

Создание персонажа в Fuzion.

Характеристики.

Как правило, персонажу доступно 10 характеристик, условно разбитых на 4 группы:

Ментальная группа

Интеллект (INT):	Показывает насколько «умен» персонаж. Также отвечает за смекалку, внимательность, восприятие и способность учиться.
Сила воли (WILL):	Решительность, способность переносить различные виды стресса. Также отвечает за храбрость и хладнокровие персонажа.
Влияние (PRE):	Способность оказывать влияние на других при помощи харизмы, характера и других личных качеств персонажа. Отвечает за отношения с другими, и за успешность действий в социальных ситуациях.

Боевая группа

Техника (TECH):	Способность правильно использовать инструменты и различное оборудование.
Рефлексы (REF):	Реакция и координация персонажа, часто используется для прицеливания и метания. Самое важное то, что эта характеристика отвечает за шанс «попадания» по другим предметам.
Ловкость (DEX):	Общее физическое состояние персонажа. Способность прыгать, балансировать, выгибаться и пр. атлетическая активность, также эта характеристика отвечает за способность уклоняться.

Физическая группа

Конституция (CON):	Показывает на сколько хорошо «сложен» персонаж (телосложение). Отвечает за сопротивляемость шоку, ядам и болезням.
Сила (STR):	Мышечная масса и ее использование. Чем больше сила, тем больше персонаж может поднять, и тем сильнее его рукопашные атаки.
Тело (BOD):	Размер, плотность, живучесть персонажа. Способность выживать, оставаться в сознании, за счет физической массы и других качеств. Также отвечает за количество повреждений, которые может выдержать персонаж.

Двигательная группа

Движение (MOVE):	Скорость передвижения, бег, прыжки, плавание и т.д.
------------------	---

Уровень характеристик и их эффект.

1 (Challenged) – часто встречается у детей, пожилых людей, или у тех, кто ослаблен болезнью. Для таких персонажей даже Повседневные задачи являются сложными.

1-2 (Everyday) – Повседневный уровень. Такие персонажи ничем не примечательны, но в обычной жизни чувствуют себя вполне комфортно. Большинство людей обладают характеристиками в этом диапазоне, этого вполне достаточно для выполнения большинства повседневных задач (проблемными являются необычные или стрессовые ситуации).

3-4 (Competent) – Компетентный уровень. Примером может быть полицейский, пожарник, солдат, и т.д. Только самые здоровые и физически подготовленные люди имеют характеристики в этом диапазоне.

5-6 (Heroic) – Героический уровень. Стандартный уровень для приключения. Примерами могут быть: боец Зеленых беретов, сотрудник SWAT, агент ФБР, шпион. Большинство таких персонажей, эквивалентны телевизионным героям.

7-8 (Incredible) – Невероятный уровень. Это уровень Олимпийских атлетов, топ-моделей, звезд спорта, мировых лидеров и лауреатов Нобелевской премии. Персонаж такого уровня настоящий Герой, способный противостоять даже планам по захвату мира.

9-10 (Legendary) – Легендарный уровень. Это «киношный» уровень, практически недоступный обычному человеку, соответствующий мастерам вроде Джеки Чана или гениям вроде Эйнштейна. Большинство героев аниме, также подходят под этот уровень.

10+ (Superheroic) – Этот уровень переносит персонажа в разряд Супергероев. Чаще всего такой уровень может соответствовать Мифологии, Фэнтези, Галактическим приключениям, и т.п.

Покупка характеристик.

Характеристики покупаются за СР (Characteristic points), количество которых определяет ГМ, в отношении 1:1 (5 Силы (STR) стоит 5 СР). Минимум, разрешается иметь по 1 каждой характеристике, максимум 7-8 (для человека).

Производные характеристики.

Производные характеристики вычисляются путем простых математических преобразований основных характеристик.

Stun Points (SP) [BODx5] Количество *оглушающих (stun)* повреждений, после получения которых персонаж потеряет сознание.

Hit Points (HP) [BODx5] Количество *смертельных (killing)* повреждений, после получения которых персонаж начнет умирать.

(Важно: перед стартом, можно увеличить HP за счет SP, и наоборот, SP за счет HP, но не более чем на ½ от начального значения. Например, персонаж с 30 SP и 30 HP, может переместить до 15 ед. в SP за счет HP (45 SP и 15 HP), и наоборот).

Stun Defense (SD) [CONx2] Показывает, насколько персонаж устойчив к *оглушающему* урону. SD вычитается из оглушающего урона, получаемого персонажем.

Recovery (Rec) [STR+CON] Восстановление от полученных повреждений. Восстанавливает значение SP и END за каждую фазу отдыха (или за каждый раунд), и столько же HP за каждый день должного медицинского ухода и отдыха.

Run: Ходьба [MOVEx1], Боевой бег [MOVEx2], Спринт [MOVEx3] гексов за фазу. Прыжок, Плавание [MOVEx1] метров за фазу (фаза – 3 сек).

Resistance [RES] Сопротивляемость стрессу, ментальным или психологическим атакам. Проще говоря – ментальные HP.

Дополнительные производные характеристики.

Используются не так часто, поэтому в некоторых компаниях вполне могут отсутствовать.

Luck [INT+REF] или [Среднее значение характеристик x 2] Удача. В ответственный момент персонаж может использовать удачу и увеличить значение следующего броска кубиков или снизить получаемые повреждения. Скорость восстановления потраченной удачи определяет ГМ.

Endurance (END) [CONx10] Выносливость. Определяет как долго персонаж может испытывать физическую нагрузку или использовать свои сверхспособности, расходуется так же как и HP/SP. Персонаж, потративший всю выносливость, не может ничего делать, кроме как отдыхать.

Количество стартовых СР и ОР

Определяется ГМ'ом, в соответствии со стилем компании:

Уровень компании

Компетентный (Competent)
СР 20 ОР 35-40

Героический (Heroic)
СР 30 ОР 45-50

Невероятный (Incredible)
СР 50 ОР 55-60

Легендарный (Legendary)
СР 80 ОР 65-70

Супергеройский (Superheroic)
СР 90+ ОР 75+

Добавление/удаление характеристик.

ГМ вправе добавлять или удалять базовые характеристики. Все что требуется это придумать название, занести его в одну из четырех групп и выделить игроку немного лишних СР.

Speed (SPD) [$\frac{1}{2}$ REF] Скорость, реакция. Используется для определения количества действий за раунд (в противном случае используются стандартные 4 действия за 1 раунд).

Humanity (HUM) [WILLx10] Мораль, человечность. Используется в компаниях, где персонажам предстоит столкнуться с ужасными нечеловеческими проявлениями. За каждые потраченные 10 ед. персонаж получает -1 AV ко всем навыкам социального взаимодействия (обычно навыки с использованием PRE), когда этот модификатор становится равным или меньше PRE, персонаж теряет свой моральный облик и выходит из под контроля игрока, контроль над его действиями переходит к ГМу.

Недостатки, Навыки, Таланты, Перки.

После того, как распределены основные характеристики, необходимо определить навыки, таланты и прочее, покупается все это за ОП (Option Points). Количество доступных ОП определяется ГМ'ом.

Недостатки.

Приобретая недостатки, персонаж получает возможность получить дополнительные ОП. Основными показателями любого недостатка являются **Частота**, **Интенсивность** и **Важность**.

Частота

Показывает, как часто данный недостаток проявляется в жизни персонажа.

<i>Частота</i>	<i>Значение</i>	<i>Описание</i>
Не часто	5	1 раз за несколько игровых сессий
Часто	10	1 раз за игровую сессию
Постоянно	15	Более 1-го раза за игровую сессию

Интенсивность

Показывает насколько тяжело преодолеть недостаток, или насколько сильно он воздействует на персонажа.

Интенсивность/Значение Описание

Слабо [5]	Нужно отыграть или проверка WILL+Концентрация сл.14
Сильно [10]	Нужно отыграть и проверка WILL+Концентрация сл.16
Очень сильно [15]	Нужно отыграть и проверка WILL+Концентрация сл.20
Экстремально [20]	Нужно отыграть и проверка WILL+Концентрация сл.22

Важность

Показывает, насколько важен недостаток для персонажа, и для приключения в целом. (Например, недостаток «Иностранец» в ксенофобном окружении, имеет Серьезную важность). Также, **Важность**, оказывает эффект на способность персонажа выживать, если есть вещь которая может легко убить его - то это важный недостаток требующий более детального отыгрыша.

