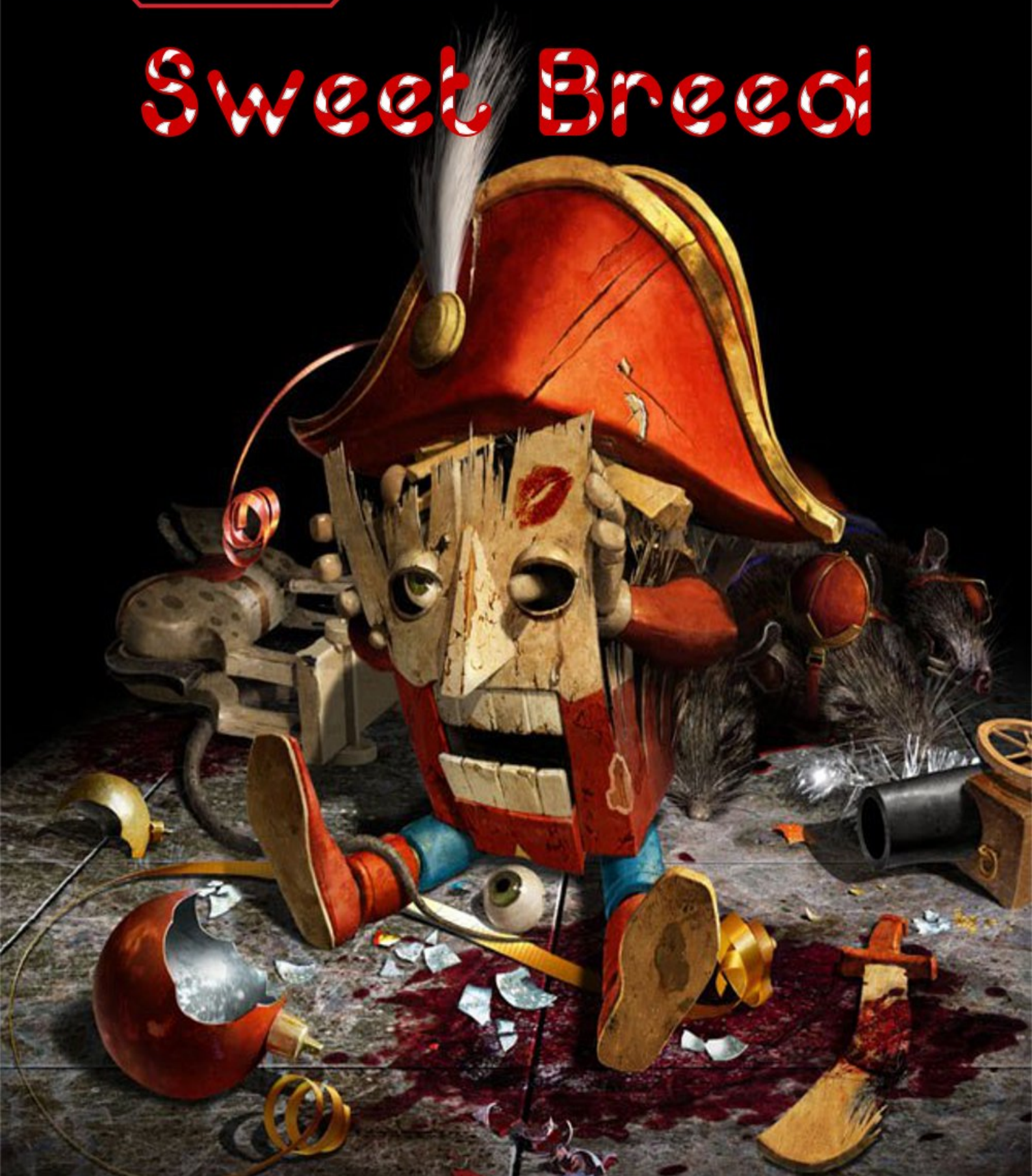


GURPS

Fourth Edition

Sweet Breed



The Faible Of Candy And Lard

STEVE JACKSON GAMES

Оглавление

Оглавление	2
Вступление.....	3
Текущий мир.	6
Общее положение.	6
Ключевые технологии.	6
География.	6
Города.	7
Жители	8
Пряничный человек.....	8
Мармеладный человек	8
Игрушка.....	8
Крыс.....	9
Шаблоны.....	9
Конфетное тело	9
Пластиковое тело.....	9
Крысюк.....	10
Линзы	10
Средства войны.....	13
Оружие.....	13
Броня.....	17
Транспорт.....	18
Имплантаты.	23
Получение протезов.	23
Импантированные устройства.....	24
Аугментации.....	25
Части тела.	25
Сколько материала?	26
Вариантная сила.....	26
Сила и особые приметы.	26
Нестандартные размеры.....	27
Базовые аугментации.....	28
Руки и кисти.....	28
Ноги.	29
Расширения и дополнения тела.....	30
Бронирование.	31
Механические органы.	32

Вступление.

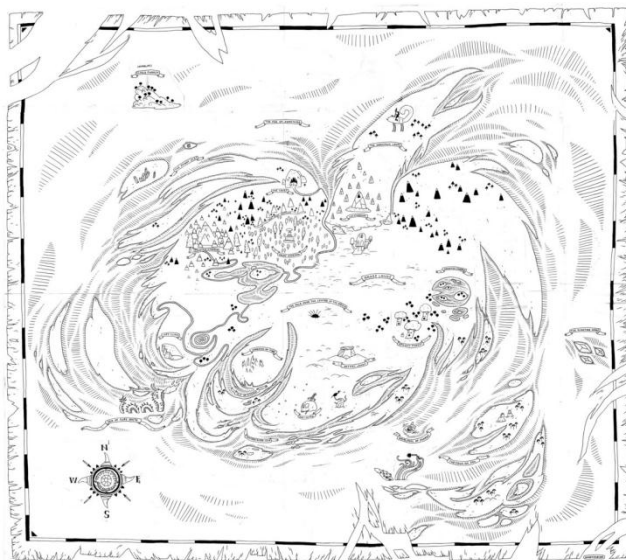
Москва, 2458 год. Ребёнок больной раком крови лежал в больнице. И после очередной химиотерапии он увидел своё тело, летая под потолком, вокруг толпа людей, так родился новый Мастер.

Имя этого ребенка нельзя называть, но так и быть... Геенна. Она всегда была очень плохим и капризным ребёнком, и даже родители её за это не любили. Она от своей злости даже заболела раком, в надежде привлечь их внимание и заботу, но это не помогло. Родители были просто очарованы другой бедненькой и несчастненькой девочкой -- Антуанной, Ребенкиной соседкой по палате. Она была полной противоположностью Ребенки, поэтому её постоянно ставили ей в пример. Ребенка ненавидела её и желала ей смерти от рака, что в детском онкоцентре могло быть вполне вероятным.

Так вот, в один день вредная Ребенка решила прибегнуть к последнему своему оружию в борьбе за внимание родителей. Она умерла. Ребенка летала под потолком и видела всю палату. Никто не обратил на её эксцентричный поступок никакого внимания. Все толпились возле умирающей Антуанны.

Ребенка была в бешенстве! Она обхватила свои ноги под коленками и полетела на Луну. Немного остыв в открытом космосе она решил, что уничтожит всё на земле, включая ненавистную Антуанну.

Когда Ребенка пролетала сквозь плотные слои атмосферы, она очень сильно нагрелась, но это не сравнимо с тем пламенем, полыхавшем в её теле, когда она думала о задавке Антуанне. В этот самый миг, подогретая снаружи и изнутри, Ребенка врезалась в Землю, уничтожив всё и превратив планету выжженную пустыню. То что произошло дальше сложно вообразить но Земля... вывернулась наизнанку! Теперь все находилось на поверхности внутри сферы. Днем над головой на голубом небе все еще светило некое подобие Солнца, только живое и подозрительно улыбающееся. Ночью его сменял расписной, цветастый и немного угловатый Месяц на фоне обратной стороны Земли.

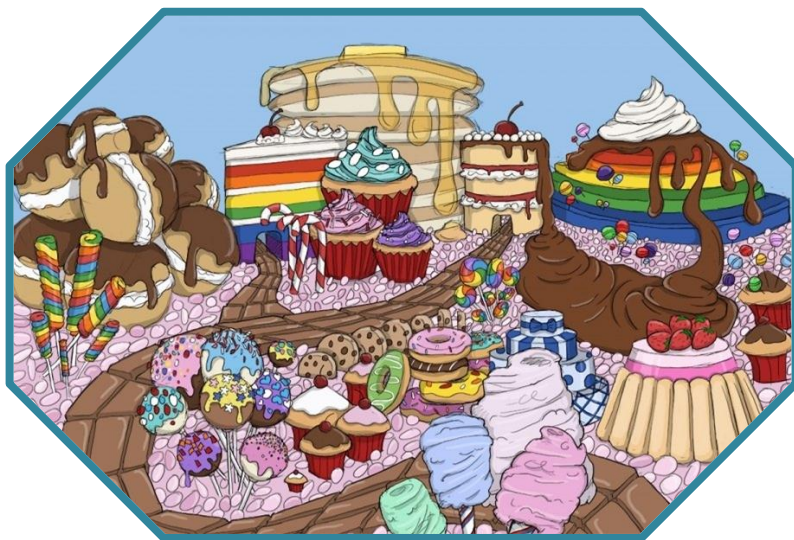


Ребенка, довольная собой, летала по пустыне, как вдруг она чуть не упала от шока: посреди пустыни стоял настоящий кукольно-пряничный городок! Ребенка поспешила туда и то что она увидела повергло ее в шок: Антуанна стряпала пряничных человечков, и они еще горяченькие прыгивали с противня и дружно разгуливали с игрушками, которые непрерывным потоком вылазили из какого-то цветастого ящика! Ребенка начала топтать игрушки и пряники, отрывать и откусывать им руки ноги и головы. Город был залит джемом из пряников, завален обломками пластика. Узкие улочки наполнились ароматом клубники, малины и вишни. Ребенка начала кричать на Антуанну, обзывать дурой. В конце гнев Ребенки

стал настолько силён, что она выпустила столб пламени, испепеливший первый кукольно-пряничный городок беззаветного веселья. Антуанна, вся зарёванная, улетела прочь, оставив довольную собой вредину в одиночестве.

