

СЕРДЦЕ НАУКИ



Раскрытые тайны: Сердце науки

Любая достаточно развитая технология неотличима от магии.

Третий закон сэра Артура Кларка

Позвольте представить вам «Сердце науки» — дополнение для настольной ролевой игры «Дневник авантюриста», посвящённое безумным учёным, их невероятным исследованиям и фантастическим механизмам. Внутри вы найдёте три правила игрового мира, одиннадцать новых сил, дюжину смертоносных противников и ещё много интересного — иными словами, всё, что нужно для игры в научном-фэнтезийном жанре с элементами пальпа.

Текст и вёрстка: Александр Стрепетиков.

Основные иллюстрации: Наталья Шадрина.

Редактура: Анастасия Гастева.

Корректура и вычитка: Дарья Заузолкова, Данил Зайнуллин.

Дополнительные иллюстрации: Маргарита Ши, Елена Королькова, Екатерина «Мелок» Мелянчук, Алёна Бусыгина и Ya Vorona.

Благодарности: Наталье Шадриной (за моральную поддержку и самозабвенный труд), Александру Ермакову (за напоминания и помощь с обложкой и вёрсткой), Дмитрию Исаеву (за хлёсткую критику), Кириллу Поливко (за Бога-Машину и шикарные аспекты), Андрею Фроленкову (за принципы действия), Студии 101 (за исполнение мечты).

Иконки использованы под лицензией CC BY 3.0.

СОДЕРЖАНИЕ

Содержание	1	Люди и машины	30
Введение.....	2	Обыденные противники	30
Метод проб и ошибок	3	Ключевые персонажи	39
Секрет инфузий.....	3	Потерянные дети	49
Принцип действия.....	4	Приложения	52
Работа в мастерской	6	Поставки на Запад!	52
Дерево технологий.....	10	Сердце Таинственного Запада	54
Техническое образование	11	Зарисовка: Кровь и металл	58
Список черт	11	Генератор названий.....	60
Колдовская наука	13		
Список сил.....	13		
Каталог Консорциума	20		
Расходуемые.....	20		
Устройства	23		
Артефакты	24		

Введение

Семимильные шаги прогресса

«Раскрытые тайны: Сердце науки» — дополнение для «Дневника авантюриста», которое рассматривает самый необычный мистический дар в игре — безумную науку. Мы собрали здесь наиболее интересные игровые правила, чтобы вы могли разнообразить ваших героев. Только представьте, сколько техномагов, изобретателей, безумных учёных и прочих адептов новой науки путешествует по своим вселенным — и каждого из них вы можете сделать ещё уникальнее (к слову, в дальнейшем, говоря о персонажах с чертой *мистический дар (безумная наука)*, мы будем упоминать как обычного «безумного учёного», так и «техномага» и «изобретателя»).

«Сердце науки» написано в стиле технофэнтезийных игровых миров. К ним можно отнести как миры **Eberron** и **Runepunk** (среди настольно-ролевых), так и вселенные **Torchlight**, **Warcraft** и **Bastion** (среди компьютерных). Тем не менее, эти материалы несложно адаптировать под свои нужды.

Что внутри?

Для простоты понимания мы разбили дополнение на несколько разделов, в которых собрали все нововведения. Кратко познакомимся с ними:

В разделе «*Метод проб и ошибок*» вы найдёте ситуативные правила для безумной науки; именно здесь содержится информация о том, как сделать её ещё лучше и ещё безумнее.

«*Техническое образование*» содержит небольшой список черт, которые открывают перед персонажем новые возможности.

С помощью «*Колдовской науки*» ваш персонаж сможет изучать новые сверхъесте-

ственные силы, а также собирать устройства на их основе.

«*Каталог Консорциума*» — это небольшая техномагическая сокровищница, здесь представлено всё разнообразие техномагических изобретений.

Раздел «*Люди и машины*» посвящён разнообразнейшим противникам, а также включает в себя наработки по возможному сюжету.

Последний раздел, «*Приложения*», включает в себя дополнительные материалы: несколько правил и адаптаций для игрового мира «**Deadlands: Мёртвые земли**», приключение-зарисовку и небольшой генератор названий для устройств безумной науки.

Итак, друзья, ключ на старт!



МЕТОД ПРОБ И ОШИБОК

Секрет инфузий

«Секрет инфузий» — ситуативное правило, которое связывает аспекты с *мистическим даром (безумная наука)*. Подробнее об *аспектах* вы можете прочесть в пятой главе «Дневника авантюриста».

Аспекты в колбах

Безумные учёные хранят аспекты в особых колбах, которые называются инфузиями (на самом деле, это не обязательно именно колбы — они могут иметь вид особых рунных камешков, мелких кристаллов и т.д., в общем, на ваш вкус). Инфузия — это специальный заряд, который содержит в себе энергию какого-то определённого аспекта, например, *огня* или *электричества*. Они устроены так, что могут взаимодействовать с изобретениями безумного учёного. Во время сотворения силы (но перед проверкой навыка) персонаж может заявить использование инфузии, которая есть у него в инвентаре. Техномаг заряжает своё устройство энергией выбранного аспекта и активирует его. Использование инфузии — свободное действие (но чтобы достать предмет, необходимо потратить действие). При успехе сила считается сотворённой с применением выбранного аспекта. Инфузия расходуется как при успехе, так и при провале.

