

## Из методички по куклам

Изготовление кукол сложно назвать чем-то уникальным. Теоретически, это простое создание фамильяров, однако благодаря тому, что оно абсолютно нетребовательно к магической силе мастера, этот раздел стал доступным даже для самых слабых магов. Шло время, кукольная теория развивалась и усложнялась, превратившись из раздела для слабых, в раздел для умных.

Кукольные мастера, как очевидно из названия, занимаются именно изготовлением и обслуживанием кукол. В связи с этим данная школа магии *не содержит ни одного заклинания*. Вместо этого маги-кукольники изучают создание новых устройств, которые затем можно устанавливать на изготовленные механизмы.

### Кукольное мастерство (РМ)

Характеристика отвечающая за то, насколько хорошо маг знает данную школу. Принимает значения от F (0) до EX (6), причём получение EX-ранга возможно лишь для персонажей-магов с МС не ниже А и стоит двух очков навыков.

Каждая единица РМ даёт кукольнику возможность выучить ещё два апгрейда кукол (называемые *схемами*). Достигнув ранга EX кукольник может начать изучать новые схемы за очки навыков из соотношения один к одному.

### Три ветви

Глобально школу можно разделить на три направления: куклы, протезы и механизмы. Первое (одноимённое школе в целом) концентрируется на создании механических автоматов и превращении их в фамильяров. Второе создаёт искусственные части тела и органы, стремясь добиться наименьшего различия между искусственным и настоящим. Третье же делает механизмы, которые не являются ни протезами, ни самостоятельными фамильярами, но помогают решить какую-то определённую простую задачу.

### Характеристики кукол

При создании конструкций, мастер определяет её качество через характеристики. Суммарное значение характеристик определяется через шестой навык и дополнительные модификации. Без учёта последних, мастер имеет 3РМ очков характеристик для распределения.

Хотя в целом характеристики кукол схожи с характеристиками всех других персонажей, есть и отличия. Например, куклы-разведчики не используются для атаки противников, поэтому у них может отсутствовать характеристика Сила (в случае выполнения проверки на эту характеристику она автоматически считается равной F). С другой стороны, у всех кукол есть характеристика Естественность (Nat), которая позволяет скрыть механическую сущность куклы (но не обязательно подразумевает человечность).

### Естественность (Nat)

Ранг F: Кукла выглядит абсолютно неестественно, бросается в глаза и привлекает внимание. Этого вполне достаточно, если имеешь дело лишь с магами.

Ранг E: Всё ещё выглядит неестественно, но менее заметна. В темноте надо бросать спасбросок Естественности на сохранение незаметности.

Ранг D: Куда лучшая работа, но далека от идеала. В темноте надо бросать спасбросок лишь при долгом контакте (в бою или разговоре), а на свету при любом переходе.

Ранг C: Трудно сказать, но что-то тут не так. Может фактура кожи, может анатомия мышц и костей. В темноте никто не заметит, а на свету наблюдателям придётся очень постараться (при контакте бросается спасбросок).

Ранг В: Внешне ни за что не скажешь, что кукла ненастоящая, однако внутри она всё же содержит механические детали. Лишь на свету при повреждениях более чем 50% здоровья, это возможно заметить (спасбросок).

Ранг А: Великолепное качество. Без магии такую куклу не отличит от настоящего человека даже патологоанатом.

Ранг ЕХ: Идеал. Никто и никогда не скажет, что это — искусственное тело. Да и есть ли разница?

*Примечания:* Описание дано для человекоподобных кукол. Несложно подогнать его для кукол в виде животных или предметов. *Ранг ЕХ не доступен по умолчанию.* Ношение скрытой одежды (перчаток, например) увеличивает Естественность F, E, D, C на ранг.

**Спасбросок Естественности** (на защиту от распознавания) — определяет шансы того, что окружающие не определяют в персонаже механическое создание. По умолчанию, равняется  $10\text{Nat}+1d(100-10\text{Nat})$  против спасброска обнаружения у противников (по умолчанию  $1d100$ ).

Этот спасбросок не тратит прану и выполняется один раз вне зависимости от числа проверяющих.

## Структура (Sct)

Характеристика отвечающая за механизмы внутри куклы. Параметр позволяет добавлять куклам различные модификации сверх имеющегося в них по умолчанию. К таким модификациям можно отнести превращение куклы в куклу-бойца, телекинез подобный тому, что есть в руке Рёги Шики, или заряд взрывчатки для самоуничтожения. Число «вакантных мест» равно рангу Структуры — от 0 (F) до 5 (A).

