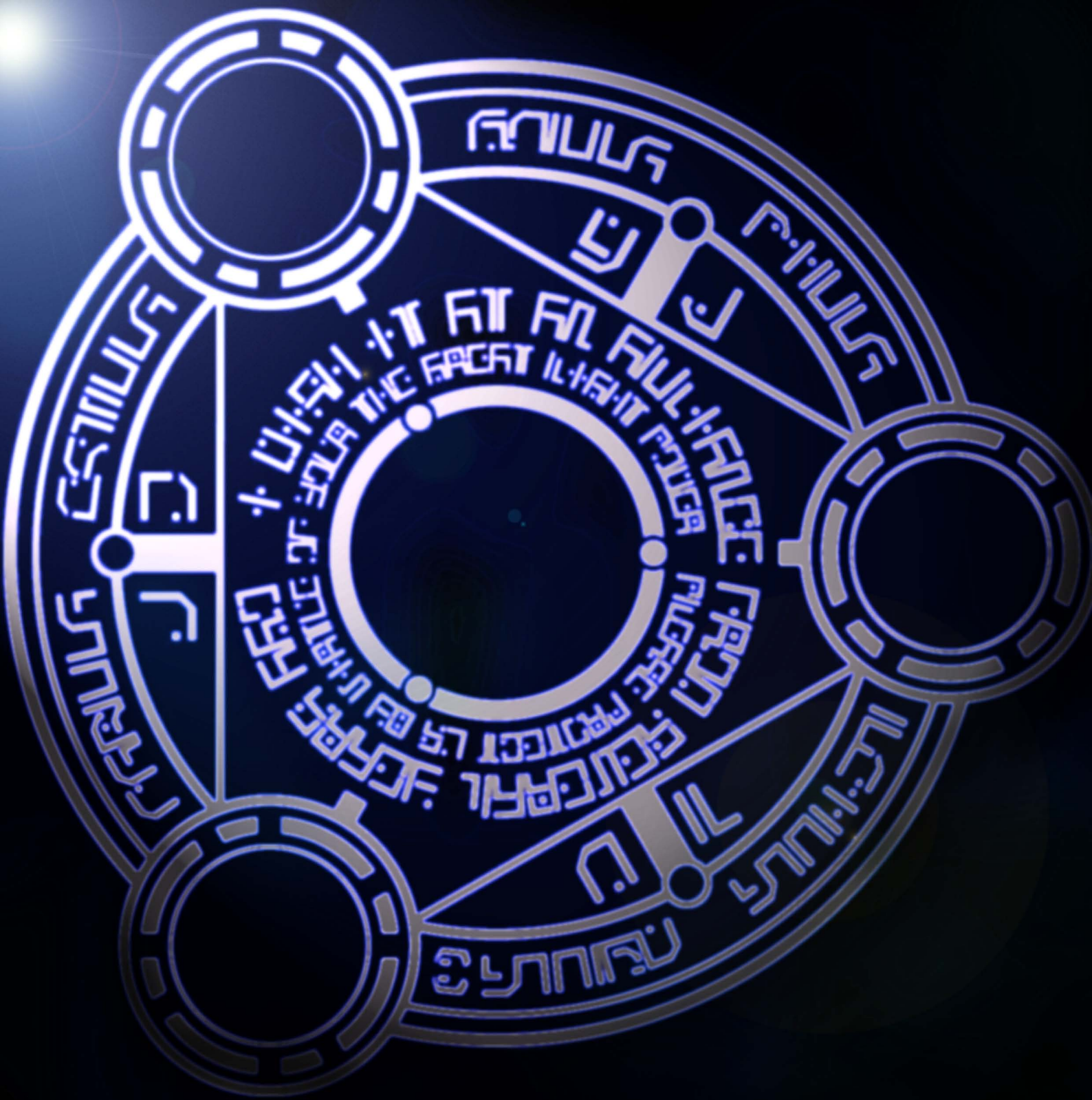




PI-ALFA-55 STAR
SCOTT-116

Оглавление

<i>Немного о мире</i>	3
<i>Немного о технических тонкостях</i>	4
<i>Доступные классы и расы</i>	4
Hucast.....	4
Hucaseal	5
Humar.....	6
Hunewearl	7
Racast	8
Racasel	9
Ramar	10
Ramarl	11
Fomar	12
Fomarl	13
Fonewm.....	14
Fonewearl	15
О техниках:	16
Атакующие:	16
Поддерживающие:	16
О магах.	17
Таблицы кормления магов:	19
Способности магов:	21
Id section.	24
Equipment	25
Оружие.	25
Таблица доступного в игре оружия:	25
Spesials:.....	28
Броня:	28
Таблица брони:	28
Барьеры:	28
Таблица барьеров:	28
Чипы:	29
Таблица Чипов:.....	29
Используемые вещи:	30
Валюта:.....	30
Bestiary.	31

Существа "Леса" Рагола (животные):	31
Пещерные жители Рагола (мутанты):	34
Статусы:	38



Немного о мире.

Давным-давно наша родная планета перестала существовать. Уже никто и не помнит, что за катаклизм уничтожил наш дом, но все это время мы скитались по космосу... скитались в поисках нового дома. И вот, планета, вполне подходящая для жизни наконец-то нашлась. Рагол – это предел наших мечтаний, чистый воздух и неагрессивная окружающая среда. Была снаряжена исследовательская команда. Пионер 1. Тысячи сотрудников делали свое дело, надеясь, что именно здесь мы наконец-то сможем прекратить свои скитания и возродить нашу бывшую когда-то великой цивилизацию.

Спустя семь лет, после начала освоения планеты. Пионер 2 вместе с поселенцами прибывает на Рагол, чтобы наконец-то увидеть свой новый дом. Уже, будучи на орбите, мы послали запрос на установление связи.

«Пионер 2 вызывает Пионер 1. Пионер 1, ответьте. Пионер 2 вызывает Пионер 1. Пионер 1, ответьте».

«Пионер 1 слуш...»

Внезапно, произошло то, чего никто не ожидал – взрыв небывалой мощности накрыл планету, оборвав связь со всеми, кто был там внизу.

Срочно были собраны команды рейнджеров, которые были направлены на поверхность планеты, чтобы понять, что же все-таки произошло.

И партия – одна из команд рейнджеров.

Немного о технических тонкостях.

Доступные классы и расы.

Люди – как и обычно бывает в ролевых играх, основная масса жителей мира – люди.

Андроиды – все-таки мир научной фантастики, куда же без антроидов.

Нуманы – это эдакие эльфы будущего.

Охотник – боец ближнего боя.

Рейнджер – поддержка дальним боем.

