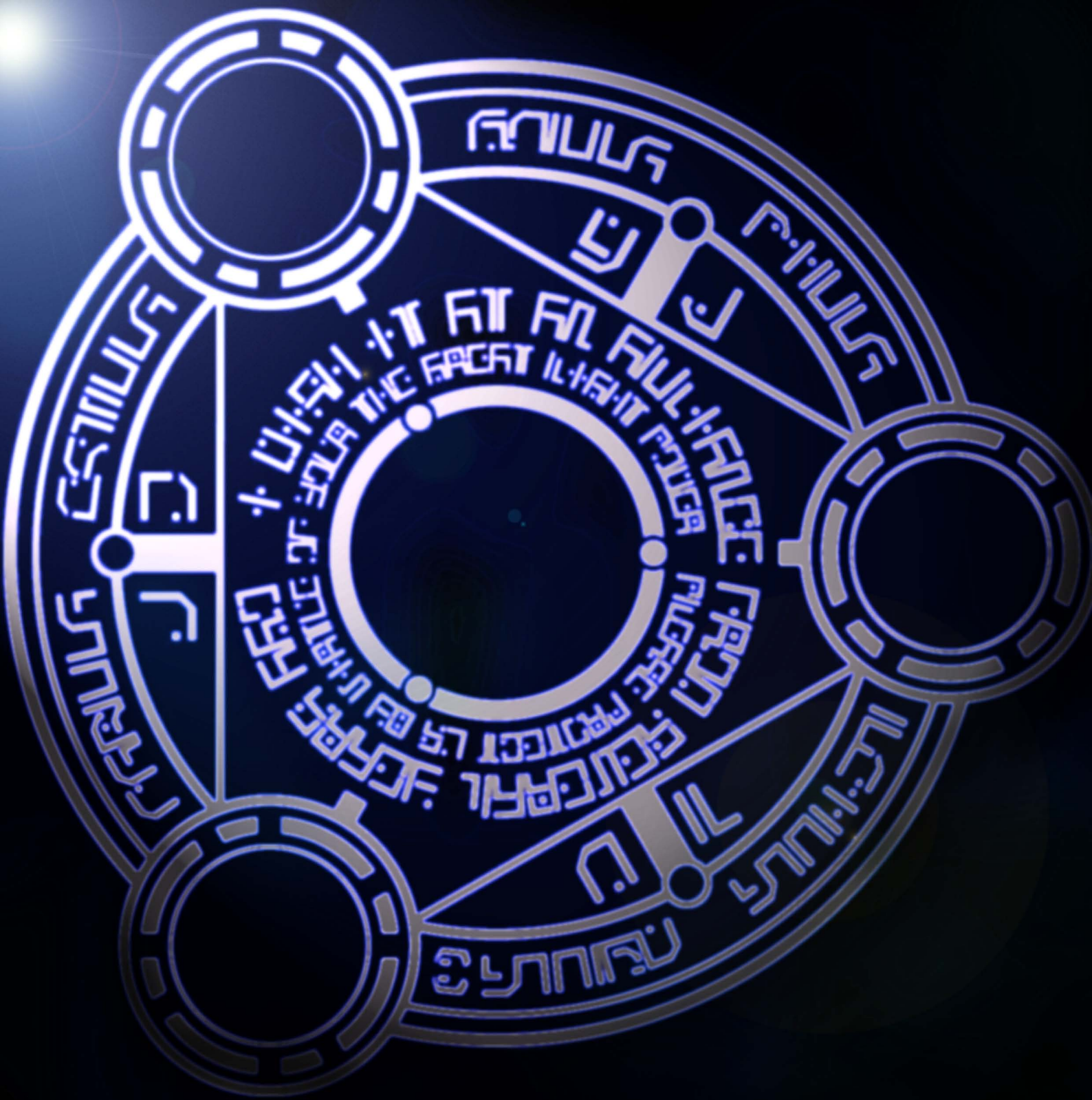




PHANTASY STAR

Оглавление

Поиски.	2
Введение.	2
Лес.	3
На запад:	4
На Юг:	6
Последний рывок.	7
Награда:	7
Немного сухих цифр:	8
Персонажи:	8
Hucast	8
Hucaseal	9
Humar	10
Hunewearl	11
Racast	12
Racasel	13
Ramar	14
Ramarl	15
Fomar	16
Fomarl	17
Fonewm	18
Fonewearl	19
О магазинах:	20
Вещи:	20
Неписи:	21
Враги:	21

Поиски.



Введение.