Но радоваться Ребенке пришлось не долго. Вскоре конфетные и кукольные городки стали появляться по всей пустыне. Да какой там, даже сама пустыня начала превращаться в конфетно-карамельные леса с деревьями-леденцами, луга с деревянными лошадками и карамельной травой, по пескам стали течь молочные и шоколадные реки, некоторые даже с кисельными берегами, но чаще с берегами из сахарного песка. Ребенка была в бешенстве, но даже её внутренний огонь не мог помочь -- конфетные земли вот вот должны были занять всю пустыню. Но вдруг, когда она было уже совсем отчаялась, Ребенка почувствовала какой-то необычный аромат. На самом деле это была самая обычная мусорная вонь, но после вездесущих запахов шербета, карамели и шоколадного бисквита не было для Ребенки аромата слаще. Покружив немного над окрестностями она очень быстро нашла древнюю помойку (настолько гадкую и древнюю, что даже катаклизм не смог всю её уничтожить). Почему помойка не пропала? Может она была настолько гадкая как и душа Ребенки? Тем не менее её это мало интересовало, она просто радовалась новоприобретенному королевству.

Однако шоколадно-мармеладное кольцо все ближе подбиралось к границам нового Королевства, нужно было что-то делать. И тут на глаза Ребенке попала старая жирная крыса. С легкостью поймав её, другую, третью она создала трехглавого крысиного короля и наделила его разумом. Крысиный король трижды (разными головами) спросил, чем он может служить своей госпоже, и она приказала собрать в её королевстве всех крыс, которые только остались



живы. Король откланялся и вскоре Ребенка была окружена тысячами и тысячами колющих взглядов -- можно было быть уверенным, что это все крысы пережившие Большой Выворот. В ногах у неё вальяжно расположился король в засаленном зеленом генеральском мундире. "Отныне, крысы, вы будите ходить на двух задних лапах, говорить по человечески, носить мундир и повиноваться своему

королю" -- Ребенка не без труда подняла жирную трехглавую крысу над головой и оглушительное писклявое "УРА!!!" разорвало воздух.

Последующие несколько дней ребенка увлеченно модифицировала крыс мусором с помойки. Первым делом она вживила пару десятков процессоров и создала первых зубрил -- крыс-ученых. Они помогли отобрать будущих крыс-генералов, крыс-шпионов, крыс-рабочих, а всех остальных определили в солдаты; разработали сотни прототипов ручного оружия: от остро заточенной вилки, до арбалета из резинок и иголок. Вместе с генералами Ребенка обучала крысиную армию, как правильно отгрызать головы пряничным дуракам. Наконец она обсудила с королем стратегию истребления пряничных городков, игрушечных мегаполисов и конфетных деревень. Наконец-то с мерзкими творениями Антуанны должно быть покончено!

Но у короля были несколько другие планы. Он решил, что нет смысла бить крысу по лапам, нужно бить сразу в голову! И, посоветовавшись с генералами, направил шпионов во все концы Земли, чтобы найти Антуанну. Долго ждать не пришлось. В тот же день огромное полчище стройным шагом направилось к ней, оставляя после себя одну лишь разруху и мусор. Добравшись до девочки они с радостными писками набросились на неё, от бедняжки не осталось даже костей. Не привыкшие к войне мягкотелые пряничные человечки стали для крыс легкой закуской. К тому времени, как первые солдатики начали защищать границы кукольно-карамельных земель от крыс, многие земли уже были превращены в помойку Вонючего Королевства. Пошли первые годы нескончаемой войны между двумя королевствами.



Что же до Ребенки, то она очень радовалась легким победам своей прекрасной армии. Зубрили каждый день что-то изобретали, а рабочие собирали это из мусора. Ребенке очень захотелось похвастаться перед Антуанной и посмотреть на её зареванное лицо, но Антуанны нигде не было. Тогда она попросила короля разослать шпионов, найти поганку, но король, ухмыляясь во все три пасти, достал из королевской казенной кучи обломок белоснежной косточки, испещренной зарубками.

-- "Вот эта мерзкая Антуанна, моя госпожа" - сказал король и покорно опустил две крайних головы, а третьей неотрывно смотрел на госпожу, явно ожидая награды.

Ребенка долго стояла неподвижно, уставившись пустыми глазами на кость. Слеза прокатилась по её щеке, но ни один мускул лица не дрогнул, еще одна и еще одна, вдруг у Ребенки из груди вырвался протяжный вой. Крысиный король, смекнув, что дело плохо, поспешил удрать: его жирный зад еще никогда так быстро не прыгал вверх-вниз. А Ребенка все рыдала. На третий день слёзы уже не катились из её опухших глаз, и вообще вся она стала какой-то прозрачной и невесомой. На заре четвертого дня Ребенка обратилась в столб воды и разлилась в небольшом горьком озерце. Впрочем, крысам это озерцо очень даже нравится.

После трагической гибели своей создательницы прянички и игрушки решили, что им нужен лидер, способный собрать весь народ Сластиленда для дачи решительного отпора серым врагам. В кратчайшие сроки была проведена бесприигрышная лотерея, в результате которой был выбран самый достойный случайный житель Сластиленда. Им оказался Мятный Пряник. Мистер Президент Мятный. Чтобы хоть как-то отличать Мистера Президента Мятного от других пряничков, ему сделали уникальную глазировку в виде смокинга, шляпы и бороды. Президент поклялся на оберточной бумаге защищать конституционные права и свободы своих сограждан. Что это такое никто не знал, включая президента, но все очень обрадовались и устроили недельный фестиваль.

Текущий мир.

Общее положение.

Сластиленд населен всеми возможными видами живых игрушек, пряничков и мармеладок. С самого своего начала существования они все всегда дружили и строили прянично-кукольные города.

Главная угроза для безграничной радости и веселья в Сластиленд -- полчища крыс, живущие на огромной помойке, которую они сами зовут Вонючим Королевством. Крысы прикладывают все усилия, чтобы уничтожить Сластиленд и превратить весь мир в огромную помойку.

Стартовый капитал персонажей \$3,000. Типичная заработная плата в мире \$800 - \$1,000.

Государственное устройство Вонючего королевства – социализм, рейтинг контроля 4.

Государственное устройство Сластиленда – утопия, рейтинг контроля 2.

Ключевые технологии.

Развитые технически благодаря сотням зубрил, грызуны обладают огромным количеством различного стрелятельного оружия, сделанного из фейерверков; активно используют киберимпланты из электронного хлама, желудей и зубочисток; передвигаются на пропелляторах -- бесколесных транспортных средствах на базе вентиляторов.

Добродушные по своей сути жители Сластиленд, однако, не захотели стать кормом для крыс и не стали отдавать свои земли под помойки. Поэтому, вооружившись всем, чем только можно, не жалея жизней сражаются с серой угрозой. Особо распространены поголовное тяжелое глазирование для пряничков, отправляющихся на фронт, а так же химеризация для пластиковых, деревянных и иных солдат. Так вполне можно встретить барби, у которой вместо ног танковые гусеницы или игрушечный пулемет вместо руки. Детали на химеризацию достаются от сломанных крысами товарищей.

География.

География Сластиленда очень разнообразна. Тут можно встретить практически все "жизнеутверждающие" типы ландшафта: шоколадные горы с шапками из мороженого и вишенкой, леденцовые леса, мармеладные луга, зефирные поля, озера из лимонада, бисквитные холмы. Всё это наполнено неразумной конфетно-игрушечной жизнью, очень дружелюбной.

Разнообразие в Вонючем Королевстве гораздо скромнее. Всё что не заселено крысами представляет собой красные скалы и плоскую каменистую пустыню, в которой изредка встречаются огромные, но бесполезные остовы различных довывертовых машин и мотки перекати-провода.

Города.

Прянично-кукольные города -- города нескончаемого веселья. Они очень яркие и оживленные: туда-сюда вечно снуют куклы, деревянные лошадки, машинки, прянички и мармеладки. Мэрия -- главная достопримечательность и центр любого города. От нее во всех



направлениях тянутся широкие и узкие улочки. На них расположены чайные, булочные, кофейни, кондитерские магазины игрушечных игрушек, цирюльни, кинотеатры. В каждом городке есть парк и обязательно не один. В парках установлены сцены-ракушки под открытым небом, где выступают

пряничные оркестры, плюшевые фокусники, резиновые гимнасты и пластиковые актеры.

