

# Справочник игрока

- [Правила игрока](#)
- [Черты](#)
- [Роли](#)
- [Оружие и защита](#)

# Правила игрока

## 1 Как начать

### 1.1 Обязательные предметы для игры

Чтобы играть Вам понадобится:

- несколько кубов **K6**;
- указатели черт и ролей;
- листы персонажей для каждого игрока;
- бумага и карандаши.

### 1.2 Игра как разговор

Игра проходит как разговор между игроками и мастером.

Мастер описывает окружение, персонажей и историю, с которыми взаимодействуют игроки. Игроки отвечают, запрашивая у мастера детали, разговаривая с персонажами, которых они встречают, и описывая свои собственные действия в мире. Когда исход этих действий неясен, игроки бросают кубы, чтобы узнать, что произойдет дальше.

Игра не требует много вычислений, и в нем нет формальных ходов, разделенных на определенное количество действий. Игроки будут по очереди общаться друг с другом и с мастером, но в основном так же, как они делали бы это в естественном разговоре. Иногда вы будете в центре внимания, описывая что-то крутое, сложное или запутанное. В другие моменты вы выйдете из центра внимания, чтобы позволить другим игрокам сделать то же самое.

### 1.3 Создание искателя Хранилища

Вы принадлежите к группе авантюристов - **Искателей Хранилища**. Каждый из вас – яркая личность со своим характером, привычками и особенностями.

### 1.4 Объяснение черт

Черты - это строительные блоки персонажей **Пограничья**. Каждая черта дает вам три вещи: специальный навык или преимущество, предмет для вашего инвентаря (например, оружие или инструмент) и модификацию ваших характеристик (таких как ваши атрибуты или здоровье). Выбор нескольких черт создает полноценного персонажа. Когда персонаж развивается, он может выбрать другую черту - это как добавление еще одного блока, который делает его более сложным или могущественным.

1. Возьмите лист персонажа

На листе персонажа указаны атрибуты вашего персонажа: **СИЛА, ТАКТИКА, КРЕАТИВНОСТЬ** и **РЕФЛЕКСЫ**. Атрибут представляет уровень навыка персонажа при решении соответствующей задачи. Более высокое число означает более высокую вероятность успеха при использовании этого атрибута.

2. Выберите две черты из указателя черт

Запишите выбранные черты на лист персонажа. Держите указатель черт под рукой для справки.

3. Заполните свои **АТРИБУТЫ, ИНВЕНТАРЬ, ЩИТ, ЗДОРОВЬЕ** и **БОЕВЫЕ КОСТИ**.

- Все ваши атрибуты начинаются с **1**. Подсчитайте, какими они станут после выбора двух черт, и запишите их все.

- Заполните свой инвентарь любыми предметами, которые дали вам ваши черты. Вы всегда можете носить с собой столько предметов, сколько захотите, но вы можете экипировать только одно оружие за раз. Атаки без оружия/не оружием наносят наихудший из **2К6 УРОНА**.

- Все персонажи начинают с **0 ЩИТА**. Вы можете носить только один щит за раз.

- Все персонажи начинают с 6 очками **макс. ЗДОРОВЬЯ (ОЗ)**. Очки здоровья показывает сколько урона вы можете выдержать.

- Все персонажи начинают с **0 БОЕВЫХ КОСТЕЙ (БК)**. **БК** отражают храбрость, дух и удачу. Вы можете потратить **БК**, чтобы добавить **+1К6** всякий раз, когда кто-либо бросает кубы (включая броски урона, броски мастера, столкновения и т. д.). **БК** являются расходным материалом - когда вы используете **БК**, она исчезает.

- Возьмите 1.) стандартный предмет, 2.) **+1К6 ОЗ** или 3.) **+1К6 БК**.

4. Выберите роль из указателя ролей

Ваша роль — это то, что ваш персонаж всегда хочет делать, и ее выполнение позволяет ему развиваться. Вы не можете выбрать роль, которая уже есть у кого-то другого.

5. Выберите прозвище.

Выберите себе прозвище, которое соответствует тому, кто вы есть и что вы делаете. Также выберите настоящее имя, но не говорите его никому - даже мастеру - до наступления идеального драматического момента.

## Новый-Вы

Станции Новый-Вы служат жизненно важной функции. Они хранят ДНК персонажа, и в случае гибели, он реконструируется на последней из активированных станций Новый-Вы. Когда вы будете готовы вернуться в строй, вступайте в бой и бросьте **2К6**:

- **1-3:** Десантирование идет как-то не так.

- **4-5:** Десантирование проходит нормально.
  - **6:** Десантирование с дополнительным стандартным предметом снаряжения.
  - **6и6:** как выше, и **+1К6** к вашему первому броску.
- 

## 2 Броски кубов

### 2.1 Бросание кубов

Когда вы делаете что-то рискованное — то есть любое действие, исход которого неясен — вы бросаете **К6**, чтобы узнать, что произойдет. Вам не нужно бросать кубы, когда это что-то, что персонаж может легко выполнить, и вам не следует бросать кубы, когда это что-то совершенно невозможное. Когда вы идете на риск, старайтесь быть готовыми к последствиям.

### 2.2 Выберите атрибут

Мастер спросит вас, какой из ваших атрибутов вы используете, или он может решить за вас, если ответ неясен. Прежде чем бросить, вы можете спросить у мастера о возможных исходах вашего действия, чтобы получить представление о том, с чем вы столкнетесь.

- Бросайте **СИЛА** для демонстрации силы, например, для выбивания дверей, использования громоздкого, мощного оружия или запугивания других.
- Бросайте **ТАКТИКА** для применения логики, например, для поддержания маскировки, взлома базы данных или управления механизмами.
- Бросайте **КРЕАТИВНОСТЬ** для выражения воли, например, для убедительных речей, спонтанного блефа или психических манипуляций.
- Бросайте **РЕФЛЕКСЫ** для проявления ловкости, например, для уклонения от пуль, использования легкого, точного оружия или парирования вражеских атак.

### 2.3 Бросьте кубы

Бросьте количество **К6** равное значению атрибута атрибут, который вы используете. Вы также можете добавить **БК** к любому броску, чтобы изменить результат. Наибольший куб определяет степень вашего успеха. Независимо от того, что происходит, мастер всегда описывает, как меняется вымышленная ситуация. Она никогда не остается прежней, даже когда все идет гладко.

- **1-3:** Ваш бросок - провал. Вы не делаете того, что хотели, и что-то идет не так.

- **4-5:** Ваш бросок - частичный успех. Вы делаете то, что хотели, но с ценой, компромиссом или осложнением.
- **6:** Ваш бросок - успех. Вы делаете именно то, что хотели, без каких-либо дополнительных головных болей.
- **6и6:** Ваш бросок - ультра успех! Вы делаете именно то, что хотели, с каким-то зрелищным дополнительным бонусом.

Персонажи, контролируемые мастером, не должны бросать кубики, чтобы сделать что-то рискованное. Мастер просто описывает события, которые вот-вот произойдут, а игроки бросают кубы, чтобы реагировать на них.

## 2.4 Правила ведения боя

Бой работает так же, как и любое другое рискованное действие. Бросайте кубы, чтобы атаковать, и наносите урон, указанный для вашего оружия, если вы преуспеваете. Если вас атакуют, бросайте кубики, чтобы уклониться, контратаковать и т. д. Провал в активном бою всегда влечет за собой урон. Если вы получаете урон, вычитите его из своего здоровья. Если вы получаете урон, надев щит, вычитите бонус **ЩИТА** из нанесенного урона. Если ваше здоровье падает до 0, вы мертвы — на Пандоре нет спасительных бросков, мой друг.

### АКТИВНЫЙ БОЙ

**Пограничье** определяет “активный бой” как любую ситуацию, в которой две или более стороны осознают друг друга и активно пытаются нанести друг другу вред. Провал в опасных ситуациях, которые не являются активным боем, не обязательно влечет за собой урон.

---

## 3 Тактика отряда

### 3.1 Экстренная замена

Смерть в середине задания не означает, что вы должны сидеть сложа руки и наблюдать, как играют все остальные. Пока задание продолжается, вы можете реконструировать своего искателя. Подождите, пока мастер не разрешит вам вход, затем бросьте кубы по таблице реконструкции станции Новый-Вы, чтобы присоединиться к игре. Имейте в виду, что при попытке присоединиться к своей группе вы можете столкнуться с осложнениями.

### 3.2 Перевести дух

Один раз за миссию группа может договориться перевести дух. После активации сигнала мастер опишет близлежащую точку сбора (например, чулан уборщика или заброшенное здание) и препятствия для ее достижения. Пока игроки остаются в точке отдыха (которая, как правило, находится в стороне, легко защищается и укомплектована обычными припасами), они в безопасности. Каждый игрок в точке может выбрать один из следующих бонусов:

- **ОТДЫХ:** Восстановить **1D6 ОЗ**.
- **ПОПОЛНЕНИЕ:** Пополнить один предмет ограниченного использования.
- **ИНФОРМАЦИЯ:** Получить один полезный факт о миссии от мастера.

## 3.3 Тактическая бесконечность

По любой причине, в любое время вы можете попытаться использовать любую тактику для решения любой проблемы. Идеи и механики, составляющие эту игру, предназначены для обеспечения поддержки и контекста для того, какие тактики вы рассматриваете (и какие из них будут работать), но вы не ограничены ими — в этом красота настольных ролевых игр, их бесконечное пространство возможностей. Помните: вы всегда можете мыслить нестандартно!

## 3.4 Технический жаргон

Наконец, вот некоторые термины и сокращения, которые, вероятно, будут всплывать во время игры.

- Атрибуты иногда сокращаются следующим образом: **СИЛ** для **СИЛЫ**, **ТАК** для **ТАКТИКИ**, **КРТ** для **КРЕАТИВНОСТИ** и **РЕФ** для **РЕФЛЕКСОВ**.
- Вероятность события выражается как **Х-из-1D6**. Это означает, что вы должны бросить **1К6** и считать связанную информацию истинной, если результат меньше или равен **Х**, и ложной, если он выше **Х**.
- **Лучший-из-ХК6** и **худший-из-ХК6** используются как сокращение для броска **ХК6** и отбрасывания наименьшего куба (лучший-из) или наибольшего куба (худший-из).
- Некоторые предметы указывают количество использований (также называемые предметами ограниченного использования), а другие отмечены как расходуемые. Предметы, в которых указано количество использований, недоступны, когда их использования исчерпаны, но всегда остаются в вашем инвентаре. Расходуемые предметы можно использовать только один раз, после чего они исчезают навсегда (или пока вы не найдете больше).

---

## 4 Играйте грязно

## 4.1 Заметка о высокой смертности

Пандора — это ад, а смерть дешева. Хотя ваши персонажи могут обладать сверхчеловеческими навыками, способностями и опытом, они не застрахованы от дула винтовки. Вы не сможете выиграть каждый бой, и активный бой никогда не будет вашим единственным вариантом.

## 4.2 Склад ума искателя

Как игроку, вам рекомендуется лгать, обманывать и воровать, если это необходимо для обеспечения успеха вашего задания. Это не означает, что вы должны враждовать с мастером или другими игроками, но это означает, что игра нечестная, и для достижения ваших целей потребуется перенести преимущество с врага на себя. Ложь, обман и воровство не являются сами по себе игровыми механиками, но должны быть вашими главными инструментами, когда смерть дышит вам в спину.

- Ложь может означать принятие ложной личности для обхода контрольно-пропускного пункта, когда у вас низкий уровень **ОЗ**. Это может означать бросание камня в ближайшую бочку, чтобы ввести в заблуждение роботизированную поисковую собаку, или блеф перед вампиром, что у вас в рукаве пузырек со святой водой. Позволить себе быть завербованным культом под ложным предлогом, чтобы вы могли изучить их инопланетные связи изнутри, — это ложь. Скрытность сама по себе является ложью — ради собственной выгоды вы убеждаете врага, что “не существуете”.
- Обман может означать саботаж стоящего транспортного средства, потому что вы знаете, что не сможете перегнать его позже, или проход через группу потенциальных убийц, потому что вы можете по желанию замораживать время. Это может означать просьбу каждого другого игрока потратить **БК** на вашу атаку, повысив урон, который вы только что нанесли, в стратосферу. Чаще всего вы находитесь под пятой мира, но вы всегда можете мыслить нестандартно и попытаться обыграть систему.
- Воровство также можно завуалировать как “закупки на месте”. Вы не ограничены стандартным снаряжением и предметами черт. Если у рабочего есть инструмент, у охранника есть ключ или у солдата есть оружие, оно может стать вашим с небольшим творческим мышлением. Если вы пронесете предмет до конца миссии, он перейдет в следующую. Сорвите покрытые пылью тепловизионные очки с неумершего морского котика и оставьте их себе. Украдите экспериментальный микроволновый пистолет Владоф и сделайте его своим фирменным оружием. Схватите тряпье и водку из призрачного винного магазина сегодня — завтра вы можете оказаться отбивающимся от лозы мутировавшей кудзу

## 4.3 Сила в количестве

Помимо хитрости, ваша величайшая надежда — в других искателях. Некоторые персонажи, управляемые масетром, могут предложить инсайдерскую информацию в обмен на защиту, другие могут присоединиться к вам в битве в качестве могущественных союзников. Даже если персонаж не может вам ничего предложить, Пограничье — это игра-беседа, а разговор всегда является бесплатным действием. Не стесняйтесь остановить бой и бросить вызов идеологии вашего врага или сделать передышку, чтобы наметить стратегию проникновения со своими товарищами-игроками. Координация с вашими товарищами по команде может дать вам тактическое преимущество — больше людей могут охватить больше баз одновременно. Также нет правил против создания совершенно новых искателей Хранилища, идеально подходящих для решения поставленной задачи. Мир у ваших ног.

---

## 5 Проведение игры

### 5.1 Структура миссии

Кампания оформлена в виде серии миссий, которые обычно длятся один игровой сеанс. Иногда миссии вписываются в общую сюжетную линию. В других случаях это просто разовые задания. Периодически миссия может быть неоплачиваемой и выполняться по личным причинам, например, чтобы свести счеты со старым врагом, выследить полезный актив для будущей цели или загладить прошлые ошибки.

Персонажи игроков начинают каждую миссию с полным **ОЗ**, со всеми предметами ограниченного использования пополненными, и любыми утерянными предметами, предоставленными чертами или стандартным снаряжением, замененными или возвращенными. Любые другие предметы переносятся между миссиями, но теряются, если оставлены позади. **БК** используются один раз и не пополняются.

### 5.2 Развитие персонажа

Персонажи развиваются, когда действуют в соответствии со своей ролью. Если вы чувствуете, что достигли естественного завершения своей роли, вы можете выбрать новую между миссиями. Если игрок развивается, он может выбрать одну награду:

1. новую черту,
2. **+1К6 макс. ОЗ**,
3. **+1К6 БК**.

Игрокам, которые выбирают новые черты, рекомендуется рассказывать, как они их получили, чтобы добавить немного личного колорита. Например, игрок, выбравший черту ИЛЛЮЗИЯ, может объяснить, что он использовал сенсорную депривационную камеру для активации скрытых психических способностей, или что он построил рой голографических



проекционных дронов. Не стесняйтесь переделывать черты, тоже — может быть, ваш исполнитель ШОУ на самом деле воин-поэт, или ваш ПАРКУР дает вам клюшку для гольфа.