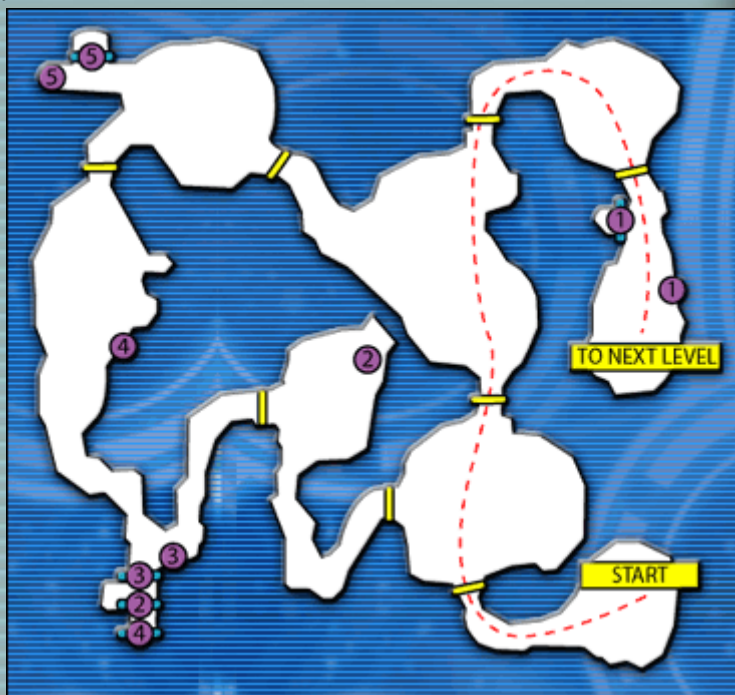
Попытка связаться с наземной базой закончилась неудачей. На Раголе произошел взрыв невероятной мощности, вследствие которого связь с базой была потеряна. На поиски выживших, а также данных с Пионера 1 были отправлены 4 группы охотников. Лидер первой группы - Кирик. Хантер, андроид. Лидер второй группы - Эстар. Рейнджер, андроид. Лидер третьей группы - Барни. Рейнджер, человек. Последняя группа ваша.

На вас возлагаются большие надежды. Ведь именно вы должны проникнуть под купол (то место, где обитали жители станции). Самый короткий путь будет проходить здесь.

* Показали карту, на которой обозначен нужный маршрут. *

К сожалению, мы не сможем перенести вас сразу к необходимому месту. Это ближайшая точка, где у нас стоит телепортатор. Больше, увы, нам ничего не известно. Также, неизвестно, что ждет вас на поверхности. Вы можете взять свое снаряжение в гильдии охотников. Отправляйтесь в путь как можно быстрее.

В гильдии охотников вам выдали полагающееся новичкам снаряжение: фреймы, нулевые маги, барьер, 3 мономата, 2 монофлюида каждому участнику группы. А также оружие: по сабле каждому хантеру, по пистолету каждому рейнджеру и по палке каждому форсу.



Девушка, регистрирующая работающие группы охотников, улыбнулась и пожелала вам скорейшего и - что главное - удачного завершения задания. Также авансом вам выдали по 300 месет, которые вы можете потратить в магазине.

Пионер 2 все так же пустынен в крыле охотников. Лишь отдыхающие после выполненного задания охотники, да обслуживающие технику персонал имеет право здесь находиться. Ну и продавцы с медиками присутствуют здесь, чтобы предоставить свои услуги тем, у кого есть на это деньги.

Когда вы уже подготовились к выходу и подошли к телепортатору, который и перенесет вас на поверхность, недовольные охранники потребовали у вас ваши удостоверения охотников. После того, как они удостоверились, что вы и правда имеете право воспользоваться телепортатором, с недовольными лицами, они все же открыли перед вами шлюзовую дверь, отделявшую вас от телепортатора.

После введения координат телепортатор засветился голубым цветом. После того, как вы все по очереди зашли на него, мерно загудели работающие механизмы, активирующие портал. Через несколько мгновений вы почувствовали свежий воздух. То, чего вам не хватало все эти долгие годы путешествия и тренировок на Пионере 2. Послышалось пение птиц, которое так похоже на то, что вы слышали еще в раннем детстве. Зеленая трава, колышущаяся в такт ветру, и ослепительно яркое солнце, готовящееся заходить - все это напоминает о том, ради чего вы проделали путь в тысячи световых лет. Это так похоже на дом, который вы хотели обрести.

Лес.

Позади вас остался путь на Пионер. Возможно, в скором времени вы воспользуетесь им, а возможно, сможете найти другой путь - активировав средства связи и неработающие телепортаторы. Однако, сейчас другие задачи являются первостепенными.