Крысы живут в огромных городах-помойках, стелющихся до самого вогнутого горизонта. На этих помойках есть все: свалки бытовых отходов -- местные "фермы", горы из автомобилей -- место размещения основной массы заводов (оставшаяся разбросана по небольшим участкам с алюминиевыми банками, пластиковыми бутылками и стеклом), свалки электроники -- излюбленные обиталища зубрил, и наконец просто свалка бытовых отходов, где в огромных многоэтажных кучах живут крысы. Если на мусорной куче светится неоновая вывеска, то можно предположить, что это или бар с петушиными боями петушков на палочках, или бар с крысварьете. Генералы живут в элитных свалках -- вещи там почти новые, а жилища из них сделанные отдаленно даже напоминает настоящее здание. В одном из таких районов живет и Крысиный Король, только дом его богато украшен бижутерией (кое-где даже настоящим золотом!), разбитыми статуэтками, а на полу лежат обрезки красивых тканей.



Жители

Пряничный человек [31].

Вы самый обыкновенный пряничный человек, чьё тело сделано из пряничного теста. Не исключено что ваш внутренний мир, кроме всего прочего содержит мёд, орехи, изюм или фруктовое, а может быть ягодное повидло. А внешне вы можете быть покрыты тонкой смуглой пряничной корочкой или белоснежной сахарной глазурью.



При определении роста и веса пряничного человека используйте строчку равную его ST-1 по таблице телосложения (B, 18), а вес возьмите на одну категорию правее и умножьте на $\frac{2}{3}$.

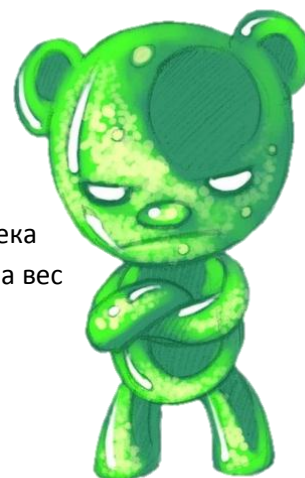
Конфетное тело [56]; Weakness (Liquids) (1d/1min) (Common) (Variable, -40%) [-24]; Cannot Float [-1].

Мармеладный человек [71].

Ваше тело сделано из эластичного мармелада. И на самом деле вы не совсем человек, а скорее медведь, но всё равно это не мешает вам жить полной жизнью конфетного подданного.

При определении роста и веса мармеладного человека используйте строчку равную его ST по таблице телосложения (B, 18), а вес умножьте на $\frac{2}{3}$

Конфетное тело [56]; Double-Jointed [15]



Игрушка [53].

Вы пластиковая игрушечная фигурка. Зачастую вы представляете собой гуманоидного персонажа поп-культуры существовавшей еще до Большого Выворота. Хотя так же вы можете иметь и более редкую негуманоидную форму.

Ваш рост определяется по таблице телосложения (B, 18) как есть.

Пластиковое тело [63]; Odious Personal Habits (Perform an Action Poses) [-10]

Крыс [92].

Вы большущая серая крыса, которая пережила Большой Выворот. Вам вполне есть чем гордиться если вы, конечно, считаете это своим достижением. Но в любом случае быть большой и разумной крысой не так уж и плохо, в отличии от пряника. Вы хотя бы точно знаете, что вас никто не съест.

При определении роста и веса крыс используйте строчку равную его ST по таблице телосложения (В, 18), а вес на 30 фунтов больше, чем рекомендовано. Длина хвоста равна до 70 % длины тела, но он слабый для манипулятора и не мешающий ношению брони.

Крысюк [92].



Шаблоны

Конфетное тело [56]:

Doesn't Breathe [20]; High Pain Threshold [10]; Immunity to Metabolic Hazards [30]; Injury Tolerance (Homogenous, Has brain, No blood) [40]; Vacuum Support [5]; Disturbing Voice [-10]; No Sense of Smell/Taste [-5]; Unhealing (Total) [-30]; Weak Bite [-2] Sexless, No Body Heat [-2];

Пластиковое тело [63]:

Doesn't Breathe [20]; DR 1 [5]; Immunity to Metabolic Hazards [30]; Independent Body Parts (Detachable Head, +15%; Reattachment Only, -50%) [23]; Injury Tolerance (Homogenous, Has brain, No blood) [40]; Pressure Support 1 [5]; Sealed [15]; Vacuum Support [5]; No Sense of Smell/Taste [-5]; Unhealing (Total) [-30]; Vulnerability (Burning) x3 (Common) [-45];

Крысюк [92]:

Extra ST +1 [10]; Extra HP +2 [4]; Extra HT +1 [10]; Extra Will +1 [5]; Extra Per +1 [5]; Claws (Blunt) [3]; Combat Reflexes [15]; Filter Lungs [5]; Flexibility [5]; Fur [1]; Reduced Consumption 3 (Cast Iron Stomach, -50%) [3]; Resistant to Metabolic Hazards +8 [15]; Silence 2 [10]; Sharp Teeth [1]; Universal Digestion [5]; Semi-Upright [-5].

Линзы.

Smarty +[26]: Вы представляете собой чрезвычайно умную крысу.

IQ +2 [40]; Per -4 [-20] Research (A) IQ+1 [4]; Teaching (A) IQ-1 [1]; Writing (A) IQ-1 [1].

Spy +[20]: Вы один многих соглядатаев серой армии.

Acting (A) IQ+1 [4]; Disguise (A) IQ+1 [4]; Interrogation (A) IQ+1 [4]; Lip Reading (A) Per-1 [1]; Stealth (A) DX [2]; Smuggling (A) IQ+1 [4]; Urban Survival (A) Per-1 [1]

Soldier +[27]: Вы проходили серьёзные тренировки, чтобы выступать для защиты своей родины.

ST +1 [10]; Fit [5]; Soldier (A) IQ [2]; Один набор:

1. Одно из Axe/Mace, Broadsword, Shortsword, Spear; (A) DX+2 [8]-13 @ Flail (H) DX+1 [8]-12. + Shield (E) DX+1 [2]-12.
2. Одно из Polearm, Spear, Staff, Two-Handed Axe/Mace, Two-Handed Sword @ (A) DX+2 [8]-13; Two-Handed Flail (H) DX+1 [8]-12. + Одно из Axe/Mace, Broadsword, Shortsword @ (A) DX [2]-11; Flail (H) DX-1 [2]-10.

Squad Leader [39]: Вас обучали вести в бой своих боевых братьев.

Soldier [27]; Leadership (A) IQ+1 [4]; Observation (A) Per [2]; Strategy (H) IQ-1 [2]; Tactics (H) IQ [4];

Veteran +[85]: Ваши тренировки не прошли даром, вы не просто были на передовой и встречались с врагом, но еще и выходили из этих встреч победителем.

Soldier [27]; ST +1 [10]; DX +1 [20]; HT +1 [10]; Weapon Master [20];

Hard Backed [19]: Вы случайно были передержаны в печке. Вместо тонкой и хрустящей корочки ваше тело покрыто толстым черным панцирем из запеченного теста, который в некоторой мере сковывает ваши движения. Так же к вашему панцирю не пристаёт крема и глазурь, хотя при помощи протезирования вы можете отрезать свои конечности и приобрести новые обычного качества.

+4 ST [40]; +1 HT [10]; +5 HP [10]; - 3 DX [-60]; DR 8 (Cannot wear armor, -40%) [24]; Ham-Fisted [-5];

Крысюдцу [4].

Некоторые крысы посвятили себя усердным тренировкам в самых тёмных глубинах мусорных куч. Несмотря на их предпочтение использовать свои зубы и когти вместо острых вилок и ножей, которые на самом деле им просто никто не давал, они смогли достичь действительно серьёзного мастерства в этом нехитром занятии создав первое и единственное крысиное боевое учение Крысюдцу.

Нэдзуми, как себя называют мастера крысюдцу, предпочитают забираться на высоту, чтобы спрыгивать на своих жертв сверху. Самые могучие из нэдзуми могут прыгать на большие расстояния, гипнотизировать своих жертв, и бить с удивительной силой.

В бою Нэдзуми нападают из укрытий сзади или выше цели, используя All-Out Attack (Strong or Double) на первом ходу, чтобы нанести максимально возможное повреждение. Общая тактика толкнуть или снести цели, а затем кусать, царапать, и рвать жертву пока она на земле. Нэдзуми сосредотачивается на одном противнике за один раз. Будучи в меньшинстве,

крысюдцу учит отступать держась в обороне и царапая, чтобы напугать и дезориентировать противника.

Skills: Brawling; Climbing; Stealth; Wrestling.

Techniques: Attack from Above (Brawling); Bite; Drop Kick; Ground Fighting (Wrestling); Rake; Scratch; Targeted Attack (Brawling Bite/Neck); Targeted Attack (Brawling Scratch/Face).

Cinematic Skills: Flying Leap; Hypnotic Hands; Kiai; Lizard Climb; Power Blow.

Cinematic Techniques: Backbreaker; Dual-Weapon Attack (Brawling).

Perks: Ground Guard (Wrestling); Technique Mastery (Bite).



Optional Traits

Skills: Acrobatics; Camouflage; Hypnotism; Jumping; Naturalist; Running; Survival (Plains); Tracking.

Techniques: Attack from Above (Wrestling); Ground Fighting (Brawling); Coordinated Attack.