Важность/Значение Описание

Средняя	[/5]	Средний эффект на бой или повреждения, штрафы (-1) на использование навыков или реакцию окружающих.
Большая	[/2]	Большой эффект (-3) на бой или x1,5 получаемых повреждений, большой штрафы на использование навыков или реакцию окружающих или ставит персонажа в опасную ситуацию.
Экстремальная	[x1]	Экстремальный эффект (-5) на бой или x2 получаемых повреждений, экстремальный штрафы на использование навыков или реакцию окружающих или подвергает персонажа смертельной опасности.

Формула стоимости недостатка выглядит следующим образом:

$$OP = \frac{(\text{Частота} + \text{Интенсивность})}{\text{Важность}}$$

Ограничение по недостаткам

Количество ОР, получаемое от недостатков, не может превышать количество «стартовых».

Примеры недостатков:

В скобках () указана **Интенсивность**.

Психологические недостатки

Провалы в памяти (Absent Minded)

Персонаж страдает от странных провалов в памяти. Он часто забывает: Известные всем факты (5) Друзей, близких (10) Кто он такой (15).

Нестабильная психика (Bipolar)

Персонаж страдает от классического маниакально-депрессивного синдрома, граничащего с сумасшествием, сменами настроения, заканчивающимися глубокой депрессией. Он часто: В унылом настроении (5) Склонен лежать и ничего не делать (10) Склонен бегать по округе, рискуя убиться или покалечиться, или часто впадает в ступор (15) Склонен к суицидальным мыслям и действиям (20).

Заблуждения (Delusions)

Персонаж верит в то, что на самом деле правдой не является. Он может слышать голоса, думать, что за ним наблюдают пришельцы, или что он господь Бог. Веря в это заблуждение, он будет совершать поступки, в результате которых может быть: Изолирован (5) Госпитализирован, ранен или понести серьезные финансовые потери (10) Убит или покалечен (15).

Мазохизм (Masochist)

Персонаж ненавидит себя и ищет возможность, причинить себе вред. Чтобы сделать это он будет искать способ: Спровоцировать окружающих на вербальное оскорбление своей личности (5) Причинить себе малый физический вред (10) Причинить себе большой физический вред (15) Причинить себе смертельный вред (20).

Фобия (Phobia)

Персонаж страдает от фобии; необоснованного страха перед обычными вещами, такими как животные, высота, звуки, цвета и пр. Когда персонаж встречается с объектом своей фобии, он: Чувствует дискомфорт (5) Парализован страхом (10) Впадает в неистовство (15). Впадает в коматозное состояние (20).

Паранойя (Paranoia)

Персонаж видит врагов, везде и во всех. Иногда враг всего один, а иногда их целый легион. Реакция персонажа на паранойю: Несвязная речь (5) Страстное желание защититься от них (10) Риск быть изолированным, получить ранение, понести социальный или финансовый ущерб, при попытке остановить их (15) Риск убиться или покалечиться (20).

Раздвоение личности (Split Personality)

Помимо основной личности персонаж обладает второй (управляемой ГМ'ом). Второе «Я»: Подыгрывает персонажу (5) Нейтрально по отношению к персонажу (10) Враждебно по отношению к персонажу (15) Подвергает персонажа смертельной опасности, своими действиями (20).

Личностные недостатки

Рассеянность (Airhead)

Персонаж забывчив и: Забывает делать неважные дела (5) Забывает делать важные дела (10) Забывает делать дела, последствия которых могут привести к опасности (15) Забывает обо всех делах (ГМ никогда не делает проверок на восприятие, для этого персонажа, только в случае если сам игрок попросит).

Вспыльчивость (Bad Tempered)

Персонаж очень раздражителен. Каждый раз, когда его «задевают» он: Рискует быть изолированным или понести финансовые потери (5) Рискует попасть в заключение, получить повреждения или понести серьезные финансовые потери (10) Рискует убиться или покалечиться (15).

Трусость (Coward)

Персонаж очень нервничает, особенно во время битвы. Если он сталкивается с опасностью, то: Его пронимает сильная дрожь (5) Наступает ступор и персонаж не может двигаться (10) Паника, персонаж пытается убежать как можно дальше (15).

Одержимость (Obsessed)

Персонаж одержим мыслью, об какой то личности или предмете. Он постоянно говорит об этой личности или предмете и ради нее он: Рискует быть изолированным или понести финансовые потери (5) Рискует попасть в заключение, получить повреждения или понести серьезные финансовые потери (10) Рискует жизнью ради нее (15)

Робость (Shy)

Персонаж не любит взаимодействовать с другими. Он: Отказывается говорить с незнакомыми людьми (5) Избегает любого взаимодействия с незнакомыми людьми (10) Физически пытается избежать взаимодействия с незнакомыми людьми (15)

Упорство (Stubborn)

Персонаж не привык сдавать свои позиции. Чтобы доказать свою правоту он: Рискует быть изолированным или понести финансовые потери (5) Рискует попасть в заключение, получить повреждения или понести серьезные финансовые потери (10) Рискует убиться или покалечиться (15)

Неистовство (Berserker)

Персонаж не может контролировать себя во время боя: Атакует все, что выводит его из себя (5) Атакует всех кого видит, кроме друзей (10) Атакует всех кого видит (15) Атакует всех кого видит, и не остановится, пока его не успокоить силой или пока не устанет, потеряет сознание (20)

Невезение (Unlucky)

С персонажем вечно происходят неприятные события. Куда бы он не отправился, его преследуют: Обычные неудачи (5) Неудачи которые дорого обходятся или ставят в опасные ситуации (10) Неудачи которые очень дорого обходятся или ставят в очень опасные ситуации (15) Неудачи, которые ставят персонажа на грань жизни и смерти (20).

Физиологические недостатки

Возраст (Age)

Персонаж либо слишком молод, либо очень стар; и это отображается на его характеристиках: Очень молод/стар: понизьте любые 2 характеристики (кроме ментальной группы) на 2 (10) Чрезвычайно молод/стар: понизьте любые 3 характеристики (кроме ментальной группы) на 3 (15).

Дислексия (Dyslexia)

Персонаж видит буквы и цифры перевернутыми. Это значит что он: Читает/пишет очень медленно (5) Вообще не может читать/писать (10).

Эпилепсия (Epilepsy)

Иногда у персонажа случаются эпилептические припадки, это случается: Редко (5) Часто (10) Очень часто (15)

Отсутствие конечности (Missing Limb)

Персонажу не хватает: Одного и более пальцев (5) Ладони (10 каждая) Руки (15 каждая)

Проблемы со слухом (Reduced Hearing)

У персонажа проблемы со слухом. Обычно, для успешной проверки восприятия слухом ему необходимо: Увеличить сложность проверки на 4 (5). Делать проверку, чтобы просто слышать (10) Нет ушей, глухой (15)

Проблемы с передвижением (Reduced Mobility)

Персонаж не способен нормально передвигаться. Его движение (MOVE): Снижено на четверть (5) Снижено на половину (10) Вынужден передвигаться при помощи рук MOVE 1 (15) Парализован, не может двигать конечностями ниже шеи (20).

Проблемы со зрением (Reduced sight)

Зрение персонажа каким-то образом повреждено. Он: дальтоник (5) Должен носить очки (10) Почти слепой, либо одноглазый (15) Слепой (20).

Неконтролируемые изменения (Uncontrollable Change)

С персонажем происходят неконтролируемые изменения; физические или умственные (согласовывается с ГМ'ом). Изменения происходят: Редко (5) Часто (10) Очень часто (15)

Проблемы с голосом (Vocal Impairment)

Голосовые связки персонажа, каким-то образом повреждены. Во время разговора он может только: Шептать (5) Издавать звуки, но не говорить (10) Немой (15)

Уязвимость (Vulnerability)

Персонаж очень восприимчив к определенной ситуации или субстанции, и получает дополнительные повреждения, когда имеет с ней дело. Эта ситуация или субстанция встречается: Редко (5) Часто (10) Очень часто (15)

Восприимчивость (Susceptibility)

Персонаж получает повреждения от определенной ситуации или субстанции, безвредной для большинства людей. Эта ситуация или субстанция встречается: Редко (5) Часто (10) Очень часто (15)

Социальные недостатки

Публичная фигура (Public Figure)

Персонаж является фигурой на которую обращены объективы репортеров, и не может действовать, не привлекая их внимания: Действия персонаж иногда попадают в газеты в виде небольших статей (5) Действия персонаж попадают в газеты, люди узнают его на улице (10) Любое действие персонажа становится новостью, репортеры постоянно следуют за ним. (15)

Плохая репутация (Bad Rep)

Люди «знают» о персонаже. Каждый слышал историю или две, даже если это и не было правдой. Когда о персонаже упоминают, или замечают, то его: Часто узнают (5) Всегда узнают (10).

