

WARHAMMER 40K ACCELERATED CHAOS EDITION

Это как системы FATE Accelerated Edition (FAE) для сеттинга Warhammer 40000. Игра посвящена приключениям хаоситов и еретиков, будь то члены боевой банды, группы отступников и дезертиров, демагогов и еретехников, ячейки террористов или даже фанатики, ведущие подрывную работу против империи.

Для игры вам потребуется копия или оригинал FATE Accelerated Edition, поскольку в ней содержатся все неизменные и общие правила. В данном буклете представлена информация только по изменениям некоторых подсистем, более отвечающих духу сеттинга, нежели оригинальная игромеханика FAE.



АСПЕКТЫ

В отличие от оригинального FAE у персонажа данной конверсии регламентирована большая часть аспектов. Как обычно, для еретика, создающегося с нуля, достаточно первых двух.

Концепция — этот аспект вносится по обычным правилам. Что из себя представляет ваш герой? Байкер из Кровавых волков, беглый псайкер, Дед Мороз Ксурунта, Предатель Марса или даже Ариман изгнанник?

Изъян / проблема — помимо обычного применения он может отражать начальные мутации или принцип, нехарактерный для хаосита.

Путь — каким путем следует ваш герой? Одного из богов? Хаоса Неделимого? Или каким-то своим, уникальным — каким же?

Амбиции — Чего жаждет ваш еретик? Мести, справедливости, возвращения павших братьев, власти, постижения тайн галактики или секретов Черной библиотеки, уничтожить самого крупного орка в дуэли? Помимо характерных для вархаммера мотиваций подойдут и более тривиальные.

Последний, пятый аспект, оставлен пустым на откуп игроку.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Вместо оригинальных подходов FAE используются характеристики из линеек официальных настольных ролевых игр от FFG.

WS — Ближний бой, умение обращаться с контактным оружием, фехтовальные приемы. Применим, когда нужно выбить оружие из рук противника, парировать удар, перебить пилотомечом слабое звено в цепи, ударить форсашкой оппонента.

BS — Стрельба, умение обращаться с любым дистанционным оружием. Используется, когда предстоит взять цель на мушку, выстрелить, оценить траекторию полета снаряда, чинить и поддерживать технологически продвинутое оружие, устроить огонь на подавление.

St — Физическая сила, мощь, атлетические способности и масса. Применима, когда нужно сломать что-то руками, выбить дверь, обрушить на врага ящики толчком с плеча, ударить чем-то тяжелым и массивным, противостоять боевым захватам и поднимать грузы.

T — Стойкость, выносливость, крепость, здоровье. Кидается, если необходимо задерживать дыхание, противостоять болезни, проигнорировать боль или ранение, далеко и долго куда-то бежать.

Ag — Ловкость, проворство, скорость. Кидайте, когда предстоит уйти с линии атаки или из-под удара, перепрыгнуть пропасть, догнать убегающего человека, ударить врага боевым ножом или кнутом, перелезть забор, сдать норматив по одеванию противогаса.

Int — Интеллект, ум, логика и знание. Вообще, это довольно обширный пласт умений и способностей, применимый к профессиям, когнитивным функциям и аналитической деятельности. Используется, когда следует осквернить Дух машины, опознать врага, расшифровать послание, найти закономерность или последовательность, отдать приказ сервитору, вылечить кого-то или перебинтовать, определить тактически выгодные позиции.

WP — Воля, сила воли, психическая мощь. Работает в случаях, где необходимо проявить дар псайкера, защититься от скверны, устоять соблазнам высших демонов или колдовству лоллистских отбросов, сфокусироваться на проблеме, проигнорировать оскорбление.

Per — Восприятие, внимательность, наблюдательность. Кидайте, когда предстоит найти отличия между двух картинок, прицелься, почувствовать за собой слежку, ощутить возмущение в варпе, предугадать следующее действие противника.

Fel — Общительность, товарищество, харизма, благосклонность богов. Она отвечает за все случаи, в которых нужно убедить кого-то сражаться вопреки потерям, узнать чей-то секрет в беседе, допросить человека или оскорбить его, личным примером презреть опасность, воззвать к Богам или изъять их волю.

Inf — Дурная слава, репутация, известность в конкретном регионе и за его пределами. Применима, когда нужно потребовать что-то ценное, договориться с представителем другой фракции об услуге, выйти на нужных людей, заявить о себе, бросить вызов другому чемпиону хаоса.