Чтобы доставать инфузии свободным действием, персонажу необходимо либо взять черту *быстрая реакция*, либо экипировать разгрузочный пояс.

Изобретатель Вейлон хочет зарядить свой Стихийный излучатель (устройство с силой стрела) инфузией с аспектом огонь. Для этого он использует

подготовленную инфузию свободным действием и активирует излучатель. Инфузия считается потраченной вне зависимости от результата, однако при успехе её эффект распространится на все три выпущенные стрелы за одно применение.

Начальные инфузии: в начале игры (при создании персонажа и закупке стартового снаряжения) техномаг может выбрать инфузии с любыми аспектами, но количество инфузий не должно превышать $2 + \frac{1}{2}$ *смекалки*.

Вейлон с его смекалкой d8 получает на старте 6 инфузий, из которых он выбирает три огненных, одну ледяную и две электрических.

А ещё...?

Не бойтесь израсходовать свои начальные инфузии. Безумные учёные могут покупать, находить и творить их самостоятельно:

† **Покупка:** цена одной инфузии на магическом рынке составляет около \$25.

† **Находка:** инфузии можно найти в какой-нибудь древней магической мастерской или лаборатории. Кроме того, комплект инфузий вполне сгодится как награда за успешное выполнение задания.

† **Сотворение:** в некоторых случаях безумный учёный может создать инфузию самостоятельно, затратив немного времени (около 10 минут) и магической силы. Обычно такие случаи подчёркиваются ведущим: например, можно использовать эссенцию поверженного элементаля. Чтобы создать инфузию, техномаг должен потратить 1 *пункт силы* с какого-либо своего устройства.

Принцип действия

«Принцип действия» — ситуативное правило, которое добавляет различия в сами изобретения *безумной науки*. Одна и та же сила, воплощённая с помощью парового механизма или электрогенератора, будет обладать разными свойствами.

Источник силы

Техномаги, которые провели много времени за исследованиями принципов действия, вывели несколько источников силы для своих изобретений: эфирный приёмник, электрогенератор, световые батареи, заводной механизм и паромашина. У каждого источника есть свои преимущества и недостатки, которые выделяют его на фоне остальных. Что-то надёжное, что-то дорогое, что-то взрывоопасное.

Когда персонаж берёт себе черту *новая сила*, он может применить один из нижеперечисленных принципов действия к своему новому изобретению. Точно также можно брать их для сил, которые персонаж получает вместе с *чертой мистический дар (безумная наука)*.

Эфирный приёмник

Изобретение безумного учёного работает без изменений. Приёмник аккумулирует энергию мирового эфира, восполняя *пункты силы* обычным образом. Все устройства техномага по умолчанию считаются эфирными приёмниками.

Электрогенератор

Изобретение техномага работает при помощи особых батарей. Устройство не восстанавливает *пункты силы* обычным образом (то есть со временем). Вместо этого персонаж должен заряжать изобретение с помо-

щью батарей. Ёмкость обычной батареи — 10 ПС и цена её составляет около \$50 (полное описание смотрите в разделе «Каталог Консорциума»). Зарядка электрогенератора занимает действие.

Батарею невозможно разрядить частично — у неё либо полный заряд, либо нулевой. Даже если вы пытаетесь батарейкой пополнить электрогенератор, в котором не хватает только 5 *пунктов силы*, то оставшиеся *пункты силы* пропадут втуне. Использованные батареи можно смело выбрасывать на свалку.

Световые батареи

Изобретение техномага — сложный оптический прибор, состоящий из зеркал и линз, которые фокусируют свет для работы. Устройство не имеет *пунктов силы*, а значит работает по правилам «Без пунктов силы» (четвёртая глава «Дневника авантюриста») с некоторыми изменениями. Световые батареи зависят от освещения: персонаж, использующий это устройство, получает штраф -1 на соответствующую проверку навыка в сумерках и -2 — в темноте. При ярком свете изобретение работать не будет. Помните, что источником освещения не обязательно должно быть солнце, достаточно света факела.

Заводной механизм

Устройства этого типа работают на механизме, который необходимо постоянно заводить. *Пункты силы* у такого устройства в два раза меньше максимума (то есть изобретение будет иметь 5 *пунктов силы* с самого начала и 7 пунктов, если персонаж в дальнейшем возьмёт черту *пункты силы*). Кроме того, устройство не восстанавливает *пункты силы* самостоятельно — техномаг должен тратить минуту за каждый *пункт*

силы, чтобы завести механизм вручную и восполнить тем самым его запас **пунктов силы**. Если изобретателя прервали, то в устройстве остаётся столько **пунктов силы**, на сколько он успел завести.