Форсы – лечение, воскрешение, усиление команды, ослабление врагов.

Познакомимся с делениями по классам/расам поближе.

Охотник

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

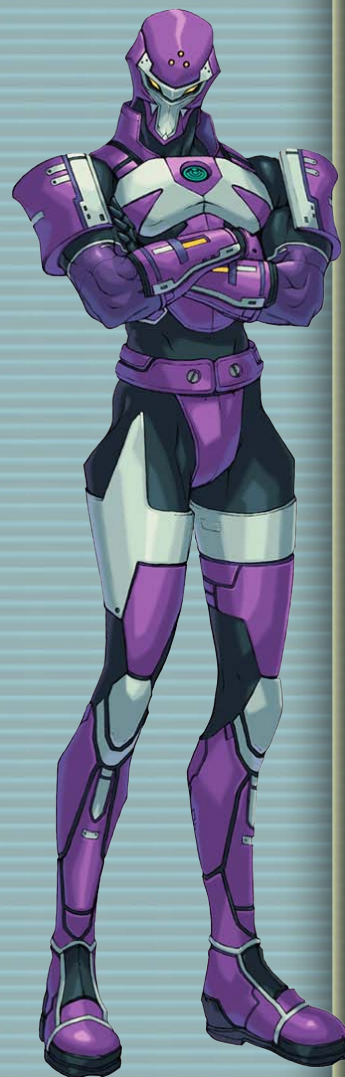
Smarts: d10

Spirit: d10

Strength: d12+4

Vigor: d12

(Учитывая добавки материалов, о которых будет ниже).





ИИ

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

Иллар

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





НУМЕРАРИ

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





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





Рейнджер

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





FORC

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





Reverser

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	Shifra	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 техниках:

В этом мире почти каждый рейнджер может использовать техники. У всех на первом уровне есть background arkane. Только у андроидов это идет на установление ловушек, а у остальных на использование техник. Однако, в отличие от андроидов, которые получают свои ловушки автоматически, люди и нуманы должны использовать диски с техниками, чтобы усилить их уровень. Диски можно найти на просторах Рагола. Их можно выбить с монстров, которые их получили, видимо, съев того, кто раньше владел ими, а можно найти в ящиках, в которых люди с первого Пионера припасли вообще много чего интересного. Причем, диски с техниками падают разного уровня, о котором можно узнать в ближайшем терминале. Также диски до 15 уровня можно приобрести в магазине Пионера 2. Однако попадаются чаще всего довольно слабые по уровню диски.

Атакующие:

Zonde – Молния, бьющая противников, на одиночную цель. Самонаводящаяся. Стоимость 1 ос. Урон 2d6. При подъеме у противника шок.

Foie – Огненный шар, одиночная цель. Стоимость 1 ос. Урон 2d6. При подъеме противник поджигается.

Barta – Ледяная атака, одиночная цель. Стоимость 1 ос. Урон 2d6. При подъеме противник замораживается.

Gizonde – цепная молния, бьющая по количеству целей, зависящему от smarts кастующего. Стоимость 2 ос. Урон 2d6. При подъеме у противников шок.

Gifoie – веер огня, поражающий всех противников в зоне конуса. Стоимость 2 ос. Урон 2d6. При подъеме противники поджигаются.

Gibarta – ледяная атака, поражающая всех противников, находящихся в зоне конуса. Стоимость 2 ос. Урон 2d6. При подъеме враги замораживаются.

Razonde – вокруг заклинателя все враги, находящиеся в зоне действия, круг различного радиуса, получают урон молнией. Стоимость 3 ос. Урон 3d6. При подъеме враги шокированы.

Rafoie – в указанной области все враги получают урон огнем. Стоимость 3 ос. Урон 3d6. При подъеме враги поджигаются.

Rabarta – вокруг заклинателя все враги, находящиеся в зоне действия, круг различного радиуса, получают урон холодом. Стоимость 3 ос. Урон 3d6. При подъеме враги замораживаются.

Grants – заклинание, воздействующее на одиночную цель, нанося урон светом. Стоимость 3 очка. Урон 3d6. При подъеме противник получает дополнительно 2d6 урона.

Megid – заклинание, воздействующее на одиночную цель, убивая ее немедленно (если не был сделан оппозитный против проверки мага spellcasting чек на spirit).

Поддерживающие:

Resta - лечение. Лечит всех союзников вокруг в радиусе, равном уровню техники (то есть до 30 клеток вокруг заклинателя). Реста первого уровня будет лечить только заклинателя. Сила лечения = 1d3 раны, (лечит даже увечья). Стоимость 5 ос.

Shifra - усиление силы атаки. Усиливает урон всем союзникам в радиусе, равном уровню техники. Усиление идет на smarts + 2 пункта урона. Стоимость 5 ос на 3 раунда (1 за каждый последующий).

Deband - усиление toughness всем союзникам вокруг, в радиусе, равном уровню техники. Усиление идет на smarts +2 пункта toughness. Стоимость 5 ос на 3 раунда (1 за каждый последующий).

Zalure - ослабление toughness всем противникам вокруг цели, включая первоначальную цель, в радиусе, равном уровню техники. Ослабление идет на smarts + 2 пунктов. Стоимость 5 ос на 3 раунда (1 за каждый последующий).

Jellen - ослабление силы атаки всем противникам вокруг цели, включая первоначальную цель, в радиусе, равном уровню техники. Ослабление идет на smarts + 2 пунктов. Стоимость 5 ос на 3 раунда (1 за каждый последующий).

Anti - снимает все негативные эффекты со всех союзников в радиусе, равном уровню техники * 3. Стоимость 2 ос.

Reverser - воскрешает павшего союзника, с полными жизнями и ос. Стоимость 10 ос.

О магах.

Маги - это маленькие помощники, разработанные еще в древние времена, но производящиеся до сих пор в больших количествах. Каждому рейнджеру, еще при вступлении в гильдию дают одного мага, на всю жизнь. Впрочем, на поверхности рагола также можно будет найти магов. В самом начале маги у всех одинаковые.

