

## Имя

**Дварф:** Брелин, Дема, Доран, Гессат, Грант, Джакс, Моранд, Тессок, Урист, Верма  
**Гном:** Космо, Дремот, Джаннист, Питри, Селиин, Свелл, Тенрисса, Торит, Весимот  
**Человек:** Агата, Кэрри, Крит, Гуивир, Хельсинг, Джанос, Малхиор, Шая, Уотсон

## ВНЕШНОСТЬ

Блуждающий, любопытный или безумный взгляд  
Острые, замасленные или вьющиеся волосы  
Обгоревшая, прикрытая или мертво-бледная кожа  
Маленький, долговязый или полные

Присвой характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Сложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

УРОН  БРОНЯ  ОЗ  ТЕКУЩИЙ МАКС  МАКСИМУМ ОЗ 4+ СЛОЖЕНИЕ

## МИРОВОЗЗРЕНИЕ

### ☐ ЗАКОННОЕ

Докажи ценность своих изобретений другим.

### ☐ ХОРОШЕЕ

Помогай своими изобретениями.

### ☐ НЕЙТРАЛЬНОЕ

Найди потерянное или забытое устройство.

### ☐ ХАОТИЧНОЕ

Используй Гаджет новым и удивительным способом, для которого он не был предназначен.

## РАСА

### ☐ ДВАРФ

Твой опыт с различными торговыми домами дает тебе преимущества – ты можешь уменьшить стоимость любой покупки на твой ИНТ.

### ☐ ЧЕЛОВЕК

У тебя всегда на один гаджет больше, чем указывает тебе любой Ход.

### ☐ ГНОМ

Когда ты используешь дай мне взглянуть, ты можешь задать на 1 вопрос больше (даже при провале).

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

### ПОЯС ГАДЖЕТОВ

У тебя есть Пояс гаджетов содержащий 3 магических устройства. Все гаджеты имеют 1 вес и метку дальности, если она нужна. Для каждого гаджета выбери по одной опции из каждого списка:

- Электрический, Магнитный, Криогенный, Эктоплазменный, Паровой, Огненный, Механический, Алхимический;
  - Луч, Тяговой, Излучатель, Поле, Нейтрализатор, Усилитель, Защищающий, Взрывчатый, Инверсивный.
  - Перчатка, Факел, Устройство, Пояс, Скланки, Очки, Жезл, Пушка, Ботинки, Голем, Аксессуар, Костюм.
  - Пробивание 2, Мощное, +2 Брони против \_\_, Изменяющий движение (\_\_), Стихийный (\_\_), Тень, Проклятие (+1к4 повреждений против \_\_), Очарование, Возвращающийся.
- Пример гаджетов: Ботинки Магнитного Поля (изменяют движение (парение), вес 1), Криогенные Врывающиеся Скланки (близко, стихийный (лед), вес 1) и Огненная Перчатка-Нейтрализатор (рука, +2 брони против огня, вес 1);

Когда ты делаешь перерыв, чтобы перезарядить и настроить твои гаджеты, установи Заряды в 3. Заряды используются для питания твоих гаджетов.

Когда ты используешь один из своих гаджетов как оружие, ты можешь потратить 1-Заряд, чтобы бросать +ИНТ вместо +СИЛ или +ЛОВ. Когда ты даешь залп одним из своих гаджетов, то если тебе нужно будет уменьшить свой боезапас, вместо этого потратить 1-Заряд.

Когда у тебя меньше чем 3 гаджета или ты хочешь заменить один из существующих гаджетов, ты можешь совершить замену, потратив примерно один день или больше в мастерской.

### ПОЛЕВЫЕ ИСПЫТАНИЯ (ИНТ)

Когда ты используешь один из своих гаджетов, чтобы выбраться из опасной ситуации, опиши что он делает и брось +ИНТ. На 10+, он работает как нужно, но выбери 1. На 7-9, выбери 2:

- Эффекты гаджета не продлятся долго – тебе нужно поторопиться, чтобы использовать это преимущество.
- Гаджет привлек нежеланное внимание или подставил кого-то.
- Гаджет поврежден. Ты можешь починить его, но это займет некоторое время и потребует концентрации.
- Гаджет потребовал твоих резервов – потратить 1 Заряд.