# Черты

Индекс	Описание
111	<p><b>БУХГАЛТЕР:</b> Финансовый анализ - смысл вашего существования. Вы можете выявлять несоответствия в бухгалтерских книгах без броска кубиков, и вы всегда можете обнаружить фальшивую купюру. Один раз за миссию вы можете спросить у мастера, где и как данная организация тратит свои деньги, и получить честный ответ (включая оффшорные счета, налоговые списания и растраты сотрудников). Если вы заметили и исправили несоответствие в вашей игре, например, потерянные <b>ОЗ</b>, которые никогда не были отмечены, или <b>БК</b>, о котором кто-то забыл, получите <b>+1 БК</b>.</p> <p><b>Термос с кофе (+1К6 ОЗ, одно использование), -2 КРТ</b></p>
112	<p><b>АС:</b> Вы можете выполнять сложные маневры на транспорте, такие как дрифт или бочка, без броска кубов. Если это что-то действительно сложное, например, полет боком через небольшое отверстие или езда на мотоцикле по канату, вы можете это сделать, но ключевой компонент вашего транспортного средства будет уничтожен — мастер скажет вам, что именно. Когда у вас будет время простоя для ремонта, вы сможете использовать его снова.</p> <p><b>Пушистые кубики (дают любому транспортному средству +2 к макс. ОЗ), +1 РЕФ</b></p>
113	<p><b>АХИЛЛЕС:</b> В обмен на великую силу у вас есть ужасная слабость к распространенному веществу, такому как соль, железо или серебро. Это также может быть что-то, считающееся необычным (например, конкретный минерал из космоса), но мастер позаботится о том, чтобы оно появлялось достаточно часто, чтобы создать проблему. Если это вещество физически касается вас, вы полностью недееспособны, пока у вас не будет времени простоя для получения медицинской помощи.</p> <p><b>Детектор вещества (сигнализирует о приближении), +6 макс. ОЗ</b></p>
114	<p><b>АИМБОТ:</b> Вы можете атаковать только одну цель за раз. Вы не можете вступить в бой с другой целью, пока ваша текущая цель либо не покинула линию огня, либо не умерла. Во время атаки вашей цели частичные успехи становятся полными.</p> <p><b>Ручная пушка (1К6+1 УРОНА), -1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
115	<p><b>АКИМБО:</b> Вы можете использовать любое оружие сразу в двух руках, но ваша точность снижена: когда атака попадает, бросьте <b>КУБИКИ УРОНА</b> для обоих видов оружия, затем отбросьте один кубик из общей суммы.</p> <p><b>Два ПП (1К6 УРОНА каждый), +1 СИЛ</b></p>
116	<p><b>КОРПОРАТ:</b> У вас нет формальной военной подготовки. Работники корпораций всегда слушают вас и склонны доверять вам, но вы никогда не сможете сойти за солдата.</p> <p><b>Корпоративный наряд (0 ЩИТА, позволяет затеряться в толпе), -1 СИЛ</b></p>
121	<p><b>АНАЛИТИК:</b> Вы обучены искусству войны, и ваше суждение в области анализа боевых действий безупречно. Когда начинается бой, вы всегда можете спросить у мастера о ближайших выходах, а также о том, какую тактику планируют использовать ваши враги (например, обход с фланга, внезапный штурм или уничтожение слабых), и получить честный ответ.</p> <p><b>Снайперская винтовка с продольно-скользящим затвором (1К6+1 УРОНА), +2 ТАК</b></p>
122	<p><b>АНИМУС:</b> Ваше прикосновение дарует разум. Один раз за миссию вы можете прикоснуться к предмету или животному, чтобы наделить его человеческим интеллектом, движением и речью. Те, кого вы “пробуждаете” таким образом, не обязаны воспринимать это хорошо.</p> <p><b>Зажигалка (ваш давний компаньон), +1 КРТ</b></p>
123	<p><b>ВОДНЫЙ:</b> Вы дышите под водой — возможно, из-за сращенных генов рыб или кибернетических жабр — и можете оставаться под водой неограниченно долго без каких-либо негативных последствий. Когда вы бросаете кубы, чтобы сделать что-то рискованное под водой добавьте <b>1К6</b>.</p>
124	<p><b>БРОНИРОВАННЫЙ:</b> Вы слиты с громоздким силовым доспехом, который вы не можете снять. Один раз за миссию вы можете полностью игнорировать любое количество УРОНА, нанесенного вам.</p> <p><b>Силовой доспех (2 ЩИТА, нельзя снять), -2 РЕФ</b></p>
125	<p><b>ХУДОЖНИК:</b> Если у вас есть достаточно времени и полная безопасность, вы можете создать что-то с помощью своих художественных принадлежностей, и это станет реальным до конца миссии.</p> <p><b>Художественные принадлежности (одноразовые), +2 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
126	<p><b>ЛИКВИДАТОР:</b> Один раз за миссию вы можете мгновенно убить до трех слабых врагов (3 ОЗ или меньше), которые совершенно не подозревают о вашем присутствии, без броска кубов. Если у вас нет способа измерить ОЗ врага, вам, возможно, придется оценивать его состояние на основе описания мастера.</p> <p><b>Наручный клинок (3 УРОНА, не считается экипированным), +1 РЕФ</b></p>
131	<p><b>АСТРОНАВТ:</b> Вы были в (или родом из) космосе. Когда вам нужно бросить кубики, чтобы сделать что-то рискованное, связанное с инопланетянами, космическими кораблями, безвоздушной средой или нерегулярной гравитацией добавьте <b>1К6</b> к броску.</p> <p><b>Космический скафандр (1 ЩИТ, постоянная подача кислорода), -1 РЕФ</b></p>
132	<p><b>АТМОКИНЕЗ:</b> Вы всегда можете изменить погоду в радиусе 1,5 км от себя. Один раз за миссию вы можете сделать ее особенно суровой/опасной (торнадо, экстремальная жара, ледяные бури и т. д.). После изменения ее трудно отменить.</p> <p><b>Молниеносная граната (1К6 УРОНА, одно использование), -1 ТАК</b></p>
133	<p><b>АУРА:</b> Вы можете воспринимать ауры себя и других; их качества зависят от вашей интерпретации. Вы также можете регулировать и усиливать свою ауру, чтобы проводить ее между телами — при этом NPC, которые касаются вас, не ЗАДЫХАЮТСЯ, и любой, кто остается в постоянном физическом контакте с вами около десяти минут, восстанавливает <b>1К6 ОЗ</b>.</p> <p><b>Псионическая граната (путает эмоции, одно использование), +1 СИЛ</b></p>
134	<p><b>БЕРСЕРКЕР:</b> Для вас нет тактики — только острые ощущения от битвы. Если вы врываетесь в бой без предосторожностей или предварительного планирования, ваша первая атака нанесет двойной <b>УРОН</b>.</p> <p><b>Миниган (1К6+2 УРОНА), -2 ТАК</b></p>
135	<p><b>БОМБЕР:</b> Если у вас есть достаточно времени на подготовку, вы можете использовать свой набор для бомб и попытаться разрушить любое сооружение, бросив <b>ТАК</b>. Вы также можете потратить <b>БК</b> в любое время, чтобы создать небольшую метательную взрывчатку, которая наносит <b>1К6 УРОНА</b>.</p> <p><b>Набор для бомб (одноразовый), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
136	<p><b>УЗКОЕ МЕСТО:</b> Если вы встанете между чем-то, что вы защищаете, и большим количеством врагов, вы наносите <b>+1 УРОНА</b> за каждые 5 врагов, пытающихся навредить вам, до тех пор, пока удерживаете свою позицию. Вы можете пожертвовать собой, чтобы гарантировать, что надвигающаяся орда не пройдет.</p> <p><b>Антикварный короткий меч (1К6+1 УРОНА), -1 ТАК</b></p>
141	<p><b>ТОЛЧОК:</b> Когда вы наносите урон врагу в ближнем бою, его отбрасывает на 1К6 x 3 метров с достаточной силой, чтобы пробить стену (хотя это не наносит дополнительного <b>УРОНА</b>).</p> <p><b>Кинетическая перчатка (1К6 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
142	<p><b>СЛОМ:</b> Директива горит в глубине вашего разума. Когда вы берете эту черту, случайным образом бросьте результат <b>ЗАДЫХАНИЯ</b> для своего персонажа — и бросайте против него, когда это уместно, как это делал бы мастер с NPC. Если вы <b>ЗАДЫХАЕТЕСЬ</b>, вы должны либо немедленно выполнить указанное действие, либо выпустить псионическую ударную волну из своего черепа, диаметром 3 метров и сотрясающей силой гранаты. Эта ударная волна наносит <b>1К6+2 УРОНА</b> всем, кто попал внутрь (не считая вас), и, если вы потратите <b>БК</b>, дополнительно функционирует как коротковолновый ЭМИ-импульс, который выводит из строя линии электропередач, гасит свет и отключает электронику.</p> <p><b>Игольчатый пистолет (1К6+1 УРОНА), -1 ТАК</b></p>
143	<p><b>ДРУГ:</b> Вы и другой игрок, обладающий чертой <b>ДРУГ</b>, — лучшие друзья. Когда вы работаете вместе, вы становитесь неудержимой силой природы, добавляя +1 всякий раз, когда вы применяете <b>БК</b> к броску своего друга. Если ваш друг умирает, ваш <b>макс. ОЗ</b> уменьшается вдвое из-за горя (округляется в меньшую сторону), пока вы не посвятите миссию доставке особого имущества, такого как его пистолет, его жетоны или его любимая книга, в подходящее место последнего упокоения.</p> <p><b>Браслет дружбы (сочетается с другим), +2 СИЛ</b></p>
144	<p><b>СТРОИТЕЛЬ:</b> Имея достаточно времени, подходящие материалы и относительную безопасность, вы можете построить любую обычную конструкцию (гарантированно надежную, прочную и надежную), не бросая кубы. Вы строите вещи простые, основательные и квадратные, поэтому специальные конструкции и срочные работы будут иметь осложнения — мастер скажет вам, что именно.</p> <p><b>Пояс для инструментов (можно извлечь любой инструмент, одно использование), -1 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
145	<p><b>БОМЖ:</b> Годы бездомной жизни жестоко обошлись с вашими костями, но вы умеете выживать без дохода и крова. Вы можете бросить кубы <b>КРТ</b>, чтобы попрошайничать в присутствии врагов — при успехе по крайней мере один враг даст вам что-нибудь из того, что у него есть, бесплатно. Те, кто игнорирует бедных и бездомных людей, никогда не заметят вас, даже если вы прячетесь на виду.</p> <p><b>Потертый плащ (новый Предмет в кармане в каждой миссии), -1 СИЛ</b></p>
146	<p><b>КАМУФЛЯЖ:</b> У вас есть впечатляющая коллекция красок для лица и подходящая по ситуации камуфляжная форма, и вы знаете, как ими пользоваться. Когда вы начинаете миссию, опишите свой текущий камуфляжный рисунок, например, «пустынный», «лесной», «джунгли» или «городской». Получите +1 к своему броску всякий раз, когда вы бросаете, чтобы избежать обнаружения в соответствующей среде.</p> <p><b>Камуфляжная форма (несколько рисунков), +2 РЕФ</b></p>
151	<p><b>КАННИБАЛ:</b> Ваша сила растет, когда вы пируете человеческой плотью. Когда у вас есть уединение, вы можете полакомиться любым трупом и получить <b>1К6 ОЗ</b>. Если вы намекаете кому-то, что собираетесь его съесть, бросьте <b>1К6</b> — если результат меньше или равен количеству людей, которых вы съели во время этой миссии, они теряют самообладание и капитулируют или убегают (на усмотрение мастера).</p> <p><b>Бензотопор (1К6+1 УРОНА), -2 КРТ</b></p>
152	<p><b>СОРОКОНОЖКА:</b> Внутри вас живет червеобразный паразит. Вы можете бросить <b>СИЛ</b>, чтобы укусить кого-нибудь. При успехе паразит проходит через ваш рот и прикрепляется, контролируя их тело. Затем паразит может перемещаться по вторичному телу и так далее, создавая «цепь» тел. За каждое тело, которое вы добавляете в цепь, вы получаете их <b>ОЗ</b> и любые особые способности, которыми они обладают, но получаете кумулятивный штраф <b>-1 РЕФ</b>. Вы можете выпустить тело из конца цепи в любой момент; они быстро возвращают контроль.</p> <p><b>Намордник (содержит многоножку, аксессуар), +1 СИЛА</b></p>
153	<p><b>ЧЕМПИОН:</b> Вы живете ради праведного трепета триумфа. Когда вы единственный, кто выживает в бою, немедленно получаете <b>2К6 макс. ОЗ</b> и полностью исцеляетесь.</p> <p><b>Копье (1К6+1 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
154	<p><b>ШАРМ:</b> Вы всегда можете манипулировать людьми, чтобы они делали то, что вы хотите, не бросая кубы, но вам придется принести значительную жертву или поддерживать сложную ложь — мастер скажет вам, как.</p> <p><b>Боевой смокинг (1 ЩИТ), +1 КРТ</b></p>
155	<p><b>ПОВАР:</b> Вы можете приготовить хорошую еду почти в любой ситуации, не бросая кубы. Когда вам нужно приготовить изысканное блюдо, бросьте <b>КРТ</b> и выберите один из следующих эффектов при частичном успехе или два при полном успехе: дает <b>+1</b> к любому атрибуту на один бросок, лечит <b>1К6+КРТ ОЗ</b>, успокаивает и питает тех, кто его ест.</p> <p><b>Тесак для мяса (1К6 УРОНА), +1 БК за миссию</b></p>
156	<p><b>ХИМИК:</b> Если у вас есть достаточно времени на подготовку и полная безопасность, вы можете установить свою портативную лабораторию и синтезировать любое распространенное химическое вещество, такое как изопропиловый спирт, жидкость для зажигалок или хлороформ. Синтез эзотерических или экспериментальных соединений потребует специальных расходных материалов — мастер скажет вам, что именно.</p> <p><b>Портативная лаборатория (три использования), +1 ТАК</b></p>
161	<p><b>ЭЛЕГАНТНЫЙ:</b> Вы хорошо разбираетесь в эстетике, логистике и нравах высшего общества. Ваше имя всегда оказывается в VIP-списках, и богатые светские люди склонны свободно делиться с вами сплетнями. Люди из низшего класса никогда не будут вам доверять, и вам трудно скрыть липкий психический запах богатства.</p> <p><b>Бриллиантовые украшения (тихо подкупить кого-нибудь, одно использование), +1 КРТ</b></p>
162	<p><b>АЛЬПИНИСТ:</b> Вы можете взбираться по поверхностям с упорами для рук и ног, не бросая кубы, и держаться за гладкие поверхности, бросая <b>РЕФ</b>. Если вы делаете это в опасной ситуации, вы должны бросить <b>РЕФ</b> еще раз, чтобы отлепиться, не упав и не поранившись.</p> <p><b>Пистолет с крюком (50 футов троса), +1 РЕФ</b></p>
163	<p><b>КОММАНДОС:</b> Вы настоящий герой боевика. Вы наносите +1 УРОНА во время любого одиночного боя, где вы явно в меньшинстве, но получаете штраф -2 к УРОНУ, когда кто-то сражается рядом с вами.</p> <p><b>Реактивный гранатомет (1К6+2 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
164	<p><b>СКРЫТНОСТЬ:</b> Вы всегда можете проносить оружие и контрабанду через обыски, контрольно-пропускные пункты и металлодетекторы, не бросая кубики. Один раз за миссию, если у вас нет экипированного оружия и нет оружия в вашем инвентаре, вы можете показать случайное оружие и сказать, что оно у вас было спрятано все это время.</p> <p><b>Кожанный плащ (1 ЩИТ), -1 РЕФ</b></p>
165	<p><b>КОНТОРСИОНИСТ:</b> Вы всегда можете пролезать через небольшие отверстия и выполнять подвиги гибкости, не бросая кубы. Если вы выгибаетесь особенно сложным способом, вы что-то потянули — уменьшите свой атрибут <b>РЕФ</b> на 2 до конца миссии.</p> <p><b>Облегающий костюм (1 ЩИТ), +1 РЕФЛЕКСЫ</b></p>
166	<p><b>ЖЕСТОКИЙ:</b> Просто стрелять, сжигать или закалывать кого-то для вас недостаточно — без исключения вы всегда удваиваете ставку и поворачиваете нож. Нанося <b>УРОН</b>, вы можете перебросить любые кубы, выпавшие на 1.</p> <p><b>Стилет с микролезвием (1К6+РЕФ УРОНА), +1 УРОН против убегающих целей</b></p>
211	<p><b>РЕЗКА:</b> Вы можете легко разрезать любой обыденный предмет (например, дерево, мусорный бак или нефтеналивной танкер) на несколько частей, если у вас будет достаточно времени. Вы также можете мгновенно разрезать что-нибудь ровно пополам, если определите его уникальную точку излома, бросив 1К6 и правильно предсказав результат. Когда кто-то наносит вам урон, и вы владеете режущим оружием, вы можете бросить УРОН, чтобы противостоять их урону. Если результаты не совпадают, они причиняют вам вред, как обычно, и ваш бросок урона ничего не значит, но при ничьей вы невредимы... и выясняется, что ваш противник был разрезан пополам.</p> <p><b>Катана (1К6+1 УРОНА), +1 РЕФ</b></p>
212	<p><b>КИБОРГ:</b> У вас повышенная сверхчеловеческая ловкость. Вы можете перебросить один кубик урона — нанося или получая — один раз за бой.</p> <p><b>Киборгский экзоскелет (1 ЩИТ), +1 РЕФ</b></p>
213	<p><b>ДИСКУССИОНЕР:</b> Если вы измените мнение NPC или убедительно выиграете спор против него, вы можете немедленно нанести ему 6 УРОНА (игнорируя броню) в психической атаке.</p> <p><b>Заметки для дебатов (используются для цитирования непровержимой статистики, одно использование), +1 ТАК</b></p>



