепенные НИПы, 206
Выживаемость, 33, 36, 49, 51, **106**
Высокоёмкостные энергоэлементы, 140
Высококлассный отель, 151
Выстрелы, 133
Высшая школа, 38

Г

Гегемония, 159-160
Гейм-мастер, 203
Герцог/герцогиня, 171
Гесперус II, 166
Гирореактивное оружие, 136
Глубокая Периферия, 166
Глушитель, 139
Год Мира, 163
Головиды, 152
Гончие Келла, 161, 163, 164
Гражданская Война Исхода, 162
Гражданское
  коммуникатор, 147
  работа, 47
  Сфера Воздушный Пилот, 54
  Сфера Техник, 54
  Сферы, 53
Гранатомёт, 137
Гранаты, 118, 137
Граф/графиня, 172
Грузовик, 151
Гунг-фу, *см.* Кунг-фу
Гусеничный транспорт, 196

Д

10-сторонний кубик (D10), 13
DropShip, 152, 187-188, 196-197
JumpShip, 159, 186-187, 196-197
Движение, 110-111
Действие боя, 109
  ботинки, 141
  Боязнь Боя, **79**, 110
  Инициатива, 110
  локация попадания, 121-123
  модификаторы, 16
  на транспорте, 126-128
  оружие, 117-121
  перемещение, 110-111
  повреждение, 114-117
  типы, 111-114
  униформа, 141
  Чувство Боя, **79**, 110
Действие "Взросление", 22, 36-39
Действие "Высшее образование", 22, 39-47
Действие "Настоящая Жизнь", 22, 47-51
Действие "Раннее детство", 22, 33-36
Действие, 46, 48, **96**
Действия, 109
Деньги, 180-182
Диапазон, 132
Диктатура, 170
Дистанция "вплотную", 112
Длиннодиапазонный коммуникатор, 148
Длинноствольная винтовка Федерации, 135
Договор Св. Ива, 28
Дом Дэвиона, *см.* Федеративные Солнца
Дом Куриты, *см.* Синдикат Драконов
Дом Ляо, *см.* Конфедерация Капеллы
Дом Марика, *см.* Лига Свободных Миров
Дом Штайнера, *см.* Альянс Лиры
Допрос, 48, **100-101**
Дробовик с Цельными Патронами, 136

Дробовики, 36, **106**, 135-136
Дубины, 134
Дурная Привычка, **78**
Дэвион, Хэнс, 27, 160, 161, 163

Е

Единая Звёздная Вера, 185
Ежедневная жизнь, 150-152, 156-157, 176-179
Естественная Способность, **84**, 211

Ж

Жезлы, **106**
Женевское Соглашение, 160
Жизненный путь, 21
  Действия, 22
  и Атрибуты, 22-23
  и Навыки, 23-24
  использование Лимита, 25
  ограничения, 22, 25
  повторение, 25-26, 40
  подпути, 22
  пределы, 22
  приобретение Черты, 23
  события, 24-25
Жилет, 141

З

Загруженность, 133
Задворки, 33, 36
Запугивание, **101**
Зарядное устройство (ЗУ), 140, 154
Зарядные устройства, 139-140
Звёздная Лига
  возрождение, 165
  история, 5
  образование, 160
  развал, 160
Зеллбриген, 201
Землевладелец, **83**
Зенитная броня, 140
Знатность, 22, 34-35, 171-172
Золотое правило, 19

И

Игольчатое оружие, 136
Иждивенцы, **81**
Изготовление Оружия, **100**
Изменение ТС, 39, **80**
Импульсное лазерное оружие, 136
Индивидуальные атаки, 127-128
Индуизм, 184
Инженерная школа, 47
Инициатива, 110
Интеллект (INT), 17, 55
Интерес, 24, 33, 36, 37, 38, 45, 48, 51, **100**
Интроверт, 36, **83**
Исключительный Атрибут, **82**
Искусственные члены, 144-145
Искусство, 24, 45, 46, 51, **96**
Ислам, 184
Испытание Владения, 190
Испытание Обиды, 190
Испытание Отказа, 190
Испытание Положения, 190
Испытание Родового Права, 191
Исход, 31, 160
Иудаизм, 184

К

Каждодневная жизнь, *см.* Ежедневная жизнь
Камерон, Ричард, 160, 194
Камеры, 152
Кампании, 204-205
Карате, 102
Карманный пистолет, 135
Карты, 111
Карьера, 33, 36, 45, 46, 47, **98**
Касательное ранение, 117, 122, 125
Каста воинов, 189
Каста рабочих, 189
Каста техников, 189
Каста торговцев, 189
Каста учёных, 189
Качество Успеха/Провала, 17, 18
Келл, Фелан, 161, 164
Керенский, Александр, 5, 31, 160, 185
Керенский, Николай, 31, 162
Кинетическое ЗУ, 140
Кинжал, 134
Киттери, 166
Клан Бриллиантовой Акулы, 193
Клан Волка, 162, 163
  Война Отказа, 164
  оккупационная зона, 168
Клан Гигантского Скорпиона, 193
Клан Дымчатого Ягуара, 162, 163
  кончина, 165
  оккупационная зона, 168
  средства информации, 193
Клан Койота, 193
Клан Нефритового Сокола, 162
  Война Отказа, 164
  кампания на Ковентри, 164-165
  оккупационная зона, 168, 169
Клан Нова Котов, 163, 165, 168, 193
Клан Облачной Кобры, 193
Клан Призрачного Медведя, 162, 165, 168
Клан Стальной Гадюки, 165, 168
Кланы
  LSSU, 144
  боевая броня, 143
  военные, 200-201
  воспитание, 36-37
  вторжение во Внутреннюю Сферу, 5, 162-163, 165
  Год Мира, 163
  гражданская каста, 32
  звания, 86
  знакомые, 208
  и Свободная Республика Расалхаг, 30
  игровой материал, 32
  Испытания, 190-191
  кампании, 204
  каста воинов, 31-32
  культура, 192-193
  общество, 192-193
  объединения, 162
  обязательный тур, 49-50
  оккупационная зона, 168-169
  персонажи, 33, 36, 40, 47
  Пилот АКИ, 37, 39
  политика, 192
  правительство, 191-192
  привязка ТС, 92-93, 94
  Родовые Имена, 190
  сирота из-за войн с Кланами, 33-34
  система каст, 189-190
  Сфера МехВоин, 37, 39, 53
  Сфера Пилот Истребителя, 53
  Сфера Элементал, 37, 39, 53
  технология, 192
  Фенотипы, 57
  экономика, 192
Кланы-Крестоносцы, 164
Кланы-Хранители, 164
Клеймо, 33, 37, **86**
Кнуты, **108**
Кобуры, 139
Кожаная одежда, 141
Команда, 132
Коммерция, 180-182
Компактный гранатомёт, 137
Компенсаторы отдачи, 139
Комплект альпиниста, 147
Компьютеры, 36, 38, 39, 42, 43, 45, 46, 47, 48, **98**
КомСтар, 160
  валюта, 182
  и вторжение Кланов, 163
  и Свободная Республика Расалхаг, 30
  и Слово Блэйка, 164
  религия, 185
  средства информации, 182
Конвенции Ареса, 159-160, 194
Конфедерация Капеллы
  в разрезе, 28
  валюта, 181
  знакомые, 208
  и Альянс Лиры, 29
  и Владение Канопус, 31
  и Звёздная Лига, 160
  и Лига Свободных Миров, 28
  и Федеративные Солнца, 27
  игровой материал, 28
  искусства, 183
  Конвенции Ареса, 159-160
  Наследные Войны, 161
  нахождение, 167
  образование, 179-180
  работа, 177
  развлечения, 179
  религия, 185
  система законности, 173
  Соглашение Капетина, 160
  средства информации, 183
  Субнавыки, 24
  титулы/знать, 172
Копьё, 197
Костюмы химзащиты, 146
Крепёжная винтовка, 135
Криптография, 48, **98**
Критическое ранение, 117, 125
Кровотечение, 116, 122, 125
Крошечное государство, Периферия, 31
Кубики, 13, 15, 24, 114
Культура, 174-188, 192-193
Кунг-фу, 102
Курита, Теодор, 161, 163, 165, 167
Курсы обмена, 131

Л

Лазер поддержки, 137
Лазерный скальпель, 145
Лазеры, 136, 137
Лёгкий костюм химзащиты, 146
Лёгкое антитранспортное оружие, 137
Лёгкое ранение, 117, 125
Лечение, 123-126
Лига Свободных Миров, 21
  в разрезе, 28
  валюта, 181
  вторжение Кланов, 163
  еда/напитки, 178
  знакомые, 208
  и Альянс Лиры, 29
  и Владение Канопус, 31
  и Звёздная Лига, 160
  игровой материал, 29
  искусства, 183
  Наследные Войны, 161
  нахождение, 167
  образование, 180
  правительство, 170
  развлечения, 178-179
  религия, 185
  Соглашение Капетина, 160
  средства информации, 183
  титулы/знать, 171-172
Лидерство, 38, 40, 41, 43, 45, 47, 48, **102**, 110
Лимит (EDG), 18-19, 56
  восстановление, 19, 210
  и ограничения Жизненного пути, 25
  и события, 25
Лимон, **83**
Линия взгляда, 111
Ловкость (DEX), 17, 55
Локация попадания, 118, 121-123
Луки, 134
Люкс-сюит, 151
Люсьен, 167
Ляо, Сун-Цу, 28, 163, 164, 167

М

Манёвр "Блок", 102, 103
Манёвр "Бросок", 102
Манёвр "Выматывание", 97, 103
Манёвр "Медвежья хватка", 97
Манёвр "Свалка", 102
Манёвр "Толчок", 102, 103
Манёвр "Точечная Атака", 102
Манёвр "Тычок в Глаз", 97
Манёвр "Удар Ногой Наотмашь", 103
Манёвр "Удар По Шее", 103
Манёвр "Удар По Шее", 103
Манёвр "Уловка", 102
Манёвр "Финт", 102
Мансдоттир, Кристиан, 30, 168
Марик, Томас, 28, 163-164, 167
Марка Хаос, 164, 168
Маркиз/маркиза, 171-172
Маска-фильтр, 146
Маскировка, 48, **99**
Маскировка/маскировочный комплект, 170-171
Мастер Побега, 48, **99**
Медипак, 144
Медицинское оборудование, 143-146, 155
  инструменты, 145
  комплект, 144
  мониторы, 145-146
  школа, 47
Медпластырь, 144
МедТех, 36, **103**, 124
Межзвёздный транспорт, 186-188
Межзвёздный тур, 152
Межпланетарный транспорт, 186-188
Межсистемное путешествие, 152
Метательное Оружие, **108**
Механизм обогрева, 141
МехВоин, 84
  повреждение, 126-127
  Сфера, 53
  Фенотип, 35, **84**
Меч, 134
Мидрон, 135
Микрограната, 137
Микрокоммуникатор, 147
Микроэнергоэлемент, 140
Миниатюры, 111
Минограната, 137
Миомерная замена, 145
Миомерные связки, 159
Миры Пентагона, 162
Многоуровневые Черты, 78
Модификаторы Действия, 16
Модификаторы сложности, 16
Модификаторы условий, 16
Модификаторы, 16-17
  боя на дистанции, 112
  Инициативы, 110
  схватки, 113
Модуль жинеобеспечения, 146
Мудрость Улиц, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 48, 51, **106**
Музыка, 152

Н

На Всю Жизнь, 45, 48, 52, **83**
Набор виброотмычек, 150
Набор инструментов, 148
Набор электронных отмычек, 150
Навигация, 37, 39, **103**
Навык, 13, 16-17
  развитие, 210-211
  бонусы, 24
  описание, 95-108
  использования оборудования, 133
  изучение, 23-24, 210
  очки, 24, 25, 58
  обучение, 210-211
  типы, 95
  использование, 210-211
  сражения на транспорте, 126
  привязка, 21, 58-60
Награда за миссию, 208
Награда кампании, 208-209
Награда ролевой игры, 209
Награды, 208-209
Нагрев, БэтлМех, 128
Наёмники, 161, 197-198, 205
Наёмное отродье, 38
Наземный электромобиль, 151
Наличные деньги, 59
Нарукавники, 144
Наследные Войны, 5, 160, 161, 175, 194, 199
Независимый мир, Периферия, 31
Неигровые персонажи (НИПы), 205-208
Неодушевлённые цели, 119
Непредвиденные Действия, 109
Непривлекательность, **88**
Неприкосновенный запас, 147
Непрямой огонь, 119
Нетрудоспособен, **81**
Неудачное лечение, 123
Ново-Авалонский Институт Наук (НАИН), 27, 28, 42-43
  Колледж Военных Наук, 43
  основы, 43
  углубленное изучение, 43
Новый Авалон, 166
Нож, 134
Ножи, 36, 44, 48, **97**, 134
Нокаут, 116
Нокдаун, 116
Ночная Слепота, **84**
Ночное Зрение, **84**
Нулевая гравитация, 120