Молодые маги не способны защитить своего хозяина, зато, довольно скоро они вырастают и становятся незаменимыми и уникальными помощниками. Кормить магов нужно три раза в день,

HUNTER MAGS					
Seasoned		Veteran		Heroic	
Varuna 	P O W	Rudra 	D E X	Varaha 	Kama 
				Bhirava 	Apsaras 
	D E X	Marutah 	M I N D	Nandin 	Yaksa 
				Ila 	Garuda 
	M I N D	Vayu 	P O W	Kabanda 	Bana 
				Ushasu 	Soma 
			D E X		

иначе они жалобно пищат и не помогают в трудную минуту. Кормить магов можно матами, флюидами, антидотами, антипарализмами, звездными, лунными и солнечными спреями. При употреблении пищи, маг получает надбавку к определенным характеристикам, зависящую от того, чем кормили мага. В то же время, за каждую повышенную характеристику маг получает 1 опыта. Каждые 15 очков опыта маг эволюционирует, получая новые способности, а также меняя внешний вид. Добавления к характеристикам зависят от того, какой пищей кормят мага, однако, общим является то, что для того, чтобы хозяин мага получал бонусы к своим характеристикам, маг должен накопить 10 очков характеристик в той или иной характеристике. То есть, если магу

скормить 3 монюмата, то его показатель силы перевалит за 10, и хозяин получит +1 к урону в ближнем бою.

FORCE MAGS					
Seasoned		Veteran		Heroic	
Vitra	DEX	Sumba	DEX	Naraka	
				Marica	
				Ravana	
Ashvinau	DEX	Ashvinau	MIND	Naga	
				Sita	
				Bhirava	
Namuci	DEX	Namuci	MIND	Ribhava	
				Garuda	
				Naga	
	DEX		POW	Kumara	
				Kabanda	
				Ila	

Когда маг готов к эволюции на следующую ступень он «попросит» у хозяина определенную вещь. Обычно, это звездный спрей, материал или техника высокого уровня. При этом он отказывается есть еще что-либо до эволюции. А также, не дает никаких бонусов хозяину, пока не получит желаемое.

Def мага дает хозяину +1 к Toghness. Power мага дает своему хозяину +1 к урону ближнего боя. Dex мага дает хозяину +1 к Parry. Mind мага дает своему хозяину +1 к урону техниками, а также penetration +1 к megid.

Если маг уже получил бонусы к характеристике. То есть набрал кратное 10 количество очков в характеристике, то уменьшение этой характеристики ниже уже набранного уровня не падает, зато в пределах уровня может упасть до +0.

После первой эволюции у каждого мага появляется новая способность. Также и после следующих эволюций маг получает новые способности, в зависимости от того, в кого он мутирует.

Когда хозяин получает урон, маг накапливает количество очков фотон бласта, равное количеству поглощенного toughness'ом урона. Также маг накапливает очки фотон бласта, когда хозяин наносит урон противникам. Причем их количество равно урону, который получил противник уже после высчитывание поглощенного урона toughness'ом. При накоплении 100 pb, маг может использовать photon blast, точнее один из них, если маг уже эволюционировал.

RANGER MAGS				
Seasoned	Veteran		Heroic	
POW DEX MIND	DEX MIND MIND POW POW DEX			

Таблицы кормления магов:

Вещь	Mar			
	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

Antiparalize	1	0	4	1
Sol atomizer	1	3	1	2
Moon atomizer	1	2	1	3
Star atomizer	3	3	3	3

Varuna, Vrita, Kalki

Вещь	Def	Pow	Dex	Mind
Monomate	1	2	0	-1
Dimate	1	3	0	-2
Triamate	2	5	1	-4
Monofluide	1	0	0	2
Difluide	1	0	0	3
Trifluide	2	-3	1	5
Antidote	0	1	3	0
Antiparalize	0	0	3	1
Sol atomizer	2	2	2	0
Moon atomizer	2	0	2	2
Star atomizer	3	2	3	2

Ashvinau, Sumba, Namuci, Marutah, Rudra

Вещь	Def	Pow	Dex	Mind
Monomate	1	2	0	-1
Dimate	1	3	0	-2
Triamate	2	5	1	-3
Monofluide	1	-1	0	2
Difluide	1	-2	0	3
Trifluide	2	-3	1	5
Antidote	0	1	3	0
Antiparalize	0	0	3	1
Sol atomizer	0	2	1	-1
Moon atomizer	0	-1	1	2
Star atomizer	2	2	2	2

Surya, Tapas, Mitra

Вещь	Def	Pow	Dex	Mind
Monomate	0	1	0	0
Dimate	1	2	0	-1
Triamate	1	3	1	-2
Monofluide	0	0	0	1
Difluide	1	-1	0	2
Trifluide	1	-2	1	3
Antidote	0	0	2	0
Antiparalize	-1	-1	5	-1
Sol atomizer	-2	2	1	2
Moon atomizer	2	1	-2	2
Star atomizer	2	2	2	2

Asparas, Vayu, Varaha, Ushasu, Kama, Kaitabha, Kumara, Bhirava

Вещь	Def	Pow	Dex	Mind
Monomate	-1	2	-1	0
Dimate	0	3	0	-2
Triamate	1	4	0	-3
Monofluide	-1	0	-1	2
Difluide	0	-2	0	3
Trifluide	-1	-3	-1	4
Antidote	-1	-1	3	-1

Antiparalize	2	-1	0	-1
Sol atomizer	1	5	-1	-4
Moon atomizer	-1	-4	1	5
Star atomizer	1	1	2	1

Ila, Garuda, Sita, Soma, Durga, Nandin, Yaksa, Ribhava

Вещь	Def	Pow	Dex	Mind
Monomate	-1	3	-1	-1
Dimate	0	4	0	-3
Triamate	1	5	-1	-3
Monofluide	-1	-1	-1	3
Difluide	0	-3	0	4
Trifluide	1	-3	0	4
Antidote	1	-1	1	-1
Antiparalize	0	-1	3	-2
Sol atomizer	1	4	-1	-3
Moon atomizer	-2	-3	1	5
Star atomizer	1	2	1	2

Andhaka, Kabanda, Naga, Naraka, Bana, Marica, Mahu, Ravana

Вещь	Def	Pow	Dex	Mind
Monomate	-1	2	-1	-1
Dimate	0	3	0	-2
Triamate	1	3	0	-4
Monofluide	-1	-1	-1	2
Difluide	0	-2	0	3
Trifluide	-1	-3	0	4
Antidote	0	1	2	-3
Antiparalize	0	-3	2	2
Sol atomizer	2	-4	-1	4
Moon atomizer	-1	4	1	-4
Star atomizer	0	3	0	3

Способности магов:

Mag	Photon Blast	PB Bar Fills	2 wounds	You Die	Boss Fight
Andhaka	Estlla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Apsaras	Estlla	Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Ashvinau	Pilla	Invulnerability	Shifta/Deband		
Bana	Estlla	Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Bhirava	Pilla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Durga	Estlla	Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Garuda	Pilla	Resta	Resta	Reverser	Resta
Ila	Mylla		Resta	Reverser	Shifta/Deband
Kabanda	Mylla	Invulnerability	Shifta/Deband	Reverser	Shifta/Deband
Kaitabha	Mylla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Kalki	Estlla	Invulnerability			Shifta/Deband
Kama	Pilla		Shifta/Deband	Reverser	Shifta/Deband
Kumara	Golla	Resta	Resta	Reverser	Resta
Madhu	Mylla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Mag					
Marcia	Pilla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Marutah	Pilla	Invulnerability	Shifta/Deband		
Mitra	Pilla	Invulnerability	Shifta/Deband		
Naga	Mylla		Shifta/Deband	Reverser	Shifta/Deband