Впереди же - ваша цель. Где-то в дебрях этого леса находится вход в купол. Сможете ли вы его найти или нет - зависит от вас и только от вас. А также от вас зависит, смогут ли выжившие рассчитывать на помощь.

Слева и справа от вас возвышаются высокие, неприступные стены, то ли какого-то искусственного происхождения, то ли это природа решила, что так будет лучше. И лишь впереди выделяется на фоне всего остального чистая белая дверь, уходящая в пазы при вашем приближении. Постоянное пищание, исходящее от двери и зеленая лампочка указывает, что она не только исправно открывается и закрывается, но также вполне успешно отпугивает диких животных. Такие двери были установлены семь лет назад, чтобы оградить базу от внезапного вторжения животных Рагола.

Возле двери находится коммуникатор, который судя по искрам был не особо исправен. * Чтобы починить его, нужно сделать проверку ремонта против сложности 8. Такие же приспособления будут находиться рядом с каждой дверью. Если партия починит все коммуникаторы, их ждет дополнительная награда. *

За дверью вас уже ожидали странные создания, похожие на мутировавших обезьян. Их было 8, стоят они пока спиной к вам, да и похоже, совсем вас не замечают, переговариваясь между собой на своем непонятном, немного стрекочущем, немного щебечущем языке. Но рассчитывать, что они дружелюбно отнесутся к чужакам, осмелившимся посягнуть на их родной дом не стоит. Тем более, пока не были обнаружены материалы собранные сотрудниками Пионера 1.



После того, как эти существа все-таки вас заметили, они начали медленно подходить к вам. Пока неясно, с какими намерениями, но, учитывая их острые, длинные когти, и их острые клыки, подпускать их достаточно близко, чтобы проверить насколько они дружелюбны, вряд ли у вас возникнет желание.

* Между дверью и животными расстояние - 15 клеток. Если персонажи начнут стрелять до того, как животные подойдут к ним на расстояние удара, то, вполне возможно, что они смогут перестрелять их всех. Название этих существ Бума. Параметры и способности расписаны в бестиарии в сеттинге. *

После смерти последнего животного послышался звук, уведомляющий, что двери открыты. Ранее горевшие красным лампочки на двух дверях, находящиеся в этом промежутке пространства помимо той, в которую вошла сюда партия, загорелись зеленым. У персонажей есть выбор - пойти на юг или на запад.

На запад:

За западной дверью персонажей ожидает длинный лесной коридор, в конце которого их ждет еще одна дверь, которая откроется сразу при приближении к ней. Там же за дверью наших героев встретят Монест со своими мозмантами. * Про них можно прочитать в сеттинге. *





Расстояние от Монеста до двери 6 клеток. После убийства Монеста, дверь, которая ведет дальше на запад разблокируется. Также здесь находится кнопка - если ее нажать, будет снят барьер в следующем коридоре.

Дальше на запад есть еще более длинный коридор, посреди которого есть небольшое ответвление закрытое барьерами. Если партия нажала кнопку, которая им попала раньше, тогда один из барьеров уже снят. Второй барьер снимается кнопкой, которая находится прямо рядом с ним. Третий барьер снимается кнопкой, которая находится за следующей дверью. (Кнопки и барьеры, соответствующие друг другу, одинакового цвета)

За барьерами находятся ящики с продовольствием и вещами, которыми пользовались сотрудники Пионера 1. В этих ящиках можно найти: 3 мономата, 4 монофлюида, диск барта 3 уровня, винтовка, щит и броня. А в коричневом ящике, который находится за последним барьером хранится лунный спрей.



За следующей дверью партию уже поджидает стайка из 5 Реппи (расстояние от них до двери всего 3 клетки. Которые мило пища, и переваливаясь с одной лапки на другую, поковыляли в сторону персонажей. За этими милыми созданиями послышался вой, такой похожий на вой земных волков... * Описания монстров прилагаются. * Вой издавали дикие в волки в количестве 3 штук. Здесь же находится еще одна кнопка, нажав которую, персонажи снимут последний барьер в предыдущем коридоре.

После небольшого боя, партия все же расправится с животными, по крайней мере, я очень рассчитываю, что они с ними расправятся, а не наоборот. После победы следующая дверь тоже разблокируется, пропуская партию дальше, вглубь недружелюбного леса чужой, хоть и похожей на родную, планеты.

После этой двери, партия увидит большое млекопитающее животное, с большими передними конечностями, синего окраса и довольно длинными ушами. Существо само по себе выглядит достаточно смешным. Впрочем, не стоит ведь судить книгу по обложке? Как только существо заметит партию, оно взревет и тяжелыми, громкими шагами направится к ним, с явным намерением приложить их лапой, а возможно и позавтракать ими.

