

Хак игры Labyrinth Lord.

Количество характеристик уменьшено до четырёх. Некоторые моменты повторены (например, я зачем-то описал как работают спасброски), некоторые пропущены.

Высокотехнологичные артефакты можно делать либо на основе заклинаний, либо на основе волшебных предметов из оригинала.

В целом этот документ описывает всё что касается персонажа, но не создание мира вокруг него. Равно как и нет монстров. Но я ручаюсь, что монстры из Labyrinth Lord полностью подойдут для этих правил. А значит и из любой OSR-совместимой игре при должной адаптации.

Представьте, что земные города не перестали расти. Здание за зданием вишьрь и вверх. Город вобрал в себя пригород и разросся во все стороны. Эльбрус, Чогори, Эверест - на этих вершинах давно дома. Арктика забрана в бетонные магистрали и тоже застроена. Большой каньон давно застроен, а потом застроен сверху и вокруг, так что о нём остались лишь смутные воспоминания. Да и вообще никто и не помнит, что такое скалы или земля.

Ржавые шпильки тянутся вверх. Город давно образовал свою собственную геологию. Застарелые медные провода натянуты между ними, между полями солнечных батарей и скрипящих ветряков. Куда? Кто знает. С вершин скал слившиеся здания спускаются под толщу вод, где разрастаются под геодезическими куполами, а потом выныривают над океанами. Вся планета укутана в толстый слой металлоконструкций, армированного бетона. Справа, слева, внизу и вверх - везде город.

Луна также заселена и урбанизирована. Более того, город Луны сросся с городом Земли в единую структуру. Орбита Луны теперь геостационарна. Причудливое переплетение специальных материалов, гравитационных переключателей и прочей оснастки намертво привязали холодную Луну к своей матери.

Огромный массив единого города Солнечной системы, этой ненормальной Схизматрицы Зонненменша, тянется во все стороны от Земли. Силовые кабели от теплопоглощающих машин фотосферы давно застроены и вдоль них город тянется через застроенные Меркурий и Венеру к Земле. Сплошная застройка идёт от Земли к Марсу. Застроены не только их орбиты целиком, но и пространство между ними. Всё ещё растущая раковина сферы Дайсона тоже заселена и связана с единой Схизматрицей.

Все люди, чудовища, компьютеры и животные соединены здесь монотонными полупустыми коридорами, трубами, площадями, шахтами, стеклянными тоннелями, магистралями и трассами. Едва населённые блоки, так называемых, Переходов - пространств между более-менее населёнными пространствами каждое из которых является "крышей" одного и "полом" другого. Эскалаторы, транспортные ленты, капилляры дорог, узлы ноль-транспортровки - всё это задыхается не в силах обслуживать реальные потребности в траффике. Поезда-снаряды, плавучие транспортные платформы, гравитационные колодцы - помогают не слишком.

Более подробная информация об источниках вдохновения здесь: http://eastern-lands.blogspot.ru/2018/03/blog-post_77.html

Схизматрица зонненменша

Создание персонажа

Характеристики

У персонажа четыре характеристики: Сила, Ловкость, Воля и Харизма. Бросьте 3d6, полученный результат назначьте в качестве значения одной из характеристик. Повторите. Когда все характеристики будут определены — двигаемся дальше.

Каждому значению характеристики соответствует какой-то модификатор.

Характеристика	Модификатор
3	-4
4 — 5	-3
6 — 7	-2
8 — 10	-1
11 — 13	0
14 — 16	+1
17 — 18	+2
19 — 20	+3
21	+4

- **Сила:** модификатор прибавляется к броску на попадание в ближнем бою, повреждениям (минимум 1 хит урона наносится, если попал), выбиванию дверей.
- **Ловкость:** модификатор вычитается из Защиты, прибавляется к броску на попадание дальнобойным оружием (или при броске).
- **Воля:** модификатор прибавляется к броскам на изучение неизведанных технологий, спасброскам против яда и радиации. А также воля используется при применении различных ментальных способностей.
- **Харизма:** суммарный модификатор игровой группы применяется к броскам на реакцию, а также харизма определяет количество верных последователей персонажа и их мораль по отдельной таблице.

Харизма	Макс. последователей	Мораль
3	1	4
4 — 5	2	5
6 — 7	3	6
8 — 10	4	7
11 — 13	5	8
14 — 16	6	9
17 — 18	7	10
19 — 20	8	11
21	9	11

Хиты

Когда хитов становится 0 — персонаж умирает. В зависимости от вида у персонажа может быть разное количество хитов. В описании видов написано какие кубики надо кинуть, чтобы определить сколько у персонажа хитов. Количество же кубиков зависит от Силы. Сколько Сила — столько кубиков и надо кинуть. Сумма значений будет равна стартовому количеству хитов (и максимальному же).

Виды

В Схизматрице Зонненменша живут следующие разумные виды: люди, постлюди, мутанты, силикаты и киборги. Между ними всеми великая разница. Например, каждый вид начинает с некоторым количеством мутаций или улучшений. Что касается силикатов и киборгов, то у них хиты обозначают прочность корпуса, пожалуй. Это, в конечном итоге, означает, что они не восстанавливаются со временем. Но обо всём по порядку.

Люди

Кубик хитов: 1d8

Мутации: нет

Это довольно редкий вид в Схизматрице. Могут встретиться где и как угодно: живут общинами, бродят одиночками, образуют кочевые отряды, селятся среди других видов. В общем нельзя сказать, что у людей есть какой-то определённый для всех образ жизни. Новые люди появляются или от женщин, естественным старым способом, или же выращиваются в искусственных металлических или органических матках — где как.

Если вы выбираете человека, то прибавьте +3 к Харизме и Воле. Не забудьте поменять модификатор. Ни при каких обстоятельствах люди не могут получить мутации по ходу игры.