Псевдоним (Secret Identity)

Персонаж пытается спрятаться, используя ненастоящее имя и другие уловки. В данный момент он: Живет спокойно, никто его не трогает (5) Кто-то пытается узнать его истинную личность (10) Все пытаются узнать его истинную личность (15)

Бедность (Poverty)

Деньги с трудом достаются персонажу, тяжелее чем другим. Его финансовое положение: Плохо, денег едва хватает на жилье и немного еды (5) Живет на улице, с трудом достает еду (10) В долгах, пытается собрать то немного что осталось (15)

Дурная привычка (Personal Habits)

Люди просто не могут находиться рядом с персонажем. Может это из-за «несвежего дыхания», может из-за чего-то другого. В их глаза персонаж: Раздражает (5) Отвратителен (10) Ужасен (15)

Притеснение (Oppressed)

Персонаж является частью группы, угнетаемой обществом: Общество отказывается иметь дело с такими как персонаж (5) Существуют законы, жестко контролирующие поведение таких как персонаж (10) Такие, как персонаж, считаются «изгоями» общества (15) Рабство, к персонажу относятся как к собственности, которую можно продать, обменять и т.д. (20)

Отличительная черта (Distinctive Features)

Персонаж не может спрятаться в толпе. Эту отличительную черту: Можно легко спрятать (5) Можно спрятать используя различные средства (10) Нельзя спрятать (15)

Аутсайдер (Outsider)

Персонаж не из здешних мест и привлекает лишнее внимание. Персонаж из: Далеких мест (5) Очень далеких мест (10) Никогда здесь ранее не был (15)

Ответственность

Кодекс чести (Code of Honor)

Это правила, которые персонаж не нарушит, что бы не случилось. Правила могут быть: не убивать, не бить со спины, и т.д. Следуя этим правилам, персонаж может рисковать: Быть изолированным или изгнанным (5) Получить ранение или понести серьезные финансовые потери (10) Убиться или покалечиться (15)

Чувство долга (Sense of Duty)

Персонаж совершает «правильные» поступки, в соответствии со своими моральными принципами, ради некоторой группы людей. Он делает это для: Своих друзей (5) Специальной группы/организации (10) Всего человечества (15) Всех живых существ (20)

Клятва (Vow)

Это обещание, которое нужно сдержать, несмотря ни на что. Возможно, это обещание защитить кого-то, следовать своему идеалу, или же бросить дурацкое кольцо в далекий вулкан. При выполнении обещания персонаж рискует: Быть изолированным или изгнанным (5) Получить ранение или понести серьезные финансовые потери (10) Убиться или покалечиться (15)

Иждивенцы (Dependents)

Это те, кто нуждается в защите и поддержке персонажа: дети, семья или друзья. Они: Не уступают персонажу в способностях (5) Слабее персонажа (10) Имеют проблемы, ставящие их в опасное положение (15)

Проблемное поведение

Зависимость/Необходимость (Addiction/Dependence)

Время от времени персонаж должен принимать определенную субстанцию, или попадать в особую ситуацию, иначе он будет страдать, физически или умственно. Необходимая субстанция/ситуация встречается: Часто (5) Нечасто (10) Редко (15) Очень редко (20)

Честность (Honesty)

Персонаж всегда говорит правду, даже если это может причинить ему вред. Будучи таким честным он рискует: Быть изолированным, изгнанным или понести финансовые потери (5) Получить ранение или понести серьезные финансовые потери (10) Убиться или покалечиться (15)

Импульсивность (Impulsiveness)

Персонаж не может удержать себя, и, сначала делает, а потом думает. Каждый раз, когда с ним это происходит, он рискует: Быть изолированным или изгнанным (5) Получить ранение или понести серьезные финансовые потери (10) Убиться или покалечиться (15)

Неприязнь (Intolerance)

Персонаж с неприязнью относится к тем, кто отличается от него. Каждый раз когда он сталкивается с такими личностями он: Вежлив, но держится на расстоянии (5) Груб, выражает свою неприязнь вербально (10) Выражает свою неприязнь физически (15) Выражает свою неприязнь так, что рискует убиться или покалечиться (20)

Ревность (Jealousy)

Персонаж ужасно ревнив. Если перед ним находится объект его «любви», он: Постоянно наблюдает за ним (5) Выражает свою ревность вербально (10) Выражает свою ревность в грубой физической форме (15)

Клептомания (Kleptomania)

Персонаж постоянно пытается что-нибудь украсть. Он не может ничего с этим поделать и рискует: Быть арестованным или задержанным (5) Получить ранение или понести серьезные финансовые потери (10) Убиться или покалечиться (15)

Распущенность (Lecherous)

Персонаж постоянно «липнет» к тому, кого считает привлекательным, или просто делает непристойные предложения. Каждый раз он рискует: Быть изолированным, изгнанным или понести финансовые потери (5) Получить ранение или понести серьезные финансовые потери (10) Убиться или покалечиться (15)

Враги

Это личности или даже целая организация, работающая против персонажа. Враги определяются их **Возможностями** и **Зоной влияния**.

Возможности:	Насколько «могущественны» враги персонажа? Менее чем персонаж (5) Равны по силе персонажу (10) Сильнее, чем персонаж (15) Имеют доступ к более совершенному оборудованию и вооружению (20)
Зона влияния:	Насколько влиятельны враги персонажа? Ограничены городом или областью (5) Ограничены пределами страны (10) Ограничены пределами планеты (15) Не ограничены ничем (20)
Интенсивность:	Их действия по отношению к персонажу? Только наблюдение (/5) Поимка или заключение под стражу (/2) Убийство (x1)

Навыки

Навыки определяют то, какие задачи, и на сколько успешно, может выполнять персонаж.

Покупка навыков.

Навыки покупаются за ОР по цене 1:1. Почти все навыки базируются на какой-либо из основных характеристик персонажа. Для некоторых из них стоит также определить специализацию, вроде Наука [Физика] или Наука [Химия].

Совершенствование навыков.

На усовершенствование требуется количество ОР, равное следующему уровню навыка. Например: поднятие с 3 до 4, стоит 4 ОР.

Повседневные навыки.

Это навыки, которые персонаж осваивает «по жизни», **Внимательность, Концентрация, Образование, Работа с компьютером, Убеждение, Атлетика, Учитель, Местный эксперт** [Зона проживания], **Боевые искусства** [Драка] являются хорошими примерами. В соответствующем сеттинге персонаж получает +2 ко всем этим навыкам автоматически. Список повседневных навыков определяется ГМ'ом, и может изменяться в зависимости от стиля компании.

На сколько «хорош» навык:

0: Персонаж понятия не имеет что нужно делать.
1-2: (Повседневный) Персонаж знает базовые действия для выполнения данной задачи, и может справиться, не всегда конечно, с поставленной задачей. Уровень: Новичок.
3-4: (Компетентный) Персонаж много тренировался в выполнении поставленной задачи, и очень успешно справляется с ней. Также он, с трудом, может выполнять некоторые нестандартные задачи. Уровень: Профессионал.
5-6: (Героический) Персонаж мастерски владеет навыком и способен справляться с нестандартными задачами. Уровень: Мастер.
7-8: (Невероятный) Персонаж владеет навыком лучше, чем кто-либо, он с легкостью справляется с нестандартными задачами, и способен находить новые оригинальные решения. На этом уровне персонаж переходит границу реальности, в такой уровень владения навыком уже тяжело поверить.
9-10: (Легендарный) На этом уровне персонаж является величайшим мастером, известным истории, своими усилиями он двигает вперед научный прогресс. Это уровень гениев из научной фантастики.
10+: (Супергероический) На этом уровне персонаж владеет навыком лучше, чем кто-либо во всей вселенной. Это реальность комиксов, научной фантастики, фэнтези или мифологии.

Список навыков.

Акробатика (Acrobatics)

Способность выполнять прыжки и кувырки, подобно цирковому акробату. Также это касается прыжков через препятствие, приземление на ноги и др. (DEX)

Актерское мастерство (Acting)

Способность «играть» чью то роль. Хорошо обученный персонаж может имитировать эмоции, настроение или даже выдавать себя за другого. (PRE)

Обращение с животными (Animal Handler)

Обращение, тренировка и забота о животных. Возможна специализация. (INT)

Атлетика (Athletics)

Базовые атлетические способности: уклонение, метание, плавание, и т.д. (DEX)

Автоматическое оружие (Autofire Weapons)

Использование SMG, пулеметов и прочего автоматического оружия (REF)

Взятка (Bribery)

Знание о взятках, как, кому и сколько давать. (PRE)

Жучки (Bugging)

Умение правильно устанавливать и использовать миниатюрные устройства слежения («жучки») (TECH)

Бюрократия (Bureaucratics)

Знания о том как, общаться и получать информацию от бюрократов. (PRE)

Бизнес (Business)

Знание об основах бизнеса, законы спроса/предложения, работа с сотрудниками, учет, продажи, маркетинг. (INT)

Лазание (Climbing)

Умение лазить по горам, стенам, домам, деревьям, при наличии должных условий или оборудования. Базовая скорость 2 м/фаза (STR).