Схемы-модули воспринимают Структуру, как показатель их компактности: для них каждый ранг Структуру сокращает число занимаемых «вакантных мест» на 1.

## Внимательность (Obs)

Характеристика свойственная куклам-наблюдателям, использующихся для слежки и разведки.

Ранг F: Видит лишь видимое, находящееся на той же локации. Не обнаруживает спрятавшихся персонажей.

Ранг E: Осматривает также соседние локации (обычный уровень видимости героев).

Ранг D: Может обнаружить физически спрятавшихся персонажей на той же локации со спасброском обнаружения  $10\text{Obs}+1d(100-10\text{Obs})$ .

Ранг C: Даёт навык Ясновидение ранга E.

Ранг B: Замечает магические барьеры, может смотреть сквозь них со спасброском обнаружения.

Ранг A: Даёт навык Ясновидение ранга D.

## Прочность (Dur)

Характеристика протезов и механизмов, отвечающая за то, сколько они выдерживают без починки. Принимает значения от F до ЕХ. Прочность определяет вторичную характеристику, очки состояния, которая тратится при использовании механизма. Если состояние падает до нуля, механизм (или протез) перестаёт работать.

При ранге F прочность по умолчанию составляет 1/1 (кукла, соответственно, ломается при малейших нагрузках). При рангах от E до A максимум состояния равен  $10\text{Dur}$ . Ранг ЕХ даёт условно бесконечное состояние: оно не уменьшается за время игры, хотя механизм можно уничтожить «естественным образом» (например, успешно провести крит на отрубание или перелом протезированной конечности).

## Соответствие (Equ)

Характеристика показывает насколько протез соответствует своему оригиналу. Если Естественность говорит о том, насколько протез выглядит настоящим, то Соответствие о том, насколько он настоящим чувствуется. На практике определяет восстановление потерянных характеристик.

Может принимать значения от F до A. Если, например, до потери правой руки персонаж имел Силу В (4), то используя простой протез без дополнительных модификаций, он не сможет получить Силу выше, чем В. Формула восстановленной характеристики ранга X такова:  $X * (Equ/5)$ , с округлением вниз.

Так при Соответствии и Силе В, имеем  $4 * 4/5 = 16/5$ , что округляется до 3 (ранг С). Если бы Equ равнялось С, то получилось бы  $12/5$ , округлённое до 2 (D). При Equ А характеристики просто принимают исходное значение.

## Схемы

Схемы, или умения кукольников, — это то, что в данной школе является аналогом заклинаний. Изучив новую схему кукольник сможет создавать более разнообразных кукол или улучшить уже имеющихся.

Однако нельзя просто взять и выучить ту схему, которую хочется: все они строго упорядочены и изучение следующей требует знания предыдущих (если предыдущих несколько, схема может требовать как знания их всех, так и хотя бы одной из списка). На практике это очень похоже на древо навыков, использующихся в различных РПГ — соответствующая схема приложена к данной методичке.

Каждая единица РМ даёт возможность изучить ровно две схемы.

### 1. Обслуживание и ремонт

Требование: отсутствует.

Начало всей кукольной школы. Работа с уже готовыми протезами, сделанными своими или чужими руками — их установка, подгонка, восстановление. Мастер может легко восстановить Прочность протеза или здоровье куклы-фамильяра.

Полноценный ремонт сломанной детали также возможен, но есть два ограничения: во-первых, характеристики отремонтированной куклы/протеза не могут стать выше тех, что были у них изначально, а во-вторых, сумма характеристик не должна превышать лимита доступного чинящему. Иными словами, ремонт механизма эквивалентен созданию другого, который будет не лучше старого ни по одной из характеристик. Польза от такого ремонта в том, что чинящему не обязательно знать все использованные в кукле схемы.

Открывает: 2. Протез ноги, 7. Простые механизмы, 13. Лучшие материалы, 18. Повышенная Естественность

### 2. Протез ноги

Требование: 1. Обслуживание и ремонт

Первый серьёзный протез большинства кукольников. Конечно, на первых порах искусственные ноги далеки от настоящих, но они всё же будут не в пример лучше деревянных пиратских палок. С помощью этого протеза можно вернуть утраченную при потере конечности Ловкость.

Протез ноги обладает следующими характеристиками: Естественность, Структура, Прочность, Соответствие. Протез постоянно требует 2 единицы праны (по желанию можно отключить). Каждый ход битвы или погони, если персонаж сам совершает перемещение, протез теряет единицу состояния.

Разумеется, на этом уровне маг также может создавать и различные более простые механизмы — например, протез пальца.