Постлюди

Кубик хитов: d6

Мутации: 3 мутации по таблицам по выбору игрока

Постлюдей великое множество разновидностей. Обычно они живут компактными (иногда, правда, очень большими) общинами, поддерживая свою «видовую линию». Иногда отдельные постлюди отправляются путешествовать по Схизматрице. Полученные на старте мутации обозначают и не мутации вовсе, а собственно подвид постлюдей к которому принадлежит персонаж. Это то, что отличает всю общину от остальных.

Размножаться постлюди могут как люди, могут выращиваться как люди — сразу с мутациями или же в общине аугментация производится вскоре после рождения. Во втором случае чаще всего в Схизматрице это сопровождается какими-нибудь ритуалами, а само индоктринирование в свой вид называется Бар-мицва. Таким образом мутации могут обозначать не только физические изменения, но и вживляемые в постчеловека импланты и системы имплантов.

Кроме всего прочего, постлюди — суть дети Схизматрицы, поэтому они все адаптированы к внезапно изменяющимся условиям среды. Это означает, что все спасброски связанные с холодом или жарой, а также удушьем получают бонус +2.

Если вы выбрали постчеловека, то сделайте бросок d%. Если выпало от 1 до 50, то ваш персонаж никогда не может получить мутацию по ходу игры. Это значит, что «видовая линия» вашего персонажа выработала иммунитет против мутаций по ходу эволюции.

Мутанты

Кубик хитов: d6

Мутации: 1d4 мутаций по таблице мутаций тела, 1d4 мутаций по таблице мутаций разума

Это основной вид населения Схизматрицы Зонненменша. Собственно говоря «зонненменш» или же солнчеловек — это и есть мутант. Мутации воспринимаются ими как дар звезды, питающей своей энергией Мир-систему.

Сообщества мутантов могут быть настолько же разнообразными как и сообщества людей. Однако чаще всего мутанты рождаются от женщин в результате оплодотворения. Хотя, конечно, всё может сильно различаться от случая к случаю.

Мутанты устойчивы к радиации и поэтому считайте, что уровень радиации действующей на мутанта на единицу ниже. Если на мутанта воздействует радиация уровня 3, то считайте, что это уровень 2. Таким образом, радиацию уровня 1 мутанты не замечают вовсе и могут иной раз жить на полностью радиоактивном уровне Схизматрицы.

Силикаты

Кубик хитов: d12

Улучшения: d4+1

Силикаты — это собранные кем-то или чем-то (чаще — чем-то, какой-то структурой Схизматрицы) разумные роботы. У них полностью кремниевые мозги, выращенные по особой технологии.

Силикаты — гуманоиды по внешнему строению, но они могут очень сильно отличаться от людей. Начиная с того, что наиболее часто их тело металлическое. Они никак не подвержены радиации, им не нужно дышать, есть и пить, на них не воздействуют никакие медикаменты или яды, не могут получить мутации по ходу игры. Они получают бонус к спасброскам +3 против жары и холода. Есть и минусы — штраф -2 к спасброскам против энергетических воздействий.

Силикаты не образуют сообществ почти никогда. Можно обнаружить силикатов слоняющихся по своим делам или обитающим в какой-то области с непонятной целью. Как-то так получилось, что силикаты наиболее часто являются врагами всех остальных обитателей Схизматрицы и уничтожение места производства силикатов (на сленге Схизматрицы они именуется мануфактурами) — это доблесть для очень многих сообществ. Однако каждый силикат — индивидуальность и случаи совместного проживания силикатов с остальными не так уж редки.

Силикаты не могут восстанавливать здоровье естественным образом. Им нужен ремонт. Если силикат посвящает 24 часа саморемонту, то он восстанавливает 1d3 хитов. В остальном компетентному специалисту необходима мастерская и набор запчастей, чтобы произвести ремонт силиката. В этом случае силикат восстанавливает d6 хитов за 8 часов ремонта.

Киборги

Кубик хитов: d10

Улучшения: d4

Киборги — это особый вид постлюдей. Киборгом можно только стать, но не родиться. В общем-то это тоже самое, что силикат, но внутри металлической оболочки находится человеческий мозг. Подобный перенос является шоком для любого разума, что может приводить к изменению воли человека. Будучи помещённым в абсолютно неестественную

конструкцию разум может давать сбои. Поэтому создатели киборгов всё же стараются использовать гуманоидный форм-фактор оболочки. И тем не менее, если киборг создаётся для того, чтобы выживать в бою, то о разуме носителя особо не волнуются.

Вы можете выбрать задачу под которую создавался киборг, когда выбираете этот вид.

- *Война*: +2 к Силе, +1 к Ловкости, -3 к Воле
- *Патруль границ сообщества*: +1 к Силе, +2 к Ловкости, -2 к Харизме, -1 к Воле
- *Менеджмент*: +3 к Харизме, -3 к Силе

Если придумаете что-нибудь ещё — смело действуйте. Правило такое: бонусы должны быть уравновешены штрафами, а бонусов к Воле быть не должно вовсе. Также никакая характеристика не может быть меньше 3 и больше 21. Лучше бы вообще не переходить за пределы +3/-3.

Всё что касается лечения силиката в полной мере касается лечения и киборга тоже.

Киборгам точно также не нужно дышать, есть и пить, на них не воздействуют никакие медикаменты или яды, не могут получить мутации по ходу игры. Однако киборги подвержены радиации — деятельность человеческого мозга требует особых условий. Так чтобы поменьше стрессов.

Киборги получают бонус +2 к спасброскам против жары и холода (опять же из-за мозга), но штраф к спасброскам от энергетических воздействий только -1.

Развитие персонажа

Все персонажи развиваются по одной и той же таблице опыта.

Уровень	Опыт
1	0
2	2 000
3	4 000
4	8 000
5	16 000
6	32 000
7	65 000
8	130 000
9	250 000
10	370 000
11	490 000
12	610 000
13	730 000
14	850 000

Каждый раз, когда персонаж получает новый уровень, кидайте d12 и получите одно из следующих улучшений. Персонажи получают опыт за ватты перечисленные на их кредитно-аккумуляторные устройства в результате продажи найденных во время путешествий предметов. Или же за найденные кредитно-аккумуляторные устройства. Одно очко опыта за каждый киловатт.