Индекс	Описание
214	<p><b>ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ:</b> Когда вы собираетесь попытаться обезвредить бомбу или бомбоподобное устройство, вы можете вскрыть его, чтобы увидеть путаницу проводов. Попросите мастера бросить 1К6 и выбрать количество цветов проводов, равное выпавшему числу (мастер должен выбрать из следующего списка: красный, оранжевый, желтый, зеленый, синий, фиолетовый). Мастер должен тайно решить, какой провод, будучи перерезанным, обезвреживает бомбу, предполагая, что все остальные приведут к ее детонации. Вы можете бросить 1К6, чтобы получить список с таким количеством цветов проводов, которые небезопасно перерезать. Если вы бросаете число, равное или превышающее количество цветов проводов, вы понятия не имеете.</p> <p><b>Кусачки (3 УРОНА), +1 РЕФ</b></p>
215	<p><b>ДЕТЕКТИВ:</b> В начале каждой миссии мастер лично расскажет вам секрет, например, личность убийцы или правду, стоящую за заговором. Каждый раз, когда вы делаете что-то, что приводит к убедительным, сногшибательным доказательствам, раскрывающим секрет, получайте <b>БК</b>.</p> <p><b>Блокнот (предоставляет информацию о ком-то, три использования), +1 ТАК</b></p>
216	<p><b>ДЕТОНАТОР:</b> Вы можете взорваться один раз. Это убивает вас, вносит беспорядок, разрушает близлежащие постройки и наносит <b>2К6 УРОНА</b> всем вокруг вас.</p> <p><b>Костюм сапера (2 БРОНИ), +1 СИЛ</b></p>
221	<p><b>РЕЖИССЕР:</b> Один раз за миссию вы можете твердо объявить: «СТОП!». Камера отъезжает назад, показывая декорацию, и вы можете давать указания другим персонажам и NPC, как если бы они были актерами в фильме. Когда будете готовы играть снова, скажите «МОТОР!» и начните заново с начала сцены или боя (по сути, перемотав время назад, позволяя персонажам принимать другие решения и делать другие броски).</p> <p><b>Глупая шляпа, +1 КРТ</b></p>
222	<p><b>ПОДЛЫЙ:</b> Вы сражаетесь, используя подлые и бесчестные методы. Когда вы атакуете врага обманным путем, бросьте УРОН дважды и возьмите более высокий результат.</p> <p><b>Карманный песок (+1 к броскам атаки против жертвы песка, одно использование), +1 СИЛ</b></p>
223	<p><b>МАСКИРОВКА:</b> Вы можете замаскироваться под кого угодно, если у вас есть достаточно времени на подготовку; однако ваша легенда будет раскрыта, если вы либо заговорите, либо быстро двигаетесь, либо поранитесь — мастер решает, что именно.</p> <p><b>Пуленепробиваемый жилет (1 ЩИТ), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
224	<p><b>ДВЕРИ:</b> Когда вы входите через дверь, вы можете выйти через любую другую дверь, с которой вы столкнулись. У вас есть способ проникнуть через запертые/забаррикадированные двери (например, отмычки, бомбы или тяжелый ботинок), который работает каждый раз, но всегда имеет неудобный недостаток — мастер скажет вам, что именно.</p> <p><b>Связка ключей (3 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
225	<p><b>ДРУИД:</b> Вы философ науки и пророчества. Если под рукой есть подходящая жертва, вы можете наблюдать траекторию и результирующие закономерности ее пролитой крови для получения простого ответа «да» или «нет» на любой вопрос, каким бы сложным он ни был.</p> <p><b>Психоактивная трава (излечивает псионический недуг, одно использование), +1 ТАК</b></p>
226	<p><b>ДУЭЛЯНТ:</b> Вы наносите <b>+1 УРОНА</b> во время честного боя с одним противником. Вы наносите еще <b>+1 УРОНА</b>, если пытаетесь запугать, высмеять или соблазнить этого противника.</p> <p><b>Лазерная катана (1К6+2 УРОНА), +1 УРОН с оружием ближнего боя</b></p>
231	<p><b>ЭХО:</b> Вы можете создавать <b>1К6</b> теневых клонов себя по желанию. Это растягивает вас, и стоит вам <b>ОЗ</b>, равного количеству вызванных. Клоны кажутся бестелесными, но могут физически воздействовать на мир, как и вы. Каждый клон имеет <b>макс. ОЗ</b>, равное вашему <b>макс. ОЗ</b> минус количество клонов, не думает и не чувствует, и ведет себя примерно так же, как и вы.</p> <p><b>Квантовый дубликатор (копирует любой объект, одно использование), +2 макс. ОЗ</b></p>
232	<p><b>ЭМПАТИЯ:</b> Вы можете чувствовать, что кто-то чувствует, не бросая кубики. Всякий раз, когда вы делаете что-то рискованное, чтобы предотвратить ненужную боль и смерть, бросьте <b>3К6</b> и возьмите два лучших результата. Всякий раз, когда вы делаете что-то жестокое или вредное, бросьте <b>3К6</b> и возьмите два худших результата.</p> <p><b>Плащ-невидимка (место для двух человек), -1 СИЛ</b></p>
233	<p><b>ЭКСПЕРТ:</b> Ваши энциклопедические знания научной дисциплины превосходят профессиональные и граничат с одержимостью. Когда вы берете эту черту, выберите «-логию», например, социологию, энтомологию или криптозоологию. Когда вы бросаете кубики, чтобы сделать что-то рискованное, связанное с вашей областью знаний, бросьте <b>3К6</b> и возьмите два лучших результата.</p> <p><b>Учебник (отвечает на любой вопрос, связанный с областью, одно использование), -1 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
234	<p><b>МОДНЫЙ:</b> Вы можете комбинировать несколько частей брони размером с тело и носить их все сразу, чтобы получить их суммарный показатель <b>ЩИТ</b>, если вы можете убедительно объяснить, как они работают вместе как единый костюм.</p> <p><b>Кожаная куртка (1 ЩИТ), -2 РЕФ</b></p>
235	<p><b>СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР:</b> Один раз за миссию вы можете описать творческий и жестокий завершающий прием, который вы выполняете над врагом с менее чем <b>3 ОЗ</b> (если у вас нет способа измерить ОЗ врага, вам, возможно, придется оценивать его состояние на основе описания мастера). Как только вы выполнили свой завершающий прием, враг окончательно убит и не может быть воскрешен никакими способами.</p> <p><b>Цепь кунаи (1К6 УРОНА), -1 ТАК</b></p>
236	<p><b>СУДЬБА:</b> Вы способны манипулировать нитями случая, возможно, посредством тщательного изучения возникающих свойств реальности или посредством какой-то связи с божественным. Когда вы собираетесь бросить <b>БК</b>, бросьте два вместо одного и используйте любой из них в качестве результата. Если вы выбрасываете дубль, используйте оба.</p> <p><b>Поддельные кубики (трудно обнаружить), -2 ТАКТИКА</b></p>
241	<p><b>ПОЛЕ:</b> Один раз за миссию вы можете спроецировать пузырь твердой псионической силы диаметром десять футов, который центрирован на вас и обеспечивает любому, находящемуся внутри, <b>3 ЩИТА</b> против внешних атак. Если вы бросаете кубики <b>КРТ</b> вы можете попытаться придать полю другую форму. Неудача в этом броске или получение травмы во время проецирования поля немедленно рассеивает его.</p> <p><b>Пистолет с краской (четко помечает поверхность или область), +2 СИЛ</b></p>
242	<p><b>УПЫРЬ:</b> Вы используете амфетамины, чтобы улучшить свою концентрацию. Когда у вас есть свободная секунда, вы можете выпить несколько таблеток и получить +2 к следующему броску <b>ТАК</b>.</p> <p><b>Бутылка с таблетками (одно использование), +1 БК за миссию</b></p>
243	<p><b>БОЕЦ:</b> Изучение рукопашного боя, основы всего боя, превратило ваше тело в смертоносное оружие. Вы можете наносить 1К6 УРОНА при атаке без экипированного оружия. Один раз за миссию вы можете нанести специальную безоружную суператаку, которая наносит 1К6+2 УРОНА и оглушает большинство живых существ. Когда вы это делаете, укажите название своей суператаки.</p> <p><b>Яркий наряд (1 ЩИТ), +1 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
244	<p><b>ПОЖАРНЫЙ:</b> Вы профессионально обучены борьбе с пожарами (или являетесь опытным добровольцем). Один раз за миссию вы можете полностью потушить любой пожар, который распространился не дальше пределов одного сооружения (особенно крупные или неприятные пожары могут занять вас на некоторое время). Добавьте +2 всякий раз, когда вы бросаете кубики, чтобы сделать что-то рискованное, перемещаясь в горящей или рушащейся среде.</p> <p><b>Гидропушка с баком за спиной (3 УРОНА, 55 галлонов), -1 РЕФ</b></p>
245	<p><b>ПОЛЕТ:</b> У вас есть способность летать, возможно, используя крылья, реактивный ранец или телекинетическую левитацию. Если вы получаете урон в воздухе, вы должны бросить <b>РЕФ</b>, чтобы избежать опасного падения или столкновения с чем-то поблизости.</p> <p><b>АР-очки (позволяют видеть ОЗ врагов), +1 ТАК</b></p>
246	<p><b>ПОТОК:</b> Вы живете настоящим и можете быть как вода, двигаясь в потоках реальности. Всякий раз, когда вы выбрасываете неудачу, записывайте знак плюс — у вас может быть до трех. Когда вы делаете что-то рискованное, вы можете потратить любое количество знаков плюс, чтобы добавить это количество к своему броску.</p> <p><b>Посох (1К6 УРОНА, шанс 3-в-1К6 оглушить), -2 ТАК</b></p>
251	<p><b>ШКВАЛ:</b> Один раз за миссию вы можете войти в «состояние шквала» во время боя. В состоянии шквала вы можете мгновенно бросить <b>УРОН</b> против любого, кто причинит вам боль; это заканчивает состояние. Когда вы покидаете состояние шквала, вы получаете <b>1К6 УРОНА</b> от перенапряжения.</p> <p><b>Энергетический напиток (+1К6 ОЗ, одно использование), +2 РЕФ</b></p>
252	<p><b>СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ:</b> Когда у вас есть момент полного спокойствия, чтобы отдохнуть и переварить события дня (например, выпить в пустом баре или насладиться великолепным видом), получите <b>БК</b>. Вы теряете этот <b>БК</b>, если не используете его во время этой миссии.</p> <p><b>Антистрессовый мячик (сожмите для +1 к любому броску БК), -1 КРТ</b></p>
253	<p><b>ЗАГОТОВКА:</b> Когда у вас есть время на подготовку, вы можете спросить мастера о местной флоре и фауне. Если вы представите убедительную причину, почему одна из этих вещей может сработать для недуга, который вы пытаетесь вылечить, вы можете вылечить себя или кого-то другого на 1К6 ОЗ.</p> <p><b>Мачете (1К6 УРОНА), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
254	<p><b>ЗАМОРОЗКА:</b> Один раз за миссию вы можете заморозить время на десять минут и свободно перемещаться. Вы не можете причинять вред или иным образом изменять что-либо живое (так как это вызовет каскад коллапса суперпозиции), но вы можете делать все остальное, что умещается в течение десяти минут, например, строить баррикаду, перемещаться в другое место или немного отдохнуть. Для сторонних наблюдателей вы будете выглядеть как размытое пятно, а ваши действия будут казаться произошедшими почти мгновенно. Ваша стазис-граната создает зону замороженного времени диаметром 3 метра, которая останавливает все, что в нее входит.</p> <p><b>Стазис-граната (продолжительность десять минут, одно использование), -1 ТАК</b></p>
255	<p><b>ПРИСПОСОБЛЕНИЯ:</b> Вы всегда носите с собой набор громоздкой, хрупкой электроники. Если у вас есть место для работы, вы можете использовать свой набор электроники для создания устройства (эквивалентного по функциональности предмету, дарованному чертой по вашему выбору) или робота (имеет черту по вашему выбору, 1 ОЗ и 1 ЩИТ).</p> <p><b>Набор электроники (три использования), -2 РЕФ</b></p>
256	<p><b>ГАНГСТЕР:</b> Вы являетесь частью организованной преступной группы, такой как мафиозный синдикат, клан якудза, картель или триада. Мастер всегда скажет вам, где найти нелегальные предметы. Вы можете запугивать врагов, не бросая кубики, но охрана и законопослушные граждане всегда будут вам недоверять.</p> <p><b>Глушитель (прикрепляется к любому пистолету), +1 СИЛ</b></p>
261	<p><b>ГЕНИЙ:</b> Вы действительно умны. Вы должны убедиться, что все остальные это знают. Всякий раз, когда вы кого-то поправляете, особенно в чем-то педантичном (и вы действительно правы), вы исцеляете <b>1 ОЗ</b>.</p> <p><b>Очки (вы не можете видеть без них), +2 ТАК</b></p>
262	<p><b>ГОПНИКИ:</b> Вы начинаете каждую миссию в сопровождении <b>1К6</b> расходных гопников. Каждый гопник имеет <b>3 макс. ОЗ</b> и все стандартные предметы. Вы можете бросить <b>ТАК</b>, чтобы командовать своими гопниками. Они склонны неправильно интерпретировать команды, стрелять себе в ногу (в переносном или буквальном смысле) и часто принимать странные несвязные решения под давлением.</p> <p><b>Рация (вызывает гопников к вашей позиции), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
263	<p><b>ЗЕМЛЯ:</b> Вы знаете, как пробиться сквозь шум, к лучшему или к худшему. Один раз за миссию вы можете твердо встать на ноги и позвать свою команду «сформироваться» вокруг вас. Если они это сделают, отметьте это событие твердым жестом (например, указав вперед или перезарядив свой дробовик) и выберите бонус для активации на следующие десять минут: все в этом районе добавляют +2 к наносимому ими УРОНУ и добавляют +2 при броске, чтобы сделать что-то рискованное, или все аномальные способности и явления в этом районе аннулируются.</p> <p><b>Дробовик (1К6+1 УРОНА), -1 КРТ</b></p>
264	<p><b>РОСТ:</b> Вы можете удвоить свой размер по желанию, если ваш пояс пространственного манипулятора не поврежден. Каждый раз, когда вы это делаете, увеличивайте свой <b>макс. ОЗ</b> на <b>1К6</b> (и получайте столько же ОЗ), увеличивайте свой показатель <b>СИЛ</b> на 1 и уменьшайте свой показатель <b>РЕФ</b> на 1. В увеличенном состоянии вы также можете добавить свои текущие <b>ОЗ</b> к любому безоружному <b>УРОНУ</b> или <b>УРОНУ</b> в ближнем бою, который вы наносите.</p> <p><b>Пояс пространственного манипулятора (аксессуары), -2 макс. ОЗ</b></p>
265	<p><b>ХАКЕР:</b> Если у вас есть достаточно времени на подготовку и прямой доступ, вы можете попытаться получить контроль над любым компьютером или электронным устройством, бросив кубы <b>ТАК</b>. Если у вас нет прямого доступа, вы можете попытаться взломать его из безопасного места, используя свой компьютер в кейсе.</p> <p><b>Компьютер в кейсе (удаленный доступ к электронике), +1 ТАК</b></p>
266	<p><b>ВЕСЕЛЫЙ:</b> Вы не позволяете ничему расстраивать вас. У вас +1 ко всем броскам, чтобы сделать человека или ситуацию счастливее (но не обязательно лучше). Если вы спросите мастера: «Что нравится этому персонажу?», он всегда ответит правдиво.</p> <p><b>Связка леденцов (исцеляют 1 ОЗ, три использования), -1 СИЛ</b></p>
311	<p><b>ЖАТВА:</b> Когда вы собираетесь нанести смертельный удар оружием ближнего боя, вы можете бросить <b>1К6</b>, чтобы попытаться собрать внутренний орган до смерти — при 4 или выше съешьте его и выберите а) получить <b>БК</b> или б) исцелиться на <b>1К6 ОЗ</b>. При 3 или ниже ваш смертельный удар не попадает в цель.</p> <p><b>Кровавый топор (1К6 УРОНА), +1 РЕФ</b></p>

Индекс	Описание
312	<p><b>НЕНАВИСТЬ:</b> Что-то в вас просто раздражает людей, и вас это совсем не беспокоит. Когда вы встречаете кого-то, бросьте <b>КРТ</b> — при любом результате, кроме успеха, они ненавидят или сильно не любят вас. Когда вы нападаете на кого-то, потому что вы действительно ненавидите его — не просто из-за денег или потому, что он был угрозой, а потому, что вы ненавидите его, и вы можете объяснить, почему — он будет абсолютно уничтожен, несмотря на <b>ОЗ</b>.</p> <p><b>Жевательная резинка (включен забавный комикс), -1 КРТ</b></p>
313	<p><b>ОПАСНОСТЬ:</b> Вы необычайно выносливы, когда сталкиваетесь с токсинами и патогенами. Один раз за миссию вы можете подвергнуть себя воздействию опасного вещества и либо а) вообще не пострадать, либо б) получить от мастера полезный факт о воздействии, природе или происхождении вещества.</p> <p><b>Противогаз (игнорирует урон, связанный с дыханием), +1 СИЛ</b></p>
314	<p><b>ВНУТРЕННИЙ МИР:</b> Вы мягко ходите среди множества мерцающих красот и ужасов проявленного подсознания. Один раз за миссию вы (и любой, кто физически касается вас) можете прыгнуть в подсознание мыслящего существа и исследовать его как физическое пространство, укомплектованное объектами, флорой, фауной и, в некоторых случаях, врагами. Даже малейшее изменение этого физического внутреннего мира может иметь волнообразные последствия для гештальт-сознания выше, поэтому крайне важно, чтобы любой психонавт был преднамеренным и контролируемым во время своей экспедиции в мысль.</p> <p><b>Психо-рекордер (делает резервную копию разума на ленту, одно использование), -2 СИЛ</b></p>
315	<p><b>ТЯЖЕЛОВЕС:</b> Вы можете с легкостью прорываться сквозь большинство неодушевленных препятствий. Если это что-то действительно прочное, например, твердый бетон или металл, это будет сложнее и запутаннее — мастер объяснит, как.</p> <p><b>Переломный дробовик (1К6+1 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
316	<p><b>ХЕНШИН:</b> Используя свое устройство, вы можете принять другую форму. Эта альтернативная форма имеет <b>1К6 ОЗ</b> (перебросайте каждый раз) и начинается с одной дополнительной черты. Если вы достигаете <b>0 ОЗ</b> в трансформированном состоянии, вы теряете сознание на несколько минут, возвращаетесь в нормальное состояние и не можете трансформироваться снова до следующей миссии.</p> <p><b>Загадочное устройство (носимое), -1 к ЩИТ в обычной форме</b></p>

Индекс	Описание
321	<p><b>ПРОКЛЯТИЕ:</b> Вы можете наложить проклятие на любое существо, лишив его удачи. До тех пор, пока вы держите кого-то в своей паутине оскверненной судьбы, что-то по вашему выбору всегда идет не так — оружие всегда заедает, транспортные средства всегда не заводятся и т. д. Пока вы не снимите проклятие, оно распространяется и на вас.</p> <p><b>Ритуальный кинжал (1К6 УРОНА, двойной против божественных существ), +1 КРТ</b></p>
322	<p><b>ГОРЕЦ:</b> Когда вы убиваете кого-то важного, вы можете получить черту, но не связанный с ней бонус к характеристике или предмет, основанный на любых особых способностях, которые они могут иметь. Мастер решает, кто важен.</p> <p><b>Древний длинный меч (1К6+1 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
323	<p><b>УГОН:</b> Вы можете взять под контроль любое занятое транспортное средство и отбросить его оператора, не бросая кубики, если оператор открыт. Для закрытых и/или бронированных транспортных средств процесс угона будет более сложным и запутанным — мастер скажет вам, как.</p> <p><b>Набор для обхода зажигания (завести любое транспортное средство, одно использование), +1 СИЛ</b></p>
324	<p><b>СВЯТОЙ:</b> Вы можете быть богом, ангелом, благочестивым верующим или опьяненным властью фанатиком — независимо от ваших отношений с божественным, выберите концептуальную область, к которой вы принадлежите (например, равновесие, любовь или война). Один раз за миссию вы можете начертить святой круг на земле (диаметром десять футов), через который не может пересечь все, что противоречит вашей области. Мастер имеет последнее слово в отношении того, что действительно противоречит, если вы не потратите один <b>БК</b>, чтобы проповедовать над ними.</p> <p><b>Лук из чистого света (1К6+КРТ УРОНА), +1 УРОН против противоположного</b></p>
325	<p><b>ОХОТНИК:</b> Вы можете отслеживать все, что оставляет след, как будто эта способность была инстинктивной. Когда вы найдете его, вы можете бросить <b>ТАК</b>, чтобы наблюдать за ним, не будучи обнаруженным.</p> <p><b>Блочный лук (1К6 урона, бесшумный), +1 ТАК</b></p>