О

Обаяние (СНА), 55
Обманное Движение, 48, **104-105**
Обольстительность, 48, **105**
Оборудование, 58, 89,
  см. также Приобретение механизмов, 131-132
  броня, 140-143
  данные, 132-133
  для выживания, 146-147, 155
  для переноса грузов, 141
  другое, 150, 156
  загруженность, 133
  инструменты/механизмы, 147-149
  использование, 132-134
  медицинское, 143-146, 155
  повреждение, 132
  рейтинги, 129, 131
  ремонт, 133-134
  стоимость, 132, 133
  типы, 133
Оборудование/механизм выживаемости, 146-147, 155
Образование, 179-180
Обряд Суркай, 190
Обширные Связи, 23, 39, 42, 43, **89**
Общественный транспорт, 152
Общество, 174-188, 192-193
Общительность, **83**
Обычные Навыки, 95
Обязательный тур
  Внутренняя Сфера, 50-51
  Клан, 50
  Социал-Генерал, 51
Оглушение, 116
Огнемёты, 138-139
Одежда, 151
Одинаковое владение обеими руками, **79**
Окраинный Альянс, 176, 177
  искусства, 184
  в разрезе, 31
  образование, 180
Окружающая среда, 174
Олигархия, 170
Операции при 0-гравитации, 34, 48, 49, 51, **108**
Операция Скорпион, 163
Оптика, 149
Оружие поддержки, **106**, 137
Оружие схватки, 134-135
Оружие, 153, 194-196
  наборы чистки/обслуживания, 148
  принадлежности, 139-140, 154
  специальные ситуации, 119-121
  стиль манёвра, 102
  типы, 117, 134-139
  характеристики, 117-119
Ослабленные атаки, 120
Основа Политические науки, 46
Основы наук, 46
Основы техники, 46
Основы университета, 22
Особая осторожность, 123-124
Отвага, 44, **79**
Отели, 151
Отмычки, 150
Оценка, 36, 38, 48, 49, **96**
Очки Опыта (XP), 19, 208-209
Очки, 149

П

Падение, 120
Пакет, 141
Пакт Круциса, 27
Пакфрейм, 141
Панорамы ночного видения, 139
Парашют, 150
Парка, 141
Первая Помощь, 37, 39, **99**, 123-124
Перебежка, 111
Перевёртыши, 15
Переговоры, 36, 38, 48, **103**
Переменный уровень Черт, 23
Перемещение, 151
Переносимость ускорения, **82**
Периферия, 30-31, 166
  знакомые, 208
  искусства, 184
  нахождение, 169
  образование, 180
  привязка ТС, 93
  религия, 186
Персонаж
  атаки против, 128
  развитие, 209-211
Персональная броня, 140-141
Персональный компьютер, 148
Персональный механизм, 151, 156-157
Персональный мешок, 147
Персональный музыкальный набор, 152
Печатные СМИ, 152
Пилотирование, 51, **104**
Пираты, 205
Пистолеты, 37-39, 48, **104**, 135, 136, 138-139
Пища, 151, 178
Плавание, 33, 35, 40, 41, 43, 51, **106**
Пламегаситель JAF-05, 139
Планетарные условия, 174
Плохая Репутация, 39, **79**
Плохая Успеваемость, 35, **86**, 211
Плохое Зрение, **85**
Плохой Слух, **85**
Повреждение
  брони, 115-116
  в схватке, 114
  количество, 114
  кубики, 114
  МехВоина, 126-127
  оборудования, 132
  от оружия, 117
  ранений, 116-117
  эффекты, 114-115
Повышение, 23, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, **85**
Подавительное оружие, 119
Подавительный огонь, 119
Подготовительная школа, 39
Подготовка в DEST, 45
Подготовка в тактическом подразделении, 44
Подготовленность, 38, 45, 46, 49, **108**
Подлог, 48, **99-100**

Подложный набор, 150
Подпути, 22, 25
Подрывной ранец, 138
Полевой коммуникатор, 148
Полевой хирургический комплект, 145
Полезный член, 145
Политика, 192
Полицейская академия, 43-44
Полицейские войска, 173
Полк, 197
Полномочие, 23, 41, 42, 43, 45, **80**
Помещения Баз Для Офицеров/Вольнонаёмных, 151
Помповый дробовик, 136
Понижение, 23, **80-81**
Попрошайничество, 33, 35, 36, 39, 48, **105**
Портативный медицинский монитор, 146
Портативный огнемёт, 138
Портативный пулемёт, 137
Потеря Члена, **83-84**
Правило бесконечных бросков, 13
Правило использования отсутствующего Навыка, 16-17
Правило увеличения вашей удачи, 18-19
Правительство, 170-171, 191-192
Право Забвения, 190
Прайд, Марта, 164-165
Предел Успеха/Провала (MoS/MoF), 17, 18, 114
Предпосылки, 22, 25
Представительная демократия, 170
Препятствия, 121
Привлекательность, **79**
Принадлежность, 21, 24, 26-32
Принц/принцесса, 171
Прицельные атаки, 122
Причуды, 35, 37, 39, 44, 45, **85**
Проверки Действия Противодействия, 17-18
Проверки Действия, 13
  и Навыков, 16-17
  противодействия, 17-18
  разбор, 15
Проект Деймос, 159
Проживание, 151
Промахи, 120-121
Простой член, 145
Простые Действия, 109
Протезы, 145
Противоположные Черты, 23, 78
Протокол, 34, 39, 40, 47, 48, 50, 51, **104**
Прыжковый костюм, 141
Прыжковый ранец, **101**, 150
Прямая демократия, 170-171
Пулемёт поддержки, 137
Пулеметательное оружие, 135-136
Пулемёты, 137
Путешествие на планете, 188
Путешествие, 50-51, 152, 157, 186-188

Р

Работа, 177
Разбор задачи, 15-18
Развлечения, 152, 157, 178-179
Разработка, **99**
Разрушительность, 48, **98-99**, 137-138
Разрывной огонь, 118-119
Ракетная установка, 137
Ранг, 23, 85-86, **87**
Ранения головы, 123, 125, 126
Ранения груди, 122-123, 125, 126
Ранения живота, 122, 125, 126
Ранения кисти, 123, 125, 126
Ранения ноги, 123, 125, 126
Ранения руки, 122, 125, 126
Ранения стопы, 123, 125, 126
Ранения, 114
  лечение ран без помощи, 124
  лечение, 123-126
  лечение, 124-126
  типы, 116-117
  эффекты локации попадания, 122-123
  эффекты, 116
Ранцевая батарея, 140
Револьвер, 135
Региональные Субнавыки, 95
Резня на Кентаресе, 27
Религия, 184-188, 193
Ремонт, 133
Ремонт, 133-134
Ремонтные наборы, 148
Респиратор, 146
Рефлексы (RFL), 55
Робость, **86**
Родовое Имя, 87, 190
Ручное оружие, 135
Ручной лазерный факел, 148
Рыцарство, 172

С

Св. Ив, 167
СВВП (VTOL, Средства Вертикального Взлёта и Посадки), 196
Сверхмощное ЗУ, 140
Свободная Республика Расалхаг
  в разрезе, 30
  валюта, 181
  знакомые, 208
  игровой материал, 30
  нахождение, 167-168
  объединения, 161
Свободное Падение, **100**
Свободный торговец, 48
Связь Атрибутов, 16-17, 57
Сенсорные Операции, **105-106**
Серьёзное ранение, 117, 125
Сиан, 167
Сибко вернорождённых, 39
Сибко вольнорождённых, 37
Сигнальные пистолеты, 138
Сигнальные ракеты опасности, 138
Сила (STR), 15-16, 23, 55, 114
Сила Воли (WIL), 15, 55
Сила, 132
Синдикат Драконов, 21
  в разрезе, 26
  валюта, 181
  вторжение Кланов, 163
  еда/напитки, 178
  знакомые, 208
  и Альянс Лиры, 29
  и Звёздная Лига, 160
  и Свободная Республика Расалхаг, 30
  и Федеративные Солнца, 27
  игровой материал, 26
  искусства, 183-184
  нахождение, 167
  образование, 179
  правительство, 170
  работа, 177
  развлечения, 179
  религия, 184, 185
  система законности, 172
  Соглашение Каппетина, 160
  средства информации, 183
Синдром Дизориентации в Пространстве, **88**
Синий Воротничок, 33
Система законности, 173
Система каст, 189-190
Системы Безопасности, 16-17, **105**
Сканализатор, 148-149
Скиммер, 151
Склочность, 37, 38, 48, **97**
Скорость, 133
Скрытность, 36, 48, **106**
Следопыт, 36, 108
Слово Блэйка, 163, 164, 182, 185
Сложные Действия, 109
Сложные Навыки, 16, 58, 95, 211
Служить и Защищать, 49
Смертельное ранение, 117, 125-126
Смерть, 116
Снайперский прицел, 139
Снежный костюм, 141
События, 24-25
  Академии МехВоинов "Сун Занг", 44-45
  Беженцев, 34
  Бездельника, 49
  Белого Воротничка, 36
  Вербовки на военную службу, 41
  Военной академии, 40-41
  Военной школы, 38-39
  Воспитанника Кланов, 36-37
  Высшей школы, 38
  Гражданской работы, 48
  Задворок, 33, 36
  Знати, 34-35
  и Лимит, 25
  и повторение Пути, 25-26
  Колледжа Военных Наук при НАИН, 43
  Наёмного отродья, 38
  Ново-Авалонского Института Наук, 42
  Обязательного тура, Внутренняя Сфера, 50-51
  Обязательного тура, Клан, 49-50
  Опциональные, 24-25
  Полицейской академии, 43
  Путешествия, 51-52
  Свободного торговца, 48
  Сибко вернорождённых, 39-40
  Сибко вольнорождённых, 37
  Синего Воротничка, 33
  Сироты из-за войны с Кланами, 34
  Служить и Защищать, 50
  Спецназовца, 48
  Технического колледжа, 45-46
  Торговой школы, 46
  Улицы, 35, 39
  Университета, 46
  Фермы, 34, 37
  Якудзы, 52
  Яслей вернорождённых, 35
Соглашение Капетина, 160
Создание персонажа
  возраст, 60
  Жизненный путь, 21
  имя, 61
  индивидуальность, 61
  концепция, 21
  личная история, 61
  оборудование, 60
  образцы персонажей, 61-77
  последние штрихи, 21
  привязка Атрибутов, 21
  привязка Навыков, 21
  привязка ТС, 60
  привязка Черт, 21
  принадлежность, 21
  физическое описание, 61
Солнечное ЗУ, 140
Соник-станнер, 139
Сопротивляемость Боли, 45, **85**, 116
Сопротивляемость Яду, **85**
Составной лук, 134
Социал-Генерал, 50
Социальное Положение (SOC), 22-23, 56
Спец.подготовка, 22, 41-42, 43
Специальное оружие, 138-139
Специальные манёвры, 114
Специальные Черты, 23
Список Пэров, 159
Сплав-литиевые батареи, 188
Сплэш-повреждение, 119, 121-122
Сражение на транспорте, 126-128
Средства информации, 182-183, 193, 205
Средства связи, 147-148, 182-183
Средства Связи/Conv., 45, **98**
Средства Связи/HPG, **98**
Стандартное ЗУ, 140
Стандартные энергоэлементы, 140
Стандартный отель, 151
Станнер, 134-135
Стеклянная Челюсть, **82**, 116
Стимпластырь, 144
Стратегия, 43, **106**
Стрельба из Лука, **96**

Стрельба, **100**
Субнавыки, 24, 58, 95
Академичность, 96
Бюрократизм, 97
Военное Искусство, 102-103
Интересы, 100
Искусство, 97
Карьера, 98
Мудрость Улиц, 106
Навигация, 103
Пилотирование, 104
Протокол, 104
Стрельба, 100
Тактика, 107
Техника, 107-108
Языки, 102
Суборбитальный полёт, 152
Сфера Аэровоздушный Пилот, 53
Сфера Детектив, 44, 49, 54
Сфера Доктор, 54
Сфера Инженер, 53, 99
Сфера Кавалерия, 37, 53
Сфера Командир Корабля, 54
Сфера Морской Пехотинец, 53
Сфера научной школы, 47
Сфера Начальная Подготовка, 24, 37, 53
Сфера Начинающий Техник, 53
Сфера Офицер Полиции, 49, 54
Сфера Офицерская Подготовка, 54
Сфера Пехотинец, 37, 53, 196
Сфера Пилот DropShip'a, 54
Сфера Пилот JumpShip'a, 45, 53
Сфера Пилот WarShip'a, 54
Сфера Планетарный Инспектор, 54
Сфера Политик, 54
Сфера Разведчик, 54
Сфера Спецназовец, 54, 72
Сфера Оперативный Офицер Полиции, 49, 54
Сфера Техник Меха, 53
Сфера Торговец, 54
Сфера Учёный, 54
Сферическая палатка, 146
Сферы деятельности, 24, 53-54
Схватка, 112-114