Когда персонаж получает новый уровень — сделайте бросок d12. Результат укажет какое улучшение обретает ваш персонаж.

d12	Улучшение
1 – 2	Киньте кубик хитов и прибавьте результат к текущему и максимальному количеству хитов.
3	+2 к спасброскам в категории по выбору игрока.
4	Ещё -2 к защите, когда заявлена атака из обороны.
5	Ещё -1 к защите, когда заявлено парирование.
6	Ещё +2 к атаке, когда заявлена атака с натиском.
7	+1 к случайной характеристике (d4: 1 – Сила, 2 — Ловкость, 3 — Воля, 4 — Харизма). Если увеличивается Сила, то бросьте кубик хитов и прибавьте результат к текущему и максимальному количеству хитов.
8 – 10	+1 ко всем броскам атаки.
11	Считайте, что одновременно выпали результаты 1 и 8.
12	Считайте, что одновременно выпали результаты 3 и 8.

Экипировка

У каждого персонажа есть кредитно-аккумуляторное устройство на котором можно накапливать киловатты (кВт). Это основная меновая единица в Схизматрице. Разумеется далеко не редка и меновая торговля, именуемая бартер. Несмотря на то, что цены ниже одного киловатта записываются в виде десятичных дробей, всё же люди называют единицы сообразно количеству перечисленной энергии.

1 киловатт = 10 гектоватт = 100 декаватт = 1000 ватт

1 гектоватт = 10 декаватт = 100 ватт

1 декаватт = 10 ватт

Каждый персонаж начинает с $3d6 \times 10$ киловатт, на которые игрок может закупить стартовое снаряжение. Обратите внимание, что силикаты и киборги имеют тело сравнимое с телом гуманоида, поэтому они могут позволить носить себе человеческую броню.

Броня	Цена	Защита	Примечания
Плотные слои одежды	15 кВт	-1	
Бронежилет	50 кВт	5	
Бронерукава и поножи	25 кВт	-1	
Боевой скафандр	1500 кВт	3	
Закрытый шлем	25 кВт	-1	+2 к спасброскам против физического урона
Военная каска	15 кВт	-1	+1 к спасброскам против физического урона
Каска техники безопасности	5 кВт	ничего	+1 к спасброскам против физического урона

Плотные слои одежды могут быть надеты под бронежилет. Бронерукава и поножи обычно пристёгиваются к бронежилету. Боевой скафандр не включает шлем — можно выбрать по вкусу. Защита персонажа без брони равна 9.

Редкой находкой является щит. Требуется одной руки, даёт -1 к защите и стоит 10 кВт.

Качественно изготовленный бронежилет и боевой скафандр стоят в десять раз больше обычного, а мастерски изготовленные — в сто раз. Остальные элементы брони мало зависят от качества изготовления, так что не ищите большой разницы.

Оружие ближнего боя	Цена	Повреждение	Примечания
Одноручное оружие	20 кВт	1d8	Мечи, топоры, дубины...
Двуручное оружие	50 кВт	1d10	Большие мечи, топоры, дубины...
Катана	120 кВт	1d12	Игнорирует 1 единицу защиты
Нож или кинжал	5 кВт	1d4	Можно спрятать на себе, -2 к атаке при попытке ударить кого-то с защитой 4 и ниже
Малое оружие	10 кВт	1d6	Большой нож или что-то в этом роде

Всем кроме цены одноручное оружие лучше малого. Однако есть обстоятельство: мутация «коротышка» делает одноручное оружие для персонажа двуручным. И если он хочет держать в другой руке фонарь, второе оружие, щит или ещё что-то — придётся использовать малое оружие.

Любое оружие из этого списка может быть качественно изготовленным и мастерски изготовленным. Качественно изготовленное оружие стоит в десять раз больше обычной цены, зато позволяет кинуть два кубика повреждения вместо одного и выбрать лучший результат. Мастерски изготовленное оружие стоит в сто раз больше и даёт бонус +1 к атаке при использовании и преимущество качественно изготовленного оружия.

Предполагается, что броня, оружие ближнего и дальнего боя — это широко доступные предметы и могут быть легко куплены в более или менее крупных сообществах. Это в полной мере касается и качественных, и мастерских вещей.

Оружие дальнего боя	Цена	Повреждение	Категория
<i>Автоматический пистолет</i>	700 кВт	1d10	Автоматическое
<i>Револьвер</i>	100 кВт	1d10	Обычное
<i>Пистолет-пулемёт</i>	4 900 кВт	1d10	Автоматическое
<i>Карабин</i>	4 900 кВт	1d10	Обычное
<i>Автоматическая винтовка</i>	34 300 кВт	1d12	Автоматическое
<i>Дробовик</i>	700 кВт	3d6/1d6	Обычное
<i>Автоматический дробовик</i>	4 900 кВт	3d6/1d6	Обычное
<i>Пулемёт</i>	240 100 кВт	1d12	Скорострельное
Лёгкий арбалет	25 кВт	1d6	Обычное
Тяжёлый арбалет	30 кВт	1d8	Обычное
Гранатомёт	4 900 кВт	*	Обычное

С категорией всё просто — обычное оружие позволяет выстрелить 1 раз в своё действие, автоматическое — два раза, а скорострельное — три. Просто бросьте атаку столько раз, сколько потребуется. Причём в случае автоматического оружия вы можете выбрать стрелять один раз или два, а в случае скорострельного — всегда делается три выстрела. Необходимо указать одну цель для всех выстрелов.

Оружие отмеченное *курсивом* является огнестрельным оружием. При применении огнестрельного оружия существо в бронежилете считается с базовой защитой 7, а существо в боевом скафандре — с базовой защитой 5. Все бонусы к защите от брони, кроме закрытого

шлема и щита игнорируются.

Обратите внимание, что из-за отдачи у огнестрельного оружия **всегда** есть штраф на атаку.