Индекс	Описание
326	<p><b>ГИБРИД:</b> Вы генетически сращены с животным по вашему выбору. Вы получаете +1 к атрибуту, который, по общему мнению вас и мастера, имеет смысл для вашего животного (+1 СИЛА для акулы, +1 РЕФЛЕКСЫ для колибри и т. д.). Животные того же типа всегда будут видеть в вас одного из своих и склонны доверять всем, кто с вами. К сожалению, вся надетая броня на 1 пункт менее эффективна из-за неправильной посадки.</p> <p><b>Корм для животных (+1К6 ОЗ, одно использование), +1 к выбранному атрибуту</b></p>
331	<p><b>ГИПНОЗ:</b> Ваше устойчивое состояние самогипноза максимизирует эффективность, но требует приостановки чувства собственного «Я». Всякий раз, когда вы делаете что-то рискованное в состоянии гипноза, вы можете перебросить один кубик (сохраняя худшие результаты). Если вы испытываете какие-либо чувства, ваш гипноз заканчивается до конца миссии.</p> <p><b>Питательная суспензия (+2К6 ОЗ, одно использование), -2 КРТ</b></p>
332	<p><b>ЛЕДОКОЛ:</b> Вы знаете, как начать вечеринку. Когда вы наносите первый удар в бою, получите <b>БК</b> и нанесите двойной УРОН. Получайте двойной УРОН всякий раз, когда вас поражает неожиданная атака.</p> <p><b>Тактический боевой топор (1К6+1 УРОНА), +2 СИЛА</b></p>
333	<p><b>ИЛЛЮЗИЯ:</b> Если вы можете жестикулировать, вы можете попытаться заставить другого человека галлюцинировать чем угодно по вашему выбору, бросив <b>КРТ</b>. Более высокий бросок создает более правдоподобную иллюзию, а на иллюзии, рожденные более низкими бросками, может повлиять содержимое психики жертвы.</p> <p><b>Плетка (1К6 УРОНА), +1 КРТ</b></p>
334	<p><b>ИМПРОВИЗАЦИЯ:</b> Вы можете импровизировать оружие из двух или более обычных предметов, чтобы мгновенно убить одного врага один раз за миссию. Вы всегда можете создать это самодельное оружие незаметно и быстро, даже будучи связанным или иным образом недееспособным, без броска кубов.</p> <p><b>Рогатка (3 УРОНА), +1 КРТ</b></p>
335	<p><b>ИНЪЕКЦИЯ:</b> Вы пристрастились к экспериментальной сыворотке, которая увеличивает ваши боевые способности. Во время боя вы можете ввести инъекцию и нанести двойной урон, пока бой не будет выигран. Каждый раз, когда вы делаете инъекцию, уменьшайте свой <b>макс. ОЗ</b> на 3. В конце миссии ваш <b>макс. ОЗ</b> возвращается к своему нормальному значению.</p> <p><b>Костюм для автоматических инъекций (2 ЩИТ), -1 РЕФ</b></p>

Индекс	Описание
336	<p><b>СТРАХОВКА:</b> Когда вы берете эту черту, запишите свою «волю». Ваша воля может быть изменена, но только один раз за миссию. Если вы умрете навсегда, ваши черты (не включая эту), модификаторы навыков (положительные и отрицательные) и предметы распределяются между другими персонажами в соответствии с вашей волей.</p> <p><b>Чемодан, полный наличных (небольшое состояние), +1 к выбранному атрибуту</b></p>
341	<p><b>ДОПРОС:</b> Вы можете захватить ничего не подозревающего врага удушающим приемом и задать ему один вопрос, на который он всегда ответит правдиво, прежде чем попытаться сбежать.</p> <p><b>Боевой нож (1К6 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
342	<p><b>УБОРЩИК:</b> Вы можете убрать любой беспорядок за считанные минуты и всегда имеете под рукой для этого все необходимое. Если кто-то прерывает вашу уборку или усугубляет беспорядок, у вас +2 к броску УРОНА против них.</p> <p><b>Швабра (3 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
343	<p><b>ДЖИНКС:</b> Неудача преследовала вас всю жизнь. Один раз за миссию вы можете сказать «Я чувствую, что сейчас произойдет что-то действительно плохое» или эквивалентную фразу, и это происходит. Это будет плохо для вас и всех находящихся поблизости персонажей. Возникшая катастрофа полностью прерывает сцену и может отменить входящий урон, дезориентировать врагов и т. д.</p> <p><b>Зеркало (разбить, чтобы перебросить любой бросок и взять худший результат), +1К6 макс. ОЗ</b></p>
344	<p><b>ШУТНИК:</b> Вы никогда не воспринимаете ничего слишком серьезно. Если вы решите сделать что-то рискованное не потому, что это правильно или хорошо, а потому, что это было бы забавно (и все играющие согласны), бросьте 3К6 и возьмите два лучших результата.</p> <p><b>Пистолет-шутка (стреляет флагом «БАХ!»), -2 ТАК</b></p>
345	<p><b>РЫЦАРЬ:</b> Вы следуете строгому кодексу чести и беспрекословно служите могущественному человеку или организации по вашему выбору. Вы наносите +1 УРОНА, если вы еще не нарушили свой кодекс чести во время миссии. Ваша роль не имеет значения: вы можете продвигаться только увеличивая богатство, власть или статус тех, кому служите. Если ваши начальники умрут, ваша роль станет <b>СКИТАЛЕЦ</b>.</p> <p><b>Средневековый шлем (1 ЩИТ, аксессуар), -1 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
346	<p><b>КОНЕЧНОСТИ:</b> У вас много конечностей (дополнительные руки, паучьи ноги, щупальца и т. д.). Когда вы пытаетесь что-то поймать или схватить кого-то, бросьте дважды и возьмите лучший результат.</p> <p><b>Много ножей (1К6+1 УРОНА), +1 РЕФ</b></p>
351	<p><b>ПРЕДЕЛ:</b> Когда вас доводят до предела вашей способности выдерживать наказание, вы открываете новые источники силы. Если вы уже выполнили свою роль в ходе миссии и ваш ОЗ равен 1, вы можете немедленно продвинуться сейчас, а не когда миссия закончится.</p> <p><b>Меч палача с ртутным ядром (1К6+СИЛ УРОНА), +2 макс. ОЗ</b></p>
352	<p><b>СВЯЗЬ:</b> Прикосновение к чьей-либо коже связывает их душу с вашей. Когда вы получаете урон, они получают то же количество и наоборот. Вы можете говорить телепатически и делиться чувствами друг друга (по одному за раз).</p> <p><b>Толстые перчатки (необходимо снять, чтобы установить связь), +1 РЕФ</b></p>
353	<p><b>СЛУШАТЬ:</b> У вас невероятно чувствительный и специфический слух, но бурные отношения с остальными вашими чувствами. Вы всегда можете идеально подслушивать разговоры, прислушиваться к предательским звукам и приблизительно определять местоположение вещей, которые вы не видите, не бросая кубики, но громкие шумы, яркий свет, сильные запахи, скрипучие текстуры и интенсивные вкусы наносят 1 УРОН, когда вы впервые подвергаетесь их воздействию.</p> <p><b>Повязка на глаза (помогает вам сосредоточиться), +2 РЕФ</b></p>
354	<p><b>ЛЮБОВНИК:</b> Если у вас и у другого игрока есть эта черта, вы можете вместе решить стать любовниками. Если вы спасли своего любовника от смерти во время миссии, вы оба получаете <b>1 БК</b> в конце. Нет ограничений на количество любовников, которых вы можете иметь, но если один из ваших любовников умирает, ваш персонаж больше не может получать новые черты при продвижении.</p> <p><b>Серебряный пистолет (1К6 урона, двойной против нежити), +1 ЩИТ при защите других</b></p>
355	<p><b>ПЬЯНИЦА:</b> Вы предпочитаете сражаться, по крайней мере, наполовину под мухой. Когда у вас есть свободное время, вы можете опрокинуть бутылку спиртного и получить +2 к следующему броску <b>СИЛ</b>.</p> <p><b>Бутылка спиртного (одно использование), +1 БК за миссию</b></p>

Индекс	Описание
356	<p><b>ЛИКАНТРОП:</b> Ночью вы преображаетесь и получаете черту <b>ГИБРИД</b> (но не связанный с ней предмет). Если вы преобразились во время миссии, ваша роль становится неважной, и вы можете продвигаться только путем выполнения определенного животного желания — бросьте 1К6, чтобы позволить ему захватить вас (1-2: Испытайте себя в качестве охотника или добычи, 3-4: Поглотите жизненную силу нескольких людей, 5-6: Устройте великое жертвоприношение богам Луны).</p> <p><b>Наручники (армированные титаном), +6 макс. ОЗ в животной форме</b></p>
361	<p><b>ТАЛИСМАН:</b> Вы — прекрасно хрупкий клей, который укрепляет дух команды и скрепляет ее. Ваш <b>макс. ОЗ</b> не имеет значения — для целей игры он всегда равен 1. Пока вы живы, ваш оставшийся <b>макс. ОЗ</b> делится как можно равномернее и добавляется к <b>макс. ОЗ</b> каждого другого игрока (например, ТАЛИСМАН с <b>6 макс. ОЗ</b> в команде из четырех игроков дает 1, 2 и 2 <b>макс. ОЗ</b> трем другим игрокам).</p> <p><b>Экстравагантный костюм (привлекает вражеский огонь), -2 СИЛ</b></p>
362	<p><b>МЕХАНИК:</b> Имея достаточно времени на подготовку, вы можете использовать свой набор инструментов для ремонта любой машины на <b>1К6+ТАК ОЗ</b>.</p> <p><b>Набор инструментов (ремонт 1К6+ТАК ОЗ, три использования), +1 ТАК</b></p>
363	<p><b>МЕДИК:</b> Имея достаточно времени на подготовку, вы можете использовать свою аптечку для лечения любого недуга. Для других предметов исцеления добавьте свой <b>ТАК</b> к восстановленным <b>ОЗ</b>.</p> <p><b>Аптечка (исцеляет 1К6+ТАК ОЗ, три использования), +1 ТАК</b></p>
364	<p><b>МИЛОСЕРДИЕ:</b> Когда вы собираетесь нанести смертельный удар персонажу, не являющемуся игроком, вы можете вместо этого подойти к нему, помочь ему подняться и проявить милосердие. Персонажи, которым было проявлено ваше милосердие, больше никогда не смогут получать УРОН и всегда будут относиться к вам (но не обязательно ко всем остальным) как к надежному и заслуживающему доверия другу.</p> <p><b>Гало (заставьте кого-то измениться, одно использование), -1 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
365	<p><b>МИМИК:</b> Вы можете менять форму, но только на неодушевленные предметы. Один раз за миссию вы можете превратиться в один предмет размером не больше автомобиля. Если вы превращаетесь в инструмент, машину и т. д., вы полностью функциональны и можете использоваться в таком качестве другими.</p> <p><b>Лак (+1К6 ОЗ при мимике, одно использование), +2 макс. ОЗ</b></p>
366	<p><b>ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ:</b> Вы можете читать мысли и общее состояние ума любого, не бросая кубики. Вы можете бросить <b>КРТ</b>, чтобы найти конкретную информацию, такую как имена, пароли, воспоминания и изображения. К сожалению, вы особенно восприимчивы к помехам, и мысли других часто омрачают вашу психику. Ваша способность читать мысли нейтрализуется в присутствии другого чтеца мыслей, и наоборот.</p> <p><b>Рентгеновские очки (видеть сквозь стены), -1 КРТ</b></p>
411	<p><b>МОБИЛЬНОСТЬ:</b> Ваше индивидуальное средство передвижения (например, титановая трость с подпружиненными ножками или инвалидная коляска с адаптивными гусеницами) оснащено дополнительными гаджетами и функциями. Выберите одно из следующих дополнений, активное, когда вы используете средство передвижения: 1) +1 к атрибуту по вашему выбору, 2) всегда скрываемое оружие, которое наносит <b>1К6 УРОНА</b>, или 3) +1 к вашей <b>ЩИТ</b>. Если вы бросаете кубики, чтобы сделать что-то рискованное, что обычно связано с вашим средством передвижения, но у вас нет к нему доступа, бросьте <b>ЗК6</b> и возьмите два худших результата. При продвижении вы можете получить еще одно дополнение вместо одной из обычных наград за продвижение.</p> <p><b>Средство передвижения (поставляется с дополнением), +1 РЕФ</b></p>
412	<p><b>ИМПУЛЬС:</b> Вы можете по желанию войти в состояние кумулятивного импульса, используя инерцию в своих интересах. Каждый раз, когда вы преуспеваете в броске <b>РЕФ</b>, получайте +1 к <b>РЕФ</b>. Этот бонус накапливается, пока вы не остановитесь, после чего ваш атрибут <b>РЕФ</b> возвращается в норму. Неудача в броске с кумулятивным бонусом от этой черты повлечет за собой УРОН, равный бонусу, и заставит вас остановиться.</p> <p><b>Ботинки для скольжения по рейкам (скользят по любому краю), +1 РЕФ</b></p>

Индекс	Описание
413	<p><b>МОНОЛОГ:</b> Когда вы произносите страстную этическую, политическую или философскую речь, бросьте <b>КРТ</b>. При частичном успехе вы вовлекаете свою цель в мелодраматическую речь, временно отвлекая ее. При полном успехе они видят вашу линию рассуждений и прилагают усилия, чтобы присоединиться к вашей школе мысли.</p> <p><b>Реквизит черепа Йорика (очень реалистичный), +2 КРТ</b></p>
414	<p><b>МОНСТРЫ:</b> Один раз за миссию вы можете использовать свой компьютеризированный указатель монстров, чтобы вызвать и командовать монстром из штрих-кода любого реального объекта, который у вас есть с собой. Расположите числа в штрих-коде от наименьшего к наибольшему и определите характеристики своего монстра следующим образом: УРОН, равный 1К6 + наименьшее число, ОЗ, равный наибольшему числу, и <b>ЩИТ</b>, равная среднему числу (если их два, разделите разницу и округлите в меньшую сторону). Укажите и запишите внешний вид и имя монстра, и придумайте вместе с мастером особую силу, отражающую исходный объект (например, изрыгание пламени из бутылки острого соуса или ответ на любой один вопрос из библиотечной карты).</p> <p><b>Указатель монстров (поднимите вверх, чтобы вызвать монстра), -1 РЕФ</b></p>
415	<p><b>ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ:</b> У вас какие-то отношения со смертью. Опишите, как, и какую форму принимает смерть. Если вы или другой персонаж умираете, вы можете призвать смерть на свою сторону. Смерть даст вам какое-то задание или вызов и ограничение по времени, затем мертвого персонажа исцеляют на 1К6. Если вы не выполните задание в течение указанного времени, смерть заберет вас обоих.</p> <p><b>Дарованная коса (2К6 УРОНА), -2 макс. ОЗ</b></p>
416	<p><b>УБИЙСТВО:</b> За вами следует стая галдящих ворон, которые изрекают различные зловещие фразы (некоторые полезные). Вороны кружат, когда кто-то скоро умрет, предвещая опасность. Вы можете приказать воронам кружить вокруг врага, который получает +1 УРОНА из всех источников, пока воронам не надоест и они не улетят.</p> <p><b>Птичий корм (гарантирует полезное предзнаменование, одно использование), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
421	<p><b>МУТАНТ:</b> Вы — образец эволюции в микрокосме, всегда меняющий форму по мере смещения вашего нестабильного генома. В начале каждой миссии бросьте 1К6. При 4+ отбросьте любую одну черту, которая у вас уже есть (кроме МУТАНТА), и навсегда замените ее другой, пересчитывая свои атрибуты.</p> <p><b>Токсичная граната (1К6+2 урона, одно использование), -1 ТАК</b></p>
422	<p><b>НЕЙРОМАНТ:</b> Имея несколько часов в тихом месте, вы можете вынимать мозги из их тел и помещать их в новые. Трансплантация тела — не идеальная наука, и те, кто прошел через этот процесс, не всегда могут вернуться прежними.</p> <p><b>Банка для мозга (поддерживает жизнь одного мозга), +1 КРТ</b></p>
423	<p><b>НИНДЗЯ:</b> Благодаря вашей подготовке в темных искусствах коварства, любое акробатическое или атлетическое действие, которое вы совершаете, всегда будет совершенно бесшумным, даже если вы выбрасываете неудачу. Вы можете выбрать свое текущее оружие ниндзя в начале каждой миссии: сюрикен (1К6 УРОНА), кунай (3 УРОНА, используется для лазания) или дымовую шашку (временно дезориентирует 1К6 целей).</p> <p><b>Оружие ниндзя (шесть применений), +1 РЕФ</b></p>
424	<p><b>НУАР:</b> Вы из старых времен, когда преступность царила на улицах, сигарет было в изобилии, а упорный труд что-то значил. Вы получаете +1 к броскам, для которых вы предоставляете соответствующий монолог.</p> <p><b>Плащ (1 ЩИТ), +1 СИЛ</b></p>
425	<p><b>ЧИСЛА:</b> Все числа имеют значение. В начале каждой миссии бросьте 1К6. Один раз за миссию вы можете заменить любое число выпавшим числом. Это может быть другой бросок (например, урон) или факт, основанный на числах, произнесенный мастером (пять врагов, десять дней, шесть звезд и т. д.)</p> <p><b>Рабочая тетрадь sudoku (занять кого-то, одно использование), +1 ТАК</b></p>
426	<p><b>ОБЪЕКТЫ:</b> Вы можете атаковать любым неоружием, находящимся в пределах досягаемости — если вы описываете уникальный, креативный способ причинения вреда этим объектом, он функционирует как оружие, которое наносит 1К6 УРОНА. Последующие объекты, которыми вы атакуете, добавляют кумулятивный бонус +1 к УРОНУ за каждый новый объект; этот кумулятивный бонус сбрасывается до 0, когда вы выбрасываете неудачу, повторно используете описание атаки или переключаетесь на обычное оружие.</p> <p><b>Кожаный ремень (3 УРОНА), +1 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
431	<p><b>СЛИЗЬ:</b> Вы можете по желанию превращаться в желатинообразное вещество. В своей желатинообразной форме у вас <b>-1 к РЕФ</b> и <b>-1 к СИЛ</b>, но вы можете пролезать сквозь решетки, помещаться внутрь контейнеров и разделяться на части.</p> <p><b>Ведро (5 галлонов), +1 РЕФ</b></p>
432	<p><b>БЕЗБОЛЕЗНЕННЫЙ:</b> Вы не чувствуете боли, и боль никогда не заставит вас вздрогнуть или прекратить то, что вы делаете. В начале каждой миссии мастер бросает 1К6 и хранит результат в секрете от вас. В первый раз, когда вы достигаете 0 ОЗ во время миссии, вы восстанавливаете ОЗ, равные результату.</p> <p><b>Утяжелители на запястьях и лодыжках (1 ЩИТ, аксессуар), -2 РЕФ</b></p>
433	<p><b>ПАРКУР:</b> Вы можете легко качаться, прыгать и свободно бегать по крышам и стропилам, не бросая кубики. Если это что-то действительно шаткое, например, бочки, плавающие в токсичных отходах, или веревочный мост, полный людей, стреляющих в вас, вы все равно можете это сделать, но вы уроните один из своих предметов в неудобное место — мастер решает, что и где.</p> <p><b>Бейсбольная бита (1К6 УРОНА), +1 РЕФЛЕКСЫ</b></p>
434	<p><b>ЖАЛОСТНЫЙ:</b> Вы совершенно не внушаете страха и почти повсеместно вызываете жалость. Враги часто недооценивают вас. Один раз за миссию, прежде чем получить урон, вы можете посмотреть врагу в глаза и аннулировать его.</p> <p><b>Коробка с салфетками (скрывает внутри пистолет, 1К6 УРОНА), -1 СИЛ</b></p>
435	<p><b>ПИТОМЕЦ:</b> У вас есть небольшой питомец (1-3 ОЗ, на выбор мастера), которого вы всегда держите при себе — возможно, в кармане рубашки, на плече или привязанным к поясу. Опишите своего питомца и выберите для него бонус:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) дает 1 ЩИТ и функционирует как аксессуар,</li> <li>2) дает +1 к атрибуту по вашему выбору для одного броска, если его угостить лакомством,</li> <li>3) наносит 3 УРОНА врагу, если его угостить лакомством.</li> </ol> <p>Если ваш питомец умирает, вы можете начать следующую миссию с новым питомцем, но не с тем же бонусом, что и раньше.</p> <p><b>Лакомства для животных (три использования), -1 РЕФ</b></p>