В этой же комнате партия увидит еще одну кнопку и барьер за которым стоят еще ящики с продовольствием и оборудованием. В ящиках они нашли: Шифта 4 уровня, Дебанд 3 уровня, Залуре 4 уровня, Джеллен 4 уровня, Реста 5 уровня, 4 лунных спрея, 5 мономатов.



После чего партия попадет в то место, куда бы могли попасть на развилке, пойдя на Юг, только, естественно, с другого входа.

На Юг:

Если партия пойдет сразу на Юг, а не будет делать крюк, они, вполне возможно, не смогут выполнить задание. Хотя, кто знает, кто знает.

За этой дверью они не встретят противников, зато увидят, как одинокий силуэт, прятаясь за одним из камней, обратив внимание на партию попытается убежать от них, с расширенными от ужаса глазами. * От него до южной двери 8 клеток. Если повезет, то партия сможет догнать его за один ход. Все зависит от того, кто первым будет ходить, а также от того, кто сколько выкинет на ускорение. Правда, можно выстрелить в него пару раз, отчего тот, наверное не сможет убежать далеко. Но тут главное не переборщить. Человек бросится в западную дверь, если партия покажется из южной. Если же партия войдет сюда с запада, он бросится на Юг, стараясь как можно быстрее оторваться от преследователей. Если он забежит в западную дверь до того, как там побывала партия, его жизнь оборвется весьма печальным образом, а партия останется без сведений. *

Если же партии удастся поймать этого человека, то они могут узнать много нужной для Пионера 2 информации.

Во-первых, они выяснят, что этот человек - ученый из исследовательского центра Пионера 1. Здесь он был в тот момент, когда произошло нечто странное - все его приборы отключились, также как и охранная система, не позволяющая животным разгуливать по лесу, где ведутся исследования, свободно. Если партия упомянет про взрыв, он удивленно пожмет плечами, сказав, что никакого взрыва не было. Впрочем, продолжает он, перед тем, как отрубились все приборы, произошел всплеск энергии, а также, припоминает он, была вспышка, по яркости ничем не уступающая солнцу. Скорее всего, именно эти два фактора и послужили причиной выведения из строя приборов.

Во-вторых, он расскажет, что его помощники, после этого вели себя очень странно. Они начали атаковать друг друга, а сам ученый благополучно под шумок убежал оттуда. Именно поэтому, он испугался при виде вас.



В-третьих, животные, ранее дружелюбные, начали проявлять агрессию. Поэтому, довольно быстро разобрались с людьми, которые были заняты друг другом. Ученого спасло только то, что система безопасности начала функционировать также внезапно, как и прекратила, и его от диких зверей отделяла крепкая дверь, не только не дающая пройти, но и отпугивающая их.

В-четвертых, он скажет, что через дверь на Юг можно попасть в более близкую к куполу точку. Он сказал координаты, которые нужно ввести в телепортатор.

Здесь опять две двери, одна ведет на запад (то, что партия встретит там было уже написано выше, просто надо идти от обратного, вот и все), и другая ведет на Юг.

За ней партию ждали 3 Монеста, после уничтожения которых разблокируется последняя дверь, пройдя через которую, партия увидит телепортатор, а также ящики, рядом с ним.

В ящиках, партия найдет: 3 мономата, диск Барта 2, диск Джеллен 2, диск Залуре 2, диск Шифта 2 и меч.

Последний рывок.

Использував телепортатор, партия оказалась в большой пещере (60 клеток в радиусе), посреди которой они увидели стоящую на двух лапах рептилию с крыльями необычайно больших размеров. Эта рептилия немедленно обратит внимание на непрошенных гостей.



* Бой с Драконом, скорее всего будет долгим. Вполне вероятно, он даже закончится не в пользу партии. Однако, если все будет совсем плохо, то в разгаре боя в бой вклинится Кирик - лучший охотник Пионера 2. Он будет разбрасываться фразами типа: "Я только что избавился от одних молокососов, теперь мне еще ваши задницы спасать?". Впрочем, было бы намного лучше, если бы партия все-таки убила дракона своими силами. *

После смерти дракона, активируется телепортатор, с помощью которого можно вернуться на Пионер и доложить о результатах задания.

Награда:

По окончанию выполнения задания персонажи получат:

Если сами выполнили задание, без вмешательства Кирика - 500 месет каждому.

Если выполнили задание со вмешательством Кирика - 300 месет каждому.

Если починили все возможные коммуникаторы - бонус в 100 месет каждому.

Если привели или отправили ученого на борт Пионера 2 - бонус в 200 месет каждому.

Если доставили информацию, полученную от ученого на Пионер 2, но без ученого - бонус в 100 месет каждому.