Т

Тайные операции, 47-48
Такси, 152
Тактика, 38, 43, 44, 45, 48, 49, **107**, 110
Таркад, 166
Таурианский Конкордат, 28, 30-31
Таэквондо, 103
Телескопическая панорама, 139
Телосложение (BOD), 15-16, 23, 55
Тёмная каста, 189
Темп зарядки, 132
Терра, 168
Терранский Альянс, 159
Техника, 24, 36, 38, **107-108**
Технилогический ренессанс, 160-161
Технический колледж, 45
Технология, 174-176, 192
Течение Незавершённая Книга, 185
Титул, **86-87**, 171-172
Токкайдо, 168
Токкайдское Перемирие, 30, 164
Топливное ЗУ, 140
Торговая школа, 46
Три-вид-набор, 152
Тройственный Альянс, 28
Транспорт (ТС), 37, 39, 50, **88**
личный, 157
привязка, 60, 88, 90-94
стоимость, 84-85
Сфера Техник ТС, 54
Техническое обучение, 45
Туаткросс, 169
Тяжёлая винтовка Зевс, 135
Тяжёлые боевые перчатки, 141
Тяжёлый грузовой тягач, 151
Тяжёлый огнемёт, 139

У

Удивление, 119-120
Уклонение, 111
Укрытие, 111, 121
Улица, 35, 39
Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT), 22, 40-41, 43, 44-45
Улучшенные протезы, 145
Улучшенный медкомплект, 144
Улучшенный полевой комплект, 146
Университет, 22, 46-47
Униформа, 141
Упрямство, **87-88**, 116
Усталость, 110, 115-116, 117
Установка SRM, 137
Устройства ночного видения, 149
Ухаживание за Животными, 34, 37, **96**

Ф

Фатальное ранение, 117
Федеративное Содружество, 27, 194
вторжение Кланов, 163
еда/пища, 178
кампания на Ковентри, 164
Федеративные Солнца
в разрезе, 26-27
валюта, 180-181
еда/пища, 178
знакомые, 208
и Альянс Лиры, 29-30, 160
и Звёздная Лига, 160
и Лига Свободных Миров, 28
игровой материал, 28
искусства, 184
Наследные Войны, 161
нахождение, 166
образование, 180
развлечения, 179
религия, 184, 185
система законности, 173
средства информации, 183
титулы/знать, 171
Фенотип Пилот Истребителя, **82**
Фенотип Пилот, 35
Фенотип Элементал, 35, **81**
Феодальное государство, 170
Ферма, 34, 37
Фохт, Анастасиус, 163, 165

Х

Хирургия, **106**, 124
Ховераппарат, 196
Ховеркар, 151
Ходьба, 111
Хорошая Оснащённость, 34, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, **89**
Хорошая Репутация, **82-83**
Хорошее Зрение, **83**
Хороший Слух, **82**
Христианство, 184

Ц

Цена заправки, 132
Цена зарядки, 132

Ч

Чёрный рынок, 131-132
Черты
описание, 78-89
покупка, 57-58
привязка, 21
приобретение, 23
развитие, 210

Ш

6-е Чувство, **86**, 120
6-сторонний кубик (D6), 13, 15
Школа кандитатов в офицеры (OCS), 41, 42, 43, 45
Штаёнер-Дэвион, Катерина, 27, 28, 29, 163-166
Штайнер, Мелисса, 160, 161, 163
Штайнер-Дэвион, Виктор, 27, 161, 163-165
Штернснахт, 135

Э

Экономика, 192
Электро-/мотоцикл, 151
Электроника, 148-149
Электронные деньги, 182
Электронный компас, 147
Эль На'ир, 167
Энергетическое оружие, 136
Энергоэлементы, 139-140, 154

Я

Язык, 23-24, 33, 34, 35, 39, 42, 45, 46, 48, 49, 51, 95, **102**
Языки, 177, 192-193
Якудза, 52
Ясли Вернорождённых, 35

Name _____

Affiliation _____

Age _____ Height _____ Weight _____

MECHWARRIOR®

Character Record Sheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Value	Mod.	Max.
Strength			
Body			
Dexterity			
Reflexes			
Intelligence			
Willpower			
Charisma			
Edge			
Social Standing			

SKILLS

Name	Bonus

TRAITS

COMBAT INFORMATION

Armor

Type A: _____ AV (M/B/E/X) ___/___/___

Type B: _____ AV (M/B/E/X) ___/___/___

Type C: _____ AV (M/B/E/X) ___/___/___

Type D: _____ AV (M/B/E/X) ___/___/___

Fatigue

Fatigue≤ WIL ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

+1 TN per Fatigue> WIL ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Unconscious if Fatigue > (2 x WIL)

Wounds

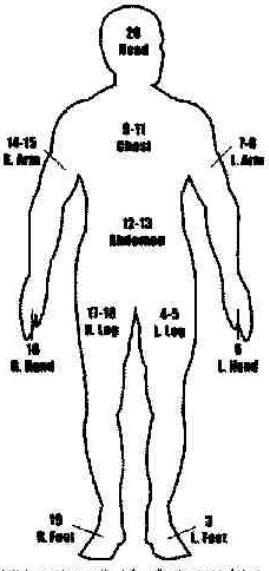
Grazing Wounds (WV 1):		
Minor Wounds (WV 2):		+1 TN ea.
Serious Wounds (WV 4):		+2 TN ea.
Critical Wounds (WV 8):		+3 TN ea.
Deadly Wounds (WV 16):		Knockout

Total Wound Value of all Wounds: _____ *

* If total Wound Value > (BOD+WIL), Dying

HIT LOCATION DIAGRAM

Fill in Armor Type (A, B, C, D) and Wounds per Location



Hit Location roll of 2 = Critical Hit AV-1

Weapons	AP•Dmg	Type	Range	Shots	Notes
			___/___/___		
			___/___/___		
			___/___/___		
			___/___/___		
			___/___/___		

MISCELLANEOUS EQUIPMENT AND INFORMATION

Movement (W/R/S): ___/___/___ Experience Points: _____

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation

OCCUPATIONAL FIELDS

ВОЕННЫЕ СФЕРЫ

Пилот АКИ
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Стрельба/Баллистика/Аэро
- Стрельба/Лазер/Аэро
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Навигация/Воздух
- Навигация/Космос
- Пилотирование/Аэро
- Сенсорные Операции
- Тактика/Космос
- Операции при 0-гравитации

Воздушный Пилот
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Стрельба/Баллистика/Аэро
- Стрельба/Лазер/Аэро
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Навигация/Воздух
- Пилотирование/выбор*
- Сенсорные Операции
- Тактика/Воздух

* Воздушный или СВВП

Бронепехотинец
Предпосылки: Пехота
- Разрушительность
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Военные Искусства/Бронекостюм
- Пилотирование/Бронекостюм
- Сенсорные Операции

Начинающий Техник
- Изготовление Оружия
- Техника/Баллистика
- Техника/Средства Связи
- Техника/Электроника
- Техника/Лазеры
- Техника/Механика
- Техника/Ракеты

Начальная Подготовка
- Карьера/Солдат
- Первая Помощь
- Навигация/Суша
- Винтовки
- Военные Искусства/Воинственность

Кавалерия
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Артиллерия
- Стрельба/Баллистика/Conv.
- Стрельба/Лазер/Conv.
- Стрельба/Ракеты/Conc.
- Пилотирование/выбор*
- Сенсорные Операции
- Техника/Механика

* Ховер, Морской, Подводный, Гусеничный, Колёсный Транспорт

Элементал Клана
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Военные Искусства/Бронекостюм
- Навигация/Космос
- Пилотирование/Аэро
- Сенсорные Операции
- Тактика/Пехота

Пилот Истребителя Клана
- Стрельба/Баллистика/Аэро
- Стрельба/Лазер/Аэро
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Навигация/Космос
- Пилотирование/Аэро
- Сенсорные Операции
- Тактика/Космос

МехВоин Клана
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Лидерство
- Пилотирование/Мех
- Сенсорные Операции
- Тактика/Мех

Пехота
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Артиллерия
- Альпинизм
- Средства Связи/Conv.
- Прыжковые Ранцы
- Оружие Поддержки
- Тактика/Пехота

Морской Пехотинец
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Разрушительность
- Стрельба/Лазер/Космос
- Стрельба/Ракеты/Аэро
- Прыжковые Ранцы
- Системы Безопасности
- Дробовики
- Операции при 0-гравитации

МехВоин
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Стрельба/Баллистика/Человек
- Стрельба/Лазер/Человек
- Стрельба/Ракеты/Человек
- Пилотирование/Мех
- Сенсорные Операции
- Тактика/Мех

Техник Меха
Предпосылки: Начинающий Техник
- Техника/Сплавы
- Техника/Прыжковые Двигатели
- Техника/Миомеры
- Техника/Обслуживание

Военный Специалист
- Академичность/Военная История
- Карьера/Военный Специалист
- Компьютеры
- Криптография
- Стратегия
- Тактика/Любая

Офицерская Подготовка
Предпосылки: Начальная Подготовка
- Административность
- Бюрократизм/Принадлежность
- Лидерство
- Пистолеты
- Тактика/Любая
- Подготовленность

Командир Корабля
- Карьера/Командир Корабля
- Стрельба/Баллистика/Космос
- Стрельба/Лазер/Космос
- Стрельба/Ракеты/Космос
- Техника/Баллистика
- Техника/Лазеры
- Техника/Ракеты
- Операции при 0-гравитации

Спецназовец
Предпосылки: Пехота
- Ножи
- Разрушительность
- Свободное Падение
- Скрытность
- Автоматы
- Выживаемость
- Следопыт

Пилот WarShip'a
Предпосылки: Пилот JumpShip'a
- Бюрократизм/Принадлежность
- Лидерство
- Стратегия
- Тактика/Космос

ГРАЖДАНСКИЕ СФЕРЫ

Аэрокосмический Техник
Предпосылки: Начинающий Техник или Гражданский Тех
- Техника/Аэронавтика
- Техника/Сплавы
- Техника/Межпланетарная
- Техника/Прыжковые Двигатели
- Техника/Скачковый Двигатель
- Техника/Обслуживание
- Операции при 0-гравитации

Гражданский Воздушный Пилот
- Карьера/Пилот
- Средства Связи/Conv.
- Навигация/Воздух
- Пилотирование/выбор*
- Сенсорные Операции

* Воздушный, СВВП

Гражданский Тех
- Карьера/Техник
- Техника/Средства Связи
- Техника/Электроника
- Техника/Механика

Детектив
- Карьера/Детектив
- Компьютеры
- Криптография
- Быстрый Разговор
- Допрос
- Восприятие
- Попрошайничество
- Системы Безопасности

Доктор
Предпосылки: Учёный
- Административность
- Бюрократизм/Любой
- Карьера/Доктор
- Первая Помощь
- МедТех
- Хирургия

Пилот DropShip'a
- Карьера/Пилот
- Средства Связи/Conv.
- Навигация/Космос
- Пилотирование/Аэро
- Пилотирование/Сфероид
- Сенсорные Операции
- Операции при 0-гравитации

Инженер
Предпосылки: Гражданский Тех или Начинающий Тех
- Оценка
- Компьютеры
- Разработка
- Техника/Сплавы
- Техника/Обслуживание

Пилот JumpShip'a
Предпосылки: Пилот DropShip'a
- Административность
- Компьютеры
- Навигация/Скачковый Двигатель
- Техника/Скачковый Двигатель

Торговец
- Административность
- Оценка
- Бюрократизм/Любой
- Карьера/Торговец
- Переговоры
- Попрошайничество

Планетарный Инспектор
Предпосылки: Учёный
- Оценка
- Разрушительность
- Навигация/Суша
- Пилотирование/выбор*
- Выживаемость
- Следопыт

* Ховер, Морской, Подводный, Колёсный Транспорт

Офицер Полиции
- Академичность/Закон
- Карьера/Офицер Полиции
- Первая Помощь
- Залугивание
- Военные Искусства/Воинственность
- Пистолеты
- Дробовики
- Мудрость Улиц/Любая

Оперативный Офицер Полиции
Предпосылки: Офицер Полиции
- Альпинизм
- Разрушительность
- Винтовки
- Бег
- Автоматы
- Оружие Поддержки
- Тактика/Пехота

Политик
- Действие
- Бюрократизм/Любой
- Карьера/Политик
- Быстрый Разговор
- Лидерство
- Переговоры
- Протокол/Любой

Учёный
- Карьера/Учёный
- Компьютеры
- Восприятие
- Академичность/Любая
- Подготовленность

Разведчик
- Средства Связи/Conv.
- Маскировка
- Попрошайничество
- Системы Безопасности
- Скрытность
- Мудрость Улиц/Любая
- Следопыт

Техник ТС
Предпосылки: Начинающий Техник или Гражданский Тех
- Техника/Сплавы
- Техника/ICE
- Техника/Ротор
- Техника/Обслуживание

ТАБЛИЦА AGE EFFECTS

Возраст в годах	Возрастная категория	Модификаторы Порогового значения Атрибутов								Лимит Нового Навыка	Черты
		STR	BOD	DEX	RFL	INT	WIL	CHA	EDG		
10-12	Очень молодой	-1	-1	+2	-1	-1	-2	-	-	1	Хорошая Успеваемость
13-16	Молодой	-	-	+1	-1	-	-1	-	-	2	-
17-30	Молодёжь	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-
31-50	Взрослый	-	-	-1	-	-	-	-	-	4	*
51-70	Средний возраст	-	-1	-2	-1	+1	+1	-	-	5	*
71-90	Старый	-1	-2	-2	-2	+1	+2	-	-	6	Плохая Успеваемость*
91+	Очень старый	-2	-2	-2	-3	+2	+2	-	-	7	Плохая Успеваемость и Стеклянная Челюсть*

