

Хочу верить I: Серые



Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

Хочу верить: Серые

«Серые» — наиболее активная в околоземном пространстве и наиболее изученная уфологами раса инопланетян. Превосходят человечество по уровню технического развития (пси-технологии, портативные источники энергии, энергетическое оружие, генераторы защитных полей, левитация). Цивилизация имеет ярко выраженную кастовую структуру. Разумные представители обладают врождёнными телепатическими способностями. По уровню индивидуального самосознания и складу мышления «серые» скорее являются высокоразвитыми биороботами, генетически и телепатически запрограммированными на выполнение определённых функций.

Известно большое количество подтверждённых случаев контакта с людьми, главным образом — похищения людей, предположительно с целью изучения и получения информации. Стандартная тактика команд захвата сводится к тому, чтобы вывести объект из строя через стену или другую преграду с использованием пси-оружия. Известно как минимум два случая крушения летающих объектов «серых» (катастрофа разведывательного зонда над Сибирью в 1908 году и сбитый летательный аппарат над штатом Нью-Мексико в 1947 году).

Навык: Знание (ксенология)

Научная дисциплина, изучающая биологию, историю и культуру внеземлян. Даёт классификацию внеземных существ и артефактов.

Знание (ксенология) используется для того, чтобы в критической ситуации (например, в бою) понять принцип действия артефакта внеземного происхождения. В спокойной обстановке, когда имеется достаточно времени и сил для экспериментов, это происходит автоматически. Если персонаж не разобрался с тем, как работает артефакт, устройство взрывается при выпадении 1 на кости навыка при активации, нанося 2d6 урона в пределах среднего шаблона.

Особенность артефакта: Пси-идентификация

Психокодирован на мозговые волны оператора: для использования подобранного артефакта требуется «взломать» его. Это можно сделать двумя способами:

- физически обойдя встроенный модуль псионики. Проверки на Ремонт, 3 успеха, 1 в кости навыка — артефакт выведен из строя и не подлежит восстановлению. Требуются специальные инструменты. При этом вся специальная функциональность, завязанная на псионические способности оператора, теряется;
- перепрограммировав встроенный модуль псионики. Для этого достаточно воздействовать на него любой телепатической силой, вызывающей шок, после чего пройти проверку Характера.

Особенность артефакта: Неопределённый заряд

Человеку неизвестен оставшийся «заряд» этого артефакта внеземного происхождения. Как и боекомплект у союзников (ДА, стр. 100), заряд артефакта может быть избыточным, достаточным, недостаточным или нулевым. Всякий раз, когда в броске на использование артефакта на диком кубе выпала 1, заряд понижается на 1 ступень. Если заряд стал нулевым, артефакт разряжен и не срабатывает, даже если бросок на активацию был успешным. После каждой сцены, в которой артефакт был использован (например, после боя) заряд артефакта понижается на 1 ступень.

Особенность артефакта: Без отдачи

Обычно это энергетическое оружие с высоким темпом стрельбы. При автоматическом огне прицел не сбивается, штрафа -2 нет. Одна кость в броске на атаку соответствует одной единице заряда батареи (в том случае, если ведётся учет боезапаса). Если артефакт обладает неопределённым зарядом, автоматический огонь не может понизить заряд более чем на 1 уровень (даже если на костях выпало несколько единиц).

Особенность артефакта: Пси-оружие

Пси-оружие действует сквозь материальные преграды. Броня против такого оружия не действует (но действует любая защита от сверхъестественного). Штраф на бросок Стрельбы за укрытие уполонивается: лёгкое или среднее укрытие даёт -1, надёжное укрытие — -2, почти полное укрытие — -3. Стрельба по цели, полностью скрытой от взгляда, возможна при наличии псионических способностей. В этом случае применяется модификатор -4.

Особенность монстра: Мистический дар (псионика «серых»)

Практически все «серые» обладают врождёнными телепатическими способностями, и не стесняются применять их с целью причинить человеку вред. Практически артефакты «серых» требуют наличия телепатических способностей для полноценного использования.

Отдача: если на кости навыка при активации способности выпала 1, псионик оказывается в шоке. Это может вызвать ранение.

Доступные силы: *Дезориентация* (смотри ниже), *Замедление* (телепатическое подавление), *Кукла* (телепатический контроль), *Маска* (внушение визуальной галлюцинации), *Ментальная пытка* (смотри ниже), *Наездник* (смотри ниже), *Невидимость* (внушение визуальной галлюцинации), *Оглушение* (шоковая волна), *Смятение* (кратковременная потеря самоконтроля, слабые галлюцинации), *Стирание памяти* (смотри ниже), *Ослабить параметр* (телепатическое подавление), *Ужас*, *Чтение мыслей*.