Работа с компьютером (Computer Programming)

Умение обращаться с компьютером. (INT)

Сокрытие/Обнаружение (Concealment)

Умение находить/прятать различные вещи – важные бумаги, оружие, драгоценности, наркотики, и т.д. (INT)

Концентрация (Concentration)

Умение сосредотачиваться, управлять своими мыслями. Также работа с памятью, управление своим телом и ментальные способности. (WILL)

Заговоры (Conspiracy)

Знания о том, как создавать секретные общества, организовывать тайные собрания. Также это знания о том, как раскрывать такие организации и их замыслы. (INT)

Контортионист (Contortionist)

Умение управлять своим телом, для того чтобы протискиваться в узкие места, или действовать в ограниченном пространстве. (DEX)

Разговор (Conversation)

Это умение позволяет персонажу получать информацию посредством длительного разговора. Если проверка провалена, то собеседник понимает что из него «выуживают» информацию. (PRE)

Криминология (Criminology)

Персонаж знает: как искать улики, отпечатки пальцев, опрашивать свидетелей, работать с архивом, и т.д. (TECH)

Криптография (Cryptography)

Способность шифровать/расшифровывать сообщения и информацию. (INT)

Дедукция (Deduction)

Умение собрать воедино несколько фактов и получить решение. Обычно используется совместно с другими умениями. (INT)

Подрывные работы (Demolitions)

Умение использовать, устанавливать и деактивировать взрывные устройства. (TECH)

Изменить внешность (Disguise)

Умение изменять внешность посредством, макияжа, костюма, жестов и выражений лица. (TECH)

Вождение (Driving)

Позволяет водить наземное транспортное средство по специализации (автомобили, мотоциклы, джипы, танки, и т.д.) (REF)

Образование (Education)

Базовые знания: математика, история, наука, и т.п. (INT)

Электроника (Electronics)

Умение определять, чинить и модифицировать электронные устройства. (TECH)

Эксперт (Expert)

Углубленные знания в некоторой выбранной области, или просто хобби. (INT)

Огнестрельное (Firearms)

Умение стрелять из полуавтоматических пистолетов, револьверов, ружей, арбалетов, и т.д. (REF). Может быть разделено на отдельные умения, например: **Пистолет (Handgun)**, **Ружье (Rifle)**, **Арбалет (Crossbow)** для использования **Лука (Bow)** необходимо умение **Стрельба из лука (Archery)**.

Судмедэксперт (Forensic Medicine)

Умение позволяет проводить осмотр тела с целью установления причины и времени смерти и т.д. (TECH)

Подделка (Forgery)

Умение создавать поддельные документы, удостоверения, бумаги, и т.п. (TECH)

Азартные игры (Gambling)

Умение выигрывать в игры, не обязательно жульничать, требующие некоторого навыка. Например: Очко, Покер, и др. (TECH)

Вооружение (Gunnery)

Умение стрелять из оружия, установленного на боевой технике (машины, танки, корабельные орудия), требует обязательной специализации (REF)

Хакинг (Hacking)

Умение взламывать компьютерные системы, красть оттуда информацию, создавать компьютерные вирусы. (INT)

Тяжелое оружие (Heavy Weapons)

Использование армейского оружия, такого как RPG, мортир, ракетные установки, и т.д. (REF)

Высшее общество (High Society)

Знание как вести себя в высшем обществе, что носить, какие напитки предпочитать, и как общаться с другими VIP. (PRE)

Допрос (Interrogation)

Умение «извлекать» информацию из людей. Персонаж может определять: насколько жертва близка к «признанию», и как поступить с полученной информацией. (PRE)

Изобретатель (Inventor)

Позволяет персонажу разрабатывать и создавать новые устройства и предметы. Кроме этого персонаж должен обладать соответствующими Научными навыками. (TECH)

Языки (Languages)

Необходимо определить языковую группу (диалект, язык программирования, язык жестов) (INT)

Чтение по губам (Lip Reading)

Позволяет читать по губам. (INT)

Местный эксперт (Local Expert)

Знание некоторой области, кто есть кто, где что находится, расписания, некоторые особенности. (INT)

Взлом замков (Lockpicking)

Позволяет взламывать замки. Необходима специализация: Комбинационные, Электронные, Магнитные. (TECH)

Боевые Искусства (Martial Arts)

Умение драться руками и ногами, использовать различные маневры ближнего боя (см. **Fist of Fuzion**). (REF)

Механика (Mechanics)

Позволяет обращаться с механическими устройствами, чинить, заменять, собирать. (TECH)

Холодное оружие (Melee)

Использование холодного оружия в бою. Необходима обязательная специализация. (REF)

Мимикрия (Mimicry)

Способность имитировать какой-то звук или чей-то голос. (PRE)

Навигация (Navigation)

Знание о том, как использовать карты, прокладывать курс, работать с ветром, погодой, и др. Для перемещения по суше используется навык **Ориентирование (Orienteering)** (INT)

Оратор (Oratory)

Умение говорить на выступлениях и проводить презентации. (PRE)

Первая помощь (First Aid)

Умение оказывать первую помощь - останавливать кровотечение, накладывать бинт, и пр. (TECH)

Восприятие (Perception)

Умение наблюдать, используя пять базовых чувств (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус), замечать различные вещи (например улики), определять ложь, эмоции.

Убеждение (Persuasion)

Умение убеждать или влиять на решения собеседника. (PRE)

Пилотирование (Piloting)

Управление летающим транспортом. Необходима специализация (гражданский авиатранспорт, вертолёт, военный истребитель, и т.д.) (DEX)

Музыкальный инструмент (Play Instrument)

Умение играть на определенном музыкальном инструменте. Необходима специализация. (TECH)

Профессионал (Professional)

Обладание какой-либо профессией (актер, доктор, секретарь, и т.д.). Повышает эффект от навыков, связанных с этой профессией. (INT)

Исследование (Research)

Умение искать информацию в архивах, записях, базах данных и других источниках. (INT)

Верховая Езда (Riding)

Позволяет персонажу ездить верхом на животном (обычно на лошади). Тип животного должен быть определен заранее. (DEX)

Наука (Science)

Знание о лабораторной технике, проведение экспериментов, написании научных документов, обоснование гипотез, и т.д. Необходима специализация. (INT)

Системы безопасности (Security Systems)

Умение распознавать и избегать различных типов ловушек и сигнализаций. Также персонаж знает, как устанавливать такие системы и оборудование. Необходима специализация. (TECH)

Слежка (Shadowing)

Способность незаметно преследовать кого-то, уходить от слежки. (INT)

Ловкость рук (Sleight of Hand)

Умение совершать фокусы, при помощи рук. (REF)

Скрытность (Stealth)

Умение прятаться, двигаться тихо или избегать обнаружения в боевых ситуациях. (DEX)

Знание Улиц (Streetwise)

Знания об обратной стороне общества: черный рынок, криминал, получение информации и т.д. (PRE)

Выживание (Survival)

С этим навыком персонаж может жить в определенных условиях, добывать еду и воду, распознавать опасные растения и животных. Необходима специализация (Тундра, Пустыня, Джунгли) (INT)

Наблюдение (Surveillance)

Умение устанавливать незаметное постоянное наблюдение за субъектом. (INT)

Системные Операции (System Operations)

Позволяет использовать сенсорные и коммуникационные устройства. Необходима специализация (Радар, Микроволновой передатчик) (TECH)

Тактика (Tactics)

Умение успешно вести бой. Персонаж с этим умением является экспертом в бою и знает, что нужно сделать, чтобы выиграть. (INT)

Обучение (Teaching)

Способность обучать других, навыкам, известным персонажу. (PRE)

Выслеживание (Tracing)

Умение следовать за кем-то по оставленным следам. (INT)

Торговля (Trading)

Умение быть хорошим продавцом или покупателем. (PRE)

Мода и стиль (Wardrobe and Style)

Персонаж с этим умением знает, как можно выглядеть лучше, что сейчас модно, и как это надо носить. (PRE)

Оружейник (Weaponsmith)

Персонаж, с этим умением, знает, как создавать, обслуживать и чинить оружие различных типов. Необходима специализация (Клинки, Огнестрельное, Энергетическое, Другое, и т.д.) (TECH)

Таланты

Покупка талантов осуществляется за ОР. Каждый талант стоит 3 ОР. Если, в названии присутствует [X], это значит что у этого таланта есть несколько уровней, каждый из которых стоит также 3 ОР.