Bite (T/A)

Defaults: DX или Brawling; не может превосходить DX или Brawling.†

Обычная атака укусом. Примечание вы должны быть в ближнем бою чтобы кусаться. Бонусный урон от Brawling прибавляется как обычно.

† С перком Biting Mastery, используйте Karate вместо Brawling.

Rake (Tech/H)

Default: Ground Fighting (Brawling или Karate)-3.

Prerequisites: Brawling или Karate, и Claws; не может превосходить требуемый навык.

Эта техника требует, чтобы и атакующий и цель лежали лицом вверх, или ползли, и что атакующий удерживает жертву в захвате. Некоторые существа подготавливают эту атаку для следующего хода используя All-Out Attack (Double), чтобы выполнить flying tackle, pounce, или slam после чего совершают попытку взять цель в захват. Rake является формой All-Out Attack (Double), и заменяет правила для этого маневра.

Атакующий держит свою жертву обеими руками, поместив свои ноги между ними, и рвёт обеими ступнями, разрывая своей жертве брюшную полость или бедра когтями. Сделайте два броска атаки, по одному для каждой ноги. Каждая успешная атака наносит thr+2 cr, плюс бонус от Brawling или Karate. Наличие Claws на ногах добавляет дополнительный урон, так же как и может изменить тип урона. Атакующий должен выбрать между ударом в туловище обеими атаками, или ног - по одной атаке на каждую ногу. Ноги могут быть атакованы без обычного -2.

Scratch (Tech/H)

Defaults: Brawling-2 or Karate-2.

Prerequisites: Brawling или Karate, и Claws; не может превосходить требуемый навык.

Это атака когтями предназначенная рвать кожу, вызывая мелкие раны, которые обильно кровоточат. Рассчитайте урон как от обычной рукопашной атаки. Если повреждение вообще пробивает броню и естественный DR, цель получает только 1 пункт урона, но проверки для кровотечения (стр. B420) получают штраф -1 за каждую имеющуюся царапину. По усмотрению Ведущего, эта атака может иметь дополнительные эффекты. Например, успешная царапина по лицу (с обычным -5) может усложнить жертве видимость за счет того что кровь зальёт глаза жертве, вызывая штрафы видимости равные -3 или больше, в то время как причинение царапин по всему телу цели в течение нескольких раундов подряд может заставить цель пройти проверку на испуг.

Средства войны.

Наибольший прогресс в данной области имеют крысы, по причинам того что умники постоянно трудятся над изобретениями новых видов вооружения, а рабочие их собирают из того что находят на помойках, что порой позволяет получить весьма странные, но эффективные и эффективные образцы.

Оружие.

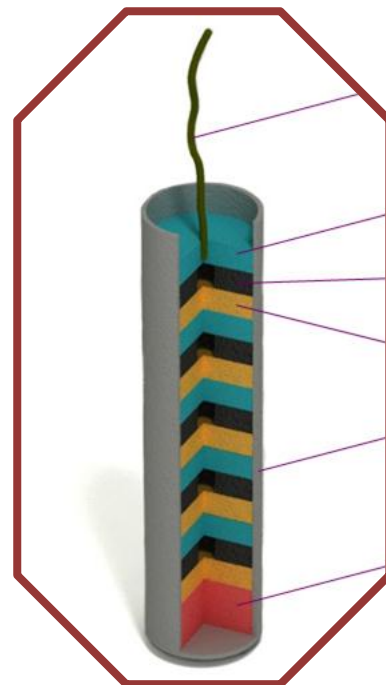
Практически всё оружие ближнего боя является импровизированными конфетно-игрушечно-мусорными аналогами настоящего. Такое оружие стоит в половину стоимости обычного, не может иметь модификаторы качества (cheap, fine, very fine) и материала (horn/tooth, wood, bone, stone, obsidian, bronze, iron, steel, plastic) и обладает -1 ко всем типам урона кроме сг.

Carmelta

Шедевр конфетного сумрачного гения. Устройство позволяющее сеять страх в рядах серых оккупантов струями раскалённой карамели!

- Потеря 1/3 HP от карамелты приводит к лёгкой карамелизации и -1 DX.
- Потеря 1/2 HP от карамелты приводит к частичной карамелизации и -2 DX.
- Потеря 2/3 HP от карамелты приводит к сильной карамелизации и -4 DX.

Так же каждый, кто убит карамелтой считается превращённым в карамельную статую.



Burnin' tube.

Горящая трубка была особенно ценна при защите городских стен. Это полуметровая трубка, закреплённая к концу шеста. После того как она поджигается её направляют в сторону противника, и разбрызгивает пламя и искры. Пользователю требуется один Ready манёвр, чтобы взять её, один чтобы зажечь и третий, чтобы направить.

После использования трубка выбрасывается.



Iron burnin' tube.

Улучшенная версия горящей трубки – представляет собой метровой длины железную трубку на двух полуметровых шестах. Она выдаёт более суровое пламя, чем ранние бумажные или деревянные модели. Кусочки металла или керамики часто замешивают в смесь, чтобы нанести противнику проникающие раны. Подготовка к огню происходит так же как для обычной горящей трубки. Трубку можно перезаряжать после использования, что требует 10

минут и успешную проверку Explosives (Fireworks).

Rockets.

Ракеты - улучшенная версия огненных болтов. Деревянная ось способствует стабилизации полета ракеты. Её взрыв при попадании мог воспламенить свою цель. Ракеты не запускаются в слепую (B, 389), но не управляемы. Атаки ракетами это дистанционный аналог Wild Swing (B, 388); они получают -5 на попадание и ограничены эффективным навыком 9, и не могут быть направлены в конкретную зону попадания.

Ниже приведены характеристики типичной ракеты. Ракета пролетает весь путь и взрывается за три секунды: пролетая 90 ярдов в первую секунду, 270 в следующую и 450 в третью. Кроме обычного сг ехр, взрыв наносит 1 burn всему в радиусе двух ярдов и заполняет эту площадь дымом. Каждый кто был задет уроном от взрыва может получить эффекты шока и потери слуха, аналогично бумажной бомбе, но с проверкой HT-2 вместо HT-5.



Raidin' Shoota, 11.75 mm

Оружие представляет собой кремневое ружьё, но в его прикладе находится отсоединяемый резервуар с воздухом: обернутая кожей железная колба, заполняемая ручной помпой (2000 махов, занимает около 30 минут), которая содержит достаточно воздуха для 30 выстрелов. Первые 10 выстрелов имеют характеристики согласно таблице, следующие 10 1d+2 pi+, Range 50/400; и последние 10, Dmg 1d+1 pi+, Range 40/340. Пули хранятся в магазине параллельном стволу, с правой стороны. Нажатие поперек затвора и взведение бойка загружает пулю из магазина и делает ружьё готовым к стрельбе. Оружие несколько плохо переносит полевые условия Malf. 16.

Pop-pop Shoota, .175 BB

Самое простое оружие. Представляет собой винтовку рычажного действия. Содержит 1000 маленьких пулек в трубке под стволом. Взведение рычага сжимает пружину и загружает пулю. При нажатии на спусковой крючок пружина сжимает воздух позади пули и выталкивает её сквозь дуло.

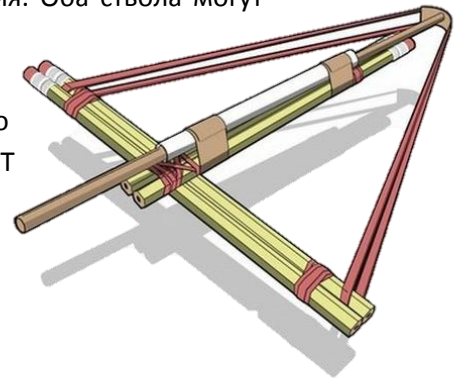
Roarin' Gun, 12G 2.75"

Это двуствольное переломное ружьё с открытыми бойками и без эджектора. Оба ствола могут быть разряжены одновременно без штрафов. При 18 на проверке атаки происходит взрыв оружия, наносящий стрелку 1d cr ex. Выстрел производится по площади в форме конуса, расширяющийся на 1 ярд за каждые 6 ярдов, до максимума в 10 ярдов. После выстрела гильза еще около трёх секунд испускает искры (не считающиеся атакой), из-за чего стрельба производится раз в четыре секунды.

Shoutin' Gun 20G 2. 5"

Альтернативная версия Рычащей пушки - два укороченных безбойковых ствола, без приклада и с пистолетной рукоятью, удобный для ношения в кобуре.

Из-за укорачивания ствола вырывающаяся при стрельбе вспышка пламени даёт +1 для проверок зрения и слуха в темноте для его обнаружения. Оба ствола могут быть разряжены одновременно без штрафов. Выстрел производится по площади в форме конуса, расширяющийся на 1 ярд за каждые 5 ярдов, до максимума в 5 ярдов. При использовании в одной руке ST 11. После выстрела гильза еще около трёх секунд испускает искры (не считающиеся атакой), из-за чего стрельба производится раз в четыре секунды.



Crossbow (var.)

Многообразие арбалетов активно используется по причине того что изготовленные из карамельной древесины луки крайне быстро теряли упругость и сильно деформировались, иногда прямо во время натягивания тетивы.