### СМАСТЕРИТЬ НА ХОДУ (ИНТ)

Когда ты приводишь в действие, быстро чинишь или приспособливаешь для другой цели устройство на ходу, опиши что ты делаешь с ним и брось +ИНТ. На 10+, оно продлжится так долго как нужно. На 7-9, выбери 1:

- Оно работает, но недолго. Тебе нужно поторопиться, чтобы извлечь из этого выгоду.
- Оно работает, но имеет странную особенность или осложнение. Мастер скажет какое.
- Оно работает, но требует немного энергии. Потратить 1 Заряд.

### ДАЙ МНЕ ВЗГЛЯНУТЬ (ИНТ)

Когда ты тратишь некоторое время, чтобы осмотреть или изучить что-то интересное, брось +ИНТ. На 10+, задай Мастеру 2 вопроса из списка. На 7-9, задай 1:

- Что оно делает?
- Кто создал это?
- Что с этим не так и, как я могу починить это?
- Что недавно было сделано при помощи этого предмета или с этим предметом?

## УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:

Я показал \_\_\_\_\_ секреты моих изобретений.

\_\_\_\_\_ помог мне с одним из моих проектов, я у него в долгу.

\_\_\_\_\_ назвал меня безумным. Безумным! Я покажу ему!

\_\_\_\_\_ мой личный ассистент.

## ЗАРЯДЫ:

# ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

УРОВЕНЬ  
ХР

Когда игрок берет ход Полевые Испытания как ход мультикласса, он также получает ход Пояс Гаджетов, но только с 1 гаджетом

# СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 9+СИЛ. Ты начинаешь с Рационом для Подземелий (5 применений, 1 вес), твоими гаджетами (1 вес каждый), набором инструментов (1 вес) и 7 монетами. **Выбери три:**

- ☐ Арбалет (близко, +1 урон, перезарядка, 3 вес) и болты (3 боезапас, 1 вес)
- ☐ Боевой молот (взмах меча, 1 вес)
- ☐ Защитная одежда (1 броня, 1 вес)
- ☐ Снаряжение авантюриста (5 применений, 1 вес)
- ☐ Рабочая одежда (0 вес) и Сумка с книгами (5 применений, 1 вес)
- ☐ 2 масла ремонта и Бинты (3 применения, медленный, 0 вес)

Запиши свои гаджеты здесь:

## ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

### □ ЗАПЛЕЧНЫЕ РЕМНИ

Ты закрепляешь механические инструменты, пластины, цепи и прочие шурувины к себе. Всё, что ты несешь, прицеплено к тебе, и ты не можешь ничего выронить или быть обезоруженным оппонентом без твоего согласия. Ты также получаешь +5 нагрузки.

### □ СОЗДАТЬ СПУТНИКА

Ты создал механического спутника. Выбери специализацию:

- **Ассистент:** Твое создание всегда сможет дать тебе то, что тебе нужно, если это находится там, где оно может достать. Тебе никогда не понадобится перезаряжаться или копаться в сумках в сложной ситуации.
- **Страж:** Ты получаешь +1 постоянное на ход *встаешь на защиту*.
- **Исследователь:** Ты получаешь +1 постоянное на ход *обращения к знаниям*.
- **Разведчик:** Когда ты *отправляешься в опасное путешествие* ты можешь взять на себя 2 роли.

Ты получаешь бонус от твоего механического спутника только пока он совсем рядом с тобой. **Когда твой спутник уничтожен**, ты можешь заново создать его за несколько дней.

### □ ЭВРИКА! Я ПОНЯЛ!

Когда ты получаешь 12+ при броске на *полевые испытания*, твой гаджет превосходит ожидания, его эффекты лучше и шире, чем ты мог предполагать. Ничего не выбирай из списка.

### □ ЭФИРНОЕ ПОЛЕ

Ты носишь с собой портативное, заряженное силовое поле твоей собственной разработки. Когда у тебя есть по крайней мере 1 Заряд, ты получаешь +1 Бронию.

### □ ЛЮБИТЕЛЬ ГАДЖЕТОВ

Добавь еще 2 Гаджета к твоему *поясу гаджетов*. Когда у тебя меньше чем 5 гаджетов или ты хочешь заменить один из существующих, ты можешь осуществить замену, потратив примерно час в мастерской.