Обострённое чувство (Acute Senses) [X]

Одно из 5-ти чувств персонажа (Зрение, Слух, Вкус, Обоняние или Осязание) сильно обострено (+1 к Восприятию этим чувством, за каждый уровень таланта). Также: Зрение – снижает пенальти за расстояние при прицеливании, Обоняние – позволяет определять людей/вещества по запаху, Вкус – возможность выявлять ядовитые вещества в еде/воде, Слух – возможность слышать в расширенном звуковом диапазоне, Осязание – возможность определять тип материалов «на ощупь».

Амбидекстрия (Ambidexterity)

Возможность использовать оружие/инструменты не основной рукой, без пенальти (-3).

Использование оружия в двух руках.

Когда обычный персонаж использует одновременно два оружия, держа их в обеих руках и проводит ими атаку одновременно, он получает соответствующее пенальти за дополнительное действие (-3), кроме этого он получает пенальти за использование оружия не основной рукой (-3). Итого -3 AV к атаке оружием в основной руке и -6 AV к атаке оружием в не основной руке. Если персонаж обладает Амбидекстрией, то обе атаки совершаются с -3 AV.

Привязанность к животным (Animal Empathy)

Животным «нравиться» персонаж, и они никогда не станут атаковать его первыми. Но никто не гарантирует, что они будут выполнять приказы персонажа.

Привлекательность (Beautiful/ Handsome) [X]

Персонаж очень привлекателен и притягивает общее внимание. Он получает +1 к социальным навыкам (Убеждение, Выступление, Мода/стиль и т.п.) за каждый уровень таланта.

Бой вслепую (Blind Reaction)

Персонаж получает возможность контратаковать (только в ближнем бою) без пенальти за освещение, или «задымленность» (-4) помещения, или даже если не видит/слышит оппонента.

Чувство боя (Combat Sense) [X]

Персонаж очень «чётко» реагирует на опасность. +1 к инициативе в бою, за каждый уровень таланта (макс. +5).

Чувство направления (Direction Sense)

Персонаж интуитивно чувствует, в какой стороне север, и может ориентироваться без всяких внешних подсказок.

Гибкость (Double Jointed)

Персонаж может выгибать свои конечности под невероятным углом. Он может поместиться в пространстве, равным половине своей высоты и ширины. Также его невозможно связать одной веревкой, для этого потребуются наручники, сети, оковы.

Абсолютная память (Eidetic Memory)

Персонаж помнит все, что когда-либо видел, слышал или чувствовал.

Высокий болевой порог (High Pain Threshold)

Персонаж устойчив к боли и шоку. +2 SD, также -2 ко всем эффектам от проникающих ранений.

Иммунитет (Immunity)

Персонаж обладает устойчивостью к определенному яду или группе болезней.

Интуиция (Intuition)

Персонаж обладает развитым 6-м чувством. ГМ может провести проверку на Восприятие, для персонажа, даже если не присутствует никаких внешних предпосылок.

Калькулятор (Lightning Calculator)

Персонаж может проводить сложные математические вычисления «в уме».

Легкая бессонница (Light Sleeper)

Персонаж просыпается от любого подозрительного звука. (не требуется проверка Восприятия)

Долговечность (Longevity)

Персонаж может прожить очень долгую жизнь, при этом, не проявляя признаков старения. Неважно, сколько персонажу лет, внешне он выглядит и чувствует себя гораздо моложе.

Ночное зрение (Night Vision)

Позволяет персонажу видеть при слабом освещении, но не в полной темноте.

Абсолютный слух (Perfect Pitch)

Персонаж знает как это должно «звучать». +3 ко всем проверкам, связанным с музыкой.

Быстрое заживление (Rapid Healing)

Раны персонажа заживают значительно быстрее, он восстанавливает на 3 НР больше чем обычно.

«Изыюминка» (Schtick)

Персонаж обладает некоторой «изюминкой», свойственной только ему, и не оказывающей эффекта на навыки и бой. Примером может служить: «Дежурная улыбка», «Вечно последняя сигарета», «Забрасывание шляпы на вешалку» и т.д. Этот талант должен быть обязательно согласован с ГМ`ом.

Скорочтение (Speed Reader)

Персонаж может прочитать одну страницу текста (на известном ему языке) за 3 секунды (200 страниц за 10 минут).

Чувство времени (Time Sense)

Персонаж всегда знает, который сейчас час, а также, сколько времени прошло с определенного момента.

Перки и привилегии.

Перки это полезные вещи, привилегии или контакты, к которым персонажи могут получать доступ во время своих приключений. Перкой может быть специальный символ (вроде полицейского значка или удостоверения), друг, должник или что-то для «служебного» использования (инструмент, оружие...). Покупаются они, также как и навыки, чем больше потрачено ОР тем «мощнее» перка (значение 8-9, это уже что-то).

Для каждого приключения перки создаются индивидуально, многие из них могут являться и хорошими и плохими одновременно (например, контакты с мафией).

После того как ГМ устанавливает уровень перки, он должен определить, какое влияние оказывает перка на окружающий мир и на ход приключения.

Например: в Супергеройской компании главный герой может быть главой крупной компании и это будет нормально, но в Киберпанке, данный статус будет иметь огромное значение. Значение сильно влияет на цену перки.

Перка обладает

Очень большим влиянием	Цена x4
Большим влиянием	Цена x3
Средним влиянием	Цена x2
Малым влиянием	Цена x1

Название

Описание

Членство (Membership)	Персонаж получает доступ к ресурсам некоторой группы или организации, взамен он должен выполнять некоторые обязанности. Уровень перки показывает статус (положение, звание) внутри организации. Влияние перки показывает значимость организации.
Лицензия (License)	Персонаж обладает законным правом делать то, что обычно считается незаконным. Лицензия выдается индивидуально персонажу.
Контакт (Contact)	Персонаж знает кого-то, кто может помочь (деньги, информация, и т.п.) Обычно такая помощь не афишируется.
Услуга (Favor)	Используется всего лишь один раз. Но, должник обязан выполнить ваши требования (или сделать все от него возможное). <i>Услуга стоит в два раза дешевле, чем другие перки.</i>
Известность (Renown)	Персонаж обладает «хорошей» репутацией. Люди будут стараться заслужить уважение с его стороны, и не быть врагами.
Достаток (Wealth)	Обычный персонаж принадлежит к среднему классу, но данная перка кардинально меняет стиль его жизни. За 1 ОР персонаж может жить довольно комфортабельно, 2 ОР переносят его в высший-средний разряд, 3-4 ОР и у персонажа более чем достаточно денег, работать можно всего 1 раз в неделю... и т.д.

Время действовать

После того, как персонаж создан, самое время отправляться в приключение. Прежде всего, поговорим о «игровой доске», на которой будут происходить действия. Ей не обязательно быть реальной, важно чтобы вы могли ее представить у себя в голове.

Ландшафт

Вот несколько правил касательно ландшафта. Персонаж может взаимодействовать с любым объектом, который видит собственными глазами, или через оптическое устройство. Если между персонажем и объектом находится препятствие - *объект заблокирован*, и персонаж не может с ним взаимодействовать. Также персонаж может взаимодействовать с любым объектом, до которого может дотянуться руками (в радиусе одного Гекса).

Расстояние

Расстояние измеряется в Гексах. Любой персонаж, за 1 боевую фазу (3 секунды) может (шагом) переместиться на количество Гексов равное его характеристике Движение. 1 Гекс равняется 2м метрам (в случае если используется 1 метровый Гекс, количество Гексов, на которое может переместиться персонаж, удваивается).

Поверхность

В зависимости от поверхности, по которой перемещается персонаж, его скорость может изменяться. Грубая поверхность или условия неблагоприятные для движения снижают скорость персонажа в два раза ($\frac{1}{2}$). Очень грубая поверхность или очень неблагоприятные условия снижают скорость в четыре раза ($\frac{1}{4}$).

Время

В обычных условиях время течет со своей обычно скоростью: часы, дни, месяцы. В боевой ситуации, время, разделено на 3х секундные фазы и 12 секундные раунды (4 фазы).

Очередь

В боевой ситуации, каждый участник действует, когда наступает его очередь. Персонажи с высоким показателем Инициативы (зависит от характеристики Рефлекс) действуют раньше остальных. В случае, когда два персонажа имеют одинаковый показатель Инициативы, ГМ проводит бросок кубика чтобы определить, кто из них действует первым.