Открывает: 3. Протез органов

### 3. Протез органов

Требует: 2. Протез ноги

Протезирование органов, во всём их разнообразии, на самом деле достаточно простая задача, благодаря тому, что любой орган выполняет одну определённую работу. Единственная проблема с ними — сложность установки и обслуживания, требующие хирургического вмешательства.

Протезы внутренних органов имеют три характеристики — Прочность, Структура, Соответствие. Соответствие отвечает за восстановление Выносливости. При нанесении персонажу 15 единиц урона *одной атакой*, теряет единицу состояния, при нанесении 30 —

две, и так далее. Протез потребляет 1 праны/ход и не может быть отключён. Если персонаж снова получает повреждение органов, имеющийся протез продолжает действовать, но герою требуется два таких (ГМ волен переопределять это правило, вводя ролл на проверку какой орган был повреждён — настоящий или механический).

Также можно создать протезы для рта (язык, зубы, челюсти, нёбо, щёки и др.). Это особенно важно в обществе магов, для которых любые повреждения рта зачастую означают невозможность произносить заклинания (в этом случае Соответствие отвечает за число строк, которые маг может произнести за ход).

Открывает: 4. Протез глаза; 5. Протез руки

## 4. Протез глаза

Требует: 3. Протез органов

Глаз — одна из тончайших и сложнейших структур организма. Особенно верно это для магов, нередко ставящих над этими органами различные эксперименты.

Характеристики: Естественность, Прочность, Структура. Очки состояния (прочности) тратятся при активации Мистических и Чистых глаз (3 или 2 единицы соответственно).

Требует 1 праны/ход.

Открывает: 6. Искусственное тело (частично)

## 5. Протез руки

Требует: 3. Протез органов

«Если бы меня попросили нарисовать Бога, я бы нарисовал его в виде руки. Именно она сделала из обезьяны человека». Роль этой конечности сложно переоценить, равно как и чувствительность этой структуры, поэтому протез руки — одна из самых сложных работ для любого кукольника.

Рука имеет характеристики Естественность, Прочность, Структура, Соответствие. Очки состояния тратятся при каждой физической атаке. (1 для атаки «обывателя» и простой атаки «профи», 2 для специальной атаки «профи», 3 для «монстров»). 2 праны/ход

Открывает: 6. Искусственное тело (частично)

## 6. Искусственное тело

Требует: 4. Протез глаза **И** 5. Протез руки

Новое тело, почти идентичное настоящему. Кукольные тела используются для многих целей: обеспечение безопасности на важных встречах, шпионаж, поддержание активного состояния (больной может сбежать от вирусов, а пьяный от алкоголя в организме). Однако в первый же день обучения кукольников предупреждают: они не предназначены для того, чтобы в них жить. Возможно дело в несовершенстве копирования мозга, возможно в психологических барьерах, но достоверно одно: люди, запертые в кукольном теле надолго, неизменно сходили с ума.

Также надо понимать, что поддержание кукольного тела требует серьёзных усилий, что может стать помехой в битве — по этой причине их использование не стало повсеместным среди охотников и иных боевых магов.

Характеристики стандартные: Естественность, Прочность, Структура и Соответствие. Соответствие определяет пять первичных характеристик (без шестой), однако характеристика Магия получает штраф в 1 ранг, требует 10 праны/ход.

Открывает: ЕХ. Идеальная копия

## 7. Простые механизмы

Требует: 1. Обслуживание и ремонт

Создание различных несложных приспособлений. Это ещё не полноценные кукольные

фамильяры (до них пока так же далеко, как голому скелету далеко до живого человека), но они уже существенно облегчают быт мага. А при установке дополнительных модулей (числом не более ранга Структуры) эти механизмы могут легко превратиться в нечто действительно опасное.

Уже на этом шаге большинство кукольных мастеров могут сами собрать себе аналоги большей части бытовой современной техники: например, кофемашину.

Характеристики: Прочность, Структура.

Очки характеристик: 2РМ

Открывает: 8. Базовый модуль, 15. Усилители (частично), 20. Взрывчатка

## 8. Базовый модуль

Требует: 7. Простые механизмы

Модуль, который превращает простой механизм в куклу. Она понимает отданные приказы, может двигаться (и передвигаться) и даже отправляться по небольшим поручениям, но попав в сложную и нестандартную ситуацию такая кукла растеряется и будет полностью бесполезна.

Каждый кукольник сам решает что он будет использовать в качестве движущей силы для своих созданий: кто-то призывает магических существ, другие создают сложные алгоритмы, потребляющие большое количество маны, третьи же без всяких зазрений совести используют чужое человеческое сознание, справедливо полагая, что проще удалить оттуда всё лишнее, чем записывать на пустой бланк всё нужное.