- Автоматический пистолет, револьвер и пистолет пулемёт стреляют со штрафом -2 на дистанцию до 400 футов и со штрафом -4 на дистанцию до 800 футов.
 - Автоматический пистолет имеет 12 зарядов, револьвер 6 зарядов, а пистолет-пулемёт — 30 зарядов. Перезарядка занимает 1 раунд.
 - Все три вышеперечисленных оружия могут быть снабжены глушителем, чтобы стать бесшумными. Глушитель стоит XX кВт.
- Карабин и автоматическая винтовка стреляют со штрафом -2 на дистанцию до 500 футов и со штрафом -4 на дистанцию до 1000 футов.
 - Карабин можно снабдить оптическим прицелом стоимостью 700 кВт, который увеличивает дистанции стрельбы в 1,5 раза. А можно снабдить прицелом стоимостью 1400 кВт, который удваивает дистанции стрельбы.
 - Карабин требует 2 раунда для перезарядки и имеет 20 зарядов. Автоматическая винтовка имеет 30 зарядов и требует 1 раунд для перезарядки.
- Пулемёт стреляет со штрафом -2 на дистанцию до 1500 футов и со штрафом -4 на дистанцию до 3000 футов..
 - Пулемётные ленты бывают совершенно разной длины. За один выстрел пулемёт расходует не 1, а 3 заряда, в результате чего пулемёт тратит 9 зарядов за раунд. Перезарядка требует двух раундов. Использует пулемёт те же заряды, что карабин и автоматическая винтовка.
- Гранатомёт позволяет увеличить дальность доставки гранат. Одна проблема: в него нельзя зарядить просто гранату, которую можно кидать. Требуется особым образом изготовленная граната, которая стоит в 1,5 раза дороже, чем обычная.
 - Гранатомёт стреляет на дистанцию до 500 футов без штрафа, на дистанцию до 750 футов со штрафом -2 и на дистанцию до 1000 футов со штрафом -4.
- Дробовик и автоматический дробовик стреляют со штрафом -2 на дистанцию до 50 футов и со штрафом -4 на дистанцию до 100 футов.
 - На дистанции до 50 футов они наносят 3d6 урона, а на дистанции до 100 футов — 1d6.
 - В дробовике максимум может быть 6 зарядов, два заряда можно поместить в дробовик за 1 раунд.
 - В автоматическом дробовике максимум может быть 10 зарядов, два заряда можно поместить в дробовик за 1 раунд.
- Лёгкий арбалет стреляет без штрафа на дистанцию 150 футов, со штрафом -2 на дистанцию до 400 футов и со штрафом -4 всё что дальше.
- Тяжёлый арбалет соответственно стреляет на дистанцию до 200 футов без штрафа, до 600 со штрафом -2 и со штрафом -4 дальше 600.

Огнестрельное оружие и гранатомёты исключительно редки для Схизматрицы Зонненменша и поэтому их практически нельзя купить — никто не будет продавать такое богатство.

В изготовлении же арбалетов многие достигли небывалых высот. Качественно изготовленный арбалет стоит в 10 раз дороже обычного, зато штрафы за дистанцию становятся -1 и -2. Мастерски изготовленный арбалет стоит в 100 раз дороже обычного и помимо меньших

штрафов дистанции стрельбы увеличиваются в два раза. Есть у арбалетов и недостаток — щит даёт бонус к защите -2 против арбалетов.

Боеприпасы	Цена	Примечания
Арбалетная стрела	0,1 кВт	
Взрывная арбалетная стрела	1 кВт	Помимо обычного урона взрывается нанося 1d6 урона цели и 1d4 урона всем кто рядом с целью
Бронебойная арбалетная стрела	2 кВт	Существо в бронежилете считается с базовой защитой 7, а существо в боевом скафандре — с базовой защитой 5. Все бонусы к защите от брони, кроме щита игнорируются.
Патрон для дробовика	2 кВт	
Пистолетный патрон	1 кВт	
Винтовочный патрон	2 кВт	
ПСЦТ	×5	Тип патрона (только пистолетного или винтовочного). Кидается два кубика на урон, выбирается наибольший результат.

Метательное оружие и гранаты бросаются на дистанцию до 10 футов без штрафа, до 20 футов со штрафом -2 и до 60 футов со штрафом -4. Против метательного оружия бонус щита к защите равен -2 вместо -1. Для того, чтобы гранатой можно было стрелять из гранатомёта — она должна быть специально для этого изготовлена, что увеличивает её цену в 1,5 раза.

Метательное оружие	Цена	Повреждение и примечания
Дротик	0,5 кВт	d4
Сулица	1 кВт	d6, это среднее оружие ближнего боя
Нож	5 кВт	d4, это также оружие ближнего боя
Другое оружие ближнего боя	*	Неприспособленное для броска оружия. Вместо 60 футов дальняя дистанция составляет всего 30 футов. Зато повреждений наносит столько же сколько само оружие.
Огненная граната	5 кВт	Самодельное взрывное устройство. Наносит d4 урона, если попадает на огнеопасную поверхность — поджигает её.
Ударная граната	200 кВт	Наносит d12 урона цели и d6 урона всем рядом с целью. Цель должна сделать спасбросок против оглушения или не действовать в следующее своё действие.
Оглушающая граната	100 кВт	Не наносит урон. Все кто на линии видимости от гранаты и в 30 футах должны сделать спасбросок против оглушения или не действовать 1d4 следующих своих действий.
Импульсная граната	300 кВт	Все кто находится в 30 футах от гранаты получают 2d6 урона, а если сделают успешный спасбросок против энергетического воздействия — только половину.

Гранаты встречаются в Схизматрице гораздо чаще, чем огнестрельное оружие. Импульсные гранаты обычно хранятся надёжно как оружие против очередного внезапного вторжения силикатов.

Если граната не попадает по цели — она всё равно взрывается. Найдите способ определить место падения в зависимости от ситуации. Обычно не дальше, чем в 30 футах от цели.