Вдобавок ко всему, если в устройстве не хватает нескольких **пунктов силы** для сотворения силы (скажем, в Механическом сердце с силой **исцеление** осталось 2 пункта, а для сотворения требуется 3), то безумный учёный всё же может попытаться использовать своё изобретение со штрафом, равном количеству недостающих пунктов (в нашем случае –1). Но за такую возможность придётся платить — при провале устройство заклинивает. Изобретение можно привести в рабочее состояние, совершив проверку **ремонта** со штрафом –1 за каждый ранг силы. Это занимает минуту в случае успеха и полминуты при подъёме. Это свойство нельзя применять, если в запасе 0 **пунктов силы**.

Паромашина

Такое изобретение работает при помощи пара и давления. Главное отличие паромашин заключается в том, что они используют единый запас **пунктов силы**. Такие устройства не автономны, а работают только при помощи специальной канистры. Хорошие новости: канистра имеет запас в 20 **пунктов силы**, обладает высокой прочностью (**стойкость** 9), может запитывать сразу несколько изобретений и почти ничего не стоит (рыночная цена — \$10). Плохие новости: канистра весьма тяжёлая (10 кг), подаёт топливо в устройства по шлангам (их длина равна 12 метрам) и её могут взорвать. Подробнее о канистре вы можете прочесть чуть дальше в разделе «Каталог Консорциума».

Сами же паромашинки обладают ещё одним свойством: в свой ход техномаг может

повысить давление пара в своём изобретении, и вместо силы устройства он может объявить силу **поток** с аспектом **огонь/жар**. Проще говоря, безумный учёный получает ещё одну силу, которую может сотворить с любого парового устройства.

А что в конце?

Принцип действия — одно из самых неоднозначных, но, безусловно, самых интересных игровых правил. По первому прочтению вас может оттолкнуть излишнее разнообразие. Мы советуем не использовать все принципы сразу (особенно вкуче с другими правилами), лучше остановиться на том, который больше всего приглянулся. Если в процессе игры он вам категорически не понравится, то не стесняйтесь заменить его и попробовать что-нибудь ещё. Просто обговорите этот момент с ведущим.

И ещё — принципы действия, конечно, основываются на каких-то (безусловно, недоверенных) разделах науки, но вы легко можете изменить некоторое описание и условия работы. Вам понравились световые батареи, но действие вашей игры происходит в глубоких подземельях? Отлично, подберите более подходящее условие: может это будет свет магических кристаллов и грибов? Или батареи работают на особом газе, который неравномерно распределён в подземелье? Не бойтесь экспериментировать, в конце-концов, это же безумная наука!



Генератор названий для устройств безумной науки

Вот такой интересный рекламный буклет мы обнаружили в своём почтовом ящике и решили, что должны немедленно добавить его в «Сердце науки», поскольку посчитали, что он может пригодиться любому изобретателю.

Ещё вчера вы спокойно собирали по три новых устройства в день и, не задумываясь, давали им имена, а уже сегодня фантазия отказывает вам? В таком случае, позвольте представить инновационный и удивительный Генератор Устройств! Всё что вам нужно — это взять горсть игральных костей, кинуть их и обратиться к нашим таблицам. Благодаря Генератору ни один изобретатель отныне не останется без работы, ведь он может дать названиям для 9600 устройств! Этого хватит, чтобы обеспечить 2400 безумных учёных уникальными устройствами.*

* — по данным Консорциума, на одного изобретателя приходится, в среднем, четыре рабочих устройства (и одно нерабочее).

Прилагательное (d20)

1. Волново-корпускулярный
2. Квантовый
3. Гармонический
4. Энергетический
5. Психический
6. Фазовый
7. Реверсивный
8. Подпространственный
9. Нестабильный
10. Магнитный
11. Эктоплазменный
12. Темпоральный
13. Матричный
14. Экстраполирующий
15. Паровой
16. Алхимический
17. Гироскопический
18. Гравитационный
19. Импульсный
20. Поляризирующий

Существительное (d10)

1. Измеритель
2. Излучатель
3. Преобразователь
4. Вычислитель
5. Распылитель
6. Эмиттер
7. Автомат
8. Проводник
9. Осциллограф
10. Манипулятор

Необязательное дополнение (d6)

1. Замкнутого поля
2. Инфузионной материи
3. Мирового вихря
4. Техномагического ядра
5. Первородного эфира
6. Локального континуума

Внешний вид (d8)

1. Какая-то бурлящая жидкость (эликсиры или зелья)
2. Счётное устройство (с локаторами и антеннами)
3. Небольшой механизм, ходит или летает («Биииип!»)
4. Что-то, из чего стреляют (странный арбалет или пистолет)
5. Часть брони (наруч, пояс, шлем; с красной кнопкой «ВКЛ»)
6. Модный аксессуар (механические часы или очки)
7. Что-то, чем бьют (посох, дубина, меч; заряжает по полной)
8. Дошечка с особыми рунами (одна из них надкусана)