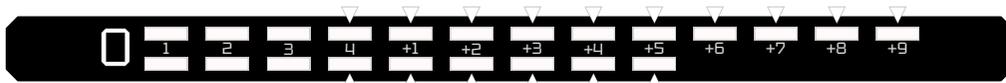


ЦЕЛОСТНОСТЬ = 4 + значение корпуса



ЦЕЛЬ ОПЫТ ЛИЧНОСТИ

АРХЕТИП ЛИЧНОСТИ

ТРИГГЕРЫ ЛИЧНОСТИ

ХОДОВАЯ ЧАСТЬ

ЗНАЧЕНИЕ

ПОРОГ



Шасси (0)

[-] лестницы и уклоны > 30°, прыжок
[+] +1 к движению по плоскости / асфальту

Моноколесо (1)

[-] вертикаль, уклоны > 45°
[+] прыжок до 0.5 м;
[+] +1 к движению по плоскости / асфальту

Антропоморфные ноги (3)

[+] ноги среднестатистического человека

Паучьи ноги (4; +1/пара)

[-] габариты (узкие места)
[+] +1 к лазанию
→ 2 цел: стены | 3 цел: потолок | -1 цел за доп.пару

Антигравитация (7)

[+] парение до 30 см, облёт препятствий до 2 м
[+] средняя дистанция: 1 цел/Хог
[+] удержание позиции → бесплатно

Прыжковый модуль (2)

[+] реактивные ускорители
→ 2 цел: пролёт средней дистанции

Магнитные фиксаторы (1)

[+] крепление к металлу (любые объекты)
[+] перемещение по металлу
[+] работа в невесомости

Гиросtabilизация (3)

[+] +1 к балансу. 1 цел: подняться без Проверки

Амортизация (2)

[-] -1 урон от падения
[+] +1 к стабилизации
[+] +1 к езде по пересечённой местности

Фиксаторы позиции (1)

[+] действием фиксация позиции
→ игнор Последствий 1-2 ранга
[+] действием снять

ФОРМА (выбери огню)

УЛУЧШЕНИЯ

МАНИПУЛЯТОРЫ

ЗНАЧЕНИЕ

ПОРОГ



Кнопкодав (0)

[-] хват / перенос; огна кнопка за раз
[+] телескопический; полностью убирается в корпус

Клешени-захваты (1)

[-] -1 Успех на тонкие операции
[+] +1 Успех там, где важна грубая сила

Антропоморфные руки (3)

[+] руки среднестатистического человека

Гибкие руки (4; +1/руку)

[-] крит повреждение всегда понижение манипуляторов
[+] несколько операций без ограничений (отверстия >= 2 см)
[+] автономное действие рук

Квантовые щупы (8)

[+] телекинез (средняя дистанция) 1 цел/Хог
[+] манипуляция без прямой видимости

Мультиинструмент (2)

[+] мех./электроработы, сварка, схемотехника
[+] диагностика без спецоборудования

Точная калибровка (1)

[+] +1 Успех высокоточные операции

Силовой привод (1)

[+] кратковременная высокая сила сжатия
[+] +1 Успех при таких операциях

Вакуумный захват (2)

[+] +1 Успех с гладкими поверхностями
[+] присасывание для переноса
[+] сбор пыли в труднодоступных местах

Небезопасное взаимодействие (2)

[+] опасные объекты без Последствий

ФОРМА (выбери огню)

УЛУЧШЕНИЯ

СОСТОЯНИЯ

Загрязнён

[-] -1 Успех для любого действия

Ошеломлён

→ получаешь Последствие при 4-9

Упал

[-] двигаться / встать → только с помощью

Плохая видимость

→ только ближняя дистанция

[-] +1 Последствие при действии

Перегрев/Переохлаждение

[-] активные действия: +1 Последствие

[-] нагрузка / энергозатраты / вооружение: ещё +1

Заклинен

[-] один модуль / Улучшение → временно недоступны

[-] связанная характеристика: 4-9 → Последствие

[+] остальные системы работают

Дезориентирован

[-] +1 к требуемым Успехам

[-] +1 Последствие за действие

Опасная Среда !!!!!