### □ СЛИШКОМ ОПАСНО ИДТИ В ОДИНОЧКУ

Когда ты помогаешь союзнику, ты можешь потратить 1-Заряд и дать один из своих гаджетов, чтобы автоматически пройти бросок поддержки. Объясни, как твой гаджет помогает ему.

### □ ЛОГИК

Если ты анализируешь окружающую среду при помощи чистой дедукции, ты можешь *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР.

### □ ПЕРЕГРУЗКА

Когда ты используешь гаджет как оружие, ты можешь добавить к его урону +1кб повреждений. Если ты сделаешь так, то либо потратишь 1-Заряд, либо твой гаджет поврежден – ты можешь починить его, но это потребует некоторого времени и концентрации.

### □ МИРСКОЙ

Получи один ход из буклета, который никто не использует в данный момент.

### □ БЫСТРЫЙ КАК РАКЕТА

Когда ты хочешь попасть куда-либо действительно быстро, брось +ЛОВ. На 10+, ты оказываешь там даже чуть-чуть раньше, чем тебе нужно было. На 7-9, ты успел, но выбери одно:

- Тебе придется поддать скорости, чтобы успеть вовремя – потратишь 1-Заряд.
- Твой безрассудный бросок подвергает тебя опасности.

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

### □ Я НАШЕЛ НОВЫЙ ТРЮК!

Получи один не-мультиклассовый ход из буклета Вора, Мага или Волшебника.

### □ УЛУЧШЕНИЕ СИЛОВОГО ПОЛЯ

*Заменяет: Эфирное Поле*

Ты получаешь бонус к броне равный твоему значению Зарядов в данный момент.

### □ АБСОЛЮТНЫЙ ЛОГИК

*Заменяет: Логик*

Когда ты используешь дедуктивные методы, чтобы анализировать ситуацию, то Изучая Обстановку можешь использовать ИНТ вместо МУД. На 12+, ты можешь задать Мастеру любые 3 вопроса, не ограничиваясь списком.

### □ Я СОЗДАМ СЕБЕ СОБСТВЕННЫХ ДРУЗЕЙ!

Когда ты проводишь свободное время, собирая роботизированного прислужника, брось +ИНТ. **На 10+**, он имеет +3 Лояльности и 5 очков умений, распределенных как ты пожелаешь. **На 7-9**, он имеет +2 Лояльности и 3 очка умений, распределенных как ты пожелаешь. **При провале**, он имеет +1 Лояльности и 1 очко умения по выбору Мастера. В любом случае, твой новый прислужник имеет «Стоимость: Требуется постоянного ремонта и настройки.»

### □ УВЕЛИЧЕННОЕ НАПРЯЖЕНИЕ

Ты можешь выжать больше только щелкнув пальцами. Когда ход требует от тебя потратить 1-Заряд, а у тебя его нет, ты можешь повредить один из своих гаджетов, чтобы получить 2-Заряда. Ты можешь отремонтировать его, но это потребует некоторого времени и концентрации.

### □ МАКСИМАЛЬНАЯ ПЕРЕГРУЗКА

*Требуется: Перегрузка*

Когда ты используешь гаджет как оружие, ты можешь потратить 1-Заряд чтобы добавить +3кб урона к нему. Если ты сделаешь так, то твой гаджет поврежден. Ты можешь отремонтировать его, но это потребует некоторого времени и концентрации.

### □ СТАРАЯ КОНЦЕПЦИЯ, НОВЫЕ ТРЮКИ

*Требуется: Создать Спутника*

Ты улучшил свое старое создание. Твой спутник теперь может иметь две специализации одновременно. Когда твой спутник уничтожен или ты хочешь переделать его, ты можешь заново создать его с новыми специализациями за несколько дней.

### □ НЕ ОТ МИРА СЕГО

*Требуется: Мирской*

Получи один ход из буклета, который никто не использует в данный момент.