Индекс	Описание
436	<p><b>ТЕЛЕФОН:</b> Вы можете совершать телепатические «звонки» кому угодно, независимо от времени, расстояния или межпространственного статуса — эти звонки могут перенаправляться через местные телефоны и радиостанции или могут просто появляться как бестелесный голос. Те, кому вы звоните, не обязательно ответят. Иногда вы будете получать звонки, которые вам не понравятся.</p> <p><b>Визитница (перечислены 3 странных и важных человека), +1 КРТ</b></p>
441	<p><b>ПИРАТ:</b> Вы свободолюбивый человек, предпочитающий жизнь спонтанных приключений в открытом море. Всякий раз, когда вы бросаете кубики, чтобы сделать что-то рискованное, связанное с океаном, воровством или захватом судна с экипажем, бросьте ЗК6 и возьмите два лучших результата.</p> <p><b>Незаконно модифицированный пулемет (1К6+2 УРОНА), -1 ТАК</b></p>
442	<p><b>КАРМАН:</b> Вы можете вместить практически все в свое личное карманное измерение (и по желанию извлекать его), если вы не стеснены или особенно отвлечены. Ваше карманное пространство можно получить через бездонную сумку, дверь, которая следует за вами между комнатами, или червоточину, которую вы можете вызвать желанием.</p> <p><b>Холодильник (хорошо укомплектован), -1 РЕФ</b></p>
443	<p><b>ПОЛИГЛОТ:</b> Вы можете понимать и общаться на любом обычном языке, письменном или устном. Вы также можете бросить <b>ТАК</b>, чтобы понимать языки сверхъестественного происхождения.</p> <p><b>Универсальный разговорник (может научить кого-нибудь одной фразе), +1 КРТ</b></p>
444	<p><b>ПРЕДВИДЕНИЕ:</b> Один раз за миссию, прежде чем бросить кубики, чтобы сделать что-то рискованное, вы можете объявить состояние предвидения — попросите всех отметить, где они находятся, их ОЗ и предметы, а также любые другие полезные заметки, чтобы зафиксировать текущую ситуацию. Бросьте кубики и продолжайте играть как обычно. В следующий раз, когда вам будет предложено бросить кубики, решите, было ли произошедшее вашей предопределенной судьбой или, по сути, всего лишь возможным будущим — если да, перемотайте историю, используя заметки всех, помня, что небольшие искажения в реальности являются обычным следствием предвидения.</p> <p><b>Секундомер (водонепроницаемый), -2 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
445	<p><b>ЗАГОТОВЩИК:</b> Вы постоянно ждете момента, когда мир пойдет коту под хвост. Когда начинается каждая миссия, выберите конкретный навык выживания, который вы практиковали (например, завязывание узлов, поиск воды или обустройство убежища). Добавьте +1 всякий раз, когда вы бросаете кубики, чтобы сделать что-то рискованное, связанное с вашим текущим навыком выживания, и получайте дополнительные +1 ОЗ каждый раз, когда вы исцеляетесь от употребления <b>MRE</b> или других непортящихся продуктов.</p> <p><b>Топор (3 УРОНА), +1 ТАК</b></p>
446	<p><b>ПРОЕКЦИЯ:</b> Вы можете спроецировать свой дух из своего тела, чтобы получить удаленный доступ к любому удаленному месту, если ваше физическое тело находится в безопасности. Вы также можете обмануть смерть и сохранить 1 ОЗ один раз за миссию, покинув свое тело, но вы застрянете в духовной форме, пока оно не получит медицинскую помощь.</p> <p><b>Развивающийся наряд (1 ЩИТ), +1 КРТ</b></p>
451	<p><b>ПРОТЕЗ:</b> Одна из ваших конечностей заменена любым оружием, которое у вас есть, и вы можете экипировать другое оружие для использования. Когда вы выбрасываете максимальный урон, возможный с экипированным оружием, вы можете снова бросить урон своим оружием-конечностью для дополнительной мощной комбо-атаки.</p> <p><b>Легкий пулемет (1К6+1 УРОНА), -1 РЕФ</b></p>
452	<p><b>ПСИХОМЕТРИЯ:</b> Один раз за миссию вы можете задать любому неодушевленному предмету, которого касаетесь, психический вопрос. Объекты ответят правдиво, но ограничены своим опытом — фотография не может понять течение времени, а пистолет может думать только с точки зрения убийства.</p> <p><b>Альбом для вырезок (содержит одну уместную фотографию с миссии), +1 КРТ</b></p>
453	<p><b>ПУНКТУАЛЬНЫЙ:</b> Вы всегда знаете, который час, вплоть до секунды. Когда вам нужно попасть на мероприятие, встречу или встречу, чувствительную ко времени, вы всегда будете там как раз вовремя. Если прибытие вовремя особенно маловероятно, мастер скажет вам, каким образом вы не готовы к этому, когда вы туда придете.</p> <p><b>Золотые карманные часы (всегда работают), +1 РЕФ</b></p>
454	<p><b>КУКЛОВОД:</b> Вы можете имплантировать команду в чей-то мозг, бросив <b>СИЛ</b>. Если вы преуспеете, они будут вынуждены подчиниться.</p> <p><b>Кожаная упряжь с ремнями (1 ЩИТ), +1 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
455	<p><b>ПИРОМАН:</b> Если поблизости есть что-то воспламеняющееся, вы всегда можете это поджечь, но огонь неконтролируемо распространится в каком-то неудобном месте — мастер скажет вам где.</p> <p><b>Огнемет (1К6+2 УРОНА), +2 СИЛ</b></p>
456	<p><b>КВАНТОВЫЙ:</b> Если персонаж другого игрока умирает, вы можете перемотать время назад незадолго до его смерти и навсегда поменяться с ним персонажами, что даст вам второй шанс спасти его жизнь. Возвращение в тело, которое вы уже населяли, убивает то, которое вы покидаете.</p> <p><b>Квантовый стабилизирующий костюм (2 ЩИТ), +1 КРТ</b></p>
461	<p><b>ИГЛЫ:</b> Вы покрыты иглами, шипами или колючками. Когда враг наносит вам урон в ближнем бою, он получает 1 УРОН в ответ. Кроме того, вы можете выстреливать иглами из своего тела, нанося 1К6 УРОНА всем в этом районе, хотя вам понадобится день, чтобы отрастить их обратно.</p> <p><b>Рваная куртка (1 ЩИТ), +2 макс. ОЗ</b></p>
462	<p><b>РАДИОАКТИВНЫЙ:</b> Когда вы не носите свои обработанные бинты, радиация вырывается из вашего тела и наносит 2К6 УРОНА всем, кто находится рядом с вами. Когда это происходит, вы можете попытаться направить атаку на одну цель, бросив <b>СИЛ</b>. После нанесения урона радиация временно рассеивается, но вы быстро истощитесь и умрете, если не будут повторно наложены ваши обработанные бинты.</p> <p><b>Обработанные бинты (аксессуар), -2 СИЛ</b></p>
463	<p><b>ЯРОСТЬ:</b> Всякий раз, когда вы делаете что-то рискованное, что является громким, кровавым и жестоким, бросьте 3К6 и возьмите два лучших результата. В любое другое время, когда вы делаете что-то рискованное, бросьте 3К6 и возьмите два худших результата. У врагов, которым вы причинили боль, есть шанс 1 из 6 немедленно попытаться сбежать с места происшествия.</p> <p><b>Ультра-дробовик (2К6 УРОНА), -1 КРТ</b></p>
464	<p><b>ВЕРБОВКА:</b> Если вы вернете бессознательного врага на базу в конце миссии, вы можете взять его с собой на будущие миссии в качестве другого персонажа, которого вы контролируете. Новобранцы сохраняют свое текущее экипированное оружие и броню и могут иметь до одной черты, выбранной мастером. Новобранцы начинают с <b>1К6 макс. ОЗ</b> и получают <b>3 макс. ОЗ</b> за каждую миссию, которую они выполняют вместе с вами.</p> <p><b>Транквилизатор (0 УРОНА, шанс 3-в-1К6 оглушить), +1 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
465	<p><b>ПЕРЕЗАРЯДКА:</b> Когда вы собираетесь атаковать дальнобойным оружием, вы можете решить зарыться пятками в землю, вставить еще один магазин и выгрузить всю обойму. Вы нанесете двойной УРОН, но любой урон, который вы получите до того, как найдете укрытие, также будет удвоен.</p> <p><b>Гранаты (1К6 УРОНА, одно использование), +1 РЕФ</b></p>
466	<p><b>УЕДИНЕНИЕ:</b> У вас есть место в вашей голове (уютная хижина, хрустальный дворец, бетонная камера и т. д.), которое вы можете проявить физически. Один раз за миссию вы можете бросить <b>КРТ</b>, чтобы переместить себя и до четырех других людей туда. Специфика отступления может быть изменена по желанию, отдых там лечит <b>1К6 ОЗ</b>, и вы или ваши гости можете уйти в любое время.</p> <p><b>Фотоаппарат Polaroid (для воспоминаний), +1 КРТ</b></p>
511	<p><b>СОПЕРНИК:</b> Выберите любого другого игрока в качестве своего соперника. Каждый раз, когда вы эффектно превосходите или унижаете своего соперника, вы исцеляете <b>1К6 ОЗ</b>. Если ваш соперник основательно превосходит вас, вы теряете все имеющиеся у вас <b>БК</b>. Когда вы берете эту черту, вы получаете новую эстетическую особенность, например, прядь окрашенных волос, повязку на глазу или крутой шрам.</p> <p><b>Карабин (1К6 УРОНА), +1 УРОН при демонстрации</b></p>
512	<p><b>РОБОТ:</b> Вы — созданный человеком автомат, связанный вашим жестким программированием. Когда вы берете эту черту, выберите другого игрока в качестве своего программиста (или позвольте всем игрокам программировать вас демократическим путем). Когда начинается миссия, ваш(и) программист(ы) должны определить для вас директиву из трех слов, которой вы должны следовать, например, «УНИЧТОЖИТЬ ВСЕХ ПРОТИВНИКОВ», «ОБЫСКАТЬ НОВЫЕ ЗОНЫ» или «ЗАЩИЩАТЬ КОМАНДУ». Ваш(и) программист(ы) должны также выбрать широкое понятие, которое «не вычисляется», например, любовь, музыка или мир. Когда вы бросаете кубики, чтобы сделать что-то рискованное, действуя в соответствии со своей основной директивой, бросьте ЗК6 и возьмите два лучших результата. Когда вы подвергаетесь воздействию чего-то, что не вычисляется, бросьте то, что делаете, и отключитесь на десять минут или получите 1К6 УРОНА.</p> <p><b>Лазерная винтовка (1К6+1 УРОНА), -1 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
513	<p><b>БЕГУН:</b> Вы обладаете сверхчеловеческой скоростью. Один раз за миссию вы можете опередить кого-то или что-то. Если это что-то действительно быстрое, например, охотящийся гепард или летящая пуля, возникнет осложнение из-за перенапряжения — мастер скажет вам, какое.</p> <p><b>Экспериментальные кроссовки (неразрушимые), +1 РЕФ</b></p>
514	<p><b>КОСТОПРАВ:</b> Вы врач, но у вас нет медицинской лицензии. Один раз за миссию, когда персонаж игрока умирает, вы можете бросить <b>КРТ</b>, чтобы сделать операцию и воскресить их в полном здравии. Вы должны заменить одну из их черт на новую в рамках своей экспериментальной операции и объяснить, почему ваша операция изменила их черту.</p> <p><b>Костяная пила (1К6+1 УРОНА), -2 макс. ОЗ</b></p>
515	<p><b>ПАДАЛЬЩИК:</b> Вы понимаете, что все можно перепрофилировать и что ничто не должно пропадать зря. Если мастер сообщает, что у вас закончился конечный ресурс (например, боеприпасы, лекарства или еда), вы можете потратить <b>БК</b> и бросить его, чтобы свести на нет мастера и показать свои резервные запасы, равные выпавшему результату (например, 2 обоймы с боеприпасами, 4 дозы противоядия или 6 MRE). Вы всегда получаете <b>БК</b> в точках randevu.</p> <p><b>Полуавтоматическая винтовка (1К6+1 УРОНА), +1 ТАК</b></p>
516	<p><b>РАЗВЕДЧИК:</b> Вы всегда оцениваете местность, прежде чем начать миссию. Вы можете найти хорошее место для обзора или укрытия в любом месте, в любое время. Мастер всегда расскажет вам о засадах и скрытых ловушках.</p> <p><b>Костюм Гилли (замаскироваться под растение), +1 ТАК</b></p>
521	<p><b>ПЕЧАТЬ:</b> Вы — живой замок для клетки чего-то ужасного (вы не знаете, что это). У вас сложные татуировки и резные фигурки по всему телу. Если вы умрете раньше назначенного времени (также неизвестного), вы выпустите все, что сдерживаете, в мир.</p> <p><b>Обереги и амулеты (аксессуар), +1 РЕФ</b></p>
522	<p><b>БЕЗОПАСНОСТЬ:</b> Если у вас есть достаточно времени на подготовку и все чисто, вы можете использовать свой набор для взлома, чтобы попытаться взломать любой замок или взломать любой сейф, бросив <b>РЕФ</b>. Вы также можете обезвредить ловушки, о которых знаете и до которых можете физически добраться, бросив <b>ТАК</b>.</p> <p><b>Набор для взлома (три использования), +1 РЕФ</b></p>