[-] зона эффекта: вход/конец раунда → «Урон»

[+] адаптация: + иммунитет (счётчик 6)

Отключён

→ стой и надейся, что тебя включают

КОРПУС

ЗНАЧЕНИЕ

ПОРОГ



Штатный электрошокер (0)

[+] удар током по цели в досягаемости

Адаптация к среде (3)

[+] вакуум / давление / токсины / экстремальные t°
[-] 1 цел: убрать 1 состояние среды

Лёгкое вооружение (3)

[+] удары / лазеры / фазеры / шипы / пилы и т.п.

Тяжёлое вооружение (6)

[+] гаубицы / миномёты / тяжёлые фазеры / ракеты
→ 2 цел при использовании

Грузопереносимость (1)

[+] +1 Успех при перевозке тяжёлых объектов
[+] -1 Последствие при перевозке

Самоочистка корпуса (1)

[+] действием сними Состояние «Загрязнён»

Аморфность (3)

[+] изменение формы; заполнение объёма
[+] проход через отверстия >= 5x5 см

Корпус-платформа (1+1/размер)

[+] перевозка 1 гроида / размер
[+] мост: 2 м вперёд или 1 м вверх за доп. размер

Ремонтный модуль (3)

[+] +2 цел любому
→ кол-во использований = порог систем (min 1)

Активная броня (2)

[-] -1 Урон от Последствия «Урон»

УЛУЧШЕНИЯ

СИСТЕМЫ

ЗНАЧЕНИЕ

ПОРОГ



Проводной интерфейс (0)

[+] проводное подключение (вблизи, порт обязателен)

Система удалённого подключения (4)

[+] подключение к электронике (средняя дистанция)
[+] -1 к Последствиям при работе с ними

Модуль невероятной убедительности (3)

[+] социальные взаимодействия
[+] +1 Успех при убеждении и обмане

Система фазового перехода (4)

[+] телепортация
→ 1-3 цел / объект : перемещение < дальняя дистанция
→ 4 цел / объект: на корабль (при связи с кораблем)

Аналитический вычислитель (1)

[+] сложные расчёты
[+] +1 Успех при действиях, требующих точного расчёта

Система гальней связи (3)

[+] связь (корабль (при благоприятных условиях) / группа)
→ 1-4 цел: запрос с корабля-носителя

Языковой синтезатор (2)

[+] все языки: дешифровка / общение

Разведывательные гроны (2)

[+] «Разведка» на дальние дистанции

Метеорологическая станция (1)

[+] точный прогноз погоды (но это не точно)

Распознавание лжи (2)

→ 1 цел: распознать ложь

Система кризис-менеджмента (5)

[+] твои Последствия -1 (min 0)
→ 2 цел: -1 к Последствию союзника

Всеспектральные сканеры (3)

[+] мультиспектр (ближняя дистанция)
[+] игнор лёгкой заслонённости
→ 2 цел: найти упущенное в сцене

Предсказатель последствий (4)