Namuci	Mylla	Invulnerability	Resta		Resta
Nandin	Estlla	Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Naraka	Golla	Resta	Resta	Reverser	Resta
Ravana	Farlla	Invulnerability	Shifta/Deband	Reverser	Shifta/Deband
Ribhava	Farlla	Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Rudra	Golla	Invulnerability	Resta		Shifta/Deband
Sita	Pilla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Soma	Estlla	Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Sumba	Golla	Invulnerability	Resta		Shifta/Deband
Surya	Golla	Invulnerability	Resta		Shifta/Deband
Tapas	Mylla	Invulnerability	Resta		Resta
Uhasu	Golla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Varaha	Golla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Varuna	Farlla	Invulnerability			Shifta/Deband
Vayu	Mylla	Invulnerability	Resta		Resta
Vritra	Leilla	Invulnerability			Resta
Yaksa	Golla	Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Deva		Shifta/Deband	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Rati		Shifta/Deband	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Savitri		Shifta/Deband	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Pushan		Shifta/Deband	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Rukmin		Shifta/Deband	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Diwari		Shifta/Deband	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Nidra		Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Sato		Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Bhima		Shifta/Deband	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Opa Opa		Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Robochao		Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Kapu Kapu		Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Chao		Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Chu Chu		Shifta/Deband	Invulnerability	Reverser	Shifta/Deband
Pian		Invulnerability	Resta	Reverser	Shifta/Deband
Soniti		Invulnerability	Invulnerability	Reverser	Invulnerability
Pitri		Resta	Resta	Reverser	Resta
Churel		Resta	Resta	Reverser	Resta
Preta		Shifta/Deband	Shifta/Deband	Reverser	Shifta/Deband

PB: Estlla

Существо, похожее на дельфина, наносящее урон всем противникам по прямой от персонажа. Урон 2d6. Дальность зависит от smarts +2. Подъема нет.

PB: Farlla

Существо, похожее на левиафана, наносящее урон всем противника вокруг персонажа. Урон 2d6. Радиус равен проверке smarts+2.

PB: Golla

Существо, похожее на оленя, наносящее урон одному противнику, находящегося непосредственно рядом с персонажем. Урон 3d6. При подъеме, противник в шоке.

PB: Leilla

Похожее на русалочку существо, лечащее всех союзников вокруг персонажа, включая его. Лечит 1d3 раны. Радиус действия равен smarts+3.

PB: Mylla & Youlla

Двое неуклюжих близнеца, накладывающее на персонажа shifta&deband. В этот фотон бласт можно вкладываться другим персонажам, при этом, их бар ПБ обнуляется. Зато, они получают бафы.

PB: Pilla



Космическое создание, наносящее всем противникам вокруг персонажа урон. Урон $3d6$. Радиус $\text{smarts}+3$.

Персонажи могут использовать ПБ одновременно, что усиливает каждый ПБ в три раза. Они могут вкладываться в чужие ПБ, при этом усиливая их, правда несколько меньше, каждый вкладывающий, дает усиление в +1.

10 СЕКЦИЙ

От айди много чего зависит в этом мире. К примеру, в кого эволюционирует маг на третьей ступени. Что ты найдешь на поверхности, тоже зависит от секции айди.

В оригинале айди высчитывается, но заморачиваться с высчитыванием еще - это довольно нудный процесс, ведь в нем важно каким классом ты играешь и как зовут твоего персонажа. Поэтому, в настольной версии игры, это можно свести к броску d10. Если все-таки есть желание высчитать, как нужно, тогда лучше всего это сделать здесь: http://www.pso-world.com/secid_BB.php

Что получаем:

1 - Viridia



2 - Greennill



3 - Skyly



4 - Bluefull



5 - Purplenum



6 - Pinkal



7 - Redria



8 - Oran



9 - Yellowboze



0 - Whitill



СЛАНД

В мире ПСО много различных вещей, но объединяет их одно – они все фотонные.

Оружие.

Ближнего боя:

Slicer – фотонные когти, довольно быстрые в бою, а также их можно вполне носить при себе постоянно. За один раунд можно нанести до трех ударов, при этом, каждый последующий удар будет получать штраф в -2 пункта на проверку ближнего боя. Атака идет по одиночной цели.

Daggers – двойные фотонные кинжалы. Можно наносить удары с двух рук одновременно. За один раунд можно нанести до трех ударов с каждой даги. Каждый последующий после первого удар будет получать штраф в -2 пункта на проверку ближнего боя. Атака 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, находящимся рядом с персонажем в конусе в тридцать градусов и с радиусом в одну клетку.

Partisan – Копье. 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, находящимся рядом с персонажем в конусе в сорок пять градусов и с радиусом в две клетки.

Дальнего боя:

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.

Mechgun – парные автоматы. Дальность выстрела без штрафов и бонусов – 10 клеток. За один раунд можно выстрелить до 3 раз с каждой руки, получая при этом штраф на каждый последующий выстрел в 2 пункта на проверку дальнего боя. Выстрел идет по одиночной цели.

Shot – «пылесос». Дальность выстрела без штрафов и бонусов – 8 клеток. Стреляет по пяти целям одновременно. На проверку дальнего боя в любом случае идет штраф в 2 пункта, при этом на каждую цель отдельно. За раунд можно выстрелить до 2 раз. Получая на 2 выстрел штраф еще в 2 пункта.

Палки:

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

Rod – используется форсами, и только ими. Бустит поддерживающие техники.

Wand – используется форсами, и только ими. Бустит атакующие техники.