А также благодарность и медаль от Президента.

Немного сухих цифр:

Персонажи:

Hunter

Охотник, андроид, мужчина – обладает самым большим потенциалом силы атаки, по сравнению с другими классами. Регенерирует, пока отдыхает. Видит ловушки. Иммунитет к параличу и яду. Умеет ставить ловушки.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	Yes	Yes	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	--	--	--

Traps

Damage	Freeze	Confuse
2 +1 за каждый полученный ранг.	2 +1 за каждые 15 очков опыта.	2 +1 за каждые 15 очков опыта.

Max Material

Total of mind, evade, power, : 20

Toughness: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d6

Smarts: d4

Spirit: d4

Strength: d8

Vigor: d6

(одну грань атрибутов можно будет распределить, как пожелает игрок).

Требования по навыкам:

Fighting d8, Traps (smarts) d6 (остальное по желанию игрока).

Максимум по атрибутам:

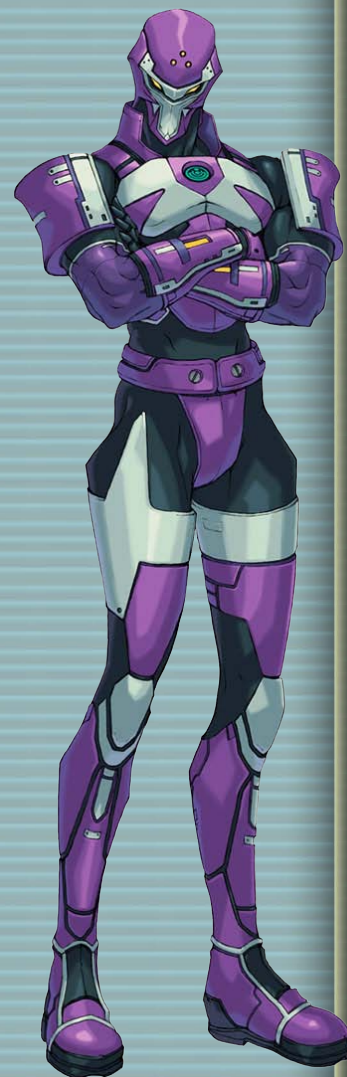
Agility: d12

Smarts: d10

Spirit: d10

Strength: d12+4

Vigor: d12





НУБЕРСАИЛ

Охотник, андроид, женщина – обладает высокой точностью и отлично парирует удары. Регенерирует, пока отдыхает. Видит ловушки. Иммунитет к параличу и яду. Умеет ставить ловушки.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	Yes	Yes	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	--	--	--

Traps

Damage	Freeze	Confuse
2 +1 за каждые 15 очков опыта.	2 +1 за каждый полученный ранг.	2 +1 за каждые полученный ранг.

Max Material

Total: 20

Toughness: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d8

Smarts: d4

Spirit: d4

Strength: d6

Vigor: d6

(одну грань атрибутов можно будет распределить, как пожелает игрок).

Требования по навыкам:

Fighting d10, Traps (smarts) d6 (остальное по желанию игрока).

Максимум по атрибутам:

Agility: d12+2

Smarts: d10

Spirit: d10

Strength: d12

Vigor: d12+2

Хунгер

Охотник, человек, мужчина — самый сбалансированный боец ближнего боя.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	Yes	Yes	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	--	--	--

Начальное количество ос: 10

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
15	x	x	15	15
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
x	15	x	x	5

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d6

Smarts: d4

Spirit: d4

Strength: d6

Vigor: d4

(три грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Fighting d8, Spellcasting d4

Максимум по атрибутам:

Agility: d12

Smarts: d12

Spirit: d12

Strength: d12

Vigor: d12





НУМАН

Охотник, нуман, женщина — в ближнем бою настолько же хороша, как и в применении техник. Регенерация очков силы, когда отдыхает.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	Yes	Yes	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	--	--	--

Начальное количество ос: 15

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
20	x	x	20	20
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
x	20	20	20	7

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d6

Smarts: d6

Spirit: d4

Strength: d6

Vigor: d4

(две грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Fighting d8, Spellcasting d6

Максимум по атрибутам:

Agility: d12+1

Smarts: d12+1

Spirit: d10

Strength: d12+1

Vigor: d12

Рейнджер

Рейнджер, андроид, мужчина – обладатель самого большого потенциала в силе атаки среди рейнджеров (что дает ему возможность использовать более тяжелое снаряжение). Регенерирует, пока отдыхает. Не может пользоваться техниками, зато может ставить ловушки.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	Yes	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
Yes	--	--	--

Traps

Damage	Freeze	Confuse
2 +1 за каждые 10 очков опыта.	2 +1 за каждые 15 очков опыта	2 +1 за каждые полученный ранг.