Складная лестница высотой 10 футов стоит 0,05 кВт.

Высокотехнологичная складная кошка стоит 1 кВт. Верёвка из непонятного материала стоит 1 кВт за 50 футов и выдерживает вес примерно трёх человек. Верёвка из высокотехнологичных нитей стоит 10 кВт и выдерживает вес примерно пяти человек.

Фомка без которой не обойдёшься и в Схизматрице стоит 2 кВт.

Фонарь стоит 9 кВт и расходует 0,01 кВт в час. Зато освещает 30 футов вокруг и 60 футов конус вперёд. Ещё у фонаря есть всякие режимы: стробоскоп, круговое освещение (убирает конус 60 футов), фокус (освещает 120 футов вперёд, но убирает 30 футов освещения вокруг). Переключение между режимами моментально отнимает 0,01 кВт. Переключение в ультрафиолетовый режим отнимает 0,05 кВт, а с ультрафиолетового в нормальный — те же 0,01 кВт.

Замочный комплекс, который автоматически ввинчивается в стену, в дверь и запирает её, идёт в комплекте с тремя ключ-картами и стоит 20 кВт.

Нейлоновые наручники стоят 15 кВт за штуку.

Протеиново-витаминный батончик, делящийся на три приёма и достаточный для поддержания энергии в течение дня, стоит 0,5 кВт.

Прибор ночного видения стоит 15 кВт и расходует 0,01 кВт за 10 минут работы.

Восемь химических осветителей стоят 0,3 кВт. Правда работают всего час после активации, а потом приходят в полную негодность. Освещают 30 футов вокруг.

Запуск транспортного комплекса (лифт, монорельсовая платформа и т.п.) обычно расходует 30 кВт за раз и довозит до следующей остановки после чего требует нового запуска. Дистанции между остановками могут быть очень разными. Где-то 300 метров над пропастью, а где-то 27 километров мимо населённых геодезиков.

Иногда системы (в т.ч. и транспортные, но чаще — замки) закодированы. Если неизвестен пароль или нет ключ-карты (стандартная цена на которую 50 кВт если знать у кого брать), то можно попытаться взломать систему. Компьютерное устройство стоит 100 кВт. Необходимо на d20 выбросить некоторое число или больше. До броска объявите сколько кВт вы готовы потратить и прибавьте это значение к броску. Простая система требует результат 21, средняя — 31, а сложная — 41. Но теоретически предела нет.

Устройство для копирования ключ-карт стоит 1000 кВт. Обычно тот у кого оно есть берёт 25 кВт за копию. Остаётся только надеяться, что не копирует себе в тихаря, особенно если вы делаете карты от своего тайника или только вам нужного лифта.

Преобразование человека, постчеловека или мутанта в киборга стоит 100 000 кВт. Мутации сбрасываются, приобретаются новые улучшения, изменяются характеристики сообразно новой оболочке, а остальные приобретения с уровнем, по идее, остаются такими же. Иногда эту операцию можно получить бесплатно — если вас похитят и преобразуют для своих корыстных целей.

Доза антитокса стоит 100 кВт и даёт бонус +10 к спасброскам против яда на 12 часов.

Доза детокса стоит 200 кВт и выводит токсин из организма.

Доза антирада стоит 50 кВт и снижает уровень воздействия радиации на организм на 24 часа.

Фильтр-доза стоит 150 кВт и выводит из организма паразитов и любых других биоагентов.

Стимшот стоит 50 кВт и восстанавливает 1d8 хитов, но через 12 часов наносит урон 1d8 хитов.

Стимшот-альфа стоит 100 кВт и восстанавливает 1d6 + уровень пользователя хитов.

Аренда мастерской на 8 часов стоит 50 кВт. Каждый контейнер запчастей для ремонта силиката и киборга стоит 25 кВт.

Флакон нервно-паралитического газа, способный заполнить пространство 100 на 100 футов стоит 500 кВт. Всякий кто вдохнёт его должен сделать спасбросок против яда или умереть. А кто сделал успешный спасбросок получает 1d6 повреждений в Силу (если падает до 0, то смерть). Сила восстанавливается по 1 за 8 часов отдыха или за каждый стимшот (в этом случае не забудьте урон 1d8 через 12 часов) или стимшот-альфа.

Флакон такого газа иногда продаётся в виде годном для использования с гранатомётом. Как и положено стоит он 750 кВт.

Наёмник	Зарплата за месяц		Базовая мораль
	Человек	Постчеловек/Мутант	
Принеси-подай	2 кВт	1 кВт	6
Лёгкий пехотинец <i>Среднее оружие, бронезилет</i>	5 кВт	3 кВт	8
Тяжёлый пехотинец <i>Двуручное оружие ближнего боя, бронезилет, бронерукава и поножи, каска техники безопасности; может быть со щитом и средним оружием</i>	4 кВт (6 если со щитом)	3 кВт (5 если со щитом)	8 (10 если со щитом)
Арбалетчик <i>Лёгкий арбалет, бронезилет, нож</i>	5 кВт	3 кВт	7
Тяжёлый арбалетчик <i>Тяжёлый арбалет, бронезилет, нож</i>	7 кВт	4 кВт	7

Эти наёмники не являются последователями и в лимит не входят. Последователи — это преданные персонажу существа, друзья, поклонники и фанаты. Однако мораль наёмников изменяется сообразно модификатору Харизмы.

Артефакты Схизматрицы

Понятно, что списки выше можно дополнить и расширить. Но, по всей видимости, в сторону мелочей. Всякие лучевые пушки, виброклинки и силовые перчатки — это артефакты, потаённые в глубинах лабиринтов Схизматрицы. Артефакты класса А — это всякое мелкое оружие, запирающие механизмы небольшие транспортные средства. Класс Б — это энергетическое оружие, приводные доспехи и экзоскелеты, небольшие компьютерные системы и роботы. Класс В — это строители Схизматрицы, сетевые интерфейсы, сложные компьютерные системы. Когда персонаж находит артефакт, он должен сделать бросок d20 против сложности 15 для класса А, 20 для класса Б и 25 для класса В. К броску прибавляется модификатор Воли и другие соответствующие модификаторы (например +1 за мастерскую). Каждая попытка занимает 8 часов. Число попыток не ограничено.