Liquid Projector (Flamethrower) (DX-4)

Weapon	Damage	Acc	Range	Weight	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Cost	LC
Caramelter	2d(2) burn	0	5-10	24	Jet	5x2s	11+	-7		1500\$/50	1
Burnin' tube	1d-1 burn	0	2-4	5	Jet	1x60s	9+	-6		50\$	2
Iron Burnin' tube	1d burn	0	2-4	10	Jet	1x120s	11+	-6		150\$	2
Linked	1 pi-										

Crossbow (DX-4)

Weapon	Damage	Acc	Range	Weight	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Cost	LC
Crossbow	thr+4 imp	4	x20/x25	6/0.06	1	1(4)	7+	-6	3	150\$	3
Repeating Crossbow	thr+1 imp	1	x7/x15	10/0.6	1	10(3i)	8+	-5	3	300\$	3
Composite Crossbow	thr+5 imp	4	x25/x30	7/0.06	1	1(4)	8+	-6	3	500\$	3
Pistol Crossbow	thr+2 imp	1	x15/x20	4/0.06	1	1(4)	7	-4	3	150\$	3
Prodd	thr+4 pi	2	x20/x25	6/0.06	1	1(4)	7+	-6	5	150\$	3

Guns (Shotgun) (DX-4 or most other Guns at -2)

Weapon	Damage	Acc	Range	Weight	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Cost	LC
Roarin' Gun, 12G 2.75"	1d-1 burn	3	60	7.4/0.2	2x8	2(4i)	10+	-6	1/5	250\$/8	3
Shoutin' Gun, 20G 2.5"	1d-2 burn	2	25	5/0.2	2x7	2(4i)	11	-3	1/5	400\$/6	3

Guns (Rifle) (DX-4 or most other Guns at -2)

Weapon	Damage	Acc	Range	Weight	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Cost	LC
Raidin' Shoota, 11.75 mm	2d pi+	5	60/480	9.6/0.4	1	21+1(2i)	10+	-6	2	1000\$	3
After 10 shots	1d+2 pi+	5	50/400								
After 20 shots	1d+1 pi+	5	40/340								
Pop-pop Shoota, .175 BB	1d-4 pi-	0	25/140	3/0,8	1	1000(2i)	5+	-4	1	50\$	4

Gunner (Rockets) (DX-4 or other Gunner-4)

Weapon	Damage	Acc	Range	Weight	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Cost	LC
Rocket	2d+2 cr ex	0	810	1.15	1	1(15)	6M	-5	1	23\$	2

Paper Bomb. \$100, 5 lbs LC3

Это очень большая хлопушка: 3-4 фунта черного пороха завернуты в перетянутую шнурком бумагу. Она наносит 5d cr ex и заполняет дымом площадь радиусом в пять ярдов на одну минуту, давая штраф -10 к проверкам видимости и действуя как мягкий яд (В, 439). Взрыв очень громкий; все, кто получили повреждения от взрыва, должны пройти проверку HT-5 или получить штраф к слуху равный MoF на (20 - HT) минут, минимум на минуту. Провал на 10+, или

критический провал означает глухоту. Пройдите проверку восстановления от калечащего ранения или получите длительное или постоянное Hard of Hearing или Deafness. Любой провал на первоначальной проверке НТ физически ошеломляет жертву. Каждый ход требуется проверка НТ чтобы восстановиться. Ездовые животные специально нетренированные выносить взрывы – по мнению мастера, люди, впервые встречающиеся с таким оружием – должны пройти проверку испуга (В, 360).

Iron Bomb. \$600, 30 lbs LC2

Аналог бумажной бомбы. Содержит больше пороха и облачена в металлическую оболочку для создания шрапнели. Содержит 14 фунтов пороха, наносит 6dx4 [2d] cr ex.

Land Mine. \$350, 10 lbs LC1

Девятифутовая труба, вертикально закопанная в земле, снизу на 80% заполнена порохом, остальное свинцовые шарики. При наступании на неё выпускается вес, падение которого запускает механизм, высекающий искры, которые воспламеняют порох. Почва передаёт взрыв вверх, нанося 14d [4d] cr в одно ядровом радиусе; Осколочные повреждения имеют cr, а не cut модификатор.

Opener. \$250, 15 lbs LC2

Устройство для пролома дверей и ворот. Представляет собой железный горшок, содержащий 5 фунтов пороха, закреплённый на доске, которая приколачивается к двери, чтобы удерживать горловину горшка напротив барьера. Бросьте 15d cr за взрыв и сравните с DR и HP цели.



Броня.

Крысами в качестве брони используются кожа и шкуры разного качества собранные со всяческой фурнитуры на свалке, а так же их различные вариации с использованием кусков пряничных корок и листов пластика и металлического мусора для получения чешуи и иногда сегментных лат в зависимости от того насколько крупные куски материала будут получены для обработки.

Для карамельных людей броня является улучшением их собственного тела, и описана в разделе имплантов.

Armor	DR	Cost	Wgt.	Don	Holdout
Glaze	1	\$280	2	-	DR
Cream	1*	\$150	0.5	-	DR/3
Leather, Light	0*	\$180	3.3	30	0
Leather, Medium	2*	\$100	12	30	-2
Leather, Heavy	3	\$200	20	30	-4
Hardened Leather, Medium	2	\$125	15	30	-3
Hardened Leather, Heavy	3	\$250	25	30	-4
Layered Leather, Light	2*	\$120	15	20	-1
Layered Leather, Medium	3	\$220	26	30	-2
Layered Leather, Heavy	4	\$525	35	30	-4
Scale, Light	3	\$320	16	30	-3
Scale, Medium	4	\$550	28	30	-4
Scale, Heavy	5	\$1,100	40	30	-6
Segmented Plate, Light	3	\$600	16	45	-3
Segmented Plate, Medium	4	\$900	24	45	-4
Segmented Plate, Heavy	5	\$1,200	32	45	-5

Транспорт.

В качестве транспортных средств крысы используют странные парящие над землёй пропелляторы-баки с приделанным к ним рулём и пятью соплами - четыре поддерживают бак в паре дюймов над землёй, и еще одно регулирует скорость. Достоверно не известно что внутри этих найденных на свалке баков так как при их открытии они взрываются, нанося 9d burn в радиусе двух ярдов, хотя и продолжают летать, будучи пробитыми..

Кроме того есть телеги из соединённых вместе четырёх-пяти баков, они довольно медленные, и обычно используются для транспортировки, хотя есть и полноценный бронированный вариант..

Driving (Motorcycle)

Vehicle	ST/HP	Hnd/SR	HT	Move	LWt.	Load	SM	Occ.	DR	Range	Cost	Loc.
Hoverbarrel	30	-2/5	9f	8/32*	0.5	0.1	+2	1+1	2	240	5K\$	E

Driving (Hovercraft)

Vehicle	ST/HP	Hnd/SR	HT	Move	LWt.	Load	SM	Occ.	DR	Range	Cost	Loc.
Hoverbarrel Wagon	53	-3/5	11f	6/30*	1.6	0.8	+4	2+6	3	240	20K\$	E

Driving (Heavy Hovercraft)

Vehicle	ST/HP	Hnd/SR	HT	Move	LWt.	Load	SM	Occ.	DR	Range	Cost	Loc.
Hoverbarrel War Wagon	62	-4/5	11f	5/20*	3	2	+4	2+18	6	240	30K\$	O

Так же в качестве транспорта используются пряничные животные. Наибольшее распространение получили пряничные лошади и драконы.



Лошадь

Пряничный скакун с красивой, квадратной во лбу, со слегка вогнутой переносицей головой, длинной изогнутой шеей, округленным туловищем, длинным и прямым крупом с высоко приставленным хвостом из пушистой сладкой ваты. Природная глазурь — в основном серая всех оттенков, часто встречается гнедая и рыжая, реже вороная. Серые лошади в большинстве своём с возрастом приобретают «гречку».

Стоимость: \$4,000, + 150\$ за точку в дополнительных навыках.

Horse [7]

ST 20 [40] HP 20 [0] Basic Speed: 5 [5]
 DX -9 [-20] Will 10 [30] Basic Move: 8 [15]
 IQ 4 [-120] Per 10 [30] Land Move: 8 (16 top speed) [0]
 HT 10 [0] FP 13 [8]

Basic Lift 40 kg

Weight 550 kg SM 2

DR: 1 Tough Skin [3]

Advantages: Enhanced Move 1 (ground) [20]; Hooves [3]; Night Vision 4 [4]; Panic Reflexes [10]; Peripheral Vision [15]; Parabolic Hearing 2 [8]; Perk (fur) [1]; Ultrahearing [5]; Конфетное тело [56];

Disadvantages: Bad Sight 4 (Motion Sensitive) [-4]; Quirk (Red-Green Colorblindness) [-1]; Domestic Animal [-30]; Impulsiveness [-10]; Panic (12-) [-10]; Quadruped [-35]; Quirk (Careful) [-1]; Quirk (Chummy) [-1]; Restricted Diet (herbivore) [-10]; Short Lifespan 1 [-10];

Features:

Skills: Running (A) HT+2 - 12 [8]

Дракон

Двуногий ящер: Длина 7 метров, высота 2,8 метров, а весил он 700 кг. Причем, все особи, строго по линейке именно 7 метров, и всегда именно 600 кг. Внешний вид - шея в форме буквы S, хвост, поддерживающий равновесие при беге, длинная морда, с полной миндальными зубами пастью, передние лапы, с острыми карамельными когтями, задние лапы были трёхпалыми (не считая маленького пальца, лежащего выше, на ноге), и один из пальцев

имел большой серповидный коготь; из-за больших размеров когтя, палец располагался вертикально ступне. Покрыт перьями из сладкой ваты.