Сила: Дезориентация

- › **Ранг:** Новичок
- › **Пункты силы:** 2
- › **Дистанция:** Смекалка x2
- › **Длительность:** 3 (1/раунд)

Перегружает сознание жертвы, затрудняет самоконтроль. Псионик выбирает одну жертву в пределах дистанции действия. Жертва получает -2 на все броски на успех, -4 при подъёме. Жертва может сопротивляться за счет проверки на Смекалку (с модификатором -2, если при активации силы у псионика выпал подъём).

Сила: Ментальная пытка

- › **Ранг:** Ветеран
- › **Пункты силы:** 5
- › **Дистанция:** Смекалка
- › **Длительность:** мгновенно

Сильный тёмный морок, способный нанести тяжёлую психологическую травму. Псионик выбирает одну жертву в пределах дистанции действия. При успешной проверке Псионика против Характера цели жертва получает мелкую Боязнь, при подъёме — крупную Боязнь. Объект фобии выбирается псиоником. Ментальная травма может быть излечена с помощью Великого Исцеления.

Сила: Наездник

- › **Ранг:** Ветеран
- › **Пункты силы:** 2
- › **Дистанция:** Смекалка
- › **Длительность:** 3 (1/раунд)

Псионик вселяется в сознание жертвы в текущий момент, подключаясь к её органам восприятия, и испытывает все те же ощущения (визуальные, звуковые, вкусовые и так далее). Цель может сопротивляться за счет проверки Характера (с модификатором -2, если при активации силы у псионика выпал подъём).

Если цель оказалась в шоке или получила рану, псионик должен пройти проверку Характера, или контакт будет разорван, и псионик сам окажется в шоке. За каждую рану цели к проверке применяется модификатор -1. Если жертва оказалась при смерти, псионик автоматически теряет контакт, получает шок и не может оправиться от него в течение 1db раундов.

Сила: Стирание памяти

- › **Ранг:** Закалённый
- › **Пункты силы:** 2+
- › **Дистанция:** Смекалка * 2
- › **Длительность:** мгновенно

Жертва забывает всё, что произошло за последние 10 минут, +10 минут за каждый дополнительный пункт силы, вложенный при активации. Сопротивление — встречная проверка на Характер против Псионика.

Пси-бластер

- › **Дальности:** 10/20/40
- › **Урон:** специальный, летальный или нелетальный
- › **Скорострельность:** 1
- › **Вес:** 1
- › **Особенности:** пси-идентификация, пси-оружие, неопределённый заряд
- › **Стоимость:** 500

Выглядит как пистолет с округлыми формами и тонким удлинённым стволом (антенна излучателя). Пси-оружие энергетического типа, волновой генератор пси-торсионного импульса. Может вызывать мощный болевой шок, способный привести к смерти. Имеет два режима воздействия: летальный и нелетальный. Используется цивилизацией «серых» в качестве оружия команд захвата.

Встроенный модуль псионики даёт +1 к броскам на Псионика. Антенна излучателя может использоваться как усилитель псионического воздействия (даже если встроенный модуль псионики не активен) — ещё +1 к броскам на использование любых телепатических сил.

Пси-граната

- › **Дальности:** 5/10/20
- › **Урон:** специальный, летальный или нелетальный
- › **Область поражения:** СШ
- › **Вес:** 0.5
- › **Особенности:** пси-идентификация, пси-оружие.
- › **Стоимость:** 200

Может активироваться тремя способами: через паузу после броска, через паузу после удара, по отложенной телепатической команде. Выбор способа активации осуществляется телепатически.

Цель должна пройти проверку на Характер, чтобы избежать шока. Повторный шок при активированном летальном режиме наносит рану, при нелетальном — даёт дополнительный уровень усталости.

Боевой луче­мёт

- › **Дальности:** 15/30/60 (x2 в разреженной атмосфере, x4 в вакууме).
- › **Урон:** 2d8 (в разреженной атмосфере — 2d10, в вакууме — 2d12)
- › **Скорострельность:** 3; Авто.
- › **Вес:** 2.5
- › **Особенности:** пси-идентификация, неопределённый заряд, без отдачи.
- › **Стоимость:** 500

Выполненная из сверхлёгких нанотехнологических сплавов «винтовка» с округлыми формами. В условиях атмосферы эффективность боевого луче­мёта существенно ограничена, но он всё равно остаётся довольно мощным индивидуальным боевым оружием.