Система нагрузки

За каждый ответ «да» прибавьте указанное число пунктов нагрузки.

Персонаж в бронежилете? +5 пунктов.

Персонаж в боевом скафандре? +10 пунктов.

Персонаж несёт обычный предмет или дополнение к броне? +1 пункт за каждый предмет.

Персонаж несёт 50 патронов? +1 пункт за каждые 50.

Персонаж несёт мелкий (нож, например) предмет? +1 пункт за каждые 10.

Персонаж несёт здоровенный предмет? +5 пунктов за каждый такой предмет.

Персонаж использует экзоскелет? -5 пунктов за каждый уровень экзоскелета.

А теперь можно узнать скорость персонажа.

0 — 5 пунктов: 120 футов/10 минут; 40 футов в бою. 16 миль в день.

10 пунктов: 90 футов/10 минут; 30 футов в бою. 12 миль в день.

15 пунктов: 60 футов/10 минут; 20 футов в бою. 8 миль в день.

20 пунктов: 30 футов/10 минут; 10 футов в бою. 4 мили в день.

25 пунктов: персонаж не может никуда идти.

Качественно изготовленный бронежилет даёт +1 пункт, мастерски — не даёт вообще.

Качественно изготовленный боевой скафандр даёт +5 пунктов, мастерски — +1.

Спасброски

У персонажа есть четыре категории спасбросков. Против энергетических воздействий, против яда и смерти, против оглушения, против радиации. Их стартовые значения и объяснения даны ниже.

- **Энергетические воздействия: 17**

Это спасброски против лазеров, лучевых пушек, возмущений электромагнитных полей, термического воздействия (даже против огнёмётов, в принципе). В большинстве случаев успешный спасбросок должен ополовинить урон, а не отменить его полностью.

- **Яд и смерть: 14**

Спасброски позволяют полностью избежать (в редких случаях — сменить эффект на более мягкий) действие яда. Иногда персонаж сталкивается с необычной мощной силой, которая способна убить его на месте. Успешный спасбросок позволяет избежать смерти.

- **Оглушение: 16**

Спасбросок позволяет избежать шока, оглушения, а также парализующих воздействий.

- **Радиация: 15**

Успешный спасбросок позволяет уменьшить урон от радиации в два раза.

Когда персонаж попадает в ситуацию при которой он может избежать одного из таких типов воздействия, он должен бросить d20 и прибавить имеющиеся бонусы (или отнять штрафы). Если результат больше указанного числа, то спасбросок успешен.

Яды

Яды могут быть доставлены в организм с едой, жидкостью, в виде газа или инъекции.

Если в какой-то момент персонажи сталкиваются с ядом, можно даже определить его случайно броском $d10$.

1. $1d6$ повреждений, спасбросок отменяет эффект.
2. $Xd6$ повреждений, где $X = 1d8+1$, спасбросок уменьшает урон вдвое.
3. Усыпляет на $2d4 \times 10$ минут, спасбросок отменяет эффект.
4. Парализует на $1d6 \times 10$ минут, спасбросок отменяет эффект.
5. Убивает, спасбросок отменяет эффект.
6. Убивает, спасбросок наносит $1d6$ повреждений.
7. Убивает, спасбросок наносит $Xd6$ повреждений, где $X = 1d8+1$.
8. Убивает, спасбросок парализует на $d20$ часов.
9. Убивает, спасбросок навсегда отнимает $d6$ Силы (за каждый потерянный пункт бросьте кубик хитов и вычтите из текущего и максимального количества хитов).
10. Убивает, спасбросок ввергает в летаргический сон, единственный шанс на продолжение жизни — киборгизация.

Радиация

Строго говоря, радиация — это самая обычная опасность в Схизматрице Зонненменша. Чаше всего жилые или сервисные уровни экранированы или подвергнуты дегазации, но коридоры, нейтральные пространства, брошенные блоки очень часто бывают радиоактивными.

В конце каждого дня проведённого в радиоактивной зоне игрок должен сделать спасбросок против радиации и получить урон. Кроме того есть определённый шанс, что во время соответствующего пробуждения персонаж обнаружит у себя новую мутацию (не все виды могут мутировать). В этом случае бросьте $d6$: 1 — 4 мутация тела, 5 — 6 мутация разума.

Всего есть 10 классов заражения.

1. $1d4$ повреждений, спасбросок отменяет урон. 1% шанс на мутацию.
2. $2d4$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 2% шанс на мутацию.
3. $3d4$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 3% шанс на мутацию.
4. $2d6$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 4% шанс на мутацию.
5. $3d6$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 5% шанс на мутацию.
6. $4d6$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 6% шанс на мутацию.
7. $3d8$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 7% шанс на мутацию.
8. $4d8$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 8% шанс на мутацию.
9. $5d8$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 9% шанс на мутацию.
10. $3d10$ повреждений, спасбросок уменьшает урон вдвое. 10% шанс на мутацию.

Битва

Предлагается радикально упростить битву из Labyrinth Lord. Сторона выигравшая инициативу действует, потом сторона проигравшая инициативу. В своё действие персонаж

может переместиться и сделать одно действие: атаковать, достать предмет, использовать предмет и т. п. Только перезарядка требует отказаться от перемещения.

Есть следующие опции атаки, которые могут быть развиты с уровнем. Все они касаются атаки в ближнем бою.

- **Атака из обороны.** Атака ближнего боя. До своего следующего действия персонаж получает бонус -2 к защите и штраф -4 к атаке.
- **Парирование.** Атака ближнего боя. До своего следующего действия персонаж получает бонус -1 к защите и штраф -2 к атаке.
- **Атака натиском.** Атака ближнего боя. До своего следующего действия персонаж получает штраф +4 к защите и бонус +2 к атаке.