Действия персонажа

Когда наступает очередь персонажа, он может выполнить одно из следующих действий.

Базовые действия

Атаковать

Персонаж может использовать оружие, суперсилу или боевой навык против своего оппонента. Во время этого действия следует учитывать обстоятельства влияющие на успешность проверки (расстояние, освещённость и пр.).

Блокировать (или Парировать)

Персонаж пытается отразить атаку оппонента. Этот попытка остановить прием ближнего боя в дополнение к своей проверке защиты. В случае если защитная проверка персонажа не сработала, он делает дополнительную проверку на блокирование, в случае успеха атака блокируется.

Временная шкала

1 фаза = 3 секунды
1 раунд = 4 фазы
1 минута = 5 раундов
5 минут
20 минут
1 час
6 часов
1 день

Базовые боевые действия

Атаковать
Блокировать/Парировать
Уклониться
Встать на ноги
Схватить
Бежать
Спринт
Метнуть
Другое действие

Дополнительные действия

Прервать
Прицеливаться
Душить
Прыгнуть в укрытие
Восстановиться
Ожидать

Уклониться

В результате этого действия персонаж концентрируется на уклонении и получает +3 к проверке уклонения до начала своего следующего действия.

Встать на ноги

После того как персонаж упал, он должен потратить одно действие, чтобы подняться.

Схватить

Эта попытка захватить оппонента, его оружие или другой предмет. Успешный захват позволяет удерживать, заломить конечность или придушить противника в последующие фазы. Оппонент, на своем ходу, может попытаться вырваться (Сила + Навык ближнего боя или Атлетика), любая попытка атаки со стороны противника получает пенальти -2 к проверке. Тот кто выполняет захват и тот кто захвачен, находятся в невыгодном положении и получают -3 Ловкости против остальных атак.

Бежать

Позволяет персонажу переместиться на величину своего Боевого бега в эту фазу.

Спринт

Позволяет персонажу переместиться на величину своего Спринта в эту фазу.

Метнуть

Позволяет персонажу метнуть оружие или предмет (граната, бутылка и пр.), находящийся в его руке. Персонаж должен быть способен поднять предмет, проверка навыка Атлетика определяет, было ли попадание или нет.

Выполнить другое действие

Любое действие, не описанное выше, перезарядка оружия, открытие двери и пр. Количество времени, необходимого для выполнения этого действия, а также бонусы и пенальти, при его выполнении, определяет ГМ. Действия: выхватить оружие, сесть внутрь или покинуть средство передвижения, трансформация и устранение заклинивания оружия, требуют одной полной фазы.

Дополнительные действия

Прервать

Персонажи, которые подвергаются нападению, но не использовали свое действие в текущей фазе, могут использовать его чтобы «прервать» атаку противника, и выполнить защитный маневр (Блок, Уклонение или Прыжок в укрытие).

Прицеливаться

Это действие позволяет увеличить шанс попадания следующей ранжированной атаки. Каждое действие прицеливания дает +1 за каждую фазу, максимум +3. Прицеливание требует неподвижного положения с возможностью обзора цели.

Душить

Схватив оппонента двумя руками (или одной, если персонаж достаточно большого размера) и выполнив проверку атаки, персонаж может наносить 2d6 смертельных повреждений каждую фазу, до тех пор, пока захват не будет снят.

Прыгнуть в укрытие

С помощью этого действия персонаж может уйти из области поражения (например взрыва). Он должен выполнить защитную проверку (навык ближнего боя или навык уклонения) против сложности 8 + 1 за каждый метр расстояния до безопасной зоны. Прыжок в укрытие может быть выполнен во время прерывания или ожидания.

Восстановиться

Персонаж восстанавливает единицы оглушения (и выносливости) на значение, равное своему параметру Восстановление. Если персонаж получает повреждения до начала своего следующего хода, восстановления не происходит, также он получает -5 к проверке защиты.

Ожидать

Персонаж пропускает свой ход, но взамен может использовать действие, когда появится благоприятная возможность. Персонаж должен указать чего именно он ожидает (когда кто-то появится из-за угла, когда противник начнет двигаться), как только происходит указанное событие, он может использовать свое действие. Если ожидаемых событий не произошло до конца фазы, персонаж теряет это действие.

Проведение проверок

Каждый раз, когда персонаж сталкивается с проблемой, которую может решить, он проводит проверку. Существуют два вида проверок:

Взаимная проверка

Это проверки против «живых» целей. Если результат персонажа больше либо равен результату оппонента – проверка успешна.

Навык персонажа + Характеристика персонажа + 1d10

против

Навык оппонента + Характеристика оппонента + 1d10

Проверка против сложности

В этом случае персонаж использует **Навык + Характеристика + 1d10 против Сложности**. Если результат персонажа больше либо равен сложности – проверка успешна.

Описание	Сложность	
	1d10	3d6
Обычная	6	10
Повседневная	9	14
Компетентная	12	18
Героическая	15	22
Невероятная	18	26
Легендарная	21	30
Супер Героическая	24	34
Компетентная Супер Героическая	27	38

Описание	Сложность	
	1d10	3d6
Исключительная Супер Героическая	30	42
Невероятная Супер Героическая	33	46
Легендарная Супер Героическая	36	50
Космическая	39	54
Компетентная Космическая	41	58
Исключительная Космическая	44	62
Невероятная Космическая	47	66
Легендарная Космическая	50	70

Модификаторы

Иногда складываются условия, при которых выполнить действие становится сложнее. Например: поменять лампочку это Повседневная сложность, но сделать это во время землетрясения, уже не так просто. Эти внешние условия называются модификаторами, и вычитаются из результата проверки.

Ниже представлены некоторые распространённые модификаторы:

Цель на расстоянии 5-10 метров	-2
Цель на расстоянии 11-50 метров	-4
Цель на расстоянии от 50 до Радиуса действия оружия метров	-6
Незнакомый инструмент, оружие или средство передвижения	-4
Нет необходимых инструментов или запасных частей	-2
Комплексная задача	от -3 до -4
Стрессовая ситуация, во время атаки	-3
Попытка выполнить действие незаметно	-4

Цель частично за препятствием	-1
Цель плохо заметна, скрыта дымом или темнотой	-4
Цель уклоняется	-3
Недостаточно инструкций для выполнения задачи	-2
Неблагоприятная окружающая среда	-5
Персонаж никогда не делал этого раньше	-1
Персонаж находится под действием наркотика или очень устал	-4

Поднятие тяжестей, метание и использование силы

Использование силы, одно из действий в Fuzion, которые выходят за рамки повседневной реальности. При попытке поднять, кинуть или сломать объект, персонаж должен прибавить к своей характеристике Сила значение кубика 1d6, и сравнить полученный результат с данными таблицы, представленной ниже.

Сложность	Поднять	Сломать	Метнуть на
2	Тяжелый пакет	Фанера	5 метров
5	Ребенок	Пластик	10 метров
7	Взрослая женщина	Деревянная доска	40 метров
9	Взрослый мужчина	Алюминий	80 метров
11	Лев, 2 человека	Железо	110 метров
13	Мотоцикл, медведь		½ мили
15	Маленький автомобиль	Сталь	1 миля
17	Большая машина, слон		2-5 миль
19	Маленький грузовик	Закалённая сталь	6-10 миль
21	Легкий танк		11-20 миль
23	Маленький самолет	Титан	21-40 миль
25	Боевой танк		41-80 миль
27	Большой самолет, поезд		80-160 миль
29	Маленькое судно		161-300 миль
31	Корабль		На орбиту
33	Авианосец		За орбиту
35	Гора	Что угодно	За пределы солнечной системы

Например: Обычный человек обладает Силой 4. Он легко может поднять ребенка (Сл. 5), свою жену (Сл. 7, 3 и более на кубике), и, с натяжкой, своего приятеля (Сл. 9, 5 или 6 на кубике).

Метание

Гранаты, футбольные мячи, бутылки, ножи и прочие небольшие аэродинамичные предметы, весом около 1 кг, которые можно держать в одной руке – определите расстояние прибавьте к силе персонажа 1d6, загляните в таблицу, если полученное значение больше необходимой сложности, значит, персонаж успешно метнул предмет на желаемое расстояние.

Например: персонаж с силой 15 может легко кинуть мяч на 5 миль (Сл. 17, 2 и более на кубике).

Предметы тяжелее 1 килограмма – просто прибавьте к сложности метания сложность, необходимую для поднятия предмета.

Например: персонаж с силой 32 запросто может забросит мяч на орбиту (Сл. 31). Но если он захочет выполнить этот же трюк с автомобилем (Сл. 15 для поднятия), сложность поднимается до 46 (31+15).