Разобрались с типами оружия, а теперь:

Таблица доступного в игре оружия:

Оружие	Тип	Урон	Special	boost	гринд	требования
Оружие ближнего боя						
Сабля	Saber	d6+str	-	-	5	d6 str
Бранд	Saber	d6+str	-	-	7	d6 str
Бастер	Saber	d6+str	-	-	8	d6 str
Палаш	Saber	d8+str	-	-	8	d6 str
Каладболг	Saber	d8+str	Blizzard	-	8	d8 str
Дюрандаль	Saber	d8+str	King's	-	10	d8 str
Сабля ДБ	Saber	d8+str	-	-	15	d8 str
Галатин	Saber	2d6+str	Spirit	-	10	d12 str
Меч	Sword	d6+str	-	-	5	d8 str
Гигуш	Sword	d6+str	-	-	7	d8 str
Ледорез	Sword	d6+str	-	-	8	d8 str
Клеймор	Sword	d6+str	-	-	9	d8 str
Калибур	Sword	d6+str	-	-	10	d8 str

Меч Флоуэна	Sword	d8+str	-	-	12	d10 str
Последний выживший	Sword	d8+str	Fill	-	12	d10 str
Убийца драконов	Sword	2d6+str	Burning	-	10	d12+2 str
Кинжалы	Daggers	d6+str	-	-	5	d4 str
Ножи	Daggers	d6+str	-	-	7	d4 str
Клинки	Daggers	d6+str	-	-	8	d4 str
Лезвия	Daggers	d6+str	-	-	10	d4 str
Потрошители	Daggers	d6+str	-	-	12	d4 str
Танцующие лезвия	Daggers	2d4+str	Arrest	-	12	d6 str
Кровавое искусство	Daggers	2d4+str	Devil's	-	12	d6 str
Шрам-крест	Daggers	2d4+str	Storm	-	14	d6 str
Деление на ноль	Daggers	2d4+str	Blizzard	-	14	d6 str
Камуи	Daggers	4d4+str	Level 5 Zalure	-	16	d8 str
Протозан	Partisan	d6+str	-	-	4	d8 str
Алебарда	Partisan	d6+str	-	-	5	d8 str
Копье	Partisan	d6+str	-	-	6	d8 str
Бердыш	Partisan	d6+str	-	-	8	d8 str
Гунгнир	Partisan	d6+str	-	-	10	d8 str
Брионак	Partisan	d8+str	King's	-	10	d10 str
Вжайа	Partisan	d8+str	Charge	-	12	d10 str
Гай Болг	Partisan	d8+str	Freeze	-	14	d10 str
Пояс Астерона	Partisan	d12+str	Hell	-	17	d12 str
Фотонные когти	Claws	d6+str	Drain	-	5	d6 str
Когти тишины	Claws	d6+str	Hell	-	5	d6 str
Когти Неи	Claws	d6+dtr	Gush	-	5	d6 str
Когти феникса	Claws	d6+str	Burning	-	5	d6 str
Оружие дальнего боя						
Пистолет	Handgun	2d6	-	-	5	d6 Ag
Автоган	Handgun	2d6	-	-	7	d6 Ag
Локган	Handgun	2d6	-	-	8	d6 Ag
Рейлган	Handgun	2d6	-	-	10	d6 Ag
Лучевой пистолет	Handgun	3d4	-	-	8	d6 Ag
Вариста	Handgun	3d4	Arrest	-	10	d8 Ag
Особый луч версии 00	Handgun	3d4	Burning	-	12	d8 Ag
Бравас	Handgun	3d4	Storm	-	13	d8 Ag
Заряженный бластер	Handgun	4d4	Arrest	-	15	d10 Ag
Винтовка	Rifle	2d6	-	-	10	d8 Ag
Снайпер	Rifle	2d6	-	-	14	d8 Ag
Бластер	Rifle	2d6	-	-	15	d8 Ag
Луч	Rifle	2d6	-	-	16	d8 Ag
Лазер	Rifle	2d6	-	-	17	d8 Ag
Виск	Rifle	3d6	Arrest	-	15	d10 Ag
Валс	Rifle	3d6	Havoc	-	16	d10 Ag

Джусти	Rifle	3d6	Devil's	-	17	d10 Ag
Рьянов	Rifle	6d4	Arrest	-	-	d12 Ag
Автоматы	Mechgun	2d4	-	-	6	d10 Ag
Штурмовики	Mechgun	2d4	-	-	8	d10 Ag
Рецидивисты	Mechgun	2d4	-	-	10	d10 Ag
Гатлинги	Mechgun	2d4	-	-	12	d10 Ag
Вулканы	Mechgun	2d4	-	-	14	d10 Ag
Клещи	Mechgun	3d4	Havoc	-	14	d10 Ag
Правосудие	Mechgun	3d4	Blizzard	-	16	d10 Ag
Боевой лик	Mechgun	4d4	Arrest	-	20	d12 Ag
Дробь	Shot	2d6	-	-	5	d10 Ag
Спрэд	Shot	2d6	-	-	7	d10 Ag
Пушка	Shot	2d6	-	-	8	d10 Ag
Метатель	Shot	2d6	-	-	9	d10 Ag
Армс	Shot	2d6	-	-	10	d10 Ag
Краш Буллет	Shot	3d6	Gush	-	10	d12 Ag
Метеор смэш	Shot	3d6	Spirit	-	12	d12 Ag
Последний удар	Shot	3d6	King's	-	15	d12 Ag, d8 str.
Палки для форсов						
Палка	Cane	d6+str	-	-	5	d4 smarts
Трость	Cane	d6+str	-	-	7	d4 smarts
Мэйс	Cane	d6+str	-	-	9	d4 smarts
Булава	Cane	d6+str	-	-	10	d4 smarts
Лакониевая булава	Cane	d8+str	Burning	-	10	d4 smarts
Адамантиевый мэйс	Cane	d8+str	Freeze	-	12	d4 smarts
Зумиурановая булава	Cane	d8+str	Storm	-	15	d4 smarts
Род	Rod	d6+str	-	+2 support	4	d6 smarts
Посох	Rod	d6+str	-	+3 support	5	d6 smarts
Пиллар	Rod	d6+str	-	+4 support	6	d6 smarts
Страйкер	Rod	d6+str	-	+5 support	7	d6 smarts
Боевой посох	Rod	d8+str	Devil's	+5 support	7	d8 smarts
Превосходный молот	Rod	d8+str	Spirit	+6 support	8	d8 smarts
Живой Агху	Rod	d8+str	Fill	+7 support	9	d8 smarts
Валькирия	Rod	d8+str	-	+10 support	10	d8 smarts
Вэнд	Wand	d6+str	-	+2 attack	4	d8 smarts
Стэфф	Wand	d6+str	-	+3 attack	5	d8 smarts
Жезл	Wand	d6+str	-	+4 attack	6	d8 smarts
Скипетр	Wand	d6+str	-	+5 attack	7	d8 smarts
Огненный скипетр: Агни	Wand	d8+str	Burning	x1.5 foie, gi, ra	8	d10 smarts
Ледяной стэфф: Дагон	Wand	d8+str	Freeze	x1.5 barta, gi, ra	8	d10 smarts
Штормовой вэнд: Индра	Wand	d8+str	Storm	x1.5 zonde, gi, ra	8	d10 smarts
Земляной вэнд: Брауни	Wand	d8+str	Gush	x1.5 grants	8	d12 smarts

Specials:

Arrest - При подъеме шокирует врага на 3d4 раунда.