Таблица атаки

Так как классов нет, то для всех одна таблица атаки. Нулевой уровень — для обычных обитателей Схизматрицы. Это всегда люди (4 хита), мутанты или постлюди (по 3 хита). Киборги и силикаты всегда имеют хотя бы один уровень.

Ур.	Защита														
	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1-2	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
3	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
4	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
5	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
7-8	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
10-11	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
12	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
13	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
14	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2

Болезни

Болезни вызываются биоагентами или наноагентами. В первом случае поможет фильтр-доза (кроме вирусов), в другом случае шоковый удар по организму. Удар по организму наносит 6д6 урона в случае проваленного спасброска (энергетическое воздействие) и 3д6 в случае успешного.

При контакте с источником заражения делается спасбросок против яда. В случае провала — персонаж заболевает. Ниже представлен конструктор болезней для броска 6d10. Значения столбцов следующие:

- **Тип** — болезни бывают от бактерий, грибка, паразитов, вирусов или нанороботов. Против последних нужны особенно крутые меры, описанные выше.
 - Против вирусов нужны редкие и дорогостоящие противовирусные препараты.

- Бактерии не выделяются ничем примечательным.
- Грибок очень заразный поэтому все кто даже чуть-чуть контактирует с персонажем должны делать спасбросок против заражения, а те кто проводит с ним день заражаются автоматически. Все помещения где живут заражёнными остаются заразными (требуют ежедневного спасброска) ещё 7 дней с момента окончания болезни.
- Паразиты очень живучи, поэтому после применения фильтр-дозы есть 75% шанс, что болезнь останется.
- **Спасбросок** — модификатор спасброска против заражения.
- **Инкубация** — время после заражения которое болезнь себя не проявляет.
- **Эффекты** — снижение характеристик после инкубационного периода.
- **Повреждения (Пв.)** — сколько повреждений за каждый день после инкубационного периода (естественное лечение 1d3 хита в день сохраняет работоспособность у больного персонажа).
- **Длительность** — сколько дней после инкубации проходит до выздоровления. В конце каждого дня всякий кто контактировал с персонажем суммарно 3 часа и больше в этот день должны делать спасбросок против заражения.

Графа симптомы просто не вместились на страницу. Поэтому после броска необходимо придумать что там происходит в зависимости от эффектов. Частые симптомы: поражение кожи, затруднённое дыхание, рвота, лихорадка, понос, снижение зрения, чихание, кашель, слабость в мышцах, головокружение.

d10	Тип	Спас.	Инкубация	Эффекты	Пв.	Длительность
1	Бактерия	+3	2 недели	Сила -2	d4	1d6 дней
2	Бактерия	+2	1 неделя	Сила -3, Ловкость -1	d4	1 неделя
3	Бактерия	+1	6 дней	Сила -3, Ловкость -2	d4	1 неделя
4	Бактерия	0	5 дней	Сила -3, Ловкость -3	d6	1 неделя
5	Паразит	-1	4 дня	Сила -1, Харизма -3	d6+1	2 недели
6	Паразит	-2	3 дня	Сила -2, Харизма -3	d6+1	2 недели
7	Грибок	-3	2 дня	Сила -3, Харизма -3	d6+3	2 недели
8	Вирус	-4	1 день	Сила -3, Ловкость -2, Воля -1	2d6	3 недели
9	Вирус	-5	12 часов	Сила -3, Ловкость -3, Воля -2	2d6	3 недели
10	Нанороботы	-6	1d6 часов	Сила -3, Ловкость -3, Воля -3	2d6	3 недели

Обратите внимание, что ужасные поражения кожи и другие симптомы заставляют мораль последователей падать и даже уходить. Первыми уходят последователи с самой низкой моралью, если нет подходящих по ситуации, кто уже давно собирался.

Мутации и улучшения

Мутации тела (d20), улучшения киборгов и силикатов (d10)

1. Положительная мутация внутреннего органа. +1 к Силе. Каждая повторная мутация — дальнейшие бонусы, но не больше 21.
2. Экстраморфность. 50% шанс на набор дополнительных внешних органов (два действия в бою, ситуационные плюсы) или же просто естественное оружие. Каждая новая мутация — новые внеж
3. Крылья, персонаж может летать. Способность теряется уже при уровне загрузки 10 пунктов. При повторной мутации крылья улучшаются и можно летать при загрузке 15, а потом и 20.
4. Сочащиеся поры. Персонаж покрыт ядом (бросить d10 по таблице ядов). Яд должен быть введён внутрь, но есть 5% шанс при получении мутации, что это контактный яд. Повторная мутация — второй тип яда
5. Коротышка. +1 к броскам на попадание (и в ближнем и дальнем бою), -1 к защите. Повторная мутация — уменьшение дальше (бонусы улучшаются ещё на 1).
6. Накопление статики. Всякий кто касается персонажа получает 2d6 повреждений, спасбросок против энергетических воздействий уменьшает урон вдвое. +1d6 за каждую дальнейшую эту мутацию.
7. Ненормальный размер. Персонаж очень большой. +1 к повреждениям. Персонаж продолжает расти и наносить больше повреждений при дальнейших выпадениях этой мутации, но максимум +4 к повреждениям.
8. Регенерация. Персонаж восстанавливает d3 повреждений каждые 24 часа вне зависимости от деятельности. Это не отменяет обычных восстановительных процессов. Каждая новая мутация добавляет d3 к этому лечению.
9. Неестественная ловкость. -1 к защите (складывается со всеми бонусами от Ловкости). Каждая такая мутация продолжает наращивать бонус.
10. Естественная броня. -4 к защите, но это не следствие ловкости, а следствие брони. Огнестрельное оружие игнорирует этот бонус (как и бронебойные стрелы). Каждая новая мутация улучшает бонус на -2.
11. Кожная сверхчувствительность. 1d6: 1 — 2 повреждения при контакте с водой (1d6), 3 — 4 +1d6 повреждений персонажу от радиации, 5 — 6 +1d6 повреждений персонажу от атак ближнего боя. Каждая новая мутация или увеличивает урон или добавляет новую проблему.
12. Гемофилия. Естественное восстановление — 1 хит в день. Повторная мутация: 1 хит в два дня, далее 1 хит в 3 дня и т.д.
13. Мутация органов фильтрации. -4 к спасброскам против ядов. Каждая новая мутация ещё -2.
14. Мутация иммунной системы. Каждое повреждение от болезни отнимает ещё 10 хитов. Каждая новая мутация ещё 5 хитов.
15. Чудовищный метаболизм. Требуется две порции еды в день. Новая мутация: три порции, затем четыре и т.д.
16. Катастрофически низкий болевой порог. Любые повреждения по персонажу удваиваются. Затем утраиваются. Затем учетверяются. Проще убить себя, чем

пытаться так жить.