Стоимость: \$14,300, + 250\$ за точку в дополнительных навыках.

Dragon [143]

ST 27 [68] HP 27 [0] Basic Speed: 6 [5]

DX 13 [36] Will 10 [30] Basic Move: 12 [30]

IQ 4 [-120] Per 12 [40] Land Move: 12 (14 sprint) [0]

HT 10 [0] FP 10 [0] Climb Move: 2 [-8]

Basic Lift 72.9 kg Arm Basic Lift 108.9 kg

Weight 600 kg SM 2

DR: 2 [10]



Advantages: Acute Vision 2 [4]; Arm ST (legs) +6 [12]; Catfall [10]; Claws (Talons) [8]; Clinging (Requires claw-holds -30%) [14]; Combat Reflexes [15]; Discriminatory Smell [15]; Flight (wing assisted incline running -60%) [16]; Peripheral Vision [15]; Perfect Balance (winged -10%) [14]; Perk (feathers) [1]; Perk (penetrating voice) [1]; Perk (use teeth grappling/worrying rules with claws, at +2 SM) [1]; Striker (tail; crushing; long +2 200%; cannot parry -40%; extra weak -100%) [5]; Temperature Tolerance 1 (heat) [1]

Disadvantages: Callous [-5]; Careful [-1]; Congenial [-1]; Compulsive Pouncing (12) [-15]; Foot Manipulators [-6]; Ham Fisted 2 [-10]; Laziness [-10]; Nosy [-1]; Reduced Endurance 1 [-3]; Restricted Diet (carnivore) [-10]; Short Lifespan 2 [-20]; Wild Animal [-30]

Features: Tail; Feathers; Born Biter 2

Skills: Brawling (E) DX+2 - 15 [4]; Climbing (A) DX - 14 [2]; Intimidation (A) Will - 10 [2]; Jumping (E) DX+2 - 15 [4]; Stealth (A) DX+2 - 15 [8]; Survival (A) Per - 12 [2]; Tracking (A) Per - 15 [2]; Wrestling (A) DX+2 - 15 [8]

Panic Reflexes

Mental, 10 points

Некоторые существа с недостатком Panic достаточно нервны чтобы получить некоторые из эффектов Combat Reflexes: +1 ко всем активным защита, и IQ+6 на все проверки, чтобы проснуться. Вы должны иметь определенный уровень недостатка Panic, чтобы получить это преимущество, Panic на уровне quirk является приемлимым. Panic Reflexes не суммируется с Combat Reflexes, взять можно только одно преимущество.

Panic

Mental, -10 points*

Всякий раз, когда вас застает врасплох, вы сталкиваетесь с непосредственной опасностью, или чем-то пугающим, пройдите проверку самоконтроля. При провале вы не можете делать ничего, кроме попытки бежать с максимальной скоростью опасности. Вы можете использовать любые доступные активные защиты во время бегства (но вы не можете подготовить неготовое оружие, чтобы парировать им), и вы можете обходить незначительные препятствия. Если вы не в состоянии убежать (из-за ограничителей, заперты в комнате с опасностью, или подобное) вы бестолково отбиваетесь или бьётесь о стены в вашей попытке к бегству. Вы можете сделать бросок самоконтроля, чтобы остановить своё бегство, он проводится с +3, как только рядом с вами больше нет явных источников опасности.

Этот недостаток имеет один побочный эффект - если вы ментально ошеломлены, вы убегаете, как указано выше вместо того чтобы использовать Do Nothing манёвр, пока длится ошеломление, если ошеломление является результатом неудачной проверки испуга, боевой обстановки, или вас застали врасплох. То же самое верно, если вы "Застываете", когда вас застает врасплох в потенциальной боевой обстановке - вместо этого вы убегаете в течение этого времени. Panic на уровне quirk, так же обладает этим побочным эффектом.

Bad Sight (Motion Sensitive)

Physical, Exotic, -1 point / level

У вас есть трудности, различать стационарные объекты от любого фона. За каждый уровень этого недостатка, вы получаете штраф -1 для проверок зрения, чтобы замечать детали или элементы, которые не движущихся, максимум до -10. Этот штраф применяется к проверкам Forensics, Observation, Tracking, и Search при попытках обнаружить улики или скрытые объекты. Штраф применяется так же к проверкам идентифицировать для идентификации объектов, действительно ли они движутся, а не просто замечать их. На уровне

10 , вы буквально не можете видеть вещи, которые не двигаются. На любом уровне менее 10 , вы видите достаточно хорошо для базовой навигации.

Исключение - если у вас есть другое Discriminatory Sense, которое способно в разумных пределах компенсировать это (например, discriminatory smell при выслеживании) , общий модификатор от штрафа Bad Sight (Motion Sensitive) и альтернативного Discriminatory Sense не даст штрафа. В данной ситуации, вы полагаетесь на другое чувство, вместо зрения.

Определенный уровень этого недостатка является нормальным для всех , кроме приматов и птиц. Животные со значительным уровнем этого преимущества , как правило, полагаются на другие чувства для идентификации объектов, и просто используют зрение , чтобы предупредить себя , что там что-то есть .

Compulsive Pouncing (Охотничий инстинкт)

Mental, Exotic, -15 points*

Вы обладаете сильным инстинктом атаковать всё что напоминает добычу - быстрые или беспорядочные движения захватывают ваше внимание, особенно от вещей, которые меньше, чем вы. Вас так же особенно привлекает всё, что кажется раненым или молодым. Когда оставлены с потенциальной "добычей", вы должны совершить проверку самоконтроля, чтобы не атаковать её своим природным оружием. С близкими друзьями и семьей, вы можете выбрать, чтобы просто играть в борьбу с наскокиванием - все остальные подлежат полноценной попытке нападения.

Reduced Endurance

Physical, Exotic, -3 or -10 points

Вашей сердечно-легочной системе не хватает потенциала нормального человека, или ваши мышцы в основном состоят из "белого мяса" - мышц с низкой выносливостью, а не из "красного мяса" - мышц с высокой выносливостью. Это разделено на два уровня:

- Уровень 1: Вы теряете FP от физической нагрузки в два раза быстрее. Это не влияет на ментальные или сверхъестественные потери FP. Это подходит для кошек, варанов, и животных, которые обладают кратковременными вспышками активности, и не могут долго её поддерживать. -3 очков
- Уровень 2: Как и выше, но вы восстанавливаете FP с половиной нормальной скорости. Это подходит для большинства рептилий и других холоднокровных существ. -10 Очков.

Reduced endurance может быть взято с Fit, Very Fit, Unfit, или Very Unfit; эффекты складываются. Персонаж с Very Fit и Reduced Endurance 2 будет терять и восстанавливать FP от физических нагрузок так же как кто-либо без этих черт, а персонаж с Very Unfit и Reduced Endurance 2 терял бы FP в четыре раза быстрее, а восстанавливал в четыре раза медленней.

Flight (Wing Assisted Incline Running)

Physical, Exotic, varies

Вы используете свои крылья, чтобы создать силу прижимающую вас вниз, что позволяет вам забегать на крутые склоны, скалы, и стены, как если бы они были на уровне земли. При этом вы двигаетесь со скоростью вашего Ground Move, а не Flight Move. Если вы не можете летать по воздуху, это -60% ограничение. Если вы можете летать и использовать бег с помощью крыльев, это улучшение +40%.

Имплантаты.

Имплантаты — результаты выпечки, скульптуры или крысинных технологий, добавленные к живому пластику или тесту, или мясу, чтобы вернуть исходные способности или прибавить новые.

Изначально они предназначались для того чтобы смягчить проблемы связанные с потерей конечности. Однако позднее с ростом мастерства и знаний замена частей тела стала доступней, и многие, особенно среди крыс, стали с их помощью усиливать свои способности будучи здоровыми.

Однако их обладателям, возможно придётся смириться с отношением к ним других сородичей. Чрезмерное увлечение подобной «хирургией» может являться причиной дискриминации в одной социальной группе и поводом для уважения в другой.

Получение протезов.

Доступность модификации зависит от типа процедуры, от цены протеза, и легальности. Процедуры классифицируются как Простые, Несложные, Сложные или Радикальные. Установка требует хирургического “вскрытия” пациента для проведения хирургической операции и подключения протеза к пациенту, исключение простые процедуры. Для проведения данной операции используются Plastic sculpting и Sweet Bakery для игрушечных и соответственно кондитерских пациентов и Surgery (Implant) для крыс. Из всех клиник только некоторые весьма престижные и дорогие “операционные” оборудованы достаточно хорошо, чтобы не требовалось проверки навыка для проведения операции. Если персонажи пытаются сделать данную операцию самостоятельно или наняв хирурга в обычном или подпольной кухне, то проверка навыка необходима.

В таблице указаны модификаторы сложности для процедуры (значение в скобках применяется к хирургии глаза), время на операцию, и вред, причиненный при провале проверки навыка (наносится части тела, на которой проводилась операция). Успех означает правильную установку устройства, но оно не будет работать пока не пройдет период восстановления. Плата — выплата за операцию хирургу, клинике или больнице — можно проигнорировать для персонажей, которые работают самостоятельно.