Этим десяти характеристикам надо задать соответствующие значения: одна характеристика получит бонус +3, две — +2, три — +1, четыре — +0, и на листе персонажа отметить их в специальной пирамиде.



СТРЕСС

Стресс разбит на два счетчика.

Превозмогание — когда вы получаете повреждения (втч. от психоисил), непримиримые оскорбления, унижаетесь или подвергаетесь пыткам, вы заносите стресс в этот счетчик.

Порча — когда вы сталкиваетесь с незранированным варпом, работой высших демонов, проявлениями воли богов хаоса или удостаиваетесь их благосклонности, вы накапливаете порчу и отмечаете ее в этом счетчике. В то время как лоялистские отбросы чураются мутаций и изменений в их недочеловеческих телах, вы вполне можете жить с этими дарами и даже получаете от них пользу.

Стресс-трекер порчи работает и за пределами тяжелого последствия. Если вы накапливаете дары богов при переполненном счетчике, то вы меняете один из своих постоянных аспектов на соответствующий дар или мутацию. Когда вам приходится поменять *концепцию* персонажа на такой аспект — ваш герой превращается в Отродье Хаоса и выбывает из игры, потеряв последние крохи сознательности, чувства собственной важности и мотивацию.



КОЛДОВСТВО

Для манифестации психоисил и управления энергиями варпа существует своя подсистема, чуть отличающаяся от общей схемы разрешения задач.

1. Определите психический рейтинг: он складывается из числа взятых трюков *Дар псайкера* +1.
2. Определитесь с уровнем силы после того, как выбрали нужный эффект заклинания, и откидайте заявку на колдовство, а также его результат по обычным правилам.
3. Если вы выбрали *Подавленную* психосилу, то она не может нанести вреда больше, чем величина Вашего психического рейтинга, а любой стильный успех считается за простой успех.
4. При *Всплеске* психоисилы можно увеличить результат броска (втч. после броска) на несколько единиц вплоть до значения психического рейтинга, при этом любой простой успех будет считаться за стильный успех.

- Посмотрите на то, как выпали игральные кубики во время вашего колдовства. Сверьте количество совпадений на броске (■ тоже считается) с уровнем силы по нижеследующей таблице, так вы определите наличие возможных психических феноменов и опасностей Варпа.
- Посмотрите на знак совпавших кубиков. Если это ☢, то только вы подверглись действию феноменов. Совпали ■ — побочные явления заделали вас и ближайших к вам существ. Совпали ■ — под действие феноменов попали все участники сцены. От этих неприятностей можно защищаться при помощи ☸. Если выпало несколько пар (например, ■■☢☢ или ■■■■), то накладывается только один эффект. Приоритет имеют ■■, затем ■■.

Психические феномены — это побочные явления манифестации псионики. Они имеют рейтинг 4 и записываются в один из счетчиков стресса согласно ситуации и их описанию. **Опасности варпа** — это побочные явления небрежного колдовства и капризной природы варпа. Они имеют рейтинг 6 и также записываются в один из счетчиков. Случайно **призванные демоны** появляются из варпа в пределах нескольких метров от призывателя и в первую очередь враждебно настроены по отношению к нему. Высшие демоны и демон-принцы обычно не вызываются по ошибке.

Таблица 1. Случайные эффекты манифестации психосил

Совпадения	Подавленная	Номинал	Всплеск
2	-	-	Феномены
3	-	Феномены	Опасности
4	Феномены	Опасности	Призыв демона

ТРЮКИ

В качестве примеров ниже идет перечень готовых трюков, которыми можно дополнить образ и спектр способностей вашего протагониста. При выборе готовых вариантов или создании своих, помните, что в сеттинге Warhammer 40000 есть ограничения по некоторым комбинациям оных. Так, например, нельзя одновременно наращивать себе псирейтинг и при этом быть парией. Аналогично, среди кхорнитов никогда не бывает тех, кто задействует свой псионический потенциал: псайкер-кхорнит — это оксюморон и анбек.

Помните, что большая часть информации о вашем герое, втч. о его способностях, исходит из его аспектов. Поэтому трюки не дают вашему персонажу какую-то способность, которая обычно недоступна — они просто показывают, в каких ситуациях вы можете получить стабильное преимущество, обычно достигаемое либо через активацию аспекта, либо через дополнительные действия. Для примера, если вы *Еретик* или *Мастер кузни Железных воинов*, то у вас есть истинная плоть, черепная схема, электу индукторы, один или несколько МІU и даже один или два мехадендрита (или вы можете ими быстро разжиться). Даже если у вас нет соответствующего трюка и ассоциированного с ним бонуса, вы все еще можете взывать к духу машины с целью активировать автоматические защитные системы (☸), проваривать переборки (☸) или окружать себя облаками плотного дыма (☸) — вы просто не получите ситуационный бонус без траты очка судьбы.