Прицельные приспособления в оригинальной конструкции боевого луче­мёта «серых» (так называемый «мысле­прицел») используют телепатические способности оператора. Без соответствующей лёгкой доработки — снять мысле­прицел, установить обычные прицельные приспособления (про­цедура требует 1 проверки на Ремонт и занимает около 10 минут, при провале можно попробовать ещё раз) — обычный человек не может вести прицельную стрельбу из этого оружия.

Оружие с действующим мысле­прицелом может наводиться по телепатическому отпечатку цели, полностью игнорируя какие-либо помехивидимости. Модификаторы проверки Стрельбы -1 на средней и -2 на дальней дистанции (вместо -2 и -4, соответственно).

Генератор защитного поля

- › **Броня:** +2 (от любого урона, включая псионический)
- › **Вес:** 0.5
- › **Особенности:** пси-идентификация, неопределённый заряд.
- › **Стоимость:** 500

Выглядит как округлый слегка светящийся предмет, размещаемый на поясе. Активируется за свободное действие телепатической командой.

Полевая аптечка «серых»

- › **Особенности:** пси-идентификация, неопределённый заряд.
- › **Стоимость:** 500

Полевой медицинский модуль дистанционного действия. Осуществляет псионическую подпитку биополя пациента на расстоянии до 10 метров (5 клеток). Действует исключительно на «серых». Эффект аналогичен силе Исцеление.

Ранец левитации

- › **Особенности:** пси-идентификация, неопределённый заряд.
- › **Вес:** 1.5
- › **Стоимость:** 1000

Даёт обладателю возможность перемещаться по воздуху на 10 метров (5 клеток) за раунд. Вертикальная маневренность равна 0. Рассчитан на существо размером меньше взрослого человека; может использоваться ребёнком или карликом. Поднимает вес не более 50 кг.

Имплант распада

Импантируется всем «серым», высаживающимся на Землю. За 1 минуту стремительно разлагает находящийся при смерти организм реципиента. Может быть деактивирован с помощью навыка Лечение (с -2), либо выведен из строя прицельной атакой (с -6).

Имплант-маяк

Нередко устанавливается похищенным людям. Позволяет «серым» установить местонахождение реципиента с точностью до 20м. Радиус действия маяка — около 100 км.

Имплант записи

Нередко устанавливается похищенным людям. Сохраняет всю «образную» информацию, поступающую в мозг. Может сортировать полученные данные по степени сходства с заложенными шаблонами. По телепатической команде передаёт информацию на внешний носитель (на расстоянии до 10 м). Используется «серыми» как инструмент шпионажа.

Имплант подчинения

Нередко устанавливается похищенным людям. Псионический биочип-демодулятор, внедряемый в череп жертвы. Ослабляет естественную сопротивляемость реципиента псионическому воздействию.

-2 ко всем броскам на сопротивление ментальным силам. -1 к броскам на выход из шока.

Имплант боли

Нередко устанавливается похищенным людям. Биочип со встроенными псионическим модулятором, активирующийся по команде. Причиняет реципиенту острую боль, может вызвать клиническую смерть. Используется «серыми» главным образом как орудие пыток и принуждения.

Активируется телепатической командой (свободное действие). Каждый раунд реципиент должен пройти проверку на Выносливость, или окажется в шоке. Повторный шок может вызвать рану.

Имплант уничтожения

Иногда устанавливается похищенным людям. Биочип, активируемый псионической командой. В результате происходит микровзрыв, приводящий к кровоизлиянию в мозг. Человек некоторое время после этого продолжает жить, пребывая практически в бессознательном состоянии. Биочип быстро разлагается на первичные компоненты и выводится из организма естественным путём. Используется как крайняя мера.

Извлечение имплантов

Для извлечения импланта из человека требуется 3 проверки на Лечение в специально оборудованном госпитале. Каждая проваленная проверка причиняет пациенту рану (лечится обычными методами). Каждая 1 в броске навыка приводит к перманентному снижению Смекалки на 1 уровень. Если Смекалка уже имеет значение d4, пациент теряет рассудок.