Max Material

Total: 20

Toughness: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d8

Smarts: d4

Spirit: d4

Strength: d8

Vigor: d4

(одну грань атрибутов можно будет распределить, как пожелает игрок).

Требования по навыкам:

Shooting d10, Traps (smarts) d6 (остальное по желанию игрока).

Максимум по атрибутам:

Agility: d12+2

Smarts: d10

Spirit: d10

Strength: d12+2

Vigor: d12



РЕЙНДЖЕР



FRANKOL

Рейнджер, андроид, женщина – наиболее защищенный рейнджер из всех. Регенерирует, пока отдыхает. Не может пользоваться техниками, зато может ставить ловушки.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	Yes	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
Yes	--	--	--

Traps

Damage	Freeze	Confuse
2 +1 за каждые 10 очков опыта.	2 +1 за каждые 15 очков опыта	2 +1 за каждые 15 очков опыта.

Max Material

Total: 20

Toughness: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d8

Smarts: d4

Spirit: d4

Strength: d6

Vigor: d4

(две грани атрибутов можно будет распределить, как пожелает игрок).

Требования по навыкам:

Shooting d10, Traps (smarts) d6 (остальное по желанию игрока).

Максимум по атрибутам:

Agility: d12+2

Smarts: d10

Spirit: d10

Strength: d12

Vigor: d12+2



Рейнджер

Рейнджер, человек, мужчина — наиболее сбалансированный среди рейнджеров.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	Yes	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
Yes	--	--	--

Начальное количество ос: 15

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
15	x	x	15	x
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
x	x	15	15	5

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d6

Smarts: d4

Spirit: d4

Strength: d4

Vigor: d4

(четыре грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Shooting d8, Spellcasting d4

Максимум по атрибутам:

Agility: d12

Smarts: d12

Spirit: d12

Strength: d12

Vigor: d12





FRONTAL

Рейнджер, человек, женщина — мало защиты, зато может использовать довольно сильные техники.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	Yes
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	Yes	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
Yes	--	--	--

Начальное количество ос: 15

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
20	x	x	20	20
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
x	20	20	20	7

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d6

Smarts: d6

Spirit: d4

Strength: d4

Vigor: d4

(три грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Shooting d8, Spellcasting d6

Максимум по атрибутам:

Agility: d12

Smarts: d12

Spirit: d12

Strength: d12

Vigor: d10

Гонд

Форс, человек, мужчина — довольно мало защиты, отчего, выживаемость тоже страдает.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	--
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	Yes	Yes	Yes

Начальное количество ос: 20

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
30	30	30	30	30
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
yes	30	30	30	7

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d4

Smarts: d8

Spirit: d4

Strength: d4

Vigor: d4

(три грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Spellcasting d10

Максимум по атрибутам:

Agility: d10

Smarts: d12+4

Spirit: d12

Strength: d10

Vigor: d8

Gifoie Gizonde Gibarta Grants 1.3 x damage

Shifta and Deband 2x range





Гонимый

Форс, человек, женщина – превосходные навыки в поддержке союзников.

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	--
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	Yes	Yes	Yes

Начальное количество ос: 20

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
30	30	30	30	30
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
yes	30	30	30	7

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d4

Smarts: d8

Spirit: d4

Strength: d4

Vigor: d4

(три грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Spellcasting d10

Максимум по атрибутам:

Agility: d10

Smarts: d12+4

Spirit: d12

Strength: d10

Vigor: d8

Grants 1.5 x damage

Shifta Deband Resta & Anti 2x range

Гарбун

Форс, нуман, мужчина – великолепен в тяжелых и средних техниках. Регенерирует очки силы, пока отдыхает. Хорошо сбалансирован.

Gifoie Gizonde Gibarta 1.3 x damage

Rafoie Razonde Rabarta 1.3 x damage

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	--
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	Yes	Yes	Yes

Начальное количество ос: 25

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
30	30	30	30	30
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
yes	30	30	30	7

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d4

Smarts: d8

Spirit: d4

Strength: d4

Vigor: d4

(три грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Spellcasting d10

Максимум по атрибутам:

Agility: d10

Smarts: d12+4

Spirit: d10

Strength: d10

Vigor: d10





FOIE ZONDE BARTA & MEGID

Форс, нуман, женщина – стеснена в боевых навыках, однако, невероятно хороша в техниках, как атакующих, так и поддерживающих. Самый умный персонаж из всех возможных. Во время отдыха регенерирует ос.