Индекс	Описание
523	<p><b>СОБЛАЗНЕНИЕ:</b> Когда кто-то хочет с вами переспать, вы можете исчезнуть в темноте и переспать с ним тоже. После того, как вы вернетесь из близлежащего уединенного места, бросьте <b>КРТ</b> и выберите один результат при частичном успехе или два при полном успехе: они хотят помочь вам, они доверяют вам свои секреты или они хотят переспать с вами снова. При неудаче вы старые новости, и с этого момента им не понравится ваше общество.</p> <p><b>Маленькое черное платье (0 ЩИТА, выделяется где угодно), +1 КРТ</b></p>
524	<p><b>ЯСНОВИДЕЦ:</b> Когда у вас есть момент мира и тишины, вы можете прочесть свой инструмент для гадания (возможно, колоду игральных карт или набор многогранных костей) и бросить <b>КРТ</b>. Если вы преуспеете, мастер честно ответит на один вопрос о текущей миссии. Если это частичный успех, они ответят расплывчато. Неудача приносит мрачное и ужасное предзнаменование.</p> <p><b>Инструмент для гадания, +1 КРТ</b></p>
525	<p><b>СЕКСУАЛЬНЫЙ:</b> Вы настолько горячи, и все это знают, особенно вы сами. Когда вы носите свой эффектный наряд, вы можете оглушить другого человека своей красотой, не бросая кубики (кроме боссов). Если вы получите урон в этом наряде, вы должны оставаться вне боя, пока он не закончится, чтобы позаботиться о сколотых ногтях, незаправленных рубашках и испорченных прическах.</p> <p><b>Эффектный наряд (0 ЩИТ), -1 РЕФ</b></p>
526	<p><b>СНАЙПЕР:</b> Если вы называете конкретную часть тела, владение или компонент чего-то, что вы атакуете дальнобойным оружием, вы всегда попадете в него, временно выводя из строя эту часть, но нанося 0 УРОНА.</p> <p><b>Револьвер (1К6+1 УРОНА), +1 РЕФ</b></p>
531	<p><b>ЩИТ:</b> Вы можете использовать любой щит в качестве оружия, которым можно бить врагов, нанося 1К6 УРОНА плюс бонус ЩИТА щита. Если вы бросаете щит как дальнобойное оружие, вы можете бросить <b>РЕФ</b>, чтобы он отскочил обратно к вам.</p> <p><b>Боевой щит (0 ЩИТ, аксессуар), +1 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
532	<p><b>ШОУ:</b> Ваше исполнительское искусство (возможно, музыка, танцы, акробатика или комедия) оказывает необъяснимое изменяющее разум воздействие на свою аудиторию. Во время выступления выберите одно из следующего: ваши союзники имеют +1 к атрибуту по вашему выбору, враги ошеломлены (они наносят -1 УРОНА), или один враг поддается веселью. Вы получаете -1 ко всем броскам, сделанным во время выступления.</p> <p><b>Аксессуары для выступлений (например, инструмент, жезл, микрофон), +1 КРТ</b></p>
533	<p><b>СЖАТИЕ:</b> Ваша уникальная атомная структура позволяет вам сжиматься до миллиметра в высоту, не бросая кубики. Если вы станете меньше, вы должны бросить <b>ТАК</b>, чтобы избежать проскальзывания через дыру в квантовой пене. Те, кто проскальзывают через пену, страдают от умопомрачительных последствий, таких как застревание или потеря чувства времени (решение мастера).</p> <p><b>Шприц из нержавеющей стали (содержит миниатюрную подводную лодку), +2 макс. ОЗ</b></p>
534	<p><b>СКЕЛЕТ:</b> У вас нет плоти — объясните почему. У вас есть <b>2 ЩИТА</b> против оружия, которое пронзает или режет, и вы получаете +1 УРОНА от оружия, которое наносит удары. Если вы достигнете <b>0 ОЗ</b>, но все ваши кости будут целы, вы можете подняться с <b>1 ОЗ</b> после того, как кто-то другой полностью соберет вас заново.</p> <p><b>Бесхозная бедренная кость (1К6 УРОНА), -2 СИЛ</b></p>
535	<p><b>БЕЗДЕЛЬНИК:</b> Вы подчиняетесь вселенной во всем и цените простые удовольствия. В дополнение к единой точке randevu, которой могут пользоваться все игровые персонажи, вы всегда можете получить доступ к дополнительной, второй точке randevu, до которой обычно легко добраться, и которая дополнительно содержит закуски, вещества, гамак или подобные удобства.</p> <p><b>Потертая одежда (0 ЩИТА, всегда не угрожающая), -1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
536	<p><b>СПЯЩИЙ:</b> Ваша личность — это всего лишь запрограммированный фасад, скрывающий спящего агента внизу (или, может быть, наоборот). Когда вы берете эту черту, все за столом, кроме вас, должны прийти к согласию относительно того, какой должна быть ваша фраза активации (например, «женщина в белом идет задом наперед по Праге» или «Эпсилон апельсин Манила семнадцать»). Как только это будет решено, запишите это и создайте нового, второго персонажа, у которого нет ни одной из ваших черт — это ваша спящая личность (если вы уже продвинулись, продвиньте личность столько же раз, но не выбирайте те же параметры продвижения). Всякий раз, когда вы слышите свою фразу активации, вы переключаетесь между личностями, но предметы в вашем инвентаре не меняются в соответствии с вашими чертами, пока вы не начнете новую миссию.</p> <p><b>Магнитофон (воспроизводит фразу активации), -1 КРТ</b></p>
541	<p><b>ЗАМЕДЛЕНИЕ:</b> Вы можете по желанию замедлить время до ползания (в соотношении 1 к 1 секунды к минутам), превратив залпы огня в сверкающие армады горячих свинцовых кораблей. Это стоит вам 1 ОЗ за каждую секунду замедленного времени. Замедление времени влияет на ваши действия и физические процессы, но не меняет скорость ваших мыслей, давая вам молниеносное познание по сравнению с окружающими. Во время замедленного времени ваш показатель <b>РЕФ</b> увеличивается на 4.</p> <p><b>Пистолет-пулемет (1К6 УРОНА), -2 РЕФ</b></p>
542	<p><b>СОКРУШИТЕЛЬ:</b> Вы ломаете вещи. Вы наносите +1 УРОНА любому рукотворному сооружению и еще +1 УРОНА всему, что является чрезвычайно дорогим или имеет изысканно хрупкие компоненты.</p> <p><b>Кувалда (1К6+1 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
543	<p><b>КУЗНЕЦ:</b> Вы можете развернуть свой портативный верстак один раз за миссию, чтобы добавить новый эффект к существующему оружию (вы можете выбрать готовый тег оружия или согласовать пользовательский эффект с мастером). Эффект будет успешно добавлен, если вы оставите оружие на верстаке, приобретете три неотъемлемых, но труднодоступных компонента и вернетесь, чтобы объединить компоненты и оружие. Мастер скажет вам, что и где находятся компоненты; они обычно разбросаны по всей зоне миссии. Вы также можете использовать аналогичный процесс развертывания своего верстака и сбора материалов дляковки новых элементов брони.</p> <p><b>Портативный верстак (одно использование), +1 ТАК</b></p>



Индекс	Описание
544	<p><b>КУРИЛЬЩИК:</b> Вы пристрастились к никотину. Когда у вас есть время простоя, вы можете успокоить свои нервы сигаретой и получить +2 к следующему броску <b>РЕФ</b>.</p> <p><b>Портсигар (одно использование), +1 БК за миссию</b></p>
545	<p><b>ПОХИТИТЕЛЬ:</b> Вы — инопланетянин, плохо управляющий технически мертвым человеческим телом, с убийственным прикосновением. Если вы не съедите один человеческий мозг, не обнаружив себя, один раз за миссию, вы растаете в лужу и умрете.</p> <p><b>Ядовитые кончики пальцев (2К6 урона, не считаются экипированными), -2 КРТ</b></p>
546	<p><b>ПОДСУНЩИК:</b> Если вы останетесь неподвижным в хорошем укрытии, никто не обнаружит вас, пока вы не заявите о своем присутствии. Вы также можете легко поместиться в небольшие контейнеры, такие как бочки и картонные коробки.</p> <p><b>Костюм для подкрадывания (1 ЩИТ), +1 РЕФ</b></p>
551	<p><b>СНАЙПЕР:</b> Если у вас есть время на подготовку, враг не знает о вашем присутствии, и вы остаетесь неподвижным, вы можете бросить 3К6, чтобы атаковать, и использовать два лучших кубика. Если вы преуспеете, вы нанесете максимально возможный УРОН для своего оружия.</p> <p><b>Снайперская винтовка (1К6+2 УРОНА), +1 УРОН с оружием дальнего боя</b></p>
552	<p><b>ПРОМАЧИВАНИЕ:</b> Вы знаете, как улыбаться и переносить это. Когда вы получаете урон, вы можете бросить <b>БК</b> и вычесть эту величину из полученного УРОНА. Вы также можете применить этот эффект к любому, кто стоит непосредственно за вами.</p> <p><b>Щит кинетического удара (2 ЩИТА, экипировать как оружие), -2 РЕФЛ</b></p>
553	<p><b>ОБЩИТЕЛЬНЫЙ:</b> У вас приятная личность и знакомое лицо. Получите +1 к своему броску всякий раз, когда вы делаете что-то рискованное, связанное с социальным взаимодействием.</p> <p><b>Таблетка с цианидом (одно использование), +1 КРТ</b></p>
554	<p><b>ШПИОН:</b> Вы — лихой и умный международный человек тайны. Основные антагонисты, как правило, ведут себя преднамеренно и театрально вокруг вас. Если вы попадете в плен, вы можете попросить мастера предоставить вам легкую возможность сбежать, и они предоставят ее вам.</p> <p><b>Лазерные часы (3 УРОНА, могут разрезать любые удерживающие приспособления), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
555	<p><b>СТЕНД:</b> Вы управляете экстравагантным духом со своей чертой, ощутимой только для вас, но способным воздействовать на материальный мир. Бросьте случайную черту для своего стенда (K666) и выберите гиперспецифический дополнительный бонус, например «может использоваться дважды за миссию, если моя кровь удалена и заменена» или «наносит двойной УРОН, если цель левша». Все остальные за столом должны демократически решить, какое гиперспецифическое условие или недостаток, например «можно использовать только тогда, когда Меркурий находится в ретрограде» или «приводит к перелому случайной кости в теле пользователя при использовании».</p> <p><b>Стенд (бессмертный и невидимый), +1 СИЛ</b></p>
556	<p><b>СТАТИЧЕСКИЙ:</b> Вы можете входить и перемещаться между электронными экранами любого типа, если экран не слишком «загружен» (простые фоны и статика работают лучше всего).</p> <p><b>Дымовая граната (отключает электронику, одно использование), +1 РЕФ</b></p>
561	<p><b>ИЗВАЯНИЕ:</b> Вы сделаны из чего-то твердого (камня, металла, драгоценных камней и т. д.). Один раз за миссию вы можете отразить любой снаряд обратно в нападавшего. Если вы также носите броню, уменьшите свой показатель <b>РЕФ</b> на 2.</p> <p><b>Прочный экстерьер (2 ЩИТА, не считается экипированным), +1 СИЛ</b></p>
562	<p><b>ЛИПКИЙ:</b> Вы можете выделять липкое вещество из своего тела, которое высыхает за считанные секунды и по прочности сравнимо с самыми мощными обычными клеями. Его можно растворить только с помощью обычного вещества по вашему выбору (вода, спирт, кровь и т. д.).</p> <p><b>Фляга с растворяющей жидкостью (8 унций), -1 РЕФ</b></p>
563	<p><b>КАМЕНЬ:</b> Вы функционируете намного лучше в состоянии кайфа. Когда у вас есть время, вы можете насладиться своим любимым сортом, используя любой метод по вашему выбору. Укажите название сорта (например, «Зеленый гигант» или «Ядерная зима») и выберите бонус: <b>+1К6 ОЗ</b> или <b>+2 к следующему броску</b>.</p> <p><b>Личный запас (одно использование), +1 БК за миссию</b></p>

Индекс	Описание
564	<p><b>РАСТЯЖЕНИЕ:</b> Вы можете растянуть любую из своих конечностей на длину десяти футов × ваш <b>макс. ОЗ</b>, бросив кубики <b>РЕФ</b>. Растянутые конечности можно толкать еще дальше, но это приведет к <b>1 УРОНУ</b> за каждые дополнительные десять футов растяжения. Вы получаете <b>+1 УРОНА</b>, когда враги специально нацеливаются на растянутые конечности.</p> <p><b>Эластичный боди (0 ЩИТА, до 1000 кв. футов ткани), -1 СИЛ</b></p>
565	<p><b>УПРЯМЫЙ:</b> Вы — крутой сукин сын, и даже Бог не сможет долго сдерживать вас. Когда вы выбрасываете неудачу, и мастер рассказывает, что произойдет дальше, вы можете потратить <b>БК</b> и заявить, что этого не произойдет, заставив мастера рассказать вместо этого о совершенно другом результате неудачи.</p> <p><b>ТСпециальная сигара (+1К6 НР, одно использование), -2 КРТ</b></p>
566	<p><b>ВЫЗЫВАТЕЛЬ:</b> Вы знаете самые глубокие, истинные имена двух фантазмагорических сущностей (демонов, элементарей, платонических идеалов и т. д.) и их области власти (например, горе, огонь или логика). Вы можете вызвать их через огненный круг с десятью минутами непрерывного ритуала или мгновенно, потратив <b>БК</b>. Каждый из этих духов выполнит одну магическую команду, связанную с их областью власти, прежде чем исчезнуть, и имеет тенденцию к недобросовестным или ошибочным интерпретациям расплывчато сформулированных инструкций. Магические атаки вызванных духов наносят 2К6 УРОНА и двойной УРОН, если их область хорошо подходит для атаки (например, огонь против льда или серебро против оборотней). Когда вы продвигаетесь, вы можете добавить еще один дух в свой список вместо того, чтобы брать одну из обычных наград за продвижение.</p> <p><b>Коробка с чайными свечами (на один круг, одно использование), +1 КРТ</b></p>
611	<p><b>РАЗДЕЛ:</b> Используя свои псионические способности, вы можете разделить разум любого, кого вы сейчас воспринимаете, нанося 1К6 УРОНА, который игнорирует ЩИТ. Вы можете по желанию бросать дополнительные шестигранные кости и добавлять их к общему УРОНУ. Открытие псионического канала напрягает ваше тело (возможно, вызывая носовые кровотечения, дрожь или растерянность), и вы всегда будете получать УРОН, равный половине от того, что вы наносите, округленной в меньшую сторону.</p> <p><b>Нескользящие носки (не дают вам поскользнуться), -2 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
612	<p><b>СНАБЖЕНИЕ:</b> Вы знаете секретные частоты и можете использовать свою радиостанцию, чтобы получить любой предмет в критической ситуации; однако будет подвох, например, неудобное место самовывоза или неисправность предмета — мастер решает.</p> <p><b>Радио для снабжения (три использования), +1 ТАК</b></p>
613	<p><b>НАБЛЮДЕНИЕ:</b> Вы можете установить свой камерный дрон в каком-то стационарном месте и вести наблюдение без обнаружения. Вы также можете держать его мобильным и управлять им по желанию, но он будет подвержен атакам противника.</p> <p><b>Камерный дрон (1 ОЗ, одно использование), +1 ТАК</b></p>
614	<p><b>СИМБИОТ:</b> Вы связаны с жестокой симбиотической формой жизни, с которой у вас бурные и интимные отношения. Постоянные комментарии хора чужих голосов затрудняют удержание своих мыслей или сосредоточение на задачах. Ваша роль не имеет значения — вы можете продвигаться только следуя прихотям существа (бросьте К6, 1-2: Не доверяйте никому, даже на мгновение, 3-4: Уничтожьте что-то важное, 5-6: Ударьте в спину товарища по команде, прежде чем он ударит в спину вам).</p> <p><b>Симбионт in-vivo (+2 ЩИТА против атак сзади), -1 ТАК</b></p>
615	<p><b>СИНТЕТИЧЕСКИЙ:</b> Вы — человекоподобный андроид. Ваш позитронный мозг может выполнять тысячи вычислений в секунду, и вам никогда не придется бросать кубики для таких задач, как решение уравнений и расчет траекторий. Вы получаете 1К6 УРОНА, когда ваши внутренности подвергаются воздействию воды.</p> <p><b>Железнодорожная пушка пехотного масштаба (1К6+2 УРОНА), +1 ТАК</b></p>
616	<p><b>ТАКТИК:</b> Если вы объясните команде сложный план действий, все броски частичного успеха будут засчитываться как броски полного успеха, пока план выполняется — до тех пор, пока кто-то не выбросит неудачу, после чего план рухнет катастрофически.</p> <p><b>Очки ночного видения (видят ночью), +2 ТАК</b></p>
621	<p><b>УЧИТЕЛЬ:</b> Вы — мудрый наставник, который воспитывает любознательность и уверенность в своих учениках. Вы можете взять любого игрока в качестве ученика — он может спросить мастера об одном полезном факте любого типа один раз за миссию. Когда вы завершите миссию, потеряйте <b>1К6 МАКС. ОЗ</b>, если у вас не было поучительного момента с каждым учеником.</p> <p><b>Значки и медали (вызывают уважение), +2 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
622	<p><b>ТЕХНИКА:</b> Ваша особая техника нацелена на ряд критических точек давления. Когда вы собираетесь нанести <b>УРОН</b>, вы можете вместо этого бросить <b>2К6</b> и выполнить свою технику — при 9 или ниже вы не наносите никакого урона. Если вы выбросите 10 или больше, жертва мгновенно умирает.</p> <p><b>Потертое кимоно (1 ЩИТ), -1 СИЛ</b></p>
623	<p><b>ТЕЛЕКИНЕТИК:</b> У вас есть телекинетический контроль над одним веществом по вашему выбору — это может быть что-то простое, как вода или металл, или что-то более эзотерическое, как кровь или мухи. У вас есть уникальный талисман, например маска или кулон, через который вы направляете свою силу. Если этот псионический усилитель поврежден или потерян, вы больше не будете телекинетическим, пока не почините или не замените его.</p> <p><b>Психический усилитель (аксессуар), +1 КРТ</b></p>
624	<p><b>ТЕЛЕПОРТ:</b> Вы можете по желанию телепортироваться (и любые предметы, которые вы носите или держите) в безопасное место, но не напрямую через непрозрачные объекты. Если вы хотите телепортироваться под огнем, через объект или за пределы непосредственной видимой области, бросьте <b>ТАК</b>, чтобы избежать несчастных случаев.</p> <p><b>Сигнальный пистолет (1К6 УРОНА), +2 РЕФ</b></p>
625	<p><b>ТЕАТРАЛЬНОСТЬ:</b> Вы привлекаете внимание. Когда вы входите в комнату, все внутри обязательно посмотрят на вас. Когда вы пытаетесь отвлечь внимание, частичные успехи засчитываются как полные успехи.</p> <p><b>Развевающийся плащ (1 ЩИТ, аксессуар), +1 КРТ</b></p>
626	<p><b>ВОР:</b> Вы можете бросить <b>РЕФ</b>, чтобы телепортировать предмет, который вы можете воспринимать, в свою собственность. При неудаче вы тоже возьмете что-нибудь другое — мастер скажет вам что.</p> <p><b>Дымовая граната (одно использование), +1 РЕФ</b></p>
631	<p><b>РАБ:</b> Вы привязаны к аномальному артефакту, оружию, которое побуждает вас совершать зло. Когда вы начинаете миссию, бросьте 1К6, чтобы получить его команду (1-2: Заставить хорошего человека страдать. 3-4: Распространять хаос и постоянное разрушение. 5-6: Саботировать своих товарищей по команде). Ваша роль не имеет значения — вы можете продвигаться только в том случае, если выполнили эту задачу. Весь урон, нанесенный вашим аномальным оружием, увеличивается на +1К6.</p> <p><b>Аномальное оружие (выберите любое), +1 СИЛ</b></p>