Процедура	Модификатор	Время	Урон	Восстановление	Плата
Простая	+4 (+2)	15 минут	1 HP	1,5 часа	\$100
Несложная	+2(+0)	1 час	1d/2 HP	1 день	\$1.000
Сложная	0(-2)	2 часа	1d HP	5 дней	\$5.000
Радикальная	-3(-5)	4 часа	3d HP	10 дней	\$20.000

Удвойте повреждение и время восстановления, если хирург не имеет доступа к роботизированным инструментам. (Повреждение от простой процедуры составит 1d/2 HP).

Протез не работают, пока не пройдет период восстановления. Если у вас, например, недостаток «однорукий», то вы будете считаться «одноруким» до тех пор, пока не пройдет период восстановления.

При критическом успехе, уполовиньте время восстановления. Критический провал означает, что было нанесено удвоенное повреждение, либо вам была установлена дефектный протез. Это означает, что он может сломаться в неподходящее время, или привести к недостаткам. Некорректная установка, некачественный материал и инфекция могут привести к получению различных недостатков: Chronic Pain, Neurological Disorder, Unfit, Terminal Illness, или Wounded. Проблема также может быть специфичной для механизма, например, неисправный слуховой имплантат может привести к Motion Sickness.

При замене старого устройства на новое, операция считается на одну ступень проще. Таким образом, замена одного протеза руки на другой будет несложной процедурой.

Имплантированные устройства.

Крошечные механические имплантаты (менее 0.05 lbs.) могут быть размещены где угодно в теле. Маленькие (0.05-0.25 lbs.) должны быть присоединены к «костям» (рёбра, череп, таз, спинные диски) для предотвращения внутренних разрывов от резкого ускорения как падения, столкновения, или маневров при высокой перегрузке. Средние (0.25-1 lb) должны быть закреплены в теле на амортизирующей подвеске или распределены на несколько частей по всему телу. Большие имплантаты (более 1 lb.) обычно должны распределяться на меньшие части. Удвойте вес всех устройств за счет оболочки, внутренней поддерживающей конструкции и любых портов доступа для амуниции или элементов питания.

Большинство простых имплантатов считаются как Accessory [1]. Однако некоторые из них могут быть достаточно универсальны или пользователь может быть так хорошо знаком с ними, что правильно будет их представлять как полноценные преимущества.

Базовая имплантация имеет +2 ФС, является несложной операцией и добавляет устройству кнопочную активацию (например, нажатие для активации переговорного устройства). Устройство, имплантированное чуть ниже поверхностного слоя пластика, корки или прямо на них, которое не требует точного размещения обычно -1 ФС, а хирургическая операция на один шаг проще, если оно может быть размещено где угодно. Если устройство имеет мысленный переключатель, для включения и выключения (как механические когти) добавьте +1 ФС, или +2 ФС, если его функция может быть настраиваемой, как при помощи регулятора. Если требуется биометрическая, позиционная, или физическая обратная связь с телом (как автоинжектор) добавьте +1 ФС.

Аугментации.

Механические протезы обычно предполагаются тех же размеров и массы, что и часть тела, которую они заменяют. По умолчанию, им придана форма, хотя их не родной внешний вид очевиден, но они не создают эффект «зловещей долины» и не считаются Unnatural Feature (В, 22). Некоторые аугментации могут считаться Distinctive Features.

Механизм протезов защищен от таких вещей как ежедневная пыль и влага, или таких ситуаций как ходьба под дождём или плавание. Однако он не защищён от таких вещей как попадание в песчаную бурю, вакуум или на океанские глубины, и защиту от подобных ситуаций необходимо оплачивать отдельно.

Определенные изменения некоторых характеристик – например, СТ варьируется от среднего по расе или нестандартные SM – включены в модификатор стоимости. Это изменение цены изменяет базовую стоимость, и применяется до всех ФС от любых модификаторов.



Части тела.

Часть тела	Процент от массы тела
Голова	6-9%
Глаз	6-8 gr (около 0.0132-0.0176 lbs.)
Торс	39-60%
Одна кисть	0.6-0.8%
Рука с кистью	5-6%
Одна ступня	1.3-1.6%
Нога со ступнёй	15-20%

Тела бывают различных размеров и форм. Общая физическая форма и мускулатура обладают большим влиянием на распределение массы тела. Примерное распределение массы отображено в таблице ниже.

Сколько материала?

Протезы занимают всю часть тела и дополнительно часть места крепления. Пальцы включают сустав, идущий к ладони. Большой палец включает часть кисти. Кисть включает запястье и руку до локтя. Рука включает плечо. Стопа включает лодыжку и часть ноги по колено. Нога включает бёдра и часть таза. Глаза включают хотя бы глазную впадину. Уши могут иметь заметные внешние компоненты, или быть полностью внутренними.

Вариантная сила.

Протезы конечностей или кистей и стоп должны соответствовать телу пользователя. Приведенные далее протезы рассчитаны на среднего представителя (ST 10) – более сильные или более слабые конечности будут дешевле или дороже чем базовая модель. За каждую единицу ST свыше 10 увеличьте стоимость конечности на 10%. За каждую единицу ST ниже 10, уменьшите стоимость на 5%. Каждое увеличение ST свыше +2 обязывает брать ограничение Unsupported Strength, пока не будет поддерживаться аналогичной силы протезами ног и позвоночника.

Базовые протезы рук и кистей.

Протезы рук имеют +2 ST, и протезы кистей +1. Без дополнительной ST, один механический протез для среднего человека стоит \$5,000 и [-6] очков; базовая механическая кисть \$3,500 и [-4] очка.

Сила и особые приметы.

Пользователь может иметь протезы с ST отличной от ST его тела. До 20% от расового среднего значения в любую сторону находятся в пределах нормы. Любое изменение сверх этого даёт Unnatural Features на каждые 20% отклонения от среднего расового значения.

Пример: Куки - средний пряничный человек, и протез руки для него может иметь всего 12 ST, не привлекая излишнего внимания. Но если Куки возьмёт Unnatural Features (Augmentation: Big Powerful Arm) 2, то он сможет приобрести 16 ST, но тогда его рука будет выглядеть громоздкой и тяжелой.

Очевидно, что протезы не являются Unnatural Feature (B, 22), но могут претендовать на Distinctive Features вместо этого.



Нестандартные размеры.

В мире могут встречаться встречаются существа различных размеров, и по этой причине стоимость протезов разного размера различна. Для протезов больше стандартного размера добавьте +25% стоимости за SM; Для конечностей меньших размеров добавьте +10% за SM.

Значительные изменения размера влияют на количество наносимой брони, которое может иметь протез. Умножьте максимальное значение DR на $\frac{2}{3}$ за каждый SM меньше SM 0, или на 1.5, если SM больше.



Необычные формы.

Большинство механических протезов спроектировано и выполнено для людей. Протезы для других существ весьма редки и дороги. Протезы для повсеместно встречаемых существ (собаки, лошади или шимпанзе) имеют +4 ФС. Для редких существ (слоны, дельфины) +19 ФС. Для экзотических существ (осьминоги) протезы должны разрабатываться специально. Модифицирование для различных ST и SM считается как для обычных протезов.

Базовые аугментации.

Candysweet/Fantasticplastic/Garbagetech

-10%

Ваше тело обладает способностями, основанными на особенностях *Сладенькой Выпечки*, *Волшебного Пластика* или *Мусорной Технологии*, из-за чего они могут быть нейтрализованы или заблокированы при помощи определённых преимуществ или технологических приспособлений способных подавлять, обнаруживать или как-то иначе влиять на них.

Unsupported Strength

-25%

Вы обладатель увеличенной силы благодаря механическим протезам, но “хирурги” сделали халтурную работу по присоединению мускулов, либо вы не имеете достаточной массы, чтобы поддерживать дополнительную силу. Следите за вашей полностью поддерживаемая ST и наибольшей «не поддерживаемой» ST. Используйте значение не поддерживаемой ST для определения Базового Груза в случае длительной переноски. Однако, для любых сиюминутных применений силы – включая поднятие, прыжки, захваты, бросание или атаки – вы можете выбирать использовать безопасную поддерживаемую ST или не поддерживаемую ST. Никаких бросков не требуется для использования не поддерживаемой ST, но в следующую секунду, сделайте проверку против НТ. Успех означает, что никаких проблем не возникло, а провал наносит 1 повреждение; критический провал или провал две секунды подряд наносит 1d повреждений и любая используемая при этом конечность считается покалеченной.

Руки и кисти.

Они немного сильнее, чем настоящие, но ограничены пределами плоти, к которой присоединены.

Одна рука. [0]

Характеристики: Arm ST+2 (One arm; Temporary Disadvantages, Candysweet/Fantasticplastic/Garbagetech, -10%, Maintenance, 1 person, weekly, -5%) [6]; One Arm (Mitigator, -70%) [-6].

Доступность: Сложная процедура. \$6,000. LC4.

Две руки. [0]

Характеристики: Arm ST+2 (Both arms; Temporary Disadvantages, Candysweet/Fantasticplastic/Garbagetech, -10%, Maintenance, 1 person, weekly, -5%) [9]; No Fine Manipulators (Mitigator, -70%) [-9].

Доступность: Две Сложных процедуры. \$12,000. LC4.

При наличии одного протеза у пациента считайте, что это «Сложная процедура. \$6,000. LC4»

Кисть. [-1]

Механический протез кисти и запястья.