* Черта "Клеймо/Минувшая Гордость" только для воинов Кланов

СПИСОК НАВЫКОВ

Название Навыка	Связь Атрибутов
Академичность*	INT/WIL
Акробатика	RFL/STR
Действие	CHA/WIL
Административность	CHA/INT
Ухаживание	CHA/WIL
За Животными	
Оценка	INT/WIL
Стрельба Из Лука	DEX/STR
Артиллерия	INT/WIL
Искусство*	различные
Ножи	DEX/RFL
Склочность	RFL/STR
Бомбометание	DEX/INT
Бюрократизм*	CHA/SOC
Карьера*	различные
Альпинизм	BOD/DEX
Средства Связи/Conv.	INT/WIL
Средства Связи/HPG	INT/WIL
Компьютеры	INT/WIL
Криптография	INT/WIL
Разрушительность	DEX/INT
Маскировка	DEX/WIL
Разработка	INT/WIL
Мастер Побега	DEX/WIL
Быстрый Разговор	CHA/WIL
Первая Помощь	DEX/INT
Подлог	DEX/INT
Свободное Падение	RFL/WIL
Азартность	EDG/INT
Стрельба/Баллистика*	DEX/RFL
Стрельба/Лазер*	DEX/RFL
Стрельба/Ракета*	DEX/INT
Изготовление Оружия	DEX/INT
Интерес*	различные
Допрос	CHA/WIL
Запугивание	BOD/CHA
Прыжковые Ранцы	INT/RFL
Язык*	CHA/INT
Лидерство	CHA/WIL
Военные Искусства*	RFL/WIL
МедТех	INT/CHA
Навигация*	INT/WIL
Переговоры	CHA/WIL
Восприятие	INT/WIL
Пилотирование*	DEX/RFL
Пистолеты	DEX/RFL
Протокол*	CHA/SOC
Обманное Движение	DEX/RFL
Верховая Езда	RFL/WIL
Винтовки	DEX/RFL
Бег	BOD/RFL
Попрошайничество	CHA/EDG
Системы Безопасности	DEX/INT
Обольстительность	CHA/WIL
Сенсорные Операции	INT/WIL
Дробовики	DEX/RFL
Жезлы	DEX/RFL
Скрытность	INT/RFL
Стратегия	INT/WIL
Мудрость Улиц*	CHA/WIL
Автоматы	DEX/RFL
Оружие Поддержки	BOD/DEX
Хирургия	DEX/INT
Выживаемость	BOD/INT
Плавание	BOD/STR
Тактика*	INT/WIL
Техника*	DEX/INT
Метательное Оружие	DEX/STR
Следопыт	INT/WIL
Подготовленность	CHA/INT
Кнуты	DEX/RFL
Операции при 0-гравитации	RFL/WIL

СПИСОК ЧЕРТ

Положительная Черта	Стоимость
Вживаемость в Образ	2
Одинаковое Владение Обеими Руками	2
Привлекательность	1
Отвага	1
Чувство Боя	4
Полномочие**	3
Контакт	**1-3**
Изменение ТС*	**1-6**
Фенотип Элементал	**-**
Исключительный Атрибут	**2**
Хорошая Успеваемость	**3**
Фенотип Пилот Истребителя	**-**
Переносимость Ускорения	1
Хороший Слух	1
Хорошая Репутация	**1-5**
Хорошее Зрение	1
Общительность	1
Землевладелец+	5-10
Фенотип МехВоин	**-**
Естественная Способность	**1-2**
Ночное Зрение	1
Владелец ТС*	**4**
Сопротивляемость Боли	3
Сопротивляемость Яду	1
Продвижение	++
Ранг	1-10
6-е Чувство	4
Титул	5-10
Упрямство	**3**
ТС	**1-10**
Богатство	**1-10**
Обширные Связи	2/4/6
Хорошая Оснащённость	**2/4/6/8**

Отрицательная Черта	Значение (отрицательное)
Дурная Привычка	1-2
Аллергия	1
Амнезия	3
Плохая Репутация	1-5
Боязнь Боя	4
Понижение	++
Иждивенцы	1-2
Нетрудоспособный	1-3
Враг	**1-3**
Стеклянная Челюсть	3
На Всю Жизнь	3
Интроверт	1
Лимон*	**2**
Потеря Члена	1/3/5
Куриная Слепота	1
Плохой Слух	1-5
Плохое Зрение	2/4/6
Бедность	**1**
Причуды	1-2
Плохая Успеваемость	**3**
Клеймо	1-2
Робость	1
Синдром Дизориентации в Пространстве	1
Непривлекательность	1

* Может быть взято только вместе с Чертой ТС
** Может быть взято только вместе с Чертой Ранг
+ Может быть взято только вместе с Чертой Титул
++ Повышение в звании приводится на Жизненном пути как "Повышение", понижение - как "Понижение"

ТАБЛИЦА ATTRIBUTE

Значение Атрибута	Описание	Модификатор Отсутствия TN	Социальное Положение Внутренняя Сфера	Социальное Положение Клан
1	Вредный	+2	Раб	Тёмная (Бандитская) Каста
2	Ужасный	+1	Нижний Класс	Каста Рабочих
3	Плохой	+1	Средний Класс	Каста Торговцев
4	Неплохой	-	Высший Класс	Каста Техников
5	Хороший	-	Баронет	Каста Учёных
6	Продвинутый	-	Барон	Вольнорождённый Воин
7	Примечательный	-1	Граф	Вернорождённый Воин*
8	Превосходный	-1	Маркиз	Вернорождённый Воин*
9	Поразительный	-1	Герцог	Вернорождённый Воин*
10	Невероятный	-2	Суверен	-

* Более высокое значение Социального Положения даёт принадлежность к более знаменитым Линиям Крови

ТАБЛИЦА SKILL POINTS

ПОЛУЧЕННЫЕ ОЧКИ НАВЫКА					
Плохая Успеваемость	Обычный	Хорошая Успеваемость или Плохая + Естественная Способность	Естественная Способность	Хорошая Успеваемость + Естественная Способность	БОНУС НАВЫКА
1	**1**	1	1	1	**+0**
3	**3**	3	3	2	**+1**
8	**7**	6	6	5	**+2**
14	**13**	12	11	9	**+3**
23	**21**	19	17	15	**+4**
34	**31**	28	25	22	**+5**
47	**43**	39	35	30	**+6**
63	**57**	51	46	40	**+7**
80	**73**	66	59	51	**+8**
100	**91**	82	73	64	**+9**
122	**111**	100	89	78	**+10**

ТАБЛИЦА
TARGET NUMBER MODIFIERS

Тип Проверки действия	**Базовое TN**
Проверка Навыка, Базовая сложность	10
Проверка Навыка относительно Атрибутов цели*	Атрибут+Атрибут
Проверка Атрибута, один	15-Атрибут
Проверка Атрибута, два	20-Атрибуты
Модификаторы сложности*	**Модификатор к TN**
Очень легко	-4
Легко	-2
Средне	+0
Сложно	+2
Очень сложно	+4
Невероятно сложно	+8
Модификаторы условий	**Модификатор к TN**
Восприятие	
Цель рядом	-2
Цель на коротком расстоянии	+0
Цель на среднем расстоянии	+2
Цель на длинном расстоянии	+4
Цель очень удалена	+8
Слабая видимость (дождь, лёгкий снег)	+1
Плохая видимость (сумерки, снегопад, лёгкий туман)	+3
Ужасная видимость (темнота, сильный туман)	+5
Слабое укрытие (редкий лес или кустарники, цель на 1/4 укрыта)	+2
Среднее укрытие (обычный лес, цель на 1/2 укрыта)	+4
Крепкое укрытие (сплошной лес, цель на 3/4 укрыта)	+6
Другие условия	
Недостаток исправного оборудования	От +1 до +3
Имеется превосходное оборудование	От -1 до +1
Действующий персонаж ранен	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Усталость персонажа превышает WIL	+(избыток Усталости)
Хорошие условия (просто везёт)	-1
Плохие условия (скользкий подъём в горы)	+1
Отвратительные условия (оледенелая дорога)	+2
Модификаторы действия	**Модификатор к TN**
Действующий персонаж идёт	+1
Действующий персонаж бежит	+3
Помощь опытного персонажа (за персонаж)	-1 за каждый (-3 максимум)
Дополнительное время (за удвоение основного времени)	-1 за каждое (-3 максимум)
Работа наспех (за половину основного времени)	+2 за каждую (+6 максимум)
Использование отсутствующих навыков	**Модификатор к TN**
Обычный Навык: бросок 3D10, использовать 2 наихудших	
Сложный Навык: бросок 4D10, использовать 2 наихудших	
Применение модификаторов при Связи Атрибутов	
1	+2
2-3	+1
4-6	+0
7-9	-1
10	-2

* Модификаторы сложности не применяются, если TN составлен из Атрибутов цели

ТАБЛИЦА
RANGED COMBAT MODIFIERS

Цель перемещается	***Базовое TN***
Бегом, перебежками или уклоняется	INT+RFL цели
Идёт или не движется	Наибольший INT или RFL цели
Неожиданная	Наименьший INT или RFL цели
Неживая или полностью неподвижна	1
Модификаторы Условий	**Модификаторы TN**
Дистанция	
Вплотную	-2
Короткая	+0
Средняя	+2
Дальняя	+4
На пределе возможного	+8
Видимость	
Слабая видимость (дождь, лёгкий снег)	+1
Плохая видимость (сумерки, снегопад, лёгкий туман)	+3
Ужасная видимость (темнота, сильный туман)	+5
Слабое укрытие (редкий лес или кустарники, цель на 1/4 укрыта)	+2
Среднее укрытие (обычный лес, цель на 1/2 укрыта)	+4
Крепкое укрытие (сплошной лес, цель на 3/4 укрыта)	+6
Размер Цели	
Очень большой (слон)	-4
Большой (лошадь)	-2
Средний (взрослый человек)	+0
Маленький (ребёнок)	+2
Очень маленький (собака)	+4
Невероятно маленький (кошка)	+6
Мелочь (мышь)	+8
Другие условия	
Усталость персонажа превышает WIL	+(избыток Усталости)
Действующий персонаж ранен	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Хорошие условия (оружие начищено и нацелено)	-1
Плохие условия (нетвёрдо тержишься на ногах или опираешься на оружие)	+1
Отвратительные условия (улёт)	+2
Атакующий безоружен	+3
Модификаторы Действия	**Модификатор TN**
Атакующий тщательно прицелился	-1/действие прицеливания (максимум -3)
Атакующий идёт	+1
Атакующий бежит	+3
Цель уклоняется	+(бонус Навыка Акробатика цели)+1
Цель оглушена	-2
Цель лежит	+2
Задержанное действие	+2
Специальное Оружие	
Разрывное	*
Подавляющее	* +2
Гранатное	+2
Непрямая атака со споттером	+3
Непрямая атака без споттера	+6
Прицельные Выстрелы (если применяются правила Локации Попадания)	
Грудь	+3
Рука, нога или живот	+6
Голова, кисть или стопа	+9

* Модификатор для разрывного оружия зависит от темпа отдачи оружия: 1: +1 за 1 выстрел; 2: +1 за 2 выстрела; 3: +1 за 3 выстрела и т.д.

ТАБЛИЦА MELEE COMBAT MODIFIERS

Цель:	Базовое TN
Знает об атаке	INT+RFL оппонента
Удивлена	Наименьший INT или RFL оппонента
Высвобождается из схватки или прекратила попытку это сделать	SRT+RFL оппонента
Неживая или полностью неподвижна	1
Модификаторы Условий	**Модификаторы TN**
Усталость персонажа превышает WIL	+(избыток Усталости)
Персонаж ранен	
За каждое лёгкое ранение	+1
За каждое серьёзное ранение	+2
За каждое критическое ранение	+3
Персонаж оглушён	-2
Персонаж лежит	+3
Хорошие условия (на высотке выше оппонента)	-1
Плохие условия (нетвёрдо тержишься на ногах)	+1
Отвратительные условия (ещё более нетвёрдо тержишься на ногах)	+2
Атакующий безоружен	+3
Используется пистолет	+2
Используется автомат	+4
Используется ружьё или дробовик	+6
Модификаторы Действия	**Модификаторы TN**
Дружественный персонаж в 1м от оппонента	-1/за персонаж (максимум -3)
Оппонент оглушён	-2
Оппонент уклоняется	+(бонус Навыка Акробатика цели) +1
Задержанное действие	+2
Прицельные Атаки (если применяются правила Локации Попадания)	
Грудь	+3
Рука, нога или живот	+6
Голова, кисть или стопа	+9

ТАБЛИЦА HIT LOCATION

Бросок 2D10	Локация Попадания
2	Критическое Попадание*
3	Левая Стопа
4-5	Левая Нога
6	Левая Кисть
7-8	Левая Рука
9-11	Грудь
12-13	Живот
14-15	Правая Рука
16	Правая Кисть
17-18	Правая Нога
19	Правая Стопа
20	Голова

* Бросьте снова для локации попадания (перебросьте все результаты 2) и уменьшите AV локации цели на 1 только для этой атаки

ТАБЛИЦА BARRIER ARMOR RATINGS

Тип Препятствия	Броня
Окно, обычное стекло	0
Окно, безопасное стекло	1
Внутренняя Стена, Резиденция или Коммерческий офис	2
Внутренняя Стена, Промышленный, Военный объект или Корабль	3
Внешняя Стена, Резиденция или Коммерческий офис	4
Окно, иллюминатор	5
Внешняя Стена, Промышленный или Военный объект	7
Укреплённая стена или Убежище	9
Внешняя переборка корабля	10

ТАБЛИЦА QUALITY OF SUCCESS/FAILTURE

Предел	Результат
+9 или лучше	Захватывающе!
От +6 до +8	Необычно
От +3 до +5	Хорошо
От +1 до +2	Адекватно
0	Могло быть хуже
От -1 до -2	Почти…
От -3 до -5	Плохо
От -6 до -8	Ужасно
-9 или хуже	Безрукий!