Дополнительное усилие

В приключениях, где используется производная характеристика Выносливость, в экстренных ситуациях, ГМ может разрешить использовать дополнительное усилие и увеличить Силу персонажа на 1 или даже 2 единицы. Усилие требует 5 ед. Выносливости за каждый +1 Силы, в течение каждой фазы пока оно используется. Когда Выносливость заканчивается, персонаж начинает расходовать единицы оглушения, пока не выдохнется полностью. В исключительной ситуации ГМ может разрешить увеличить силу более чем на 2 единицы, дополнительно, кроме затрат Выносливости, это требует успешной проверки навыка Концентрация + Воля.

Использование навыков

Обычно, каждый из навыков, использует соответствующую ему характеристику, но ГМ может потребовать проверку с использованием другой характеристики. Ниже представлены наиболее распространенные ситуации и соответствующие им характеристики:

<i>Ситуация требует</i>	<i>Характеристика</i>
Знаний, опыта, умения решать проблемы и пр.	INT
Умения взаимодействовать с другими людьми	PRE
Сопrotивляется уговорам или способности противостоять страху, стрессу или опасности	WILL
Использовать инструменты, работать с техникой	TECH
Скорости передвижения (например: бег наперегонки)	MOVE
Координации движений, умения драться, умения управлять средствами передвижения.	REF
Умения уклоняться от атак	DEX
Применения грубой силы	STR
Умения удерживать нагрузку в течение некоторого времени, сопротивляться боли, болезни, шоку.	CON

Выбор характеристики целиком зависит от задачи, которую пытается выполнить персонаж, таким образом, один и тот же навык может быть использован с разными характеристиками, для достижения различного эффекта.

Например: персонаж известный музыкант, чтобы добиться идеального звучания он будет использовать свой навык Выступления вместе с характеристикой Техника. Но, чтобы растрогать своих слушателей «до слез», он будет использовать навык Выступление с характеристикой Влияние.

Какой навык использовать

Последнее слово в решении этого вопроса всегда остается за ГМ'ом, но в большинстве случаев используется здравый смысл. Для оружия, выбор будет довольно простым (соответствующий навык владения оружием). В некоторых случаях игрок может предложить ГМ'у свой вариант проверки. Вполне возможно, что с лидером банды гангстеров удастся договориться, используя навык Убеждения, особенно если у персонажа есть сильный покровитель.

Когда у вас нет нужного навыка

Иногда у персонажа может не оказаться необходимого навыка, в этом случае ГМ может предложить три варианта решения:

Положиться на удачу – персонаж понятия не имеет, что должен сделать. Он проводит проверку без навыка, только характеристика и бросок кубика (самое время применить производную характеристику Удача).

Родственный навык – ГМ может разрешить использование похожего навыка вместо требуемого, при этом проверка получает пенальти от -2 и более.

Знакомство с культурой – о некоторых интересных вещах люди могут узнать из сторонних источников (из фильмов можно узнать как стрелять из ружья, легенды описывают как герой владеет своим мечом, и пр.). Знакомство с культурой подразумевает что, чем более образован персонаж, тем больше у него шансов при использовании неизвестного ему навыка. За каждые 3 уровня навыка Образование, персонаж получает +1 к проверке навыка, который ему не известен. Так как большинство персонажей обладают навыком Образование 2го уровня, +1 дополнительный уровень может оказать очень полезным.

Увеличиваем шансы на успех

Некоторые обстоятельства могут повысить вероятность успешного использования навыка.

Вторая попытка

Если персонаж проваливает проверку, то он не может повторить ее, пока не изменит условия в лучшую сторону (использует другой инструмент, потратит больше времени или сделает комплексную проверку).

Комплексная проверка

В этом случае проверка одного навыка увеличивает значение проверки другого навыка.

Например: персонаж хороший певец, и пытается убедить толпу, хороший результат проверки Выступления, дает ему бонус при проверке Убеждения.

- 1) По разрешению ГМ'а хороший результат при проверке одного навыка увеличивает значение проверки другого навыка. Обычно это +1 ко второй проверке, за каждые полные 5 ед. результата первой проверки.
- 2) Получаемый бонус действует только один раз и только на последующую проверку.

Дополнительное время

За каждый шаг по временной шкале персонаж получает +1 к проверке. Если требуемая задача требует 1 минуты для выполнения, то, как вариант, персонаж может потратить 5 минут и получить +1 к проверке.

Критический успех

Когда на кубиках выпадает максимальное значение, значение проверки получает дополнительный бонус:

1d10: если выпадает 10, игрок кидает кубик еще раз и увеличивает значение проверки на полученное значение.

3d6: если выпадает 18, игрок дополнительно бросает 2d6 кубика и увеличивает значение проверки на полученное значение.

Критическая неудача

Когда на кубиках выпадает минимальное значение, значение проверки уменьшается:

1d10: если выпадает 10, игрок кидает кубик еще раз и уменьшает значение проверки на полученное значение.

3d6: если выпадает 18, игрок дополнительно бросает 2d6 кубика и уменьшает значение проверки на полученное значение.

Проверки вождения и пилотирования

Каждый раз когда персонаж, управляя средством передвижения, пытается выполнить необычный маневр, он должен выполнить проверку Рефлексы + навык вождения/пилотирования против сложности маневра + модификаторы за состояние поверхности и погодных условий.

Если проверка успешна - маневр выполнен, если нет - персонаж теряет контроль над средством передвижения и:

Шагающее средство передвижения: падает на землю, персонаж должен потратить одно действие чтобы поставить его на ноги.

Наземное средство передвижения: занос (провал на 4 и больше, средство передвижения заносит в сторону первоначального движения на 1d6 метров за каждые 16 км/ч скорости) или вращение (провал на 4 и меньше, то же что и при заносе, 1d6 указывает в какую сторону развернулось средство передвижения 1 вперед, 2 назад, 3-4 влево, 5-6 вправо)

Воздушное средство передвижения: пике (провал менее 4) или штопор (провал на 4 и более). Оба случая требуют проверки на восстановление контроля против сложности 18.

Описание маневра	Сложность	
	3d6	1d10
Наземное средство передвижения		
Резкий поворот	22	15
Поворот на 180 градусов	26	18
Экстренная остановка	22	15
Восстановление контроля	20	14
Воздушное средство передвижения		
Маневрирование в узком пространстве	22	15
Восстановление контроля	30	21

Все маневры получают +2 к сложности, за каждую единицу скорости, выше половины от максимальной скорости средства передвижения.

Конфликты в сражении

После того как ГМ делает соответствующие объявления, сражение начинается. Каждый из персонажей действует когда наступает его очередь, когда каждый выполнит свое действие текущая фаза заканчивается, начинается новая и все повторяется заново.

Правила

Типы сражений

Сражение бывает двух типов: Ближний бой и Дальний (ранжированный) бой.

В ближнем бою персонаж может использовать кулаки, ноги или оружие, которое держит в руках и может взаимодействовать с целями на расстоянии от 1 до 2 Гексов.

Дальний бой подразумевает использование оружия, способного поражать цели на расстоянии (огнестрельное оружие, метательные ножи, луки, арбалеты, суперсилы и пр.).

Видимость цели

Чтобы произвести атаку персонаж должен четко видеть Цель. Любая преграда, полностью закрывающая собой цель целью, делает атаку невозможной.

Расстояние

Как сказано выше, в ближнем бою, персонаж может атаковать цели в радиусе 1 Гекса. Копья и другие длинные орудия могут атаковать цели в радиусе 2х Гексов. Все орудия дальнего боя обладают собственным радиусом действия.

Количество попаданий

Орудия дальнего боя имеют ограниченный боезапас (стрелы, пули, заряды и пр.), указанный в их описании, также они обладают скоростью стрельбы – количеством зарядов, которые они могут выпустить за 1 фазу. Большинство обладает этим параметром на уровне 1-2, оружие с автоматическим режимом стрельбы 20 и больше.

Модификаторы в бою

Персонаж, производящий атаку должен учитывать эти модификаторы при проверке.