Трюки имеют стоимость, выраженную в виде значения минимальной *Дурной славы*, указанного в скобках. Если вы берете трюк и посвящаете его своему *пути* (см. раздел Аспекты), то его стоимость снижается на число посвященных таким образом трюков до этого. Обозначьте такие трюки на листе персонажа. В случае, если волна порчи и мутаций захлестнет вашего героя и ему придется изменить свой *путь* — все соответствующие бонусы дорогостоящих трюков «отвалются».


Трюки снаряжения также имеют требования в виде минимально необходимого значения вашей *Дурной славы* — в этом случае наличие такого трюка символизирует, что ваш герой хорошо укомплектован и может себе позволить неизносившееся снаряжение, которое даже обеспечивает вашему герою бонус. Ваш еретик, имея Inf 0, вполне может обладать и плазмаганом, и автокенноном, и ТДА доересевых времен — просто это снаряжение настолько старое, что не дает постоянных бонусов. Вы также можете придумать самостоятельно формулировки бонусов по общим правилам для более типового снаряжения (сферы свечения, ауспексы, компоненты для ритуалов, пси-фокусы, хроно и пр.).

Трюки общие

Метка бога хаоса (3)

Поскольку у меня есть метка одного из богов, я могу 1/игру заставить те или иные мощности лояльной мне планеты, поселения или одной боевой банды делать то, что я прикажу.


Икона хаоса (2)

Я знаменосец хаоса. Когда я демонстрирую свою икону Хаоса еретикам и всякому сброду, я получаю +2 Inf  с целью получить что-то из ряда вон выходящее, услугу, артефакт или событие.

Затупленный (0)

Поскольку я затупленный, то я получаю +2 WP  против психических атак и заклинаний.

Психическая анафема (1)

Поскольку я психическая анафема, то я получаю +2 WP  против психических барьеров, а также защищенных псионикой и затененных в варпе созданий.


Пария (2)

Поскольку я неприкасаемый, то 1/игру я могу обнулить способность цели к колдовству и восприятию энергий варпа в пределах моей видимости.

Никогда не умирать! (3)

Поскольку я не могу умереть, 1/игру я могу проигнорировать тяжкие увечья души или тела персонажа, сконцентрировавшись достаточно сильно (этот трюк позволяет вычеркнуть тяжелое последствие из стресс-трекера превозмогания).

Защита Презрения (0)

Поскольку мое презрение ко всему, не обладающему моими идеальными качествами, невероятно высоко, я получаю +2 Fel  против колдовства, уловок и лживых речей лоялистных отбросов.


Мастер оратор (1)

Поскольку я являюсь мастером оратором, я получаю +2 Inf , когда обращаюсь к публике с проповедью, лозунгами или обещаниями.




Совершенство или смерть! (3)

Поскольку я стремлюсь к совершенству, то 1/игру я могу отторгнуть развивающуюся мутацию, сконцентрировавшись достаточно сильно (этот трюк позволяет вычеркнуть тяжелое последствие из стресс-трекера порчи).

Избранный противник: _____ (1)


Поскольку я специализируюсь на истреблении и унижении _____, то я получаю +2 Fel , когда стремлюсь принести страдания представителю _____.

Дар псайкера (0)


Поскольку у меня есть дар псайкера, то я получаю способность колдовать заклинания и манифестировать психосилы, что выражено в виде +2 WP ,  или  под разные задачи в зависимости от ассортимента моих психосил.

Этот трюк можно брать несколько раз, вы можете как увеличивать эффект выбранной комбинации WP-действие на +2, либо разучивать новую комбинацию из WP и действия.

Чародей / Берсеркер (2)

Поскольку я прошел подготовку и определенное усмирение варп-соблазнов / я чужаюсь колдовства, то я получаю +2 Int  против опасностей и феноменов варпа.

Запретное знание (2)

Поскольку я открыл свой разум для древнего знания, я получаю +2 Int , когда прибегаю к запретным ритуалам, эфирным техникам и услугам демонов и ксеносов.