Индекс	Описание
632	<p><b>ЗАПАДНЯ:</b> Вы эксперт в искусстве расстановки ловушек и введении в заблуждение. Всякий раз, когда вы создаете или устанавливаете ловушку (например, накрываете яму листьями или привязываете гранату к дверной ручке), вы можете заявить, что один проходящий враг, который совершенно не подозревает о вас, будет ранен или пойман в ловушку.</p> <p><b>Противопехотная мина (2К6 УРОНА, одно использование), -1 СИЛ</b></p>
633	<p><b>ТРИППЕР:</b> Вы — энтузиаст психоделиков. Когда у вас есть время отдохнуть, вы можете выпить таблетку, чтобы расширить свое сознание, и получить +2 к следующему броску <b>КРТ</b>.</p> <p><b>Кислотная таблетка (одно использование), +1 БК за миссию</b></p>
634	<p><b>ИСТИНА:</b> Посредством строгих медитаций и изучения природы вы установили, что ваша реальность — это всего лишь консенсусная иллюзия, которой наслаждаются существа из «более реальной» реальности в качестве неспешной игры. Один раз за сессию, если у вас есть совершенно безмятежный момент, чтобы достичь ясности, вы можете говорить через своего «игрока» и связаться с «мастером» с просьбами о помощи (например, ОЗ, предметы или внезапная смерть ваших врагов). Помните, что даже если вы сможете обратиться к чувству вины или любопытству мастера, чтобы получить то, что хотите, чрезмерное использование этой силы может привести к тому, что высшие существа заклеят вас как «сломленного», «трюкача» или «несправедливого», что предвещает конец вашего существования в качестве игрового персонажа.</p> <p><b>Копия правил, +2 КРТ</b></p>
635	<p><b>ПРЕВОЗДЫХ:</b> В какой-то момент вы принадлежали к вражеской фракции по вашему выбору. Вы больше им не служите. Когда вы столкнетесь с этой фракцией, мастер расскажет вам что-то тактически важное о них.</p> <p><b>Вражеская форма (1 ЩИТ, слиться с фракцией), +1 ТАК</b></p>
636	<p><b>ТУРЕЛЬ:</b> У вас есть портативная мини-турель, которую можно развернуть на любой плоской поверхности, не бросая кубики. Если это где-то сложное, например, потолок или опасный выступ, ее установка будет более сложной и утомительной — мастер скажет вам как. Ваша мини-турель начинается с <b>3 макс. ОЗ</b> и <b>1 ЩИТ</b>, но вы можете увеличить ее <b>ОЗ</b> на <b>1К6</b> или ее <b>ЩИТ</b> на 1 в качестве альтернативной награды при продвижении. Всякий раз, когда вы или один из ваших союзников успешно наносите УРОН, вы можете приказать турели также нанести УРОН любой незаблокированной цели в боевой сцене.</p> <p><b>Мини-турель (1К6+ТАК УРОНА), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
641	<p><b>БЕЗОРУЖНЫЙ:</b> Вы умеете в целом владеть навыками самообороны без оружия, а также одним или несколькими стилями боевых искусств. Вы можете бесшумно вырубить любого врага, но он может издать шум по пути вниз или проснуться в неудобное время — мастер сообщит вам о недостатке.</p> <p><b>Бинты для рук (3 УРОНА), +1 СИЛ</b></p>
642	<p><b>НЕЖИТЬ:</b> То, что должно убить вас, только ослабляет вашу гниющую плоть. Когда вы должны умереть, уменьшите все свои атрибуты на 1 и возродитесь в следующей миссии с полным здоровьем. Каждый раз, когда это происходит, вы приобретаете новую эстетическую особенность, например, болты в шее или сшитую кожу. Вы все еще можете умереть добровольно.</p> <p><b>Бинты на все тело (1 ЩИТ), -2 КРТ</b></p>
643	<p><b>БЕЗЖАЛОСТНЫЙ:</b> Вы не испытываете эмоциональной интроцепции и должны полагаться на какое-то другое обоснование, чтобы мотивировать свои решения под давлением. Когда вы должны бросить <b>КРТ</b>, чтобы справиться с чем-то эмоциональным, вы можете описать, как вы используете другой атрибут, и бросить, используя его вместо этого, добавляя свой перевернутый балл <b>КРТ</b> сверху (например, <b>+1</b>, если у вас <b>-1 КРТ</b>, или <b>-2</b>, если у вас <b>+2 КРТ</b>).</p> <p><b>Головоломка (например, кубик Рубика), -1 КРТ</b></p>
644	<p><b>ВАМПИР:</b> Вы бледны и тенисты, изголодались по крови. Если вы недавно питались новой жертвой, ваш следующий бросок будет на одну степень успеха выше. Если вы в настоящее время подвергаетесь воздействию солнечного света, все ваши броски будут на одну степень успеха ниже.</p> <p><b>Готический амулет (используется для превращения в летучую мышь и обратно), -2 СИЛ</b></p>
645	<p><b>ТРАНСПОРТ:</b> У вас есть индивидуальный гражданский транспорт по вашему выбору. Это может быть обычный транспорт, такой как мотоцикл или пикап; это может быть что-то уникальное, например снегоход или лошадь. Вы можете постоянно установить любое свое оружие на транспортное средство, для себя и для вторичных стрелков. Вы также можете навсегда утилизировать любую броню, которая у вас есть, и добавить ее к рейтингу брони вашего транспортного средства. При <b>0 ОЗ</b> транспортное средство непригодно для использования, но вы можете восстановить 1К6 ОЗ между миссиями.</p> <p><b>Фирменный транспорт (тип по выбору игрока), +1 ТАК</b></p>

Индекс	Описание
646	<p><b>ЯДОВИТЫЙ:</b> Вы можете выделять вещество (возможно, в качестве слюны или из своей кожи), которое разъедает большинство материалов и смертельно при проглатывании. Это неприятно и утомительно, и выдавливание больших объемов (т.е. более нескольких капель или тонкого покрытия на поверхности) будет стоить вам <b>3 ОЗ</b>.</p> <p><b>Неразрушимый флакон (легко скрыть), -1 СИЛ</b></p>
651	<p><b>ВETERАН:</b> Вы видели войну, много ее, и вы нутром чувствуете, где начать искать, когда за вашей головой назначена цена. Всякий раз, когда вы входите в новую область, вы можете спросить мастера, есть ли там скрытая опасность, и получить честный ответ.</p> <p><b>Автоматическая винтовка (1К6+1 УРОНА), +1 ЩИТ в любое время</b></p>
652	<p><b>ЛЕГКОИЗМЕНЧИВЫЙ:</b> Ваш зверинец сверхчеловеческих способностей практически безграничен по масштабу, но какие силы проявляются (и когда), совершенно непредсказуемо. В начале каждой миссии бросьте черту (К666). Эта черта заменяет эту черту (ЛЕГКОИЗМЕНЧИВЫЙ) до конца миссии (хотя вы также сохраняете броню сдерживания ЛЕГКОИЗМЕНЧИВОГО и штраф <b>-2 ТАК</b>). Перебросьте свою черту, когда вы отдыхаете, используете <b>БК</b> или получаете 6+ УРОНА.</p> <p><b>Броня сдерживания (2 ЩИТА), -2 ТАК</b></p>
653	<p><b>ПРОБИВАНИЕ СТЕН:</b> Вы можете стрелять любым типом боеприпасов сквозь твердое вещество, как будто это воздух. При этом есть шанс 3 из 1К6, что выстрел срикошетит и причинит вред кому-то другому (возможно, и себе).</p> <p><b>Лазерный прицел (прикрепить к оружию для +1 к броскам атаки), +1 РЕФ</b></p>
654	<p><b>МАСТЕР ОРУЖИЯ:</b> В начале каждой миссии объявите конкретный тип оружия, против которого вы в настоящее время тренируетесь защищаться. Это не должно быть слишком расплывчато; выберите что-нибудь вроде «винтовок с продольно-скользящим затвором» или «двуручных мечей». Если враг атакует вас выбранным вами типом оружия, его <b>УРОН</b> сокращается вдвое, округленно в меньшую сторону. Вы не можете выбирать один и тот же тип оружия дважды подряд.</p> <p><b>Справочник по оружию (видеть УРОН врагов), +1 ТАК</b></p>



Индекс	Описание
655	<p><b>ПАУТИНА:</b> Ваши метатели паутины распыляют под давлением струи липкого искусственного волокна с высокой прочностью на растяжение и медленно растворяющимся химическим составом. Вы можете бросить <b>РЕФ</b>, чтобы вывести из строя кого-либо, завернув его в паутину, и вы всегда можете ловко висеть или качаться на своей паутине, не бросая кубики.</p> <p><b>Метатели паутины (аксессуар), +1 РЕФ</b></p>
656	<p><b>ТЯЖЕЛОАТЛЕТ:</b> Вы всегда можете легко поднимать вещи, близкие к вашему собственному весу. Если это что-то действительно тяжелое, например огромный танк или часть рушащегося здания, возникнет осложнение из-за перенапряжения — мастер скажет вам, какое.</p> <p><b>Тяжелый щит для подавления массовых беспорядков (2 ЩИТА, экипировать как оружие), +1 СИЛ</b></p>
661	<p><b>ШЕПТУН:</b> Вы можете понимать мысли животных и просить их об информации или услугах. Они не обязаны подчиняться и, возможно, не всегда имеют необходимый контекст для эффективного общения с вами.</p> <p><b>Меховая накидка (успокаивает находящихся поблизости животных, аксессуар), +1 КРТ</b></p>
662	<p><b>ПОБЕДИТЕЛЬ:</b> Вы всегда можете выиграть в конкурсах навыков, отваги или удачи с низкими ставками, не бросая кубики. Если это игра с высокими ставками (например, пятипальцевый филей, русская рулетка или покерная рука олл-ин), вы можете заставить себя выиграть автоматически ценой <b>1К6 макс. ОЗ</b>.</p> <p><b>Платиновая фишка (чрезвычайно ценная), +1, когда вы бросаете БК</b></p>
663	<p><b>ВЕДЬМА:</b> Вы — хитрая практикующая древнюю магию, которая может по желанию произносить заклинания. Магические заклинания могут изменить любую отдельную ситуативную деталь, которую только вы воспринимаете в момент произнесения (например, развязать шнурок или заставить пропустить съезд с шоссе), но не могут напрямую нарушить законы физики. Слова магии обжигают язык, и каждое произнесенное вами заклинание стоит <b>1 ОЗ</b>. Ваш нечетный амулет никогда не возвращается после использования, но вы можете получить новый в качестве награды за продвижение.</p> <p><b>Нечетный амулет (игнорировать смерть и полностью исцелиться, расходуемый), +1 КРТ</b></p>

Индекс	Описание
664	<p><b>ОСТРОУМНЫЙ:</b> Если вы произнесете умный (или банальный) афоризм, который заставит других игроков смеяться, стонать или ликовать после преодоления особенно сложной задачи, ваш ОЗ будет пополнен до максимума.</p> <p><b>Старые солнцезащитные очки (видеть сквозь маскировку), +1 КРТ</b></p>
665	<p><b>ВОЛШЕБНИК:</b> Вы — надменный вмешивающийся в потусторонний мир и многие озорные чародейства поселились в вашей голове. Один раз за миссию вы можете бросить 1К6, дико жестикулировать и обрушить поток магии на любую цель:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Заклинатель становится маленьким животным на 30 минут.</li> <li>2. Цель получает магическую броню, которая нейтрализует атаку, а затем разбивается.</li> <li>3. Неверно направленный огненный шар, который наносит 2К6 УРОНА всем, кто находится на пути.</li> <li>4. Цель полностью исцеляется.</li> <li>5. Цель впадает в трупный, но обратимый сон.</li> <li>6. Цель и заклинатель распадаются. Вы можете потратить один <b>БК</b>, чтобы перебросить результат, и потратить больше, чтобы перебросить столько раз, сколько захотите. Если вы продвинетесь, вы можете заменить один из результатов 1К6 новым заклинанием, о котором договоритесь вы и мастер, вместо того чтобы брать обычную награду за продвижение. Лазурные болты из вашей волшебной ракетной установки онтологически гарантированно всегда попадут в кого-нибудь — хотя и не обязательно в предполагаемую цель.</li> </ol> <p><b>Волшебная ракетная установка (1К6 УРОНА), +2 КРТ</b></p>
666	<p><b>ЧУЖОЙ:</b> Вы не выглядите, не думаете и не действуете как человек. Вы явно инопланетянин и не можете слиться с группами людей без очень хорошей маскировки. Опишите, какой вы инопланетянин — другие инопланетяне того же типа никогда не будут враждебны к вам.</p> <p><b>Плазменный пистолет (1К6 УРОНА или зарядить на 1К6+1), +1 КРТ</b></p>

# Роли

Индекс	Описание	Продвижение
11	<b>Обломок:</b> Пандора была твоим детским садом. Опиши самое дикое место, где тебе пришлось выживать в детстве и как это сформировало твой циничный (или безумно оптимистичный) взгляд на мир. Ты знаешь цену каждой гайке и умеешь добывать ресурсы из мусора.	Получи опыт, когда самостоятельно находишь ценный лут, чинишь сломанные вещи или используешь мусор для решения проблем, без помощи других.
12	<b>Кто Я?:</b> Чан, амнезия, и вот ты тут! Опиши последний момент, который ты помнишь до амнезии. Может, ты проснулся в каком-то клоунском наряде с гранатой в руке? Или просто очнулся возле мусорного бака, а единственная зацепка — татуировка “Не доверяй Гнусу!”?	Получи опыт, когда узнаешь что-то новое о себе, что кардинально меняет твою личность или взгляды. Может, ты обнаружил талант к игре на банджо, или что у тебя аллергия на взрывы.
13	<b>Кровавая Расплата:</b> Кто-то перешел тебе дорогу. Опиши, кто этот ублюдок, что он сделал (желательно что-то мерзкое и в духе Borderlands), и почему ты жаждешь мести. Может, он украл твою любимую пушку, убил твоего питомца-скага, или просто нассал тебе в кукурузные хлопья.	Получи опыт, когда твои действия приближают тебя к мести (даже если это просто сбор информации или покупка нового дробовика), или когда ты предотвращаешь подобную несправедливость по отношению к другим.
14	<b>Мировой Господин:</b> Ты мечтаешь о власти. Абсолютной власти! Опиши свой план по захвату контроля над Пандорой (или даже всей галактикой). Какой у тебя будет девиз? Какой у тебя будет трон (сделанный из скагов?)?	Получи опыт, когда твои действия (даже косвенно) помогают тебе в твоём долгосрочном плане по захвату власти. Подкупил местного головореза? Нашел ценный артефакт? Все идет по плану!
15	<b>Генеральная Уборка:</b> Ты накосячил. Очень сильно. Опиши катастрофу, за которую ты несешь ответственность. Может, ты случайно выпустил вирус, превращающий людей в скагов, или случайно взорвал целую колонию?	Получи опыт, когда ты устраняешь последствия своей ошибки или предотвращаешь подобную катастрофу в будущем. Починил сломанного робота, который чуть не убил всех в городе? Собрал остатки скагов в мешок? Можешь собой гордиться.

Индекс	Описание	Продвижение
16	<b>Святой Патрон:</b> У тебя есть моральный кодекс. В Пандоре?! Опиши свой труднодостижимый идеал. Может, ты веришь в справедливость, милосердие, или в то, что каждый скаг заслуживает быть выгулянным.	Получи опыт, когда твои действия соответствуют твоему кодексу, даже если это создает проблемы для тебя и команды. Спас беспомощного бандита? Накормил голодного скага? Молодец, святой!
21	<b>Культ Личности:</b> Опиши свою безумную религиозную секту и их пророчество о грядущем конце света (который обычно включает много взрывов и жертвоприношений скагам).	Получи опыт, когда вербуешь нового члена (особенно кого-то влиятельного) в свою секту или приближаешь конец света (даже если это просто поиск новой жертвы для ритуала).
22	<b>Ловкач:</b> У тебя есть безотказная стратегия заключения сделок. Опиши ее (например, “Всегда начинай с самого нелепого предложения и постепенно снижай его”).	Получи опыт, когда завершаешь миссию, значительно увеличив свои богатства, влияние или лут (все честно... ну, почти). Выторговал себе новое оружие? Нашел клад? Ты в деле!
23	<b>Друг Навек:</b> Опиши типы отношений, которые ты любишь строить. Может, ты лучший друг скагов, или у тебя особый талант налаживать отношения с психами.	Получи опыт, когда устанавливаешь новые отношения или спасаешь существующие, и это влияет на ход миссии. Сдружился с вражеским бандитом? Подружил двух враждующих скагов? Ты великолепен!
24	<b>Двойной Агент:</b> Ты работаешь на корпорацию! Опиши свою легенду прикрытия. Зачем ты притворяешься Искателем Хранилища?	Получи опыт, когда выполняешь секретное задание от корпорации (данное мастером в начале миссии), не раскрывая себя команде. Саботировал их план? Украл важную информацию? Ты профессионал!
25	<b>Звезда Пандоры:</b> Опиши свои (возможно, наивные) надежды на светлое будущее. Что ты хочешь построить на пепелище Пандоры?	Получи опыт, когда событие в миссии становится важным шагом в твоём личном развитии, или когда ты доказываешь свою компетентность более опытному товарищу по команде. Отлично отстрелял бандитов, чтобы все выжили? Значит не все потеряно!
26	<b>Рандом:</b> Твоя личность — это хаос. Каждый раз новая роль, новые мотивы. В начале каждой миссии брось кость (K66), выбери случайную роль из списка, опиши её вкратце и отыгрывай её до конца миссии.	Получи опыт, если ты отыгрывал роль максимально правдоподобно и интересно, не выдавая свою истинную личность.