Blizzard - При подъеме дополнительно наносит d6 урона холодом.

Burning - При подъеме поджигает противника.

Charge - При подъеме наносится в два раза больше урона, чем должно было.

Dark - При подъеме временно ослепляет врага.

Devil's - При подъеме наносит дополнительно одну рану.

Drain - При подъеме, наносит хозяину 1 рану, при этом нанося дополнительно рану и противнику.

Fill - При подъеме маг накапливает в три раза больше пб, чем должен был.

Freeze - При подъеме противник заморожен.

Gush - При подъеме излечивает хозяину столько ран, сколько он нанес противнику.

Navos - При подъеме противник конфужен.

Hell - При подъеме противник должен кинуть Spirit против сложности 8 или умереть.

King's - персонаж, который пользовался только этим оружием на протяжении всей сессии, получает дополнительное очко опыта.

Spirit - При подъеме восстанавливает хозяину 2d6 ос.

Storm - При подъеме дополнительно наносит d6 урона молнией.

Броня:

Помимо обычных добавок, которые дает броня персонажам, в ПСО в броне есть слоты под чипы, которые помогают персонажам. В одной броне может быть до 4 слотов. От 100 до 10000 месет.

Таблица брони:

Название	Toughness	Свойства	Классы/расы
Фрейм	1	-	все
Броня	2	-	охотник, рейнджер
Гигафрейм	3	-	все
Психоброня	4	-	охотник, рейнджер
Превосходный фрейм	4	-	все
Превосходная броня	5	-	охотник, рейнджер
Идеальный фрейм	6	-	все
Небесная броня	8	-	охотник, рейнджер
Поле охотника	10	увеличивает урон ближнего боя на 5 единиц	охотник
Поле рейнджера	10	увеличивает урон дальнего боя на 5 единиц	рейнджер
Поле форса	8	увеличивает урон от техник на 5 единиц	форс
Кираса черной гончей	13	-	андроид
Гарб Матери	10	увеличивает урон от техник на 5 единиц	нуман
Отборная мантия	13	-	человек

Барьеры:

На левой руке каждый уважающий себя член гильдии охотников носит вещь, похожую на маленький щит, что собственно и является щитом, только по большому счету энергетическим.

Таблица барьеров:

Название	Парирование	Свойства	Классы/расы
Барьер	1	-	все

Щит	2	-	охотник, рейнджер
Превосходный барьер	3	-	все
Крепкий щит	4	-	охотник, рейнджер
Прекрасный щит	6	-	охотник, рейнджер
Имперский барьер	5	-	все
Барьер святости	7	-	все
Небесный щит	8	-	охотник, рейнджер
Три печати	10	увеличивает урон от техник в два раза	форсы
Из глубин	15	увеличивает урон от ближнего боя в два раза	охотник
Сотовый отражатель	15	увеличивает урон от дальнего боя в два раза	рейнджер

Чипы:

Чипы помогают персонажам, усиливая параметры, а некоторые из них лечат от негативных эффектов, есть чипы, которые лечат своего хозяина, а есть чипы, которые восстанавливают ос, а также копят пб. Стоимость в зависимости от класса чипа и его добавки.

Таблица Чипов:

Название	Параметр	Бонус.
Ум священника	ОС	+5
Ум генерала	ОС	+15
Ум бога	ОС	+20
Ум небес	ОС	+25
Здоровье землекопа	Toughness	+2
Здоровье генерала	Toughness	+4
Здоровье дракона	Toughness	+6
Здоровье небес	Toughness	+10
Руки эльфа	Parry	+2
Руки генерала	Parry	+4
Руки Бога	Parry	+6
Способности мастера	Навыки	Персонаж может использовать навыки, которых у него нет, на d4
Способности бога	Навыки	Персонаж использует знакомые ему навыки так, как будто они на одну грань выше.
Способности Ценутриона	Навыки	Персонаж использует знакомые ему навыки так, как будто они на грани выше.
Лечение шока	-	Персонаж автоматически выводится из состояния "шокирован"
Лечение яда	-	Персонаж автоматически выводится из состояния "отравлен"
Лечение заморозки	-	Персонаж автоматически выводится из состояния "заморожен"
Лечение паралича	-	Персонаж автоматически выводится из состояния

		"парализован"
Лечение конфуза	-	Персонаж автоматически выводится из состояния "конфужен"
Лечение замедления	-	Персонаж автоматически выводится из состояния "замедлен"
Сопротивление огню	-	Персонаж получает в два раза меньше урона от огня.
Сопротивление льду	-	Персонаж получает в два раза меньше урона от льда.
Сопротивление молнии	-	Персонаж получает в два раза меньше урона от молнии.
Сопротивление свету	-	Персонаж получает в два раза меньше урона от света.
Сопротивление тьме	-	Персонаж получает +d6 к броску духа против Megid
Регенерация ОС	-	Восстанавливает 1 ос в течении получаса.
Регенерация	-	Восстанавливает 1 рану за один час
Накопитель ПБ	-	Накапливает 1 пб за 10 минут

Используемые вещи:

Гринды - персонажи могут найти гриндеры на просторах рагола. С помощью них можно увеличить урон оружию. Всего есть три вида гриндеров: моно, ди и три. Моногриндер добавляет единицу к урону, а ди и три соответственно 2 и 3. Стоимость – в магазине не продается.

Эддслоты - это специальная вещь, выпадающая крайне редко, с помощью которой можно добавить слот в броню. Стоимость 1 ПД у коллекционера.

Маты: - этот предмет используется персонажем, чтобы восстановить здоровье. Есть моно, ди и три маты. Моно лечит одну рану, ди – две, а три – три. Стоимость 30, 50, 3000 месет на моно, ди и три соответственно.

Флюиды - этот предмет используется персонажем, чтобы восстановить очки силы. Есть моно, ди и три флюиды. Моно восстанавливает треть ос, ди – половину, а три – полностью. Стоимость 36, 150, 3600 месет на моно, ди и три флюиды соответственно.

Анитпаралич – снимает негативный эффект паралич, не дающий использовать оружие и техники. Стоимость 30 месет.

Антидот – снимает негативный эффект яд. Который в течение получаса убивает персонажа, если яд не вывести из организма. Стоимость – 30 месет.

Солнечный спрей – снимает все негативные эффекты. Стоимость – 100 месет.

Лунный спрей – воскрешает союзника. Стоимость – 300 месет.