Здоровье куклы считается как здоровье «обывателя» с Выносливостью того же ранга, что и Прочность 7. *Простого механизма* куклы и не восстанавливаться само по себе.

Устанавливается на: 7. Простой механизм (нужно 2 свободных места), нужен «источник питания».

Характеристики: Естественность

Очки характеристик: РМ

Открывает: 9. Наблюдательный модуль, 10 Боевой модуль

## 9. Наблюдательный модуль

Требует: 8. Базовый модуль

Немалое число фамильяров используется в качестве шпионов и разведчиков, поэтому кукольники постоянно совершенствуют механические органы чувств. Этот модуль очень важен для кукол-наблюдателей, хотя они могут обходиться без него (равно как не всякая кукла с этим модулем будет наблюдателем: воинам он тоже будет полезен).

Если модуль не установлен, Внимательность куклы считается равной F.

Устанавливается на: 8. Базовый модуль, 4. Протез глаза (занимает 5-Структура мест, но не менее 1).

Характеристики: Внимательность, Структура

Очки характеристик: 1.5РМ

Открывает: ЕХ. Ходячая крепость (частично)

## 10. Боевой модуль

Требует: 8. Базовый модуль

Участие в битве находится далеко за пределами возможностей простой куклы, но от того потребность в механических воинах не становится меньше. Боевой модуль позволяет куклам сражаться, причём как в ближнем бою, так и используя дальнобойное оружие. Сила и Ловкость куклы полагаются аналогичными характеристикам «обывателей».

Если модуль не установлен, куклы не могут сражаться и кидать спасброски.

Устанавливается на: 8. Базовый модуль (занимает 1 место).

Характеристики: Сила, Ловкость

Очки характеристик: 1.5PM

Открывает: 11. Продвинутый боевой модуль, 12. Скрытое оружие

## 11. Продвинутый боевой модуль

Требует: 10. Боевой модуль

Боевой модуль полезен в своей универсальности, однако получившиеся куклы далеки от идеальных воинов. Куклы с продвинутым боевым модулем обладают Силой и Ловкостью категории «профи» и сражаются по аналогичным правилам *в своей специализации*, оставаясь практически бесполезными в иных условиях. Можно установить несколько таких модулей.

В качестве специализаций представляются типы оружия (мечи, дубины, пистолеты, снайперские винтовки), но можно добавить модуль для особых условий (перестрелка за рулём автомобиля, бой на вертикальной поверхности и другое; базовый модуль подразумевает продвинутое сражение лишь в обычных условиях — на твёрдой земле).

Также боевой модуль позволяет взять один навык по договорённости с ГМом, другими модулями и собственным здравым смыслом (можно взять Скрытие присутствия или Мастера обращения с копьём, но не Чёрного рыцаря, например). Ранг навыка определяется количеством потраченных на него очков характеристик.

Некоторые люди заказывают такой модуль на искусственные тела, чтобы удивить противников внезапным скачком боевых способностей, но большинству явно не по себе, когда тело вдруг перестаёт подчиняться приказам.

Устанавливается на: 8. Базовый модуль, 6. Искусственное тело (занимает 1 место)

Характеристики: Сила, Ловкость, навык

Очки характеристик: 2PM

Открывает: ЕХ. Ходячая крепость (частично)

## 12. Скрытое оружие

Требует: 10. Боевой модуль

Ношение оружия может (и будет) привлекать внимание прохожих, которое искусственным созданиям совсем ни к чему. Куда разумнее будет спрятать оружие прямо в теле, что позволит переносить его незаметно, доставать, убирать и перезаряжать не тратя фазы боя. Ну и вообще, клинки в руках и пистолет в бедре — это стильно.

Устанавливается на: 8. Базовый модуль, 2. Протез ноги, 5. Протез руки, 6. Искусственное тело (занимает 1, 2 или 3 места в зависимости от оружия)

Ограничения: Соответствующее оружие у кукольника должно быть. Итоговая Естественность куклы не будет превышать ранг В.

## 13. Лучшие материалы

Требует: 1. Обслуживание и ремонт

Используя более прочные материалы, кукольник способен заметно повысить её прочность: состояние протезов и иных механизмов считается как 20Dur, а не 10, а состояние кукол рассчитывается через Выносливость «профи», а не «обывателей».

Устанавливается на: любая схема имеющая характеристику Прочность. Отменяется 14.