ТАБЛИЦА WOUND

DF*	Тип ранения	Значение ранения	Суммарные эффекты боя
0	*Только Усталость*	0	+1 ко всем TN за каждое 1 очко Усталости сверх WIL
10	Касательное ранение	1	Оглушён
15	Лёгкое ранение	2	Оглушён; +1 ко всем TN
20	Серьёзное ранение	4	Оглушён; Проверка Нокаута; +2 ко всем TN
30	Критическое ранение	8	Оглушён; Проверка Нокаута; +3 ко всем TN; половина перемещения
40	Смертельное ранение	16	Автоматический нокаут
60	Фатальное ранение	32	Моментальная смерть

* Для атак с Проницаемостью Брони (AP) = 0, DF уменьшается целью (BOD-Усталость)

ТАБЛИЦА WOUND TREATMENT

Тип Ранения	Требуемый Навык	Время Излечения	Время Восстановления	Время Излечения без помощи
Кровотечение	Первая Помощь	1 ход	-	-
Касательное	Первая Помощь	1 минута	1 день	1 неделя
Лёгкое	МедТех	30 минут	1D6 дней	1D6 недель
Серьёзное	Хирургия	WV*10 минут	1D6 недель	6D6 недель
Критическое	Хирургия	WV*15 минут	2D6 недель	-
Смертельное	Хирургия	WV*20 минут	1D6 + 4 месяца	-

ТАБЛИЦА MOVEMENT

Режим Перемещения	Максимум Метров Перемещения
Ходьба	RFL+STR
Бег/Уклонение/ Высвобождение	RFL+STR+Бонус Навыка Бег+10
Перебежка	(Метры бега)*2

Name _____

Player _____

MECHWARRIOR®

Character Worksheet THIRD EDITION

ATTRIBUTES

	Min.	Thresh-Hold	Max.	Value/ Cost
Strength				
Body				
Dexterity				
Reflexes				
Intelligence				
Willpower				
Charisma				
Edge				
Social Standing				

LIFE PATHS AND EVENTS

Affiliation: _____

Early Childhood Age: 10
Path: _____

Late Childhood Age: 16
Path: _____

Higher Education & Real Life
Path 3: _____ Years: _____

Path 4: _____ Years: _____

Path 5: _____ Years: _____

Path 6: _____ Years: _____

Path 7: _____ Years: _____

Path 8: _____ Years: _____

STANDARD SKILL POINT TO SKILL BONUS

1	3	7	13	21	31	43	57	73	91	111
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

TRAITS: FILL IN TRAITS AND POINT COSTS/VALUES

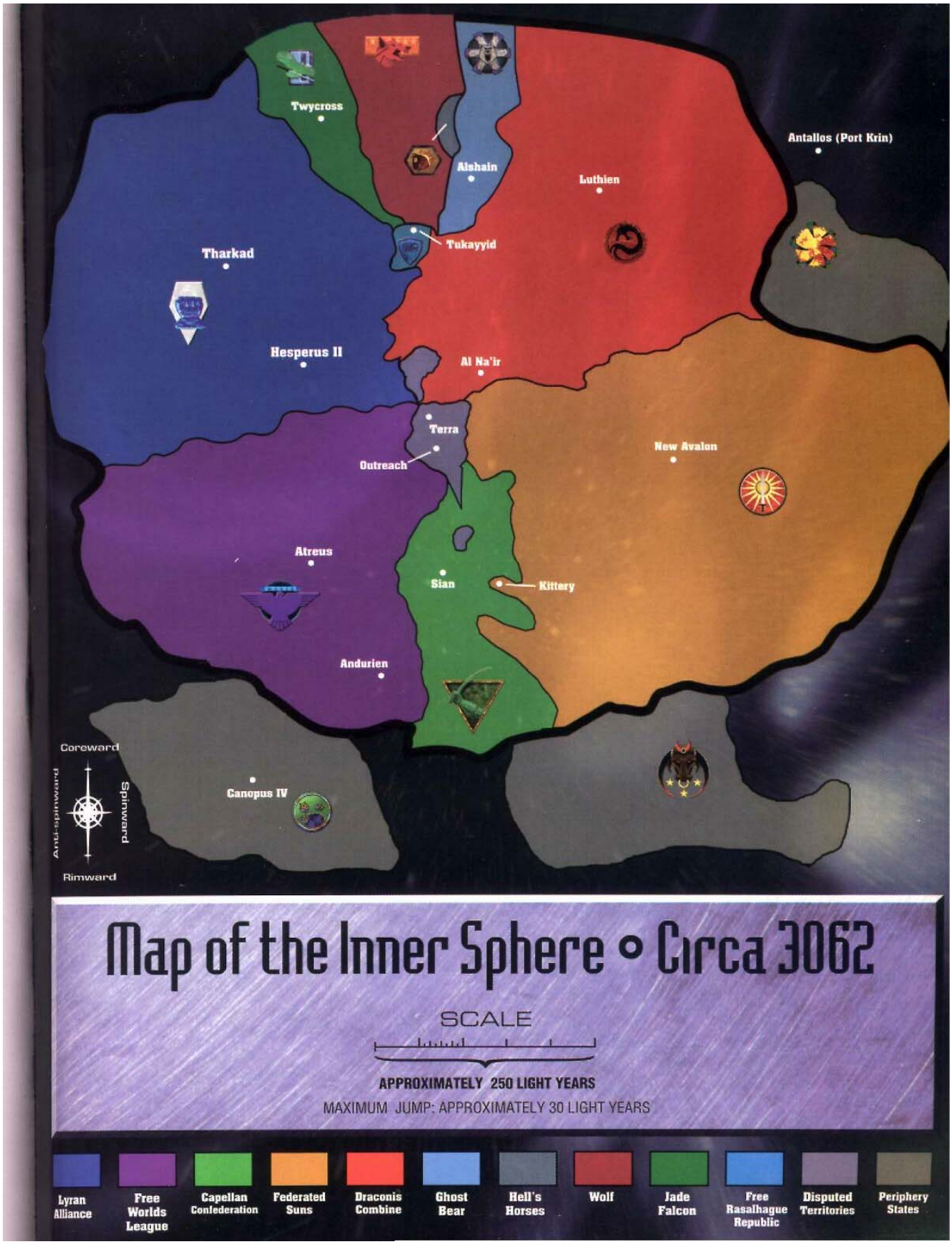
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

SKILLS: FILL IN SKILLS AND SKILL POINTS EARNED

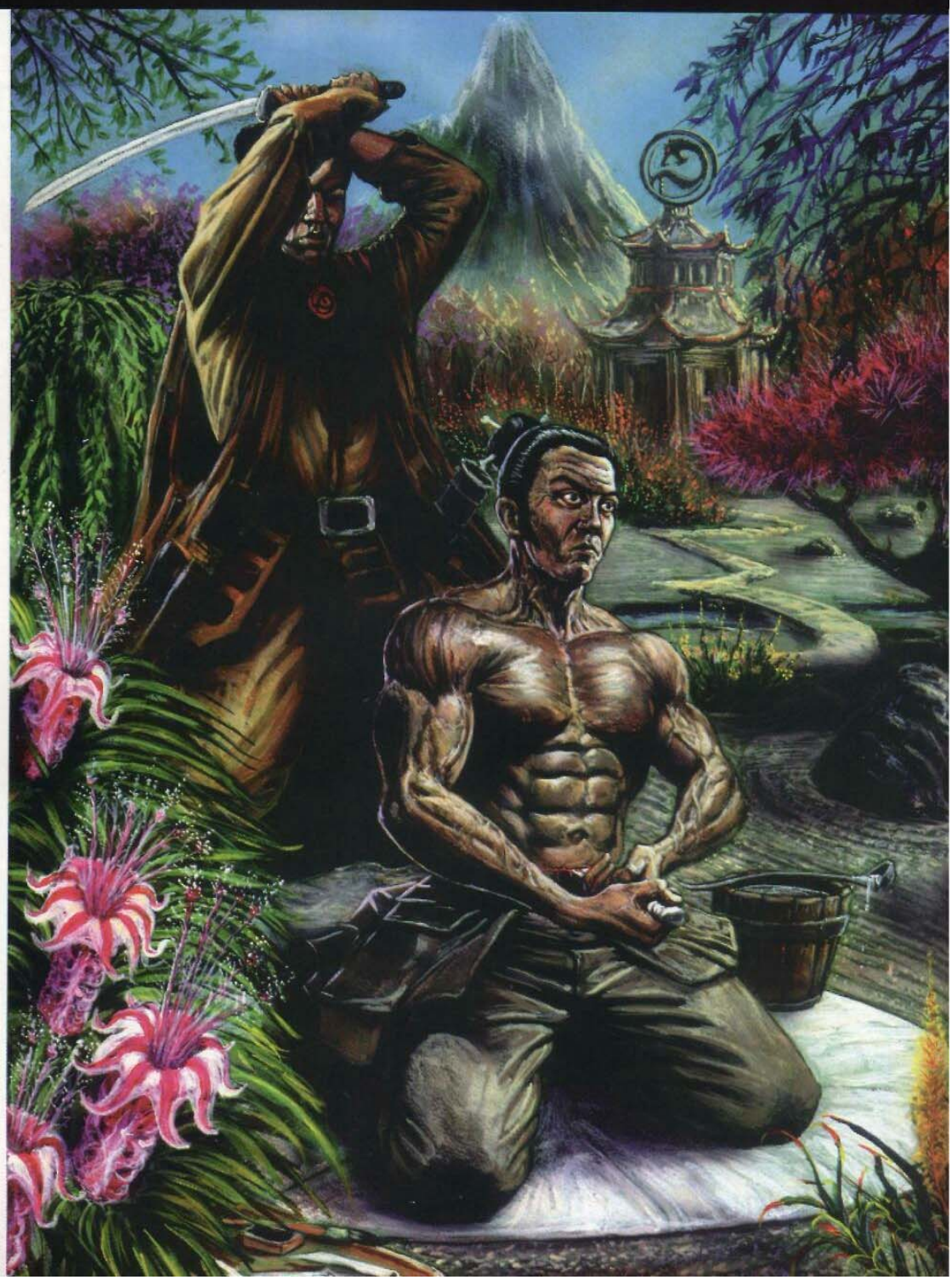
Skill	Skill Points Accumulated	Skill Bonus	Points Remain

Total Skill Point Remainder: _____

Permission given to photocopy. MECHWARRIOR® is a Registered Trademark of FASA Corporation.© 1999 FASA Corporation


Twycross
Alshain
Antallos (Port Krin)
Luthien
Tukayyid
Tharkad
Hesperus II
Al Na'ir
Terra
Outreach
New Avalon
Atreus
Sian
Kittery
Andurien
Canopus IV
Coreward
Anti-spinward
Spinward
Rimward
Map of the Inner Sphere • Circa 3062
SCALE
APPROXIMATELY 250 LIGHT YEARS
MAXIMUM JUMP: APPROXIMATELY 30 LIGHT YEARS
Lyran Alliance
Free Worlds League
Capellan Confederation
Federated Suns
Draconis Combine
Ghost Bear
Hell's Horses
Wolf
Jade Falcon
Free Rasalhague Republic
Disputed Territories
Periphery States

Seppuku Ceremony: A disgraced warrior absolves his loss of honor through *seppuku*—ritual suicide—while an honored friend stands ready as the *kaishaku-nin*, prepared to strike off the warrior's head before he dishonors himself a second time by showing pain.



Heishi (Private)

Gunjin (Lance Corporal)

Go-cho (Corporal)

Gunsho (Sergeant)

Shujin (Master Sgt)

Kashira (Talon Sgt)

Sho-ko (Sergeant Major)

Chu-i (Lieutenant)

Senior Master Petty Officer

Tai-i (Captain)

Uniform: A veteran infantry soldier enjoys a steaming cup of sake between shifts.