Звездный спрей – лечит полностью всех союзников, находящихся в пределах 5 клеток от персонажа. Стоимость – 5000 месет в магазине.

Диск техники хх лвл – использовавший диск персонаж, улучшает или изучает технику.

Материал – о них было написано выше. Стоимость – не продают в магазинах.

Валюта:

Месеты – местная валюта. В начале у персонажа есть 300 месет.

Частицы фотона - коллекционеры вполне могут предоставить персонажам что-нибудь интересное за частицы фотона.

Фотонный кристалл - корпорация Блекпепер с удовольствием предоставит свой полигон для тренировок за фотонный кристалл.

Тайные билеты - используется в казино реппи. Но это уже будет после выполнения серии квестов на Раголе.

ВСТРЕЧА.

Раньше дикие звери не нападали на людей. По крайней мере, найденные записи Пионера 1, не говорили об обратном. Однако, сейчас все животные Рагола ведут себя агрессивно, и стоит им увидеть человека, не раздумывая набрасываются на него.

Существа "Леса" Рагола (животные):



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 людей. 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,
Skills: Fighting d8, Notice d10

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

Special Abilities:

- **Claws:** Str+d8.

Vigor d8



Гобума. Немного сильнее своего предшественника. Однако может доставить немало неприятностей, если встреча затянется надолго. Имеет желтый окрас и не очень дружелюбный характер.

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d8, Vigor d10
Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 4; **Parry:** 6; **Toughness:** 7

Special Abilities:

- **Claws:** Str+d8+2.



Гигобума. Самый сильный из бум. Заодно и самый свирепый. Имеет фиолетовый окрас и несомненно более отвратительный характер, чем у своих соплеменников.

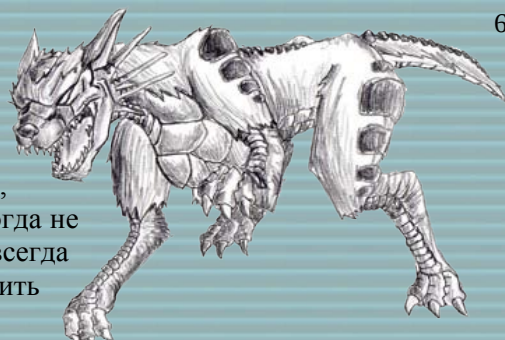
Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d8, Notice d10

Pace: 4; **Parry:** 6; **Toughness:** 8

Special Abilities:

- **Claws:** Str+d10.



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 реппи. 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.



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: -; **Parry:** 6;

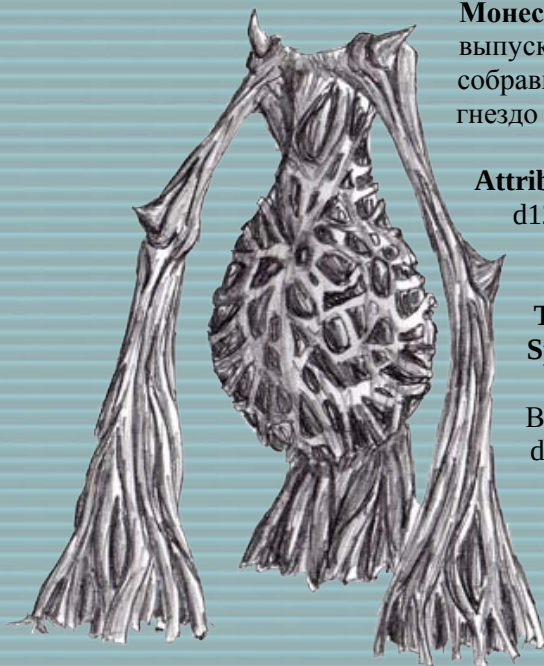
Toughness: 9

Special Abilities:

- **Вызов мозманта:**

Выпускает на противника d4+1 мозманта.

- **Size +1:** немного больше человека.



Гильдебear.

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 +4.

Там, где раньше находился купол, под которым жили люди с Пионера 1, образовалась странная пещера. Теперь там обитает странное создание похожее на ящерицу с крыльями.

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.

Пещерные жители

Рагола (мутанты):

После убийства Дракона обнаружится сеть пещер, проходящих под лесами Рагола. Возможно, используя их можно будет добраться до Купола, а после чего узнать, что же все-таки произошло с поселенцами из Пионера 1. Впрочем, тихого, мирного исследования опять не получится - ведь те, кто живет под землей еще более опасны своих наземных соседей.



Evil Shark - самый слабый среди своих сородичей, живущих в пещерах Рагола. Однако, он намного сильнее, чем животные леса.

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

Skills: Fighting d10, Notice d10

Pace: 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 8

Special Abilities:

- **Claws:** Str+d8+6
- **Improved frenzy**

Pal Shark - Немного отличается от своего близкого родственника цветом и силой.

Attributes: Agility d8, Smarts d6 Spirit d6, Strength d10, Vigor d12



d8,

(A),

Skills: Fighting d10, Notice d10

Pace: 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 8

Special Abilities:

- **Claws:** Str+d8+6
- **Improved frenzy**

Poison lily - милый цветочек, постоянно хихикающий, плюющийся кислотой в людей, а также периодически переходящий на ультразвук, от которого у всех живых закладывает уши.

Attributes: Agility d10, Smarts d8 (A), Spirit d8, Strength d6, Vigor d10

Skills: Shooting d12, Fighting d8, Notice d10

Pace: -; **Parry:** 6; **Toughness:** 7

Special abilities:

Bite: d6+str+2

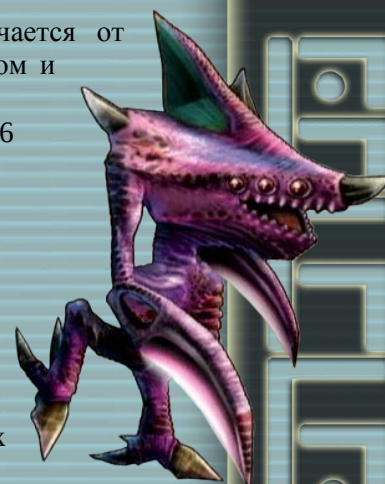
Poison: Плюет в противника, если чек на shooting был успешен, тогда противник отравлен.

Paralyze: Очень громко вопит, при этом посылая электромагнитное излучение на определенную цель. При этом, цель считается парализованной.

Grass Assassin: Большое существо, довольно противно питается, а также может доставить немало проблем.

Attributes: Agility d10, Smarts d6 (A), Spirit d8, Strength d10, Vigor d12

Skills: Fighting d12, Notice d10



Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 10

Special abilities:

Паутина: Оплетает своего противника паутиной, лишая его возможности передвигаться и разворачиваться, пока паутина не спадет.