Foie Zonde Barta & Megid 1.3 x damage

Megid penetrates

Resta & Anti 2x range

Weapons Usable

Saber	Sword	Dagger	Partisan
Yes	--	--	--
Slicer	Handgun	Rifle	Mechgun
Yes	Yes	--	Yes
Shot	Cane	Rod	Wand
--	Yes	Yes	Yes

Начальное количество ос: 30

Technique Level

Attack Tech	Megid	Grants	Resta	Zalure
30	30	30	30	30
Reverser	Jellen	Shifta	Deband	Anti
yes	30	30	30	7

Max Material

Total: 30

Toughness: 15

Power points: 15

Требования по атрибутам:

Agility: d4

Smarts: d8

Spirit: d4

Strength: d4

Vigor: d4

(три грани атрибутов распределяются по усмотрению игрока)

Требования по навыкам:

Spellcasting d10

Максимум по атрибутам:

Agility: d8

Smarts: d12+6

Spirit: d10

Strength: d8

Vigor: d8

О магах:

Эти маленькие помощники достаются своим хозяевам в тот момент, когда они вступают в гильдию охотников. Их надо кормить три раза в день, а также они помогают своим хозяевам, добавляя им сил.

Mag

Вещь	Def	Pow	Dex	Mind
Monomate	1	4	1	0
Dimate	2	5	1	0
Triamate	2	7	2	0
Monofluide	1	0	1	4
Difluide	2	0	1	5
Trifluide	2	0	2	7
Antidote	1	1	4	0

Когда один из атрибутов мага достигает 10 пунктов, он повышается и дает хозяину дополнительную единицу: Toughness, если повысился def, урона в ближнем бою, если повысился pow, Parry, если повысился dex, урона от заклинаний, если повысился mind.

Вещи:

Оружие:

Оружие	Тип	Урон	Special	boost	гринд	требования
Пистолет	Handgun	2d6	-	-	5	d6 Ag
Винтовка	Rifle	2d6	-	-	10	d8 Ag
Сабля	Saber	d6+str	-	-	5	d6 str
Меч	Sword	d6+str	-	-	5	d8 str
Палка	Cane	d6+str	-	-	5	d4 smarts

Handgun – пистолет. Дальность выстрела без штрафов и бонусов – 15 клеток. За один раунд можно выстрелить до 3 раз. При этом, каждый последующий выстрел получает штраф в 2 пункта на проверку дальнего боя. Выстрел идет по одиночной цели.

Rifle – винтовка. Дальность выстрела - 30 клеток. За один раунд можно выстрелить до 2 раз, не получая при этом штрафов. Выстрел идет по одиночной цели.

Saber – одноручный фотонный меч. За один раунд можно нанести до 2 ударов в ход. При этом не получая штрафов. Атака идет по одиночной цели.

Sword – двуручный фотонный меч. За один раунд можно нанести до 2 ударов в ход. Получая при этом штраф в 2 пункта на проверку ближнего боя. Наносит удар всем противникам, находящихся рядом с персонажем в конусе в тридцать градусов и с радиусом в одну клетку.

Cane – используется для того, чтобы ударить противника в ближнем бою. Пользоваться этой палкой много ума не надо.

Броня:

Название	Toughness	Свойства	Классы/расы
Фрейм	1	-	все
Броня	2	-	охотник, рейнджер

Мономат - излечивает персонажу одну рану.

Монофлюид - восстанавливает персонажу треть от максимума ос.

Лунный спрей - воскрешает умершего сопартийца с полным здоровьем и полными ос.

Барьер:

Название	Парирование	Свойства	Классы/расы
Барьер	1	-	все

Нениси:

Кирик (Хукаст)

Ранг - ветеран

Атрибуты:

Agility: d10

Smarts: d6

Spirit: d4

Strength: d8

Vigor: d10

Pace:6; **Parry:** 8; **Toughness:** 7 (+4 за броню)

Навыки: Драка d12, Notice d10, Ловушки d12.

Изыяны: Самоуверенный, упертый, poverty.

Edges: Arcane Background (traps), Brave, Dodge improved, Frenzy improved, Giant killer.

Background: Лучший по итогам прошедшего года охотник гильдии. Самоуверен, отчего его недолюбливают. Одиночка, впрочем, если хорошо платят, соглашается и на «балласт».

Gear: soul reaper (partisan, 2d6 + str + 4 damage, special drain – при подъеме наносит дополнительную рану противнику, но также наносит одну рану хозяину). 100 месет. Handgun + 5, .

Куджо.

Rank: novice.