Sho-sa (Major)

Chu-sa (Lieutenant Colonel)

Tai-sa (Colonel)

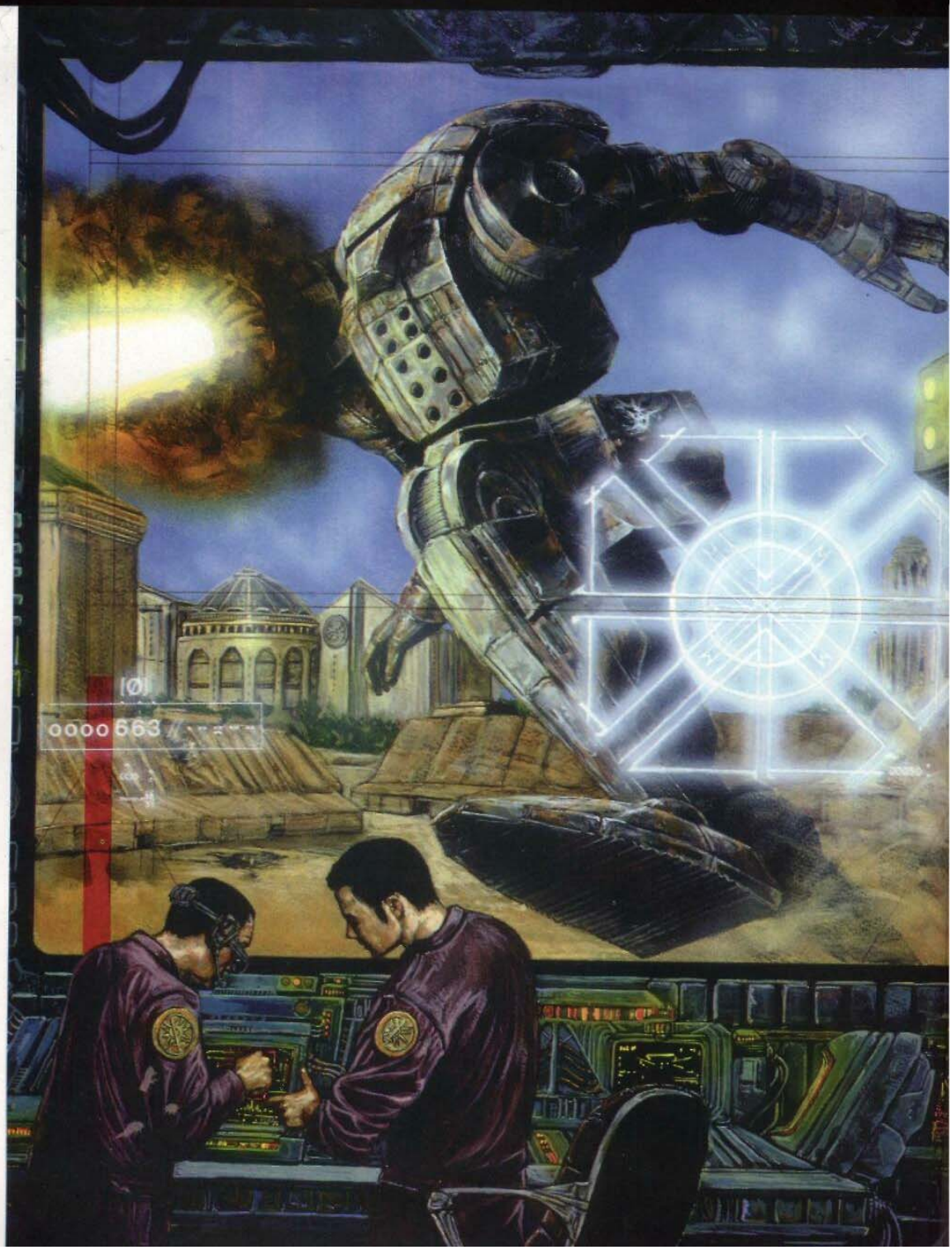
Tai-sho (General)

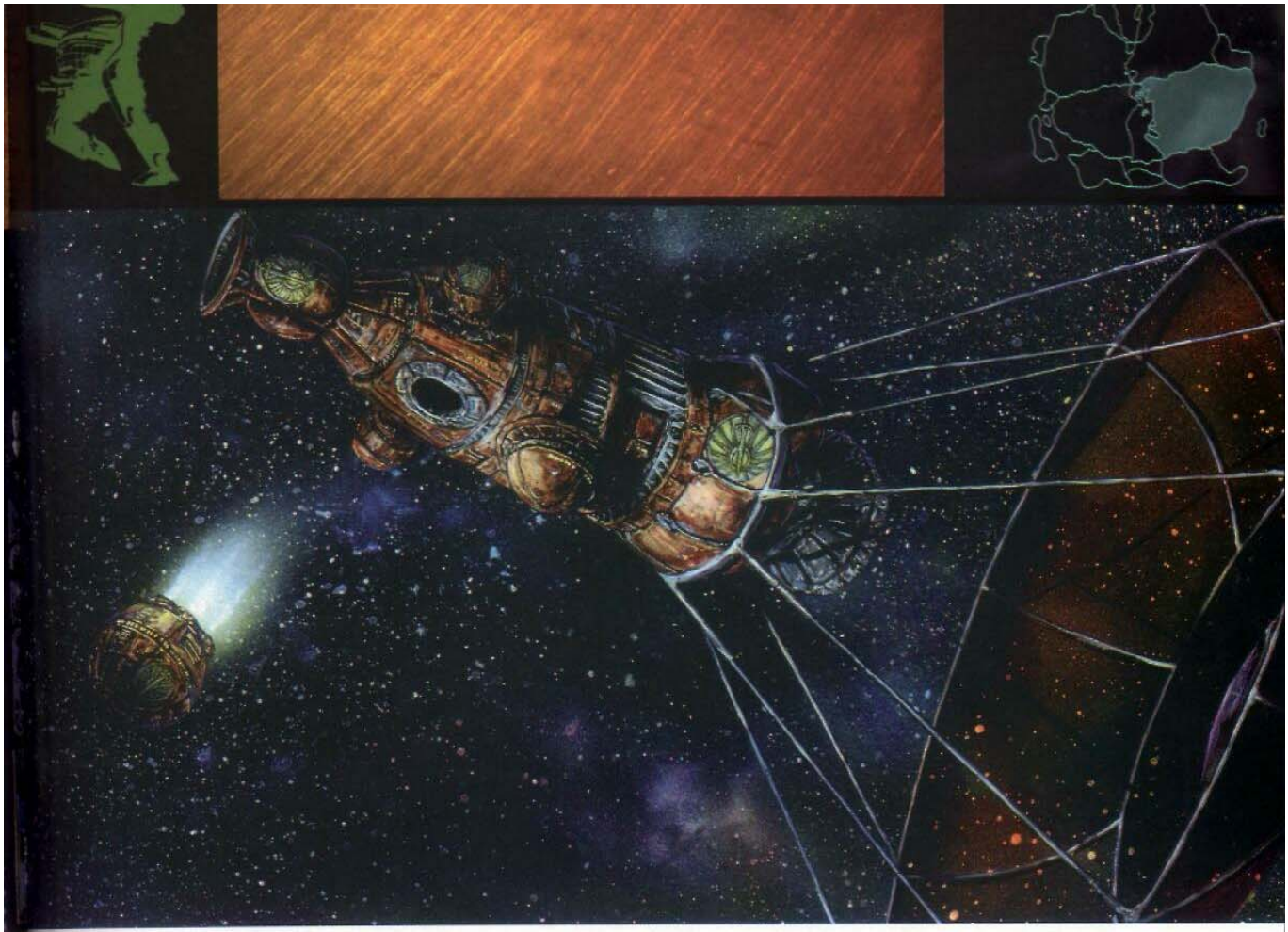
Sho-sho (Brigadier General)

Tai-shu (Warlord/General of the Army)

Daisho: Since ancient Japan, the paired swords of a daisho—the katana and wakazashi—have embodied the spirit of bushido. Graduates of the premier Combine Military schools receive a daisho.

Proving Grounds: The New Avalon Institute of Science was founded to reverse the rapid loss of technology and knowledge that occurred during the Succession Wars. Its exceptional laboratories continue to produce new technologies.



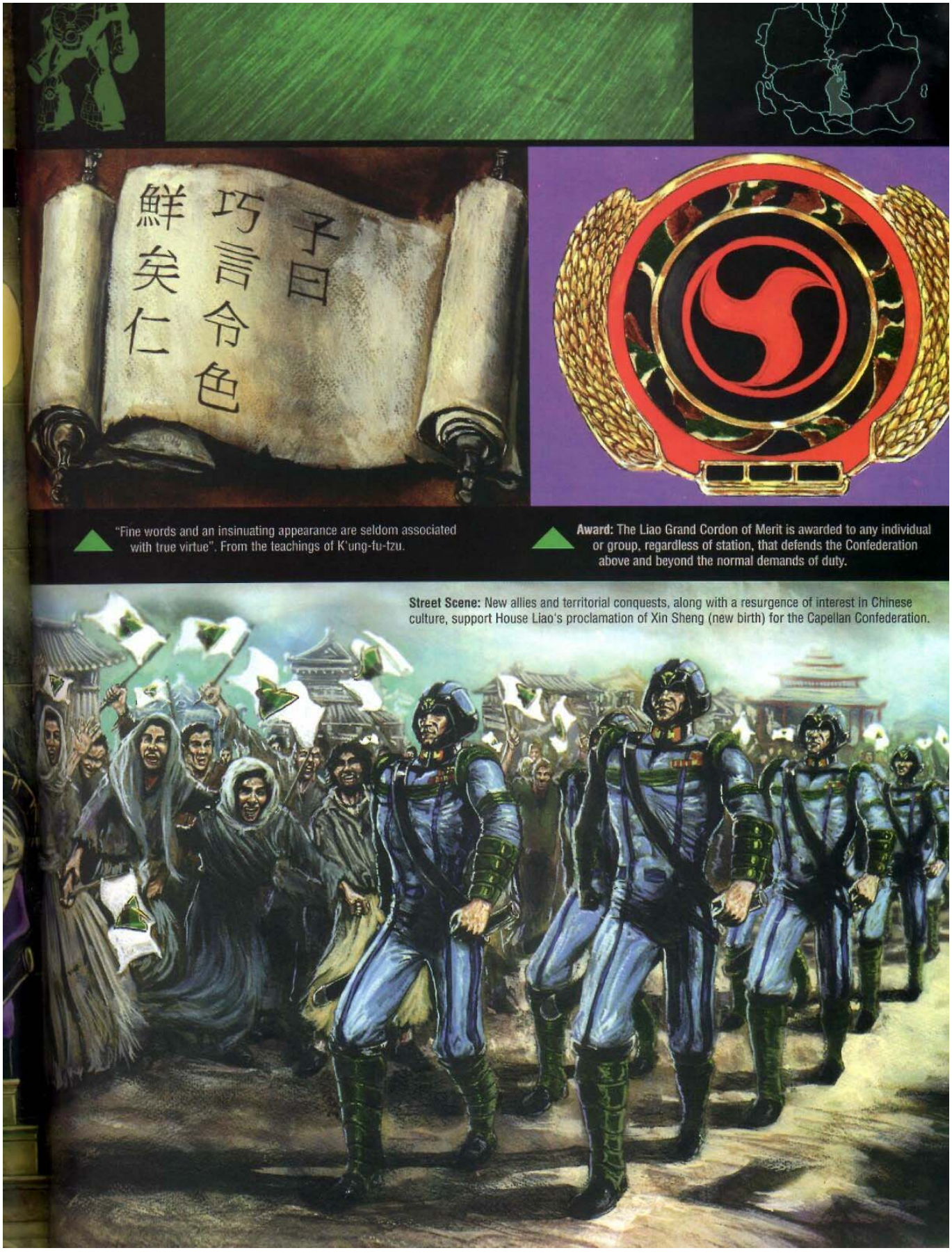


Tramp JumpShip: The Vagabond Schools—old JumpShips and converted *Mule*-class DropShips—visit isolated worlds of the Federated Suns in an attempt to improve that nation's literacy rate.

Spurs: Federated Suns MechWarriors proud wear this antiquated symbol representing caval

Uniform: This infantryman from the Royal Brigade of Guards demonstrates the growing schism in the troubled Federated Commonwealth by displaying only the symbol of House Davion.