### □ ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ЛУЧШИХ ЦЕЛЯХ

Когда ты закончил использовать устройство, созданное при помощи Мастерить на ходу, ты можешь разобрать его, чтобы выбрать одно:

- Получи 1-Заряд;
- Получи +2 Брони против следующих повреждений для себя или союзника рядом;
- Немедленно почини сломанные гаджет или другую часть снаряжения;

### □ БЫСТРО, Я ДОЛЖЕН ПОДГОТОВИТЬСЯ!

Когда ты усердно работаешь над модификацией себя и твоего снаряжения в течение часа или двух, установи свою Подготовку на 1. Когда ты готовишься в течение дня или дольше, установи свою Подготовку на 3. Когда твоя подготовка оправдывает себя, потратишь 1 Подготовку, чтобы получить +1 к любому броску, даже если этот бросок не твой. Ты можешь потратить только 1 Подготовку на бросок. Этот ход заменяет для тебя специальных ход *Подготовиться*.

### ПОДГОТОВКА:

# ЧТО ОЗНАЧАЮТ МЕТКИ

Пояс гаджетов Изобретателя дает ему кучу клевых гаджетов, созданных при помощи сложения трех слов вместе и добавления метки. Некоторые из меток обычные – Пробивание 2 и Мощное – они есть в книге базовых правил Dungeon World. Другие – нет. Например, метка «+2 Брони против \_\_\_\_» понятна, но что вставить в пропуск? Что конкретно «стихийный» означает? Какие виды «изменяющего движение» приемлемы? Эта страница отвечает на такие вопросы.

## МОЩНОЕ И ПРОБИВАНИЕ 2

Эти метки были добавлены на эту страницу для полноты картины. И *мощные*, и *пробивающие* гаджеты должны быть оружием – у них есть тэг дальности, они могут быть использованы для *руби и кромсай* или *залпа* и они наносят повреждения твоего класса.

**Мощный** гаджет при взаимодействии с целью посылает её в полет. Мощные гаджеты либо бьют сильно, либо взрываются, либо используют серьезную силу, чтобы отталкивать существ. **Возможные гаджеты:** Часовые Взрывающиеся Аксессуары, Магнитная Палочка-Излучатель, Алхимическая Перчатка-Усилитель, Паровой Факел-Излучатель, Алхимический Лучевой Голем.

Гаджет с **пробиванием 2** игнорирует 2 единицы брони тех, кому он наносит урон. Пробивающие гаджеты обычно используют странные или причудливые свойства, чтобы обойти или проникнуть сквозь нормальную защиту. **Возможные гаджеты:** Эктоплазменное Лучевое Устройство, Электрическая Перчатка-Поле, Магнитная Движущая Палочка, Паровой Факел-Излучатель.

## +2 БРОНИ ПРОТИВ \_\_\_\_

Гаджет со свойством +2 Брони против \_\_\_\_ требует от тебя уточнить против чего он защищает. Такие гаджеты не предоставляют универсальную броню. Защитные гаджеты редко являются оружием, хотя и могут им быть. Если они используются как оружие, то они вряд ли будут иметь дальность дальше руки. Тебе не нужно выбирать только из списков ниже, списки являются ориентиром.

Гаджет **+2 Брони против Огня** очевиден – защищает тебя против огненных повреждений. Магический огонь, подожженная одежда, прогулка через очень горячую комнату – все такие повреждения снижаются на 2. Другие элементы, которые ты можешь выбрать: холод, электричество, химия, призраки. **Возможные гаджеты:** Огненная Перчатка-Нейтрализатор, Алхимический Возвратный Костюм.

Гаджет **+2 Брони против Снарядов** защищает тебя от большинства дальних атак – стрел, метательного оружия и всего остального, что может быть использовано как снаряд. Он защитит тебя от огня малого вооружения, но не от гигантских камней или падающих потолков.

**Возможные гаджеты:** Электрический Защитный Голем, Пояс Магнитного Поля.

Гаджет **+2 Брони против Окружающей** среды не защитит тебя от оружия, но даст защиту от разных опасностей. Этот гаджет смягчит падения, замедлит падающий мусор и поможет тебе пересечь горящую кислоту. **Возможные гаджеты:** Эктоплазменный Усиляющий Костюм, Механический Голем-Нейтрализатор.

## СТИХИЙНЫЙ (\_\_\_\_)

Стихийный гаджет (\_\_\_\_) это прежде всего оружие. Если ты помещаешь эту метку на гаджет, то ты собираешься наносить им раны существам. Метка «стихийный» дает твоим гаджетам стихийные свойства – без нее твоя Огненная Пушка-Излучатель не будет поджигать вещи. Тебе необязательно выбирать один из элементов, указанных здесь, но если ты используешь какой-то другой элемент, то удостоверься что это устраивает твоего Мастера.