17. Мутация зрительных органов. -2 к броскам атаки. Каждая новая увеличивает штраф на 1.
18. Неповоротливость. +2 к защите (не больше 9). Каждая новая увеличивает штраф на 1.
19. Бросить d10 по этой таблице.
20. Бросить d10 по этой таблице, а затем снова d20.

Мутации разума (d20)

1. Ускорение. Раз в день персонаж может включить форсаж нервной системы и получить +1 бонус к броскам атаки на d10 раундов. Каждая новая мутация или даёт дополнительный +1 или ещё d10 кубик раундов (50% вероятность).
2. Накопленная прочность. Персонаж получает резервные хиты равные максимуму хитов на момент мутации. Когда кончаются его обычные хиты — начинают расходоваться резервные вместо смерти. Резервные никогда не восстанавливаются никаким образом. Такой персонаж умирает если его резервные хиты падают до нуля. Каждая новая мутация добавляет в текущий пул резервных хитов новый текущий максимум хитов.
3. Контроль восстановительных процессов. Персонаж вылечивает d6 вместо d3 при естественном лечении. Каждая новая мутация добавляет d6.
4. Эмпатия. Персонаж добавляет +3 к повреждениям в бою, так как знает куда бить. Каждая новая мутация добавляет +1.
5. Ментальная атака. Персонаж получает дальнюю атаку с дистанцией 100 футов. Без штрафов. В атаке используется базовый бонус атаки (бонусы полученные с уровнем), а также любые бонусы кроме бонусов силы или ловкости. Для этой атаки используется отдельная таблица атаки зависящая от воли, а не от уровня. А шанс попадания зависит не от защиты противника, а от его Воли (3d6 для случайного монстра). Эту атаку можно делать раз в день. Если атака попала, то цель получает 3d6 повреждений и делает спасбросок против оглушения, при провале — полная дезориентация (потеря возможности действовать) d6 раундов. Каждая новая полученная мутация ментальной атаки добавляет или использование в день или ещё d6 повреждений (50% шанс).
А — значит автопопадание. П — значит промах.

		Воля противника													
Воля	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	П	П	П	П
4	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	П	П	П
5	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	П	П
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	П
7	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
8	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
9	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
10	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
14	A	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
15	A	A	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	A	A	A	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
17	A	A	A	A	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18	A	A	A	A	A	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	A	A	A	A	A	A	A	1	2	3	4	5	6	7	8
20	A	A	A	A	A	A	A	A	1	2	3	4	5	6	7
21	A	A	A	A	A	A	A	A	A	1	2	3	4	5	6

6. Телепортация. Один раз в день мутант может исчезнуть в одном месте и появиться в другом. Максимальная дальность — 20 миль. Мутант должен знать куда отправляется, но тем не менее есть 30% шанс влететь в какую-нибудь часть структуры и получить 10d6 повреждений. Каждый новый раз, когда выпадает эта мутация или шанс повреждений снижается на 5% (не меньше 5%) или дальность увеличивается на 5 миль (50% шанс).
7. Нейротелепатия. Персонаж может узнать мыслеобразы проносящиеся в голове кого-то на дистанции 30 футов. При попытке прочитать силиката персонаж получает урон 3d6. Каждая новая мутация увеличивает дистанцию на 10 футов.
8. Интеллектуальный форсаж. Персонаж получает +3 к броскам на изучение технологий или взломе систем (50% шанс). Каждая новая мутация или даёт бонус +3, если ещё не было или увеличивает на +1 (опять же 50% для определения области действия).
9. Ментальный барьер. Персонаж не может быть прочитан нейротелепатией и не может быть подвержен ментальной атаке. Повторное выпадение этой мутации просто бездарно расходует бросок мутации.
10. Ментальное усиление. +1 к Воле. Повторная мутация продолжает увеличивать Волю.
11. Мутагенная атрофия мозга. -2 к Воле. Повторная мутация снижает Волю на 1.
12. Ментальная слабость. Персонаж получает в пять раз большие повреждения от ментальной атаки. Повторное выпадение этой мутации просто бездарно расходует бросок мутации.
13. Дефективная нервная система. Персонаж получает штраф -1 к повреждениям (минимум 1 повреждение). Повторные мутации продолжают уменьшать повреждения на 1.
14. Чувствительная нервная система. -2 к спасброскам против оглушения.
15. Торможение нервных окончаний. -1 к случайной характеристике (d4: 1 – Сила, 2 — Ловкость, 3 — Воля, 4 — Харизма). Каждая новая мутация заставляет кидать кубик ещё раз и уменьшать характеристику. Помните, что уменьшение Силы уменьшает текущее и максимальное значение хитов на один кубик.
16. Синдром дефицита внимания. Персонаж получает -3 к броскам на изучение технологий или взломе систем (50% шанс). Каждая новая мутация или даёт штраф -3, если ещё не было или уменьшает на 11 (опять же 50% для определения области действия).
17. Бессонница. Персонаж не может выспаться и всегда уставший. -1 к броскам на

попадание. Каждое повторное выпадение этой мутации продолжает уменьшать атаку.

18. Бросить d10 по этой таблице.

19. Бросить d10 по этой таблице, а затем снова d20.