

WARHAMMER 40K ACCELERATED LOYALIST EDITION

Это как системы FATE Accelerated Edition (FAE) для сеттинга Warhammer 40000. Игра посвящена приключениям лоялистов и граждан Империи, будь то послушники инквизитора, боевые братья Астарес, члены экипажа Исследовательских флотов или карательные команды сестер битвы.

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.



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 пиломечом 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 еретика, ударить врага боевым ножом или кнутом, перелезть забор, сдать норматив по одеванию противозаза.

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 воззвать к Духу 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 нечестивцев, сфокусироваться на проблеме, проигнорировать оскорбление.

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

Fel — Общительность, товарищество, харизма, благодать Императора. Она отвечает за все случаи, в которых нужно убедить кого-то сражаться вопреки потерям, узнать чей-то секрет в беседе, допросить еретика или оскорбить его, личным примером презреть опасность, вознести хвалу Императору или изъять Его волю.

Inf — Влияние, слава или репутация; связи с общественностью, святыми Ордосами, Адептами и организациями Империи. Применима, когда нужно истребовать что-то ценное, договориться с представителем другой фракции об услуге, объявить еретику Экскоммуникатус, найти козла отпущения или использовать связи с нужными людьми.

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 психосил), непримиримые оскорбления, унижаетесь или подвергаетесь пыткам, вы заносите стресс в этот счетчик.

Влияние варпа — когда вы сталкиваетесь с потусторонним, становитесь целью вражеского колдовства, не наносящего физических повреждений, накапливаете мутации, порчу или безумие от неэкранированного варпа, то вы заносите соответствующие повреждения в этот счетчик.



КОЛДОВСТВО

Для манифестации психосил 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* психосилы 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.
5. 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.
6. 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 счетчик «Влияние варпа». **Опасности варпа** — это побочные явления небрежного колдовства и капризной природы варпа. Они имеют рейтинг 6 и записываются в счетчик «Влияние варпа». 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 сестер битвы и техножрецов почти никогда не бывает тех, кто задействует свой псионический потенциал, — таких быстро выявляют и увозят на Черные корабли.

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 *Штурмовик Кровавых ангелов* или *Элизианец-прапорщик*, то у вас, скорее всего, есть прыжковой ранец (или вы можете им быстро разжиться). Даже если у вас нет соответствующего трюка и ассоциированного с ним бонуса, вы все еще можете преодолевать препятствия (👁), делать сокрушительные подлеты (👁) или занимать тактически выгодные позиции (👁) — вы просто не получите ситуационный бонус без траты очка судьбы.

Трюки жречества Марса

Люминен капаситор

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

Люминен шокер/бластер

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

Серворука

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.

Ритуал чистой мысли

Поскольку я ежедневно провожу ритуал чистой мысли, то я получаю +2 Int 🧲, когда мне предстоит снять наваждение или иллюзию, применить логику или выйти из оцепенения.

Мехадендриты/Харнесс

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.

Трюки инквизиции

Розетта инквизиции

Поскольку у меня есть инквизиторская розетта, я получаю +2 Inf 🧲, когда имею дело с бюрократическими проволочками, человеческими секретами и коррупционерами.

Инсигния «Особые полномочия»

Поскольку у меня есть инквизиторская инсигния «Особые полномочия», я могу 1/игру заставить те или иные мощности лояльной мне планеты, города или одной организации делать то, что я прикажу.


Инквизиторская инсигния

Когда я демонстрирую свою инквизиторскую инсигнию гражданам Империиума, я получаю +2 Inf 🧲 с целью получить что-то из ряда вон выходящее, услугу, артефакт или событие.

Агент Трона

Поскольку у меня есть связи с официо Ассасинорум, то 1/игру я могу объявить нужного мне человека целью Агентов Трона и уничтожить его.

Радикализм


Поскольку я придерживаюсь радикальных взглядов, то я получаю +2 Int , когда прибегаю к запретным ритуалам, услугам демонов, колдовству и ксенотеху.

Трюки Имперского кредо


Праведная ненависть к _____

Поскольку я полыхаю Праведным Гневом по отношению к _____, то я получаю +2 Fel , когда стремлюсь принести страдания представителю _____.

Защита Презрения

Поскольку мое презрение ко всему, лишённому Его благодати, невероятно высоко, я получаю +2 Fel  против колдовства, уловок и лживых речей демонов и нечестивых ксеносов.

Мастер оратор

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

Сосуд Его гнева




Моя вера в Императора настолько сильна, что я могу 1/игру изгнать одного демона в пределах видимости обратно в варп, вскрыв его греховность и еретичность.

Сосуд Его воли

Моя вера в Императора непоколебима настолько, что она позволяет мне 1/игру исцелить тяжкие увечья души или тела персонажа, возложив на него руки.


Трюки псайкеров

Дар псайкера

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.

Санкционат

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


Бастион железной воли

Поскольку я являюсь бастионом железной воли, то 1/игру я могу избежать собственных феноменов (или более страшных эффектов) или отменить их влияние в непосредственной близости от меня.

Затупленный

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

Психическая анафема


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

Пария

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

Трюки снаряжения


Ауспекс

Поскольку у меня есть ауспекс, я получаю +2 Per  при попытке избежать засад, атак со спины, ловушек и окружений.


Джетбайк/байк/прыжковой ранец/маглев

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


Силовая броня / Панцирь / ТДА

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


Индивидуальный силовой доспех

Поскольку у меня есть силовая броня, специально созданная и украшенная под меня, то она дает мне +2 Fel  от физических атак и выстрелов.


Эгида

Поскольку я ношу доспех «Эгида», то она обеспечивает мне +2 WP  от лжи, заклинаний, опасностей варпа и хитростей его обитателей.


Плазмаган

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


Силовое оружие

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

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


Иглострел

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


Мелтаган

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

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

Огнемёт

Поскольку у меня есть огнемёт, то он дает мне +2 BS , когда я пытаюсь выкурить им врагов из укрытий или поджечь их.



ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Имя игрока

Имя персонажа

Описание



АСПЕКТЫ

Концепция

Проблема



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

Влияние варпа

--	--	--

1

2

3

ПОСЛЕДСТВИЯ

2

4

6