**Стихийный (огонь)** гаджет поджигает вещи. Пораженные им враги загораются, ты можешь использовать его для уничтожения бумаги и дерева, разжигания огня в лагере или даже разрушения здания при недостатке времени. **Возможные гаджеты:** Огненная Пушка-Излучатель, Огненные Взрывающиеся Перчатки

**Стихийный (лед)** гаджет замораживает вещи. Пораженные им враги не способны двигаться, ты можешь использовать его для заморозки воды, тушения огня или создания скользкой поверхности.

**Возможные гаджеты:** Криогенные Взрывающиеся Скрепки, Криогенная Палочка-Излучатель.

**Стихийный (электричество)** сотрясает вещи. Пораженные им враги оглушаются, ты можешь использовать его для того чтобы оттолкнуть вещи, создать свет или зарядить древнюю технологию.

**Возможные гаджеты:** Электрические Перчатки-Усилители, Электрическое Устройство-Излучатель.

## ИЗМЕНЯЮЩИЙ ДВИЖЕНИЕ (\_\_\_\_)

Изменяющие движение (\_\_\_\_) гаджеты обычно не являются оружием. Они перенесут тебя с места на место с изяществом и тебе не придется применять *полевые испытания* чтобы использовать один из них для отмеченного метода передвижения. Единственное ограничение этой метки, что полет запрещен – если ты хочешь летать, то возьми Парение или Прыжки и используй *полевые испытания*, чтобы узнать сможешь ли ты действительно летать. Ты можешь использовать метод движения, который не указан здесь, но удостоверься, что твой Мастер одобряет его.

**Изменяющий движение (парение)** гаджет поддерживает твои ноги в чистоте. Он будет слегка приподнимать тебя над землей, позволяя тебе проходить любую твердую поверхность безопасно, даже если пол электрифицирован или на нем разлита кислота. Этот гаджет так же может замедлить твоё падение, если ты задумывал спуск – он не поможет, если ты падаешь не по своему желанию. **Возможные гаджеты:** Огненный Костюм-Излучатель, Магнитные Возвратные Ботинки.

**Изменяющий движение (прыжки)** гаджет позволяет тебе прыгать высоко. Он запустит тебя от земли на высокой скорости, позволяя тебе быстро покрывать большие расстояния и перепрыгивать провалы. **Возможные гаджеты:** Механический Тяговый Голем, Алхимический Костюм-Усилитель.

**Изменяющий движение (восхождение)** гаджет позволяет тебе забираться на стены без рук. Он будет держать тебя у стены, освобождая твои руки для других важных вещей типа прицеливания. Но будь осмотрительным относительно всего, что может повредить твой гаджет пока ты здесь. **Возможные гаджеты:** Механический Пояс-Поле, Магнитный Голем-Излучатель.

**Изменяющий движение (плавание)** гаджет позволяет тебе опускаться под воду. Он позволит тебе дышать и двигаться под водой на хорошей скорости. **Возможные гаджеты:** Эктоплазменные Очки-Поле, Паровой Возвратный Аксессуар.

**Изменяющий движение (эфирный)** гаджет позволяет тебе стать призраком. Этот гаджет позволит тебе проходить сквозь тонкие стены и двери, но ты не сможешь никого взять с собой. Однако, использование гаджета может привлечь внимание призраков.

**Возможные гаджеты:** Эктоплазменный Пояс-Усилитель, Эктоплазменный Костюм-Излучатель.

## ДРУГИЕ МЕТКИ

**Проклятие (\_\_\_\_)** – гаджеты с этой меткой почти всегда являются оружием и добавляют +1к4 урона против определенных врагов (призраков, животных, механических существ, эльфов и т.п.).

**Тень** – гаджет с этой меткой может испускать небольшое дымчатое облако темноты, чтобы скрыть что-то. Придание ему дополнительных свойств (горючести, яда) потребует применения *полевых испытаний*.

**Очарование** – этот гаджет может принимать форму другого объекта такой же величины, перестраиваясь или используя необычные свойства материалов и пространства.

**Возвращающийся** – этот гаджет практически всегда является оружием и получает метку *метательное*, что позволяет ему возвращаться к носителю после атаки.