Attributes: Agility d4, Smarts d10, Spirit d6, Strength d4, Vigor d6

Skills: Investigation d6, Knowledge (Science) d10, Knowledge (Other) d10, Notice d8, Repair d6

Charisma: –; **Pace:** 6; **Parry:** 2; **Toughness:** 5

Hindrances: Bad eyes, Curious, Loyal (family)

Edges: Jack-of-All-Trades, McGyver, Scholar

Background: единственный выживший оставшийся на поверхности планеты. Пытается найти своих родных, отчего хочет попасть на пионер 2 и нанять для этого охотников.

Gear: handgun, 100 месет.

Враги:

Бума. Довольно тупое животное, старающееся подойти поближе и цапнуть любого, кто не похож на млекопитающих Рагола. Размером приблизительно с человека. Имеет коричневый окрас, неприятный запах из пасти и безграничное желание съесть вкусных человек. Правда, не побрезгует и нуманами. Также попытается съесть и андроидов, только это может привести к его сломанным зубам.

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 4; **Parry:** 6; **Toughness:** 6

Special Abilities:

- **Claws:** Str+d8.

Дикий волк. Довольно противное животное, учитывая то, что волки никогда не нападают в одиночку, а всегда ходят стаями, стараясь уцепить своего противника общими силами.

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 5

Special Abilities:

- **Bite:** Str+d6.

- **Dodge:** сложность попадания по ним из оружия дальнего боя на один выше, чем обычно.

- **Size -1:** Они меньше человека по размерам.

Рег pennu. Милые создания похожие на земных цыплят. Ласково пищат и невероятно прелестно косолапят в сторону персонажей. Правда, когда подходят, пытаются заклевать до смерти любого чужака на планете. Получив две раны, убегают.

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 3

Special Abilities:

- **Bite:** Str+d6.
- **Size -2:** Они меньше человека по размерам.

Мозмант – довольно крупное насекомое, очень похожее на москита. Довольно слабые сами по себе, но редко летают маленькими стаями. Впрочем, укусить могут довольно больно.

Attributes: Agility d8, Smarts d4 (A), Spirit d4, Strength d4, Vigor d4

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 2

Special Abilities:

- **Bite:** Str+d6+3.
- **Size -2:** Они меньше человека по размерам.

Полет: скорость полета 6 клеток

Монест – это большое гнездо мозмантов, периодически выпускающее их на противников. Кстати, мобильное – собравшаяся стая мозмантов вполне может перетаскивать гнездо из одного места в другое.

Attributes: Agility d4, Smarts d4 (A), Spirit d8, Strength d4, Vigor d12

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 9

Special Abilities:

- **Вызов мозманта:** Выпускает на противника d4+1 мозманта.
- **Size +1:** немного больше человека.

Гильдебегар. Самое большое млекопитающее в лесах Рагола, а также самое опасное для неподготовленных охотников. Имеет синий окрас, большие передние лапы и довольно интересные способности к вызыванию огня.

Attributes: Agility d8, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d12, Vigor d12

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 10

Special Abilities:

- **Bite:** Str+d6+3.
- **Size +2:** Больше человека по размерам.
- **Fireball:** Отправляет в сторону своего противника сгусток огня. Сначала идет проверка на Fighting. Урон d10.

Дракон (босс Леса). Это большая ящерица, прячущаяся от солнечных лучей в огромной пещере, в которую ведет телепортатор, что, впрочем, не мешает ему руководить дикими животными Рагола.

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d10, Strength d12, Vigor d10

Skills: Fighting d10, Intimidation d12, Notice d12

Pace: 8; **Parry:** 7; **Toughness:** 19 (4)

Special Abilities

- **Armor +4:** Чешуя.
- **Fear -2:** Любой, увидевший дракона делает проверку на страх с -2.
- **Fiery Breath:** Dragons breathe fire using the Cone Template. Every target within this cone may make an Agility roll at -2 to avoid the attack. Those who fail suffer 2d10 damage and must check to see if they catch fire. A dragon may not attack with its claws or bite in the round it breathes fire.
- **Flight:** Dragons have a Flying Pace of 24" and Climb 0.
- **Hardy:** The creature does not suffer a wound from being Shaken twice.
- **Huge:** Attackers add +4 to their Fighting or Shooting rolls when attacking a dragon due to its massive size.
- **Improved Frenzy:** If a dragon does not use its Fiery Breath ability, it may make two Fighting attacks with no penalty.
- **Level Headed:** Act on best of two cards.
- **Size +8:** Dragons are massive creatures. This version is over 40' long from nose to tail, and weighs well over 30,000 pounds.
- **Tail Lash:** The dragon can sweep all opponents in its rear facing in a 3" long by 6" wide square. This is a standard Fighting attack, and damage is equal to the dragon's Strength -2.
- **Слабость (холод):** Дракон получает в два раза больше урона от ледяных атак.