Характеристики: Arm ST+1 (One arm, Temporary Disadvantage, Candysweet/Fantasticplastic/Garbagetech, -10%) [3]; One Hand (Mitigator, -70%) [-4].

Доступность: Сложная процедура. \$4,000. LC4.

Когти. [6]

Стопы и кисти пациента оборудуют выдвижными когтями. Когти выдвигаются при помощи мышечных сокращений.

Характеристики: Sharp Claws (Switchable, +10%) [6].

Доступность: Несложная процедура. \$4,000. LC3.

Половинная стоимость и процедура считается простой, в случае добавления к механической конечности.



Ноги.

Одна механическая нога, ограниченная возможностями оставшейся ноги. Пара ног более эффективна.

Одна механическая нога. [-6]

Характеристики: Missing Legs (Mitigator, -70%) [-6].

Доступность: Сложная процедура. \$4,000. LC4.

Две механических ноги. [5]

Характеристики: Basic Move +1 (Temporary Disadvantages, Candysweet/Fantasticplastic/Garbagetech, -10%, and Maintenance, 1 person, weekly, -5%) [5]; Super

Jump 1 (Temporary Disadvantages, Candysweet/Fantasticplastic, -10%, and Maintenance, 1 person, weekly, -5%) [9]; Legless (Mitigator, -70%) [-9].

Доступность: Две Сложных процедуры. \$8,000. LC4.

Гусеницы или колёса. [-12]

Характеристики: Basic Move +4 (Temporary Disadvantages, Fantasticplastic/Garbagetech, -10%, and Maintenance, 1 person, weekly, -5%) [17]; Legless (Mitigator, -70%) [-9]; Tracked or Wheeled [-20].

Доступность: Сложная процедура. \$7,000. LC4.

Расширения и дополнения тела.

Скрытые отсеки. [1]

Уплотнение и перепланировка внутренностей позволяет вам иметь в себе скрытые пустоты достаточно большие, чтобы содержать в себе мелкую вещь весом до Basic Lift/10 lbs.

Характеристики: Payload 1 [1].

Доступность: Простая процедура. \$500. Процедура не требуется вообще, если услуга была приобретена с протезом. LC4.

Оружейные крепления.

Это модульные оружейные гнезда, прикреплённые к телу пациента. Каждое может крепить одно оружие, весящее не более чем Basic Lift субъекта. Смонтированное оружие стоит денег - не очков персонажа – и его вес считается за нагрузку.

Установленное оружие считается вставленным, а не встроенным. Пользователь может сменить его на другое оружие подходящих размеров и форм. Вставить или вытащить оружие занимает пять секунд.

Скрытие встроенного оружия примерно схоже с сокрытием оружия аналогичного размера. Винтовка с размером -5 вставленная в руку, скорее всего, будет иметь выступающий ствол, тогда как от пистолета скрытого ношения с размером -1 будет только видно дуло в ладони.

Всё вмонтированное оружие может быть обнаружено при помощи обыска. Враги и представители власти могут вытащить и конфисковать их, так же как и обычное оружие.

Крепление для оружия. [2]

Это установка, встроенная в существующий механический протез. Она может быть установлена выше или ниже руки, или стрелять через ладонь. Вес оружия не может превышать, Basic Lift при монтировании в руку, или больше половины Basic Lift при монтировании в кисть.

Характеристики: Extra Arm (Weapon Mount, -80%) [2].

Доступность: Несложная процедура. \$250 за фунт веса оружия. LC оружия.

Крепление тяжелого оружия. [-18]

Это оружейное крепление полностью заменяет руку пользователя специальным гнездом с жесткой рамой для крепления оружия, обычно винтовочного размера. Смонтированное оружие должно иметь вес не больше Basic Lift пользователя.

Характеристики: Для замены одной руки ружейным креплением - Extra Arm (Weapon Mount, -80%) [2] + One Arm [-20].

Доступность: Несложная процедура. \$200 за фунт веса оружия. LC оружия.

Бронирование.

Большинство Конфетных людей не имеют собственного DR, по причине мягкости, хрупкости или требований гибкости. Поэтому, конфетные люди используют специальные глазировки в качестве брони..

Глазировка.

Конфетное тело может быть покрыто жёсткой глазурью. Обычный максимум такого DR



для участка равняется порогу калечащего ранения для данной части тела (B, 420-421). Так же за каждый уровень Unnatural Features (Augmentation: Heavy Glazed), до максимума в пять уровней, можно приобрести дополнительно еще столько же DR свыше максимума.

Пример: Гарри – обыкновенный пряничный человек, и глазировка руки для него может иметь всего 5 DR, не привлекая излишнего внимания. Но если Гарри возьмёт Unnatural Features

(Augmentation: Heavy Glazed) 2, то он сможет приобрести 15 DR, но тогда его рука будет выглядеть большой и неуклюжей.

Глазировка стоит \$280 и весит 2 lbs. за единицу DR покрытия участка целиком; при неполном покрытии вес и цена соответственно уменьшаются. Глазировка является Semi-ablative.

Доступность: Несложная процедура.

Крем.

Конфетное тело может быть покрыто мягкими кремами. Обычный максимум такого DR для участка равняется половине, округлять вверх, порога калечащего ранения для данной части тела (B, 420-421). Так же за каждый уровень Unnatural Features (Augmentation: Heavily covered with cream), до максимума в пять уровней, можно приобрести дополнительно еще столько же брони свыше максимума.

Пример: Саймон – обыкновенный мармеладный человек, и глазировка для него будет помехой так как она не позволит ему пользоваться всей своей гибкостью поэтому он решает покрыть себя кремом. Саймон может нанести всего 3 DR, не привлекая излишнего внимания. Но если Саймон возьмёт Unnatural Features (Augmentation: Heavily covered with cream) 2, то он сможет приобрести 9 DR, но тогда его рука будет выглядеть большой и тяжелой.

Покрытие кремом стоит \$150 и весит 0,5 lbs. за единицу DR покрытия участка целиком; при неполном покрытии вес и цена соответственно уменьшаются.

Доступность: Несложная процедура.

Механические органы.

Полная замена механизмом сердца, лёгких или других жизненно важных органов обычно с целью сохранения жизни. Может быть комбинировано с дополнительными имплантатами для расширения возможностей.

Механические внутренности. [-26]

Вы заменили часть своих органов механизмами, и хотя от этого вы будете несколько крепче, но при их отказе вам будет очень плохо.

Характеристики: Hard to Kill (Temporary Disadvantage, Electrical, -20%) +2 [4]; Terminally III (Up to one month; Mitigator, -70%) [-30].

Доступность: Major procedure. \$4,000. LC4.

Адреналиновая железа. [18]

В вас установлено устройство, которое впрыскивает вам адреналин.

Характеристики: Basic Speed +2 (Costs Fatigue, 2 FP, -10%) [18]. 18 points.

Доступность: Major procedure. \$6,000. LC3.

Механический усилитель сердца. [22]

Это комбинация из механического сердца и укрепленных артерий позволит вам временно повысить свой метаболизм. Может быть установлено и к здоровому сердцу.

Характеристики: Basic Speed +1 (Costs Fatigue 1, -5%; Temporary Disadvantage, Garbagetech, -10%) [17]; Immunity to Heart Attack (Temporary Disadvantage, Garbagetech, -10%) [5].

Доступность: Радикальная процедура. \$3,000. LC4.

Механические уши.

Грубый имплантат для восстановления утраченного слуха. Также есть более технологичный вариант превосходящий настоящее ухо.

Механическое ухо. [-3]

Характеристики: Hard of Hearing (Mitigator, -70%) [-3].

Доступность: Несложная процедура. \$500. LC4.

Механические уши. [-1]

Характеристики: Protected Hearing [5]; Deafness (Mitigator, -70%) [-6].

Доступность: Две несложных процедуры. \$1,000. LC4.

Улучшенные механические уши. [13]

Эти уши имеют доступ к некоторой базе звуковых профилей.

Характеристики: Discriminatory Hearing (Temporary Disadvantage, Candysweet/Fantasticplastic/Garbagetech, -10%) [14]; Protected Hearing [5]; Deafness (Mitigator, -70%) [-6].

Доступность: Две несложных процедуры. \$3,000. LC4.

Механические глаза.

Хотя глаз представляет собой сложный орган, но протезирование может быть в состоянии заменить его на что-то, что функционирует почти так же хорошо.

Механический глаз. [3]

Характеристики: Accessory (Video Display) [1]; Nictitating Membrane 2 (One eye, -50%) [1]; Night Vision 1 (Temporary Disadvantages, Electrical and No Depth Perception, -35%) [1]; Telescopic Vision 1 (Temporary Disadvantages, Electrical and No Depth Perception, -35%) [4]; One Eye (Mitigator, -70%) [-4].

Доступность: Сложная процедура глаза. \$5,000. LC4.

Механические глаза. [-1]

Характеристики: Accessory (Video Display) [1]; Nictitating Membrane 2 [2]; Night Vision 1 (Temporary Disadvantage, Candysweet/Fantasticplastic, -10%) [1]; Protected Vision [5]; Telescopic Vision 1 (Temporary Disadvantage, Candysweet/Fantasticplastic, -10%) [5]; Blindness (Mitigator, -70%) [-15].

Доступность: Две Сложных процедуры глаза. \$8,000. LC4.