CAPELLAN CONFEDERATION
Chancellor Sun-Tzu Liao: The Celestial Presence, Chancellor Sun-Tzu Liao of the Capellan Confederation, flanked by his loyal Death Commandos.
Shia-ben-bing (Recruit)
San-ben-bing (Corporal)
Si-ben-bing (Sergeant)
Yi-si-ben-bing (Master Sergeant)
Sao-wei (Lieutenant)
Sang-wei (Captain)
Sao-shao (Major)
Zhong-shao (Lieutenant Colonel)
Sang-shao (Colonel)
Jiang-jun (General)
Sang-jiang-jun (Senior General)



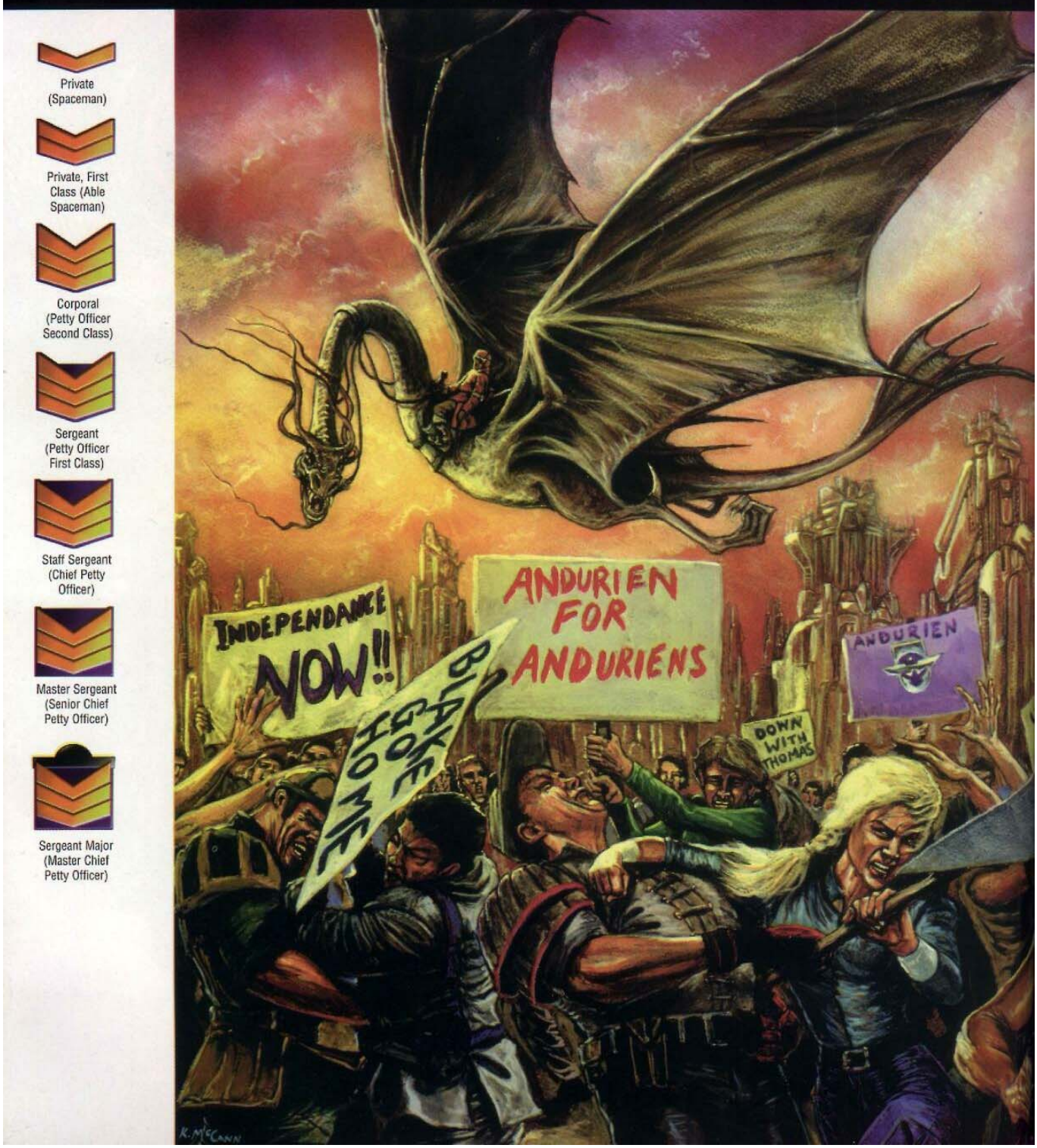
"Fine words and an insinuating appearance are seldom associated with true virtue". From the teachings of K'ung-fu-tzu.

Award: The Liao Grand Cordon of Merit is awarded to any individual or group, regardless of station, that defends the Confederation above and beyond the normal demands of duty.

Street Scene: New allies and territorial conquests, along with a resurgence of interest in Chinese culture, support House Liao's proclamation of Xin Sheng (new birth) for the Capellan Confederation.

FREE WORLDS LEAGUE

Riots: With the least stable central government of any Great House, the Free Worlds League has always supported a tradition of independence among its various member states. The world of Lopez is no exception; demonstrators clash as a branth soars overhead.



Private (Spaceman)

Private, First Class (Able Spaceman)

Corporal (Petty Officer Second Class)

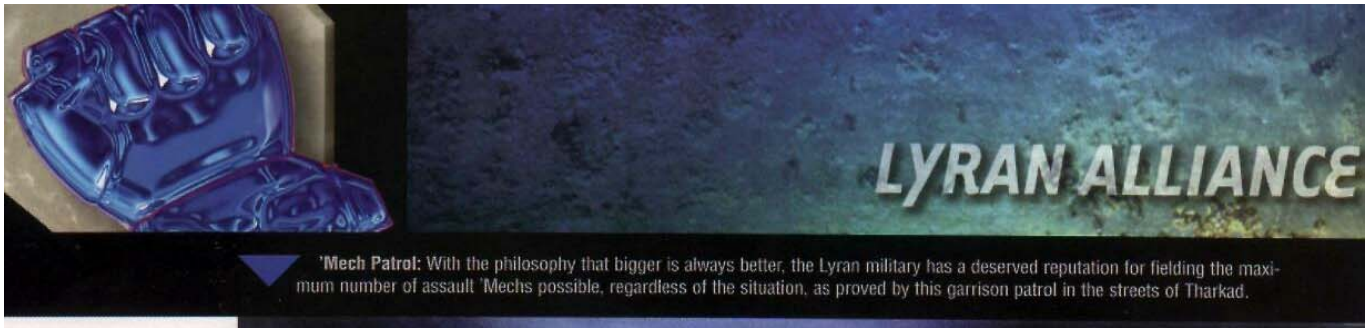
Sergeant (Petty Officer First Class)

Staff Sergeant (Chief Petty Officer)

Master Sergeant (Senior Chief Petty Officer)

Sergeant Major (Master Chief Petty Officer)

Uniform: An anti-'Mech infantry trooper charges toward an enemy 'Mech.
Lieutenant (Junior Grade)
Lieutenant (Senior Grade)
Captain (Lieutenant Commander)
Force Commander (Commander)
Lieutenant Colonel (Captain)
Colonel (Commodore)
General (Admiral/Vice Admiral) and Marshal (Fleet Admiral)
Captain-General
Achileus: Untouched by the Clans, the Free Worlds League has become the main arms dealer of the Inner Sphere, allowing it to develop advanced weapons such as the Achileus light battle armor.
DUTY. HONOR.
COURAGE



LYRAN ALLIANCE

'Mech Patrol: With the philosophy that bigger is always better, the Lyran military has a deserved reputation for fielding the maximum number of assault 'Mechs possible, regardless of the situation, as proved by this garrison patrol in the streets of Tharkad.

Leutnant-Colonel
Colonel
Leutnant-General
Hauptmann-General
Kommandant-General
General
General of the Armies
Archon
Rank Has Its Privileges: Despite efforts to eliminate the problem of "social generals," climbing the ranks of the LAAF still depends more on political skill than martial prowess.
Money: Consummate merchants, the Lyrans have always dealt in monetary exchanges, including ComStar-issued C-bills.
Uniform: The new Lyran Alliance Armed Forces uniform, as worn by this infantry soldier, clearly shows the LAAF's ties to the former Lyran Commonwealth.

THE PERIPHERY

Step Right Up! In the uncharted reaches of the Periphery, a pleasure circus from the Magistracy of Canopus features performers and exotic life-forms that astound even the most jaded traveler.

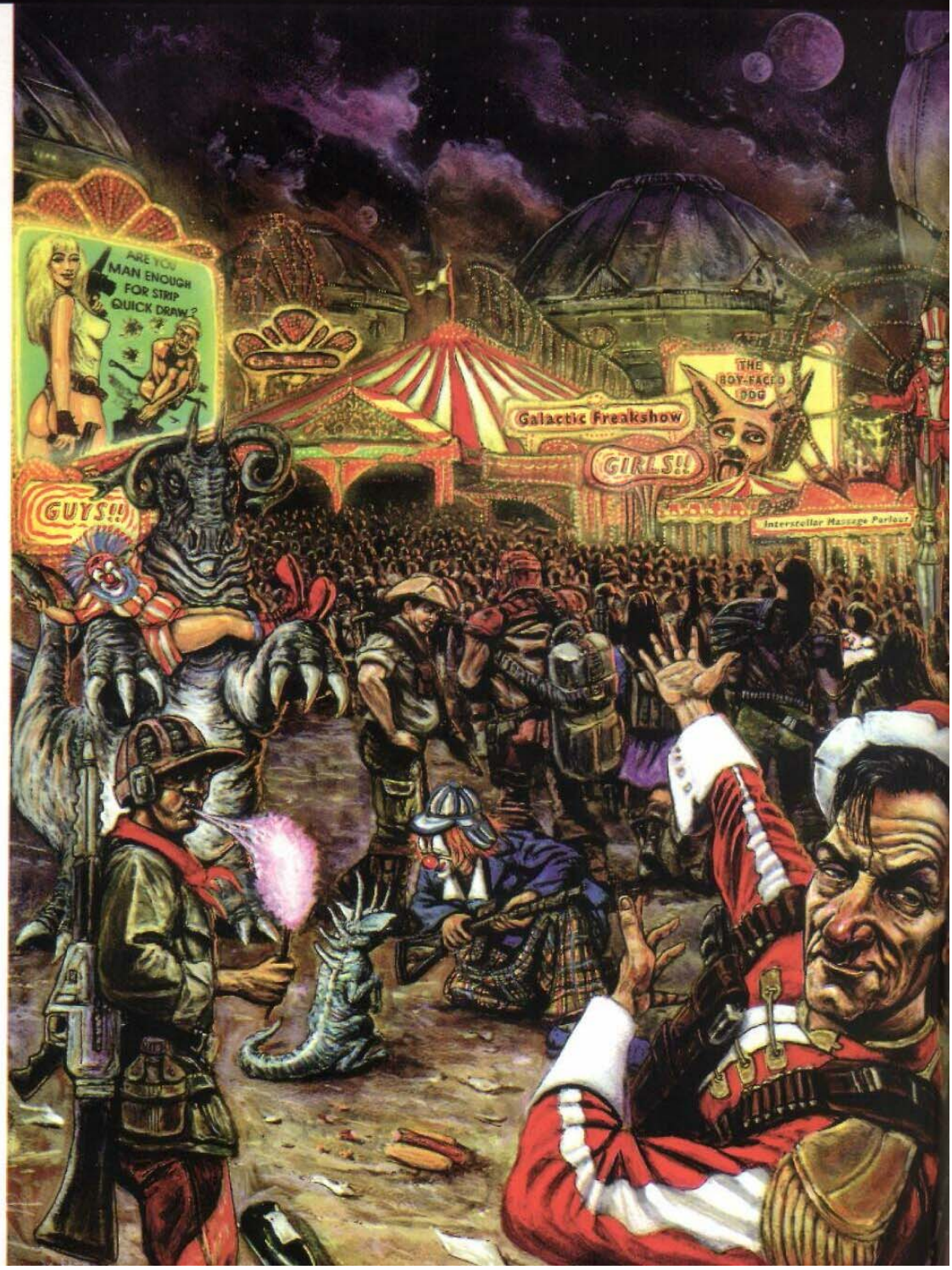
Circinus Federation

Outworlds Alliance

Taurian Concordat

Marian Hegemony

Magistracy of Canopus



Deep Periphery: With alien flora and fauna dominating every new planet colonized, humans must carry their own food and drink.

Sternsnacht Pistol: The Sternsnacht heavy pistol is a rugged and reliable sidearm.

Aerospace Pilot: Unlike most militaries in the Periphery, the Outworlds Alliance gives its aerospace pilots superb training and topnotch equipment.

Caste Clash: A Jade Falcon MechWarrior demands to know why the technician has not finished repairs on his 'Mech, while a member of the scientist caste looks on indifferently.