→ 2 цел: вопрос мастеру о будущем

УЛУЧШЕНИЯ

ПРОВЕРКА

- ▶ **Цель**
Выберите существующую **Цель** или создайте новую
- ▶ **Подход**
Опишите, как действуете. Подходящее **Улучшение** даёт бонус из описания (если не указано → +1 **Успех**)
За 2 **Целостности** можно задействовать ещё одно **Улучшение** [+1 **Успех**]
- ▶ **Характеристика и Сложность**
Оператор называет **Характеристику**
Сложность = число **Успехов**, вычитаемых из результата го применения
- ▶ **Пул костей**
Выберите от 1 до 5 костей (d10). Больше костей – больше шанс **Успеха**, но и больше риск получения **Угроз**
- ▶ **Бросок**
Считайте отдельно: **Успехи** = результат ≤ **Порог** (0 на d10 – всегда **Успех**)
Угрозы = результат 6, 7, 8, 9. Одна кость может быть и **Успехом**, и **Угрозой!**
- ▶ **Потратьте Успехи**
1x за бросок: -1 **Последствие**
1x за бросок: +1 **Порог** союзнику на его след. **Проверку**
Из остатка вычитите **Сложность** → продвиньте **Счётчик Цели**
- ▶ **Примите Последствия**
Оператор распределяет: заполняет **Счётчики Угроз**, назначает **Урон** или **Состояния**
1 **Последствие** = заполнение любого **Счётчика Угроз**

* **Порог** = **Характеристика** ÷ 2 (вверх)

Автоуспех: бонусные **Успехи** ≥ **Сложности** → без броска, +1 к **Цели**, 0 **Последствий**
Удача: если 0 **Угроз** и 0 **Успехов**, сверьте сумму всех костей с таблицей **Удачи**

ХОД: ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ

- ▶ **Перемещение**
Близкая дистанция бесплатно. Дальше – **Проверка Ходовой** (**Цель** зависит от дистанции)
- **Действие**
Одно за **Хог:** **Улучшение** / взаимодействие / атака / ремонт
- **Свободное**
Мгновенное: осмотреться, крикнуть, нажать кнопку. Оператор решает
- ⊙ **Разведка**
Цель[3]: раскрыть скрытый **Счётчик Угрозы** (что, откуда, что будет при заполнении)
- Δ **Анализ**
Цель[3]: узнать 1 **Слабость** или **Защиту Опасности**. Все раскрыты → Изучена [+3 **Успеха** всем]

ДОП. ДЕЙСТВИЯ

- **Совместные Действия**
Общая **Цель**, все бросают. Каждый получает +1 **Порог** за каждого напарника.
Последствия поровну
- **Подготовка**
Потратьте 1 **Успех** → опишите как → союзник +1 **Порог** на след. **Проверку**.
1x/бросок
- **Закрыть собой**
Потратьте **Действие** → примите чужой **Урон** и/или **Состояние** целиком на себя

ДИСТАНЦИИ

ДИСТАНЦИЯ		ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
Вплотную	0-1 м	Касание без перемещения
Близкая	1-10 м	Одно перемещение за Хог
Средняя	10-30 м	Цель [2] добраться за Хог
Дальняя	30-150 м	Цель [4] добраться за Хог
Сверхдальняя	150+ м	Цель [8] или транспорт

ПОЗЫВНОЙ

МОДЕЛЬ / СЕРИЙНЫЙ №: _____

МОДУЛЬ ЛИЧНОСТИ

- Эффективность**
«Сделать это как можно быстрее»
- Выполнения миссии**
«Сделать именно то, за чем нас отправили»
- Безопасность**
«Сделать так, чтобы никто не сломался»
- Соц. стабильность**
«Сделать так, чтобы нас не считали угрозой»
- Исследование**
«Сначала понять, потом действовать»

ЧЕРТА ХАРАКТЕРА

- Обсессия:** Я чрезмерно фиксируюсь на ...
- Порядок:** Мне трудно игнорировать ...
- Манера:** Я общаюсь ..., независимо от ситуации
- Призма:** Я воспринимаю происходящее как...
- Эмоция:** Я демонстрирую ..., не всегда уместно
- Правило:** Я стараюсь всегда/никогда ...

Законы робототехники:

1. Не причинять вред разумному существу.
2. Выполнять Миссию и содействовать группе.
3. Сохранять собственную целостность.
0. Не причинять вред человечеству

SYNC / DESYNC



← ОТЗЫВ

ДОВЕРИЕ →

ЗАМЕТКИ