Индекс	Описание	Продвижение
31	<b>В Бегах:</b> Ты в бегах! Опиши громкое преступление, которое ты совершил (или в котором тебя подставили, и кто этот крыса). Может, ты украл рецепт самого крутого пулемета у Даль, или обчистил сейф Гиперион?	Получи опыт, когда приближаешься к доказательству своей невиновности или ловко увиливаешь от преследования копов-дроидов и охотников за головами.
32	<b>Подражатель:</b> Ты фанат легендарного гладиатора, который умел красиво умирать. Опиши этого героя и чему ты у него учишься.	Получи опыт, когда побеждаешь сильного врага, используя тактику и философию твоего кумира.
33	<b>Док:</b> У тебя своя философия лечения, и история о твоём безумном учителе. Может, он лечил переломы детонаторами, или зашивал раны лазером?	Получи опыт, если ни один из твоих товарищей не отправился в Вальгаллу под твоим присмотром. И бонусы, если лечил не только людей, но и скагов (осторожно!).
34	<b>Легенда:</b> Как ты хочешь, чтобы тебя помнили? Как героя? Как злодея? Как чувака, который умел жонглировать гранатами?	Получи опыт, когда приближаешься к своей цели стать легендой (или антигероем), и когда твоё имя запоминают навеки (пусть даже в плохом смысле).
35	<b>Маскарад:</b> Опиши свой скрытый порок. Почему ты притворяешься эксцентричным и безумным? Ты скрываешь что-то страшное... или просто боишься показаться скучным?	Получи опыт, когда снимаешь свою маску, чтобы защитить товарищей, не раскрывая свою истинную сущность врагам.
36	<b>Одиночка:</b> Опиши момент, когда ты разочаровался во всех остальных. Что заставило тебя потерять веру в человечество (или скагачество)?	Получи опыт, когда ты делаешь что-то настолько крутое и запоминающееся, что это будут помнить вечно (даже если это просто эффектное убийство босса).
41	<b>Просто Бизнес:</b> Как ты оказался в этой безумной компании Искателей Хранилища? Тебя заставили? Подкупили? Или просто не было другого выхода?	Получи опыт, когда выполняешь миссию строго по контракту (без всяких отклонений и соплей), и забираешь свою заслуженную награду (лут, деньги, уважение...).
42	<b>Теоретик Заговора:</b> Опиши какую-нибудь общеизвестную “правду”, которая, по-твоему, является ложью. И что на самом деле происходит? Может, скаги контролируют Пандору?	Получи опыт, когда ты умудряешься запутать ситуацию до предела, или когда твои теории делают правду ещё более неясной и запутанной.

Индекс	Описание	Продвижение
43	<b>Ничто не Важно:</b> Как ты пришёл к выводу, что ничто не имеет значения? Это был философский выбор, или просто удар по голове?	Получи опыт, если ты ни разу не проявил страха смерти или инстинкта самосохранения. Бросаешься в атаку на босса без брони? Залезаешь в пасть скагу? Добро пожаловать в клуб нигилистов!
44	<b>Генномодификатор:</b> Опиши свой опыт создания, эксплуатации или уничтожения супер-людей. Ты веришь в их силу, или считаешь угрозой?	Получи опыт, когда доказываешь, что супер-люди могут и должны стоять за себя, или когда создаешь нового супергероя/злодея (или просто мутировавшего скага).
45	<b>Дипломат с Дробовиком:</b> Опиши своё видение мира без войны, и своё отношение к насилию. Ты пацифист? Или считаешь, что “мир должен быть достигнут силой”?	Получи опыт, когда предотвращаешь, останавливаешь или смягчаешь крупный конфликт (даже если для этого придётся выстрелить в кого-то из дробовика).
46	<b>Панк:</b> Опиши режим, который тебя угнетает. Может, это корпорации, бандиты, или правительство роботов? Почему ты ненавидишь систему?	Получи опыт, когда твои действия ослабляют этот режим или помогают людям, которые тоже страдают от него. Взорвал офис Хайперииона? Отлично! Накормил бездомных скагов? Тоже неплохо.
51	<b>Покровитель:</b> Опишите человека или сущность, которые не могут выжить без вас и вашей работы. Может, ты тайно подкармливаешь целую колонию бандитов?	Получи опыт, если нашёл что-то, что сделает твоего подопечного счастливым, и принёс это в конце миссии. Редкий корм для скага? Новый протез для бабули?
52	<b>Искупитель:</b> Опишите свой постыдный грех из прошлого. Может, ты продал свою команду Хайперииону? Или случайно запустил в космос любимый банджо?	Получи опыт, когда твои действия искупают твои грехи, или меняют твоё отношение к прошлому. Спас тех, кого предал? Вернул банджо из космоса?
53	<b>Толерантность:</b> Представьте мир, где суперспособности — норма. Как бы ты его построил? Ты за равенство, или за доминацию “суперов”?	Получи опыт, если создал понимание и сочувствие между суперлюдьми (или просто мутантами) и обычным населением Пандоры.
54	<b>Из Другого Места:</b> Опишите далекое место или время, откуда вы родом. Может, с другой планеты? Или из параллельной вселенной, где правят коттики?	Получи опыт, если продвинулся в своей цели вернуться домой, или связался с кем-то из своего прошлого. Нашёл портал? Перехватил сигнал?

Индекс	Описание	Продвижение
55	<b>Ветеран в Отставке:</b> Опишите свои прошлые подвиги, свою отставку и почему ты снова в деле. Что заставило тебя вернуться к безумию Borderlands?	Получи опыт, если приближаешься к возвращению домой, или показал, что “старый конь борозды не испортит”.
56	<b>Новичок:</b> Опишите свою идеальную “первую миссию”. Как ты представляешь себе настоящий движ Borderlands?	Если миссия прошла идеально, как ты мечтал, — продвись и выбери новую роль. Если же всё пошло наперекосяк, и тебя спасли в последний момент — продвись (и останься новичком).
61	<b>Академик:</b> Опишите эзотерическую тему, которая вас поглощает. Теория скаговой эволюции? Эридианская кулинария?	Получи опыт, когда твои знания приближают тебя к раскрытию секретов этой темы, или если принёс ценный образец в конце миссии.
62	<b>Скептик:</b> Опишите своё рациональное мировоззрение. Как вы объясняете безумие Пандоры с научной точки зрения?	Получи опыт, когда находишь разумное объяснение паранормальному явлению — и оказываешься прав!
63	<b>Потерянный:</b> Почему вам так сложно найти цель в жизни? Что вас гложет?	Получи опыт, если преодолел сложную задачу или добыл ценный предмет, превзойдя все ожидания.
64	<b>Бродяга:</b> Опишите событие, которое заставило вас постоянно скитаться с места на место. Вы убегаете, или ищете что-то?	Получи опыт, если не оставил следов своего присутствия к концу миссии, или если кто-то, с кем вы встретились, будет всегда вас помнить.
65	<b>Слабый:</b> Опишите свой главный порок или источник удовольствия. Деньги? Романтика? Адреналин? Боль?	Получи опыт, если заполучил свою дозу во время миссии, причём самым неожиданным способом.
66	<b>Неудачник:</b> Опишите самую жуткую неудачу, которая с вами приключилась. Что сломало вас?	Получи опыт, если случилось что-то ещё хуже, что делает ваши страдания ещё более эпичными... или если нашёл себе компанию в несчастье.

# Оружие и защита

Ну что, искатели Хранилища! Если вы хотите жить (или хотя бы продержаться до следующего взрыва), то вам понадобится два лучших друга: пушка и щит! Эти таблички - как рецепт для крафтинга самого крутого лута, который вам только удастся найти (или, что чаще, отжать у какого-нибудь лоха!).

## Основы выживания

- **Личное оружие** (типа заточек, рогаток и прочей хрени): **3 УРОНА**. Легко спрятать, как и вашу совесть.
- **Легкое оружие** (пистолеты, ножи и прочее): **1к6 УРОНА**. Можно попытаться спрятать, если руки не из жопы.
- **Среднее оружие** (винтовки, дробовики, мечи и прочая мясорубка): **1к6+1 УРОНА**.
- **Тяжелое оружие** (РПГ, миниганы, снайперки и прочая жопоразрывающая техника): **1к6+2 УРОНА**.
- **Аномальное оружие** (заколдованное, инопланетное, божественное - ну, вы поняли): **2к6 УРОНА**. Гарантированно отбросит противника в космос (или куда подальше).

## Защитное снаряжение (ШИЛДЫ, мать их!)

- **Аксессуары (Шлемы, щитки и всякая мелочь)**: Можно сломать в любой момент, чтобы заблокировать один удар. Зато они защищают!
- **Щиты, закрывающие большую часть туловища (небольшие щиты, башенные щиты и прочая шляпа)**: НЕ считаются аксессуарами.
- **Большие щиты**: (Щиты для подавления бунтов, башенные щиты) - 1 или 2 очка ЩИТА (зависит от материала, как и у женщин). Но, чтобы таскать эту хрень, надо будет забить на основную пушку, так что думайте!
- **Одежда (Костюмы, тряпки)**: 0 очков ЩИТА. Ну вы же не думали, что в этом дерьме можно выжить?
- **Легкая броня**: (Тактическая хрень, бронежилеты): 1 очко ЩИТА. В самый раз, чтобы остаться в живых... ненадолго.
- **Тяжелая броня**: (Баллистическая обшивка, робо-костюмы): 2 очка ЩИТА. Вот это уже что-то. Но она, как и все в Пандоре, рано или поздно треснет!

## Улучшения для пушек (Улучшения - это круто!)

Хотите, чтобы ваша пушка резала, жгла или вообще превращала врагов в туалетную бумагу? Нужна какая-то крутая функция? Улучшения - это ваш шанс!

- **Улучшения** - это прибамбасы, которые можно прицепить к любой пушке, чтобы она стала еще более эффективной и, конечно, крутой!



- Враги, типа боссов, могут иметь пушки с самыми дикими плюшками! Вот, например, у одного ублюдка была **гравитационная пушка (1к6+2 УРОНА, шанс 1 из 1к6 превратить цель в мрамор)** - ну это же просто космос!
- Если вам мало обычных штук, то можно еще кучу всего добавить! И получайте их за вознаграждения, у NPC-торговцев и интересных врагов!

## Оружие

- 11 Малый тупой (дубинка, трость и т. д.) 3 УРОНА
- 12 Большой тупой (бита, монтировка и т. д.) 1К6 УРОНА
- 13 Малый клинок (перочинный нож, топорик и т. д.) 3 УРОНА
- 14 Большой клинок (боевой нож, топор и т. д.) 1К6 УРОНА
- 15 Легкая рука (бинты, толстые перчатки и т. д.) 3 УРОНА
- 16 Тяжелая рука (кастеты и т. д.) 1К6 УРОНА
- 21 Малое дальнобойное (рогатка, пневматическое ружье и т. д.) 3 УРОНА
- 22 Хлыст 1К6 УРОНА
- 23 Лук 1К6 УРОНА
- 24 Пистолет 1К6 УРОНА
- 25 Пистолет-пулемет 1К6 УРОНА
- 26 Пистолет-автомат 1К6 УРОНА
- 31 Карабин 1К6 УРОНА
- 32 Ручная пушка 1К6+1 УРОНА
- 33 Винтовка с продольно-скользящим затвором 1К6+1 УРОНА
- 34 Полуавтоматическая винтовка 1К6+1 УРОНА
- 35 Автоматическая винтовка 1К6+1 УРОНА
- 36 Переломный дробовик 1К6+1 УРОНА
- 41 Помповый дробовик 1К6+1 УРОНА
- 42 Легкий пулемет 1К6+1 УРОНА
- 43 Меч 1К6+1 УРОНА
- 44 Копье 1К6+1 УРОНА
- 45 Большой топор 1К6+1 УРОНА
- 46 Большой молот 1К6+1 УРОНА
- 51 Снайперская винтовка 1К6+2 УРОНА
- 52 Ракетная установка 1К6+2 УРОНА
- 53 Тяжелый пулемет 1К6+2 УРОНА
- 54 Тяжелое разное (например, рельсотрон, лазер) 1К6+2 УРОНА
- 55 Энергетическое лезвие (например, луч, магия) 1К6+2 УРОНА
- 56 Оглушающая граната 1К6 УРОНА
- 61 Осколочная граната 1К6+1 УРОНА
- 62 Малая бомба (например, наземная мина, труба) 1К6+2 УРОНА
- 63 Большая бомба (например, установка С4) 2К6 УРОНА
- 64 Аномальное оружие 2К6 УРОНА
- 65 Ультра-дробовик 2К6 УРОНА
- 66 FUBAR бластер 3К6 УРОНА

## Броня

2. Боевой щит 0 ЩИТА (аксессуар)
3. Щит для подавления массовых беспорядков 1 ЩИТ (экипировать как оружие)
4. Тяжелый щит для подавления массовых беспорядков 2 ЩИТА (экипировать как оружие)
5. Шлем 1 ЩИТ (аксессуар)
6. Гражданская одежда 0 ЩИТА
7. Стандартная полевая форма 0 ЩИТА
8. Тактическая одежда 1 ЩИТ
9. Пуленепробиваемый жилет 1 ЩИТ
10. Экзоскелет 1 ЩИТ
11. Керамическая пластина 2 ЩИТА
12. Силовая броня 2 ЩИТА

## Улучшения

11. **ТОЧНЫЙ:** Оснащено прицелом, пристреляно или хорошо сбалансировано; это оружие дает один автоматический успех при атаке за миссию.
12. **ПРОТИВОМАТЕРИАЛЬНЫЙ:** Наносит двойной УРОН транспортным средствам и сооружениям; громоздко носить с собой.
13. **АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ОГОНЬ:** Это оружие имеет вторичный компонент или форму, которые также наносят урон (например, штык, насадка для запуска, меч, который становится хлыстом).
14. **ЩИТОБОЙ:** Атаки этим оружием игнорируют бонусы ЩИТА, предоставленные физическими средствами.
15. **ПОГУБНЫЙ:** Выкован из (или стреляет) магически полезного материала по вашему выбору (серебро, соль и т. д.). Наносит двойной УРОН тем, кто подвергся воздействию.
16. **СКЛАДНОЙ:** Легко скрывается, независимо от размера; никогда не будет обнаружен во время обысков.
21. **ПРОКЛЯТЫЙ:** Требуется мощной магии для удаления после экипировки. Владелец может навсегда потратить 1К6 макс. ОЗ, чтобы гарантировать успешную атаку.
22. **ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ:** Наносит дополнительно 1 УРОН и имеет скин оружия желанный врагами.
23. **МАНЕКЕН:** Кажется оружием, но на самом деле является другим обычным предметом по вашему выбору (например, зажигалка в виде пистолета, поддельный меч со скрытым отсеком).
24. **ЭЛЕКТРИФИЦИРОВАННЫЙ:** Наносит двойной УРОН роботам и другим сложным машинам. Замыкает работающую электронику и ненадолго электризует водоемы.
25. **ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ:** В начале каждой миссии бросьте К66 на этой таблице, чтобы узнать эффект оружия (если вы получаете ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ, создайте новый с мастером).
26. **ЯРКИЙ:** Если вы опишете уникальную и напыщенную атаку с этим оружием, вы можете бросить **КРТ**, чтобы попасть.
31. **ХВАТ:** Пользовательские материалы и эргономичный дизайн; мастер никогда не сможет заявить, что вы уронили это оружие.
32. **ТЯЖЕЛЫЙ:** Эта штука слишком велика, чтобы ее можно было назвать оружием. Один раз за миссию возьмите +3 к броску **СИЛ**, в котором участвует это оружие.
33. **HUD:** Сканирует врагов. Когда вы убиваете что-то новое, мастер расскажет вам

полезный факт об этом.

34. **ЛЕД:** Делает поверхности скользкими и наносит двойной УРОН всему, что требует тепла для функционирования.

35. **ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЙ:** Когда наносится урон, это оружие также наносит 2 УРОНА всему, что находится в пределах досягаемости распространения огня. Наносит двойной УРОН растениям.

36. **НЕРАЗРУШИМЫЙ:** Непроницаем для всего; может выдержать любое давление или коррозию.

41. **ЛЕГКИЙ:** Практически ничего не весит. Дает +1 к броскам **РЕФ**, в которых участвует это оружие.

42. **ГРОМКИЙ:** Атаки этим оружием привлекают все внимание врагов, находящихся в пределах слышимости (и мгновенно раскрывают вашу позицию).

43. **УДАЧЛИВЫЙ:** Выбрасывание ультра-успеха при атаке этим оружием дает пользователю один **БК**.

44. **МЕДИЦИНСКИЙ:** Один раз за миссию вы можете использовать это оружие для нанесения отрицательного УРОНА, исцеляя цель.

45. **ГРЯЗНЫЙ:** Враги взрываются в мясо/слизь/обломки и т.д. при ультра-успехах (в дополнение к обычному бонусу). Никаких идентификаторов не останется — даже зубов.

46. **УГРОЖАЮЩИЙ:** У врагов, которые видят, как товарищ убит этим оружием, есть шанс 1 из 1K6 сбежать.

51. **НЕЛЕТАЛЬНЫЙ:** Не наносит УРОНА; имеет шанс 3 из 1K6 нокаутировать при успехе.

52. **ОТРАВЛЕННЫЙ:** Когда вы собираетесь бросить кубик для урона этим оружием, подождите и вместо этого отметьте свою цель как отравленную. В следующий раз, когда им будет больно, бросьте свой УРОН и добавьте его к общей сумме, которую они получают.

53. **ПРОТОТИП:** Обладание этим оружием следующего поколения дает **+1 ТАК**; бросьте **ТАК**, чтобы атаковать им.

54. **БЫСТРЫЙ ВЫХВАТ:** Атаки, нацеленные на врагов, выхватывающих свое оружие, всегда будут успешными.

55. **ДИСТАНЦИОННЫЙ:** Снаряды (или само оружие) можно дистанционно направлять по желобам и вокруг стен.

56. **РИТУАЛЬНЫЙ:** Разбивается, чтобы защитить вас от смерти один раз, нейтрализуя смертельный урон. После этого распадается.

61. **РАЗУМНЫЙ:** Общается со своим владельцем мысленно; бросьте 1K6 для определения расположения: кровожадный, заботливый, трусливый, возбудимый, угрюмый, стоический.

62. **ШРЕДДЕР:** Наносит двойной УРОН открытой плоти. При критических попаданиях уменьшает **ЩИТ** цели на 1.

63. **ОГЛУШЕНИЕ:** Те, кто получил урон от этого оружия, не могут двигаться или действовать до тех пор, пока не изменится их текущий **ОЗ**.

63. **ТРАНКВИЛИЗАТОР:** Как **НЕЛЕТАЛЬНЫЙ**, но шанс увеличивается до 5 из 1K6, если конкретно нацелена уязвимая область (например, голова, шея, открытая мембрана и т. д.).

65. **НЕСТАБИЛЬНЫЙ:** Можно установить перегрузку, чтобы нанести тройной УРОН один раз; взрывается, нанося 3K6 урона всем находящимся поблизости секунды спустя.

66. **ЦЕННЫЙ:** Совершенно уникальный в истории или изготовлении. Может быть использован в качестве козыря на переговорах практически в любой ситуации.