Таран: Переходит на бег, при этом бросая d8, после чего врывается в противника, роняя его и нанося 2d6+str урона.

Удар лапой: d6+str+2 урона.

Size+2

Выживший: после получения смертельного урона превращается в стайку тараканов и разбегается в разные стороны.

Pofuilly Slime - Слизень, периодически меняющий свою форму.

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

Skills: Shooting d12, Fighting d8, Notice d10

Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 5

Special abilities:

Две формы. Аморфный: Пока находится в этом состоянии, не получает урон.

Две формы. Нормальный: Получает урон, находясь в этом состоянии.

Удар хвостом: d6+str. Может использовать только в нормальной форме. Дальность 5 клеток.

Вызов подкрепления: вызывает рядом с собой такого же слизня. Может использовать только в нормальной форме.

Осторожный: после получения удара, неважно, нанесен ли урон, мгновенно переходит в аморфную форму.

Иммунитет к шокированию.

Холодная ненависть: после получения урона холодом, немедленно вызывает подкрепление, после чего опять переходит в аморфную форму.

Пан Армс - Противная зверюга, стреляющая лазерами.

Attributes: Agility d10, Smarts d6 (A), Spirit d8, Strength d6, Vigor d6

Skills: Shooting d12, Notice d10

Pace: 2; Parry: 2; Toughness: 5

Special abilities:

Бронированный: не получает урона от физических атак.

Синий лазер: атакует противника синим лучом, нанося 2d10 урона. Радиус действия 2 клетки.

Красный лазер: атакует противника красным лучом, нанося 2d8 урона.

Радиус действия 3 клетки.

Разделение: Разделяется на двух монстров Хидум и Мигиум, которые начинают атаковать на следующий ход. При этом действуют поочередно через ход.

Хидум: Правая рука Пан армса. Атакует на следующий ход после Мигиума.

Attributes: Agility d10, Smarts d6 (A), Spirit d8, Strength d8, Vigor d8



Skills: Fighting d12, Notice d10

Pace: 8; **Parry:** 8; **Toughness:** 6

Special abilities:

Удар рукой: 2d6+str урона. Накладывает Jellen на свою цель, вне зависимости, нанес ли он урон или нет.

Слияние: Если спустя 4 хода после разделения Пан Армса, не был убит Хидум или Мигиум - они соединяются опять в Пан Армса.

Мигиум: Левая рука Пан Армса. После разделения ходит первым.

Attributes: Agility d10, Smarts d6

(A), Spirit d8, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d12, Notice d10

Pace: 8; **Parry:** 8; **Toughness:** 6

Special abilities:

Удар рукой: 2d6+str урона. Накладывает Zalure на свою цель, вне зависимости, нанес ли он урон или нет.

Слияние: Если спустя 4 хода после разделения Пан Армса, не был убит Хидум или Мигиум - они соединяются опять в Пан Армса.

Нанодракон: уменьшенная версия дракона, обладающая небывалой силой и лазерным

дыханием.

Attributes: Agility d10, Smarts d6

(A), Spirit d8, Strength d8, Vigor d12

Skills: shooting d12, Notice d10

Pace: 8; **Parry:** 2; **Toughness:** 14

Special abilities:

Отступление: При приближении противника предпочитает отступить на безопасное расстояние (где-то клеток 10) путем полета.

Полет: have a Flying Pace of 24" and Climb 0

Лазерное дыхание: Наносит одиночной цели 3d8 урона.

Чешуя: +2 к toughness

Size +4

Де Рол ле (босс пещер): Большой червяк, живущий в сточных водах, давно разрушенного города на Раголе. Когда партия телепортируется к нему в логово, они

оказываются на квадратной движущейся платформе со стороной в 7 клеток.

Attributes: Agility d10, Smarts d8, Spirit d10, Strength d12+2, Vigor d12

Skills: Fighting d12, Shouting d10, Intimidation d12, Notice d12

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

Special Abilities

Лазеры: Из боков между чешуйками Де Рол ле лазерные сгустки, наносящие одиночной цели 3d8

выпускает урона.

Бомбы: из хвоста Де Рол ле выпускает либо пять бомб, которые крепятся на платформу, либо три бомбы, которые крепятся на одного из персонажей. При взрыве каждая бомба наносит всем персонажам, находящимся в пределах 3 клеток от бомбы, 3d6 урона. Бомбы можно уничтожить до того, как они взорвутся. Каждая из них имеет toughness 8 и парирование 2.

Каменный дождь: Пролетая над платформой Де Рол ле скидывает камни по площади, наносящие 3d6 урона каждому, кто не сможет увернуться.

Лазерное дыхание: Де Рол ле дышит на своих противников по трафарету конуса, нанося всем массовый урон 3d8.

Удар щупальцем: урон 3d6 + str по одиночной цели.

Полет: скорость полета 24"

Чешуя: +4 к Toghness

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.

Size +8

Статусы:

В этом сеттинге помимо простого шока, присутствует еще несколько ее видов, а также еще множество возможных статусов персонажа, ну и мобов тоже

Статусы персонажа:

Шок - означает то же, что и в книге правил SW.

Паралич - персонаж может двигаться, однако не может использовать оружие.

Конфуз - персонаж не может нормально прицелиться, также его шатает из стороны в сторону, при попытке передвижения.

Заморожен - персонаж не может двигаться, не может использовать оружие, а также получает уязвимость к физическим атакам (получает от них в два раза больше урона)

Отравлен - персонаж с каждым ходом получает минусы к toughness. По одному минусу за один ход. При сведении toughness к нулю, персонаж умирает.

Подожжен - персонаж через ход получает минус к toughness, а также он должен сделать на дух, чтобы не запаниковать. Можно сделать проверку на ловкость, чтобы потушиться. При сведении toughness к нулю, персонаж умирает.

В паутине - персонаж не может перемещаться, а также разворачиваться, зато может использовать свое оружие. Эффект спадает через 3 хода.

Замедлен - скорость передвижения персонажа урезается в два раза.

Статусы противников:

Шок - означает то же, что и в книге правил SW.

Конфуз - монстр атакует ближайшую к нему цель. Эффект спадает через 3 хода.

Заморожен - монстр не может двигаться, не может использовать оружие, а также получает уязвимость к физическим атакам (получает от них в два раза больше урона)

Подожжен - монстр через ход получает минус к toughness, а также он должен сделать на дух, чтобы не запаниковать. Можно сделать проверку на ловкость, чтобы потушиться. При сведении toughness к нулю, персонаж умирает.