Облегчённой структурой

Открывает: 14. Облегчённая структура

## 14. Облегчённая структура

Требует: 14. Лучшие материалы

Использование лучших материалов позволяет модифицировать внутренности механизмов. Прочность при этом падает до исходного состояния, но зато внутри становится больше места, что позволяет устанавливать дополнительные схемы (+2 ранга Структуры).

После изучения схемы также возможно конвертировать свободные ранги Структуры кукол в уменьшение размера (+10 к проверкам скрытности за ранг, если среди противников нет Ищейки), либо наоборот «занять» до двух рангов Структуры в счёт увеличения размера на тех же правилах.

Устанавливается на: любая схема имеющая характеристику Структура, кроме 4. Протез глаза.

Отменяет эффект 13. Лучших материалов

Открывает: 15. Усилители (частично)

## 15. Усилители

Требует: 7. Простые механизмы И 14. Облегчённая структура

С помощью компактной гидравлики Усилители повышают Силу или Ловкость на 1. Куклы и профи могут получить до +2 к каждой характеристике, люди-«обыватели» (вне зависимости от того, используется ли протез или специальный механизм-костюм) — не более +1 к каждой.

Устанавливается на: 2. Протез ноги (только Ловкость), 5. Протез руки (только Сила), 7.

Простой механизм; занимает 1 ранг Структуры

Открывает: 16. Удлинение, 17. Полёт

## 16. Удлинение

Требует: 15. Усилители

Телескопическая система внутри механизма позволяет увеличить его длину в несколько раз. Можно потратить от 1 до 3 рангов Структуры, в результате получив контроль на 1-3 дополнительные клетки вокруг (удлинение на руки), либо 2, 4, 6 дополнительных клеток прохода по локальной карте и 1, 2, 3 локации по глобальной карте (удлинение на ноги). В результате можно подбирать предметы находящиеся через клетку, провести внезапную атаку на большом расстоянии, либо совершить резки рыбок вперёд.

Если противник не знал о механизме, при удлинённой атаке он получает штраф -25 к уклонению. Каждое использование -1 очко состояния, каждая атака -2 состояния.

Устанавливается на: 2. Протез ноги, 5. Протез руки, 7. Простой механизм; занимает 1-3 ранга Структуры

## 17. Полёт

Требует: 15. Усилители

Вертолётный винт встроенный в спину куклы, механизм-реактивный ранец либо нечто более хитрое. Каждый кукольник сам выбирает как он хочет летать.

Каждое перемещение на клетку вверх — -2 очка состояния, перемещение на клетку по горизонтали -1 очко состояния (если не было перемещения вверх), каждый ход в воздухе -1 очко состояния. Количество клеток такое же, как и на земле.

Устанавливается на: 7. Простой механизм; занимает 3 ранга Структуры

## 18. Повышенная Естественность

Требует: 1. Обслуживание и ремонт

После изучения этой схемы маг может создавать куклы с бонусом +1 к Естественности. При ремонте своих кукол и механизмов, он может также добавить это свойство и им. Нельзя повысить Естественность до EX.

Открывает: 18. Головы в банках

## 19. Головы в банках

Требует: 17. Повышенная Естественность

Существенная проблема с которой может столкнуться кукольник — это нехватка



«движущего ресурса», что наделял бы куклы жизнью. Одним из многих способов получения этой основы является использование (правильным образом отредактированного) человеческого разума, но поскольку тело является слишком громоздкой оболочкой для разума, были придуманы эти «банки», в которых мозг поддерживается в живом состоянии даже не обладая ничем кроме.

До наступления состояния полной смерти голова персонажа может быть отделена от тела и помещена в такую банку. Мёртвое сознание можно очистить в мастерской и использовать в качестве основы для кукол, либо подключить к какой-либо оболочке, вернув героя к жизни. Ну или полужизни.

## 20. Взрывчатка

Требует: 7. Простые механизмы

Первое правило магии: никому не говорите о магии. Совсем немного взрывчатки в правильных местах смогут полностью уничтожить механизм, если он окажется в руках тех, у кого его быть не должно. А ещё немного взрывчатки могут уничтожить и эти самые руки.

1 ранг Структуры: дистанционное или автоматическое уничтожение механизма. 1d50 урона этой клетке (наступившему на мину или носителю протеза), протезы глаз и органов при желании убивают носителя.

2 ранга Структуры: 1d100 урона носителю, 1d50 всем на соседних клетках

3 ранга Структуры: 1d100 урона носителю, 1d100 всем на соседних клетках, 1d50 через одну

Устанавливается на: 7. Простой механизм; занимает 1-3 ранга Структуры. Также можно сделать систему самоуничтожения базы.