Мастер-демонолог (3)


Мое познание природы демонов настолько велико, что я могу 1/игру изгнать одного демона в пределах видимости обратно в варп, назвав его истинное имя.

Трюки снаряжения


Джетбайк/байк/прыжковой ранец/маглев (1)

Поскольку у меня есть Джетбайк/байк/джампак/маглев, я получаю +2 Ag  физических препятствий, высот и каньонов.


Силовая броня / Панцирь / ТДА (3)

Поскольку я ношу силовой доспех / панцирь, он обеспечивает меня +2 T  от физических атак и выстрелов.


Проклятый силовой доспех (3)

Поскольку у меня есть силовая броня, ниспосланная богами и тюнингovaná под меня, то она дает мне +2 Fel  от физических атак и выстрелов.


Плазмаган (2)

Поскольку у меня есть плазмаган, я получаю +2 BS , когда стреляю из такого оружия по тяжело-бронированным и укрепленным целям.


Силовое оружие (2)

Поскольку у меня есть силовое оружие, я получаю +2 WS , когда атакую им в ближнем бою цели, не вооруженные силовым оружием или лишенные силовых щитов.

Форсвепон (3)

Поскольку у меня есть психически-тюнингóванный клинок или посох, оно дает мне +2 WP , когда я в ближнем бою провожу через него свою силу воли.


Иглострел (1)

Поскольку у меня есть иглострел, я получаю +2 BS , когда стреляю из такого оружия по легко-бронированным и незащищенным целям.


Мелтаган (2)

Поскольку у меня есть мелта-оружие в любом его исполнении, то 1/игру я могу им вывести из строя любую технику, которая окажется в непосредственной близости от меня.


Лонглаз / Болтер паттерна Сталкер (1)

Поскольку у меня есть снайперское оружие, я получаю +2 Per , когда стреляю из него по удаленным целям.


Блевомет (2)

Поскольку у меня есть блевомет, то он дает мне +2 BS , когда я пытаюсь выкурить им врагов из укрытий или заразить их вирулентной болезнью.




Рипперка (3)

Поскольку у меня есть автопушка «Потрошитель», я получаю +2 BS , когда стреляю по любым целям, кроме сверхтяжелых единиц техники и фортификаций.



Сирена рока (3)

Поскольку у меня есть сирена рока, я получаю +2 Fel , когда направляю ее волны на врагов дабы ввести их в панику, причинить боль или свести с ума.

Мехадендриты/Харнесс (1)

Поскольку у меня есть набор мехадендритов/техно-упряжь, то я получаю +2 Int ,  или  для разных задач: оперирование людей, анализ обстановки, взывание к Духу машины, ремонт или коррекция огня — в зависимости от комплектации набора.

Одержимое оружие (3)

Поскольку у меня есть оружие, в котором сидит демон, я получаю +2 BS  или +2 WS , когда атакую им абсолютно любую цель. Атаки из такого оружия вызывают психические феномены и опасности варпа, как при колдовстве на номинальной силе.


Стеклянный посох Ку'Зала (3)

Поскольку у меня есть стеклянный посох Ку'Зала, то 1/игру я могу избежать собственных феноменов (или более страшных эффектов) или отменить их влияние в непосредственной близости от меня.


Люминен конденсатор (1)

Поскольку у меня есть люминен конденсаторы, то 1/игру я могу активировать их и вдохнуть Дух машины в обесточенную систему, технику или прибор прикосновением.

Люминен шокер/бластер (2)

Поскольку у меня есть люминен шокер/бластер, то я получаю +2 T , когда атакую в ближнем бою/стреляю при помощи этого импланта по живым целям.

Серворука (2)

Поскольку у меня есть серворука, то я получаю +2 St , когда поднимаю предметы, неподъемные для простого человека, раздвигаю сомкнутые створки переборок или гну толстые прутья металла.



ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Имя игрока

Имя персонажа

Описание



АСПЕКТЫ

Концепция

Проблема / изъян

Путь

Амбиции



ХАРАКТЕРИСТИКИ

+4

+3

+2

+1

+0

Расположи нижеследующие характеристики в пирамиде:
WS BS St T Ag Int WP Per Fel Inf



ОЧКИ СУДЬБЫ

6 - число трюков = запас
очков судьбы (максимум 3)

Текущее значение

ТРЮКИ

У нового персонажа не может быть больше пяти трюков

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.



СТРЕСС

Превозмогание



1

2

3

Порча



1

2

3

ПОСЛЕДСТВИЯ / ДАРЫ БОГОВ

2

4

6