Серый человек

Разумный представитель цивилизации «серых». Рост — 1,2 м. Вес — около 40 кг. Обладает непропорционально крупной головой и большими, выступающими глазами. Мышечная ткань развита слабо. Репродуктивная и речевая

система отсутствуют. Расположенный в нижней части головы небольшой рот используется исключительно для приёма пищи (биомасса специального приготовления, либо физиологические жидкости живых существ с углеводородной биохимией). Наделён врождёнными псионическими способностями. Основной способ коммуникации — телепатический.

Зафиксировано три кастовые разновидности «серых человечков», отличающиеся строением мозга и скелета: «рабочие», «солдаты» и «псионы». Распознать кастовый подвид можно за счёт успешной проверки навыка Знание (ксенология).

Лидеры отрядов «серых» обычно являются дикими картами (независимо от кастовой принадлежности).

«Рабочий»

- **Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6
- **Навыки:** Стрельба d6, Драка d4, Внимание d4, Псионика d6, Профессиональный навык (Лечение, Пилотирование или Ремонт) d8
- **Шаг:** 5 **Защита:** 4 **Стойкость:** 4 (+2 с генератором защитного поля)
- **Снаряжение:** пси-бластер, имплант распада, профессиональное снаряжение
- **Особенности:**
 - Иной разум: не восприимчив к вербальным воздействиям (Запугивание, Провокация, Убеждение). Имеет +2 на сопротивление телепатическим воздействиям;
 - Телепатия: телепатические коммуникации с другими «серыми человечками»;
 - Ночное зрение: штрафы за плохое освещение уполовиниваются;
 - Размер (-1).

«Солдат»

- **Характеристики:** Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8
- **Навыки:** Стрельба d8, Драка d6, Метание d6, Внимание d6, Псионика d6
- **Шаг:** 5 **Защита:** 5 **Стойкость:** 5 (+2 с генератором защитного поля)

▸ **Снаряжение:** боевой луче­мёт, 3 пси-гранаты, генератор защитного поля, имплант распада

▸ **Особенности:**

- Иной разум: не восприимчив к вербальным воздействиям (Запугивание, Провокация, Убеждение). Имеет +2 на сопротивление телепатическим воздействиям;
- Телепатия: телепатические коммуникации с другими «серыми человечками»;
- Ночное зрение: штрафы за плохое освещение уполовиниваются;
- Размер (-1);
- Боевой фенотип: +2 к броскам на выход из шока;
- Псионика: 5 пунктов силы, обычно владеет силами Астральное зрение, Оглушение и Смятение.

«Псион»

▸ **Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d10, Сила d4, Выносливость d6

▸ **Навыки:** Стрельба d6, Драка d4, Метание d4, Внимание d6, Псионика d10

▸ **Шаг:** 5 **Защита:** 4 **Стойкость:** 4 (+2 с генератором защитного поля)

▸ **Снаряжение:** пси-бластер, генератор защитного поля, имплант распада

▸ **Особенности:**

- Иной разум: не восприимчив к вербальным воздействиям (Запугивание, Провокация, Убеждение). Имеет +2 на сопротивление телепатическим воздействиям;
- Телепатия: телепатические коммуникации с другими гидроцефалами;
- Ночное зрение: штрафы за плохое освещение уполовиниваются;
- Размер (-1);
- Сопrotивляемость сверхъестественно­му: имеет преимущество +1 к броскам на сопротивление мистическим силам;
- Псионика: 15 пунктов силы, обычно владеет силами Астральное зрение, Кукла, Стирание памяти, Ужас и Чтение мыслей.

Химера (Homo Sapiens Chimaerus)

Гибрид «серого» и человека, результат насилия пришельцев над человеческой женщиной. Несчастной хирургически внедряется вземной генетический материал, после чего она выживает ровно столько, сколько нужно, чтобы выносить чужеродное отродье.

Обычно суррогатная мать умирает при родах или через некоторое время после, либо сходит с ума от пережитого потрясения.

Химеры выглядят весьма похоже на людей. Рост несколько ниже среднего (1,6 м), вес порядка 50-60 кг. Кожа бледнее обычного, кости более хрупкие, голова и глаза укрупнённые. Химеры бесплодны, и почти всегда отличаются импотенцией или фригидностью (хотя и имеют все необходимые для размножения органы). Особо восприимчивы к суггестивным импульсам «серых», могут использоваться ими как марионетки для реализации своих коварных замыслов. Часто бывают наделены экстрасенсорными способностями. Отличаются неустойчивой психикой.