Clan Blood Spirit

Clan Cloud Cobra

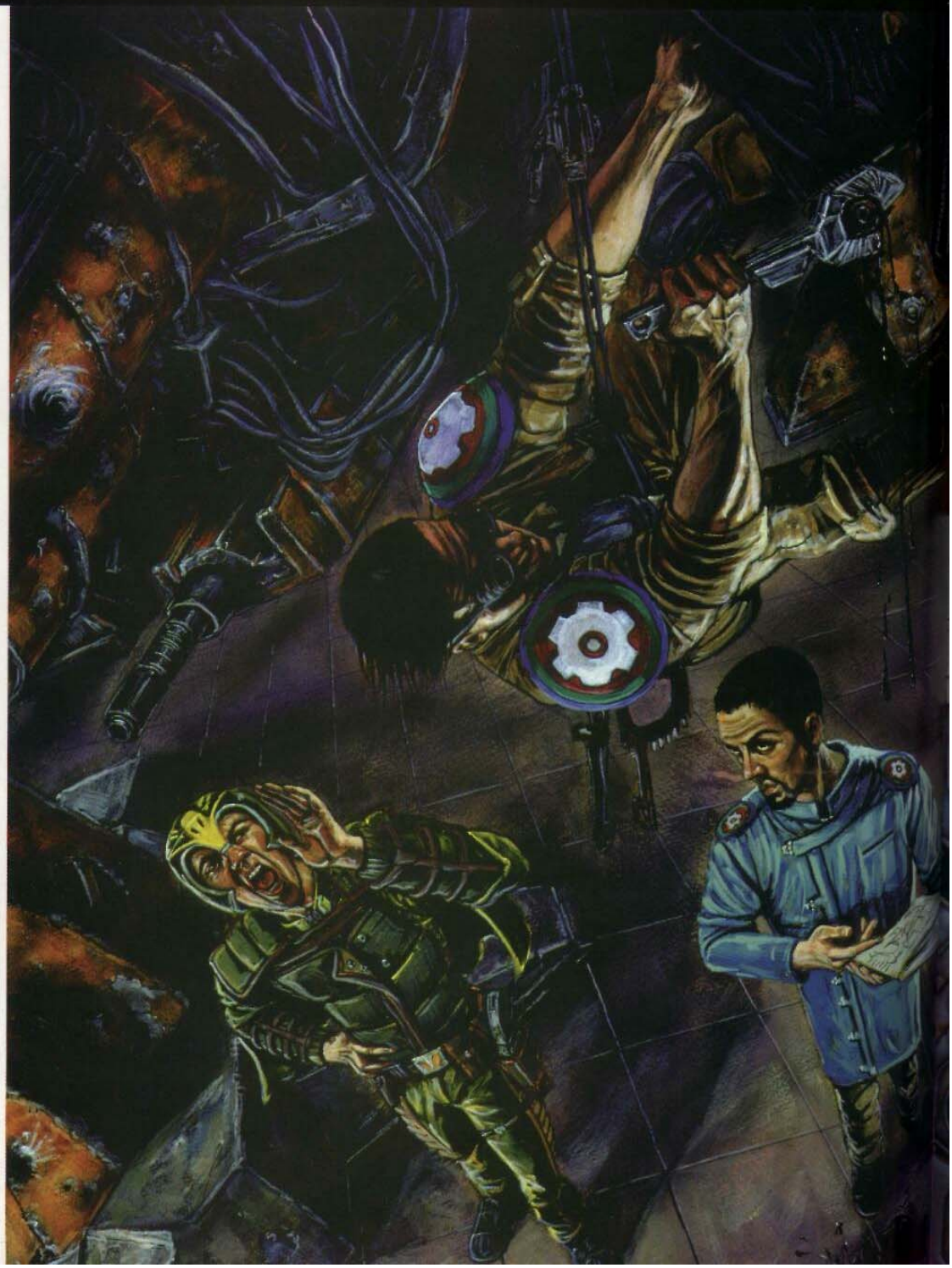
Clan Coyote

Clan Diamond Shark

Clan Fire Mandrill

Clan Ghost Bear

Clan Goliath Scorpion



Might Makes Right: A Ghost Bear Elemental and Diamond Shark MechWarrior face off in a Circle of Equals to resolve a Trial of Grievance.

Elemental: A staunch Crusader among a Clan of Wardens, this Elemental's immense size and impressive physique mark him a warrior born.

Hell's Horses Uniform: This warrior can be identified as a Hell's Horses tank commander by her dual pistols and distinctive crested helmet.

Bondcord: Warrior caste prisoners are afforded the honor of being bondsmen. They wear a bondcord to signify their status, and in time can be adopted into their new Clan.

Clan Hell's Horses

Clan Ice Hellion

Clan Jade Falcon

Clan Snow Raven

Clan Star Adder

Clan Steel Viper

Clan Wolf

FREE RASALHAGUE REPUBLIC

Independence day: An old princedom, Rasalhague was conquered centuries ago by the Draconis Combine. They fought a constant struggle for independence and finally achieved it in 3034, only to be conquered again by the Clans less then twenty years later.

Menig (Private)

Korpral/Kavellrist (Corporal)

Sergeant (Sergeant)

Fanjunkare (Sergeant Major)

Löjtnant (Lieutenant)

Kapten (Captain)

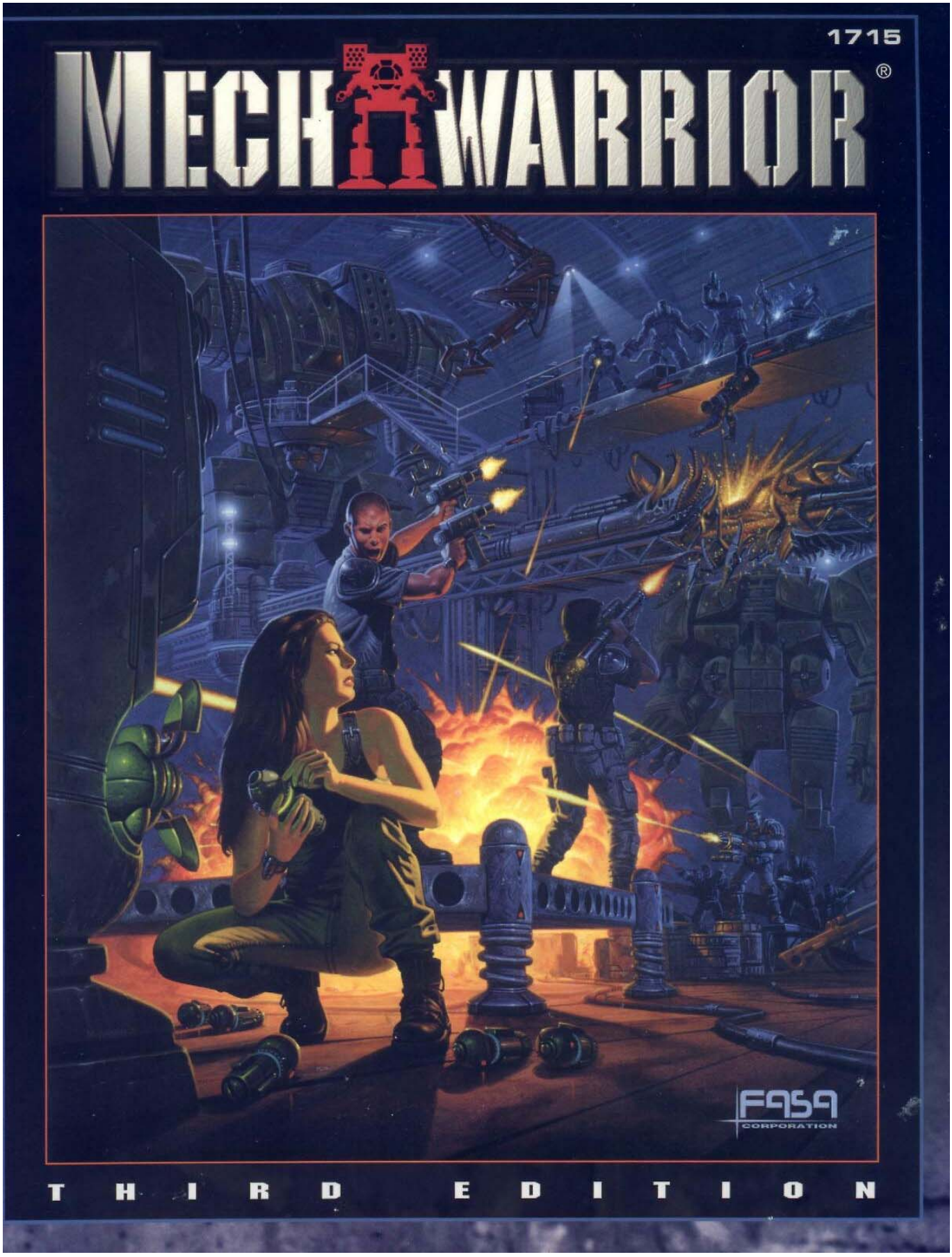
Major (Major)

Överste-Löjtnant (Lieutenant Colonel)

Överste (Colonel)

Generalmajor (Major General)

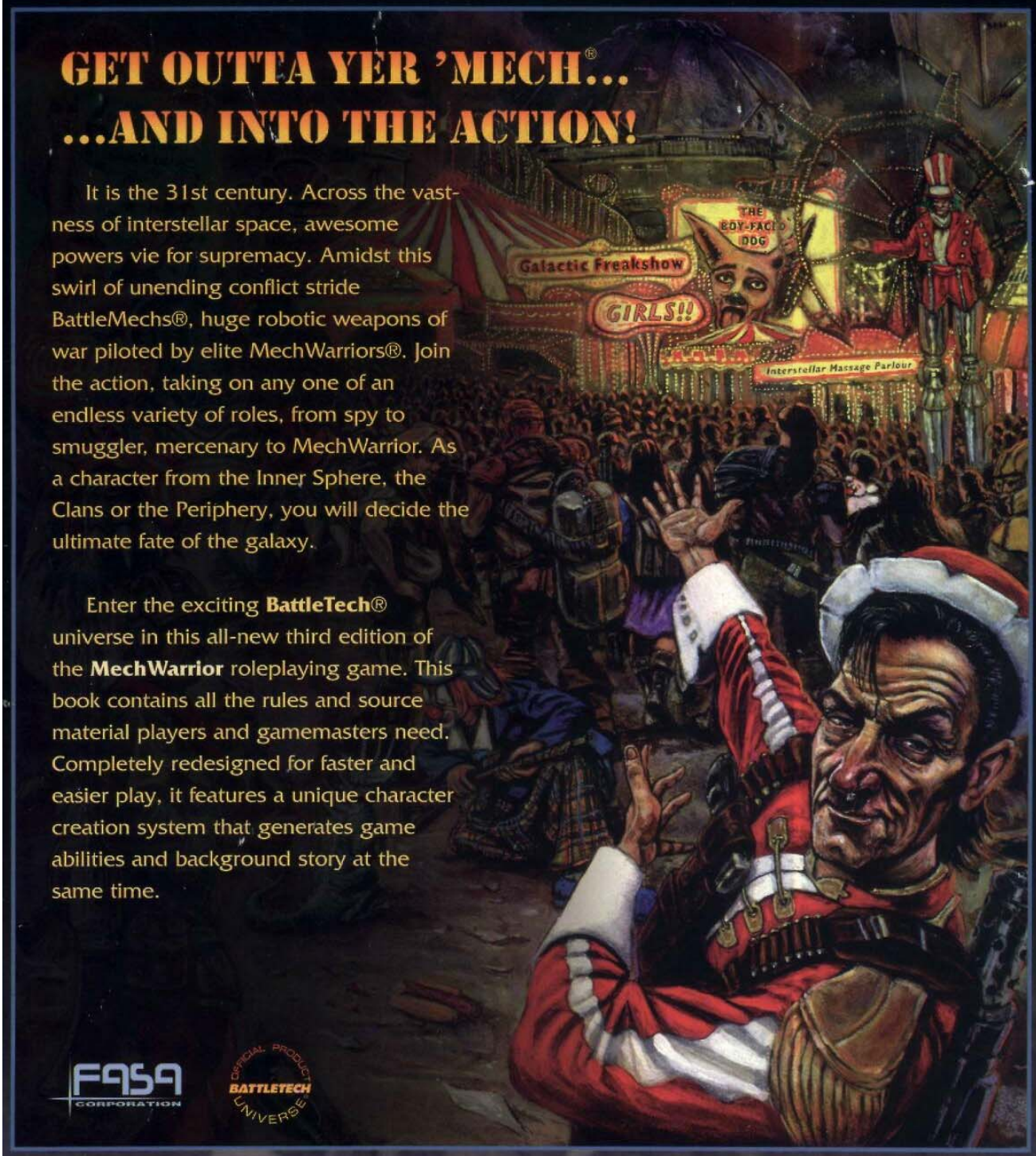
Överbefälhavare (Commander-in-Chief)


1715
MECHWARRIOR®
FASA CORPORATION
THIRD EDITION

GET OUTTA YER 'MECH®...
...AND INTO THE ACTION!

It is the 31st century. Across the vastness of interstellar space, awesome powers vie for supremacy. Amidst this swirl of unending conflict stride BattleMechs®, huge robotic weapons of war piloted by elite MechWarriors®. Join the action, taking on any one of an endless variety of roles, from spy to smuggler, mercenary to MechWarrior. As a character from the Inner Sphere, the Clans or the Periphery, you will decide the ultimate fate of the galaxy.

Enter the exciting **BattleTech®** universe in this all-new third edition of the **MechWarrior** roleplaying game. This book contains all the rules and source material players and gamemasters need. Completely redesigned for faster and easier play, it features a unique character creation system that generates game abilities and background story at the same time.



FASA CORPORATION

OFFICIAL PRODUCT BATTLETECH UNIVERSE

WWW.FASA.COM

BATTLETECH®, BATTLEMECH®, 'MECH® and MECHWARRIOR® are Registered Trademarks of FASA Corporation.
MECHWARRIOR THIRD EDITION™ is a Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1999 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.

52500
9 781555 603861
ISBN# 1-55560-386-6 $ 25.00