Земные спецслужбы с недавнего времени изолируют химер (по мере выявления) в закрытых психоневрологических учреждениях, где над ними проводятся различные эксперименты.

▸ **Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4

▸ **Навыки:** Экстрасенсорика d6, Внимание d6

▸ **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 4

▸ **Особенности:**

- Чужой среди нас: распознать химеру среди людей можно в результате успешной проверки Знания (ксенология);
- Восприимчивость к псионике: -2 на сопротивление телепатическим воздействиям;
- Нестандартное мышление: +1 на сопротивление социальным воздействиям, -1 на попытки социального воздействия;
- Экстрасенс: 5 пунктов силы, обычно владеет силами Увидеть сверхъестественное и Смятение.

Киберзонд анатомический

Левитирующий полусферический киберзонд диаметром около 1 м. Оборудован шестью выступающими конечностями-манипуляторами, предназначенными для проведения анатомических исследований, сбора информации и изъятия биологического материала.

▸ **Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d4, Сила d8, Выносливость d6

▸ **Навыки:** Драка d6, Стрельба (лазерный скальпель) d6, Лечение d6.

› **Шаг:** 4 (левитация, ВМ 0) **Защита:** 4

Стойкость: 7(2)

› **Особенности:**

- Искусственный разум: не восприимчив к Запугиванию и Убеждению. +2 к сопротивлению Провокации;
- Псевдоразумный: может воспринимать ментальные команды «серых» и передавать им информацию телепатически. Может быть объектом воздействия телепатических сил;
- Многопроцессорный: может совершать два действия в раунд без дополнительных штрафов;
- Кибер: +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Не нуждается в кислороде. Урон от колющего и огнестрельного оружия делится пополам;
- Металлокерамический корпус: броня +2;
- Манипуляторы-захваты: при удачной атаке в ближнем бою с -2 манипуляторы захватывают и удерживают жертву. Последующие атаки киберзонда по захваченной цели автоматически попадают. Чтобы вырваться из захвата, необходимо пройти встречную проверку на Силу (киберзонд имеет преимущество +2);
- Лазерный скальпель: дистанции 2/4/8, урон 2d4, ББ 6;
- Пси-излучатель седативный: дистанции 2/4/8, проверка на Характер или дополнительный уровень усталости;
- Вибропила: урон 3d4, ББ 2;
- Инъектор: урон 2d4, 12 доз. Контактный наркотический препарат. Находясь под действием препарата, жертва каждый раунд должна пройти проверку на Выносливость или получить дополнительный уровень усталости (до тех пор, пока не погрузится в сон). При подъёме действие препарата прекращается. Кроме этого, жертва под воздействием препарата имеет штраф -2 на все броски на сопротивление псионическому воздействию;
- Анатомический щуп: не наносит урона, используется для исследования тела пациента или внедрения имплантов.

Циклотрон

Выглядит как небольшая «летающая тарелка» диаметром около 1 м. Кибернетический организм, наделённый искусственным разумом и снабженный встроенным модулем псионики. Выполняет функции платформы огневой поддержки в боевых группах «серых». Оружие размещено в турели в верхней части циклотрона.

› **Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d4, Сила d6, Выносливость d8

› **Навыки:** Стрельба d8, Внимание d8.

› **Шаг:** 8 (левитация, ВМ 0) **Защита:** 4

Стойкость: 10 (4, ББ пуль уменьшается на 4)

› **Особенности:**

- Искусственный разум: не восприимчив к Запугиванию и Убеждению. +2 к сопротивлению Провокации;
- Псевдоразумный: может воспринимать ментальные команды «серых» и передавать им информацию телепатически. Может быть объектом воздействия телепатических сил;
- Многопроцессорный: может совершать три действия в раунд без дополнительных штрафов;
- Кибер: +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Не нуждается в кислороде. Урон от колющего и огнестрельного оружия делится пополам;
- Металлокерамическая броня: броня +4, ББ пуль уменьшается на 4;
- Плазменная пушка: дальности 30/60/120, урон 4d8 ББ 6, тяжелое, скорострельность 1;
- Самоуничтожение: находясь при смерти, автоматически самоуничтожается. Урон 3d6 в пределах среднего шаблона.

Авторский коллектив

Дмитрий «Diamiond» Петров — текст

Radaghast Kary — редактура

Александра «Птен» Девятко — верстка

Дядя Пирог — обложка

Отдельное спасибо Александру Ермакову и Ивану Девятко за ценные замечания.