Ситуация	Модификатор
Цель на расстоянии 5-10 метров	-2
Цель на расстоянии 11-50 метров	-4
Цель на расстоянии от 50 до Радиуса действия оружия метров	-6
Цель уклоняется	-3
Цель движется	-1 за 5 Гекс движения
Виден силуэт цели	+2
Цель скрыта	
Наполовину	-1
Видно голову и плечи	-1
Видно только голову	-2

Цель прячется за кем-то	-2
Цель плохо видна (из-за дыма, света, пыли)	-4
Орудие установлено на средстве передвижения	-4
Прицельный выстрел	
Грудь	-1
Голова	-6
Ноги, ладони, стопы	-4
Живот	-5
Руки, плечи	-3
Прицеливание	от +1 до +3
Цель связана, обездвижена, удерживается	+2
Крошечная цель	-6
Маленькая цель (голова, конечность)	-4
Большая цель (дерево, машина, большое животное и пр.)	+2
Огромная цель (грузовик, самолет, стена и пр.)	+4
Внезапная атака	+5
Цель лежит на земле	-2
Импровизированное оружие	-2

Специальные модификаторы

Атака из засады

Внезапность дает атакующему преимущество +5 к проверке. Данная атака требует следующих условий.

- Оппонент не догадывается о присутствии персонажа, но может определить его при помощи проверки на восприятие.
- Внимание оппонента отвлечено, или он сфокусирован на другой задаче (другой атаке, действии).

Цель плохо видно

Если что-то блокирует визуальный контакт с целью, но не является физическим препятствием (дым или темнота) атака производится по следующим правилам:

Персонаж должен выполнить проверку на Восприятие против сложности, установленной ГМ`ом, в случае успеха он получает -2 к проверкам атаки и защиты против этой цели в течение этой фазы, в случае неудачи, модификатор опускается до -4.

Точность оружия (WA)

Это модификатор, встроенный в оружие ближнего или дальнего боя. Чем он выше, тем проще пользоваться этим оружием. Каждый раз, при использовании оружия, этот модификатор прибавляется к проверке оружейного навыка.

Проведение атаки

В бою, при проведении атаки, персонаж использует навык обращения с оружием, или навык ближнего боя, вместе со своей характеристикой Рефлексы и значением кубика, эта сумма определяет значение атаки (AV). Кроме этого необходимо учитывать модификаторы и результат кубика.

Например: атакующий персонаж обладает Рефлексами 5, навыком Ближнего боя 6, значение кубика 6, итого значение атаки 17. Модификатор за прицельную атаку -2, снижает значение до 15.

Последовательность действий в бою

После начала новой фазы, все участвующие в бою действуют по порядку, в соответствии со своим показателем инициативы (разрешение спорных ситуаций происходит путем броска кубика).

[А] Выбор действия.

Каждый персонаж может выполнить одно действие за фазу. Если это атака, или похожее действие, то переходим к пункту [Б], если нет то к [Д].

[Б] Проверить поле зрения

Персонаж может атаковать любой объект, находящийся в его поле зрения, не заблокированный другими объектами.

[В] Проверить расстояние

Цель может быть атакована, если находится в радиусе действия атаки.

[Г] Выполнить проверку

Сложить характеристику, навык, значение кубика(ов) и сопутствующих модификаторов, влияющих на успешность атаки. Если проверка успешна, переходим к пункту [Д], в остальных случаях к [Е].

[Д] Подсчет повреждений

Если атака успешна необходимо подсчитать нанесенный урон.

[Е] Конец хода

Если все участники сражения сделали ход, то переходим к следующей фазе и повторяем процесс с пункта [А].

Защищающийся персонаж, использует Ловкость, навык уклонения (Ближнего боя, Пилотирования, Атлетики, и пр. по обстоятельствам) и значение кубика, эта сумма определяет Значение защиты (DV).

Например: защищающийся персонаж обладает Ловкостью 4, навыком Уклонения 6, значение кубика 3, итого значение защиты 13. Атакующий персонаж выигрывает.

Специальные атаки

Атака на расстоянии против неподвижных целей

Иногда персонажу необходимо попасть в яблочко, в дерево или в любой другой предмет, не обладающий ни навыками, ни характеристиками. В этом случае ГМ устанавливает сложность в зависимости от расстояния.

Расстояние	Сложность
Ближний бой (4 и менее метров)	4
Маленькое (менее 10 метров)	8
Среднее (менее 50 метров)	12
Большое (в радиусе действия оружия)	16
Экстремальное (за пределами радиуса действия оружия)	16, +2 за каждые 100 метров

Область воздействия

Атаки с областью воздействия (выстрел из дробовика, огнемёт, газовая граната и пр.) действуют на определенную область, а не только на оппонента. Сложность при проведении этого типа атак зависит от расстояния до целевой области, все персонажи, находящиеся в области воздействия получают соответствующий урон от атаки.

Взрывы

За каждый метр расстояния до эпицентра эффекта, целевой персонаж получает на 2 ед. повреждений меньше.

Примеры:	Радиус эффекта
Граната (за каждый d6 повреждений)	1 метр
Взрывчатка (за каждый d6 повреждений)	1 метр
Огнемёт (за каждый d6 повреждений)	1 метр
Тяжелое оружие (за каждый Kill повреждений)	4 метра

Если персонаж провалил проверку, эпицентр смещается на 1 метр за каждую недостающую единицу значения (максимум не больше чем на $\frac{1}{2}$ расстояния до целевой области). Значение d6 кубика определяет в какую сторону произошло отклонение: 1-2 целевая область перемещается вперед цели, 3-4 целевая область перемещается за цель, 5 целевая область перемещается вправо от цели, 6 целевая область перемещается влево от цели.

Атака автоматическим оружием

Многие виды огнестрельного оружия и суперсилы обладают возможностью вести огонь непрерывными очередями. Характеристика Скорострельность (ROF) определяет количество зарядов, которое может выпустить оружие за 1 фазу.

Соотношение очереди

Герои многих фильмов и комиксов могут запросто пройти под градом пуль не получив ни единой царапины, хотя в реальных условиях они бы запросто превратились в швейцарский сыр. Чтобы отобразить этот эффект и существует соотношение очереди, оно позволяет персонажу выжить под дождем из пуль.

После проведения успешной атаки автоматическим оружием, количество попаданий нужно разделить на значение соотношения очереди для данного приключения, результат покажет, сколько пуль попало в персонажа на самом деле.

Стиль приключения	Соотношение очереди
Повседневное	1
Компетентное	1
Героическое	2
Невероятное	2
Легендарное	3
Супер Героическое	4

Все округления происходят в большую сторону. Дополнительно, персонаж получает -1 к проверке за каждые 10 выстрелов в очереди.

Например, Алекс атакует Грона очередью из пулемета, выпуская 20 пуль. Ему необходимо преодолеть сложность 10, его результат 20. Если бы соотношение очереди равнялось 1, тогда попали бы все 10 пуль, но соотношение равняется 4, поскольку $10/4=2,5$ Грон получает только 3 попадания.

Распространены следующие виды атак очередью:

Короткая очередь: до 4х выстрелов против одной цели. Поскольку количество выстрелов меньше 10, атакующий не получает пенальти. Если цель проваливает проверку защиты, то получает соответствующие соотношению очереди количество попаданий.

Одна цель: очередь от 10 и более выстрелов против одной цели. Правила те же самые что и для короткой очереди, за исключением того, что атакующий получает -1 модификатор за каждые 10 выстрелов в очереди.

Несколько целей: очередь от 10 и более выстрелов против нескольких целей. Атака должна быть направлена в пространство определенной ширины (метров), называемое зоной ведения огня. Общее количество пуль, выпущенных в очереди, разделяется на ширину зоны (округление происходит в меньшую сторону), результат – максимальное количество пуль, которые могут поразить один объект. Далее все происходит по описанным выше правилам.

Стрельба из лука

Луки относятся к особой категории оружия дальнего боя. За каждую единицу Силы персонажа, лук получает радиус действия 20 метров и наносит 1d6 повреждений. Обычные луки ограничены силой до 7, композитные и длинные луки до 10. Арбалеты работают по правилам огнестрельного оружия.

Атака при помощи Влияния

Сильная личность может оказывать воздействие на людей своими поступками, действиями, а иногда, просто присутствием. Это называется атакой Влияния.

Использование атаки Влияния не требует боевого действия, однако, в зависимости от того, как поступает персонаж, может быть сильнее или слабее.

Обычно, атака производится при помощи заготовленной фразы: «Сдавайся или умри!», или «Вперед воины, за мной!», или даже «Стоять!».

Персонаж бросает d6 кубик, за каждую единицу Влияния, которым обладает (возможны бонусы от навыка Убеждение, Ораторство, Запугивание и пр.), в зависимости от сложившихся обстоятельств, ГМ, может уменьшить количество кубиков. Результат сравнивается с Сопротивляемостью каждого оппонента, против которого проводится атака.

Общее значение атаки	Эффект от атаки
> Сопротивляемости цели	Цель поражена и действует последней в эту фазу
> Сопротивляемости цели+10	Цель очень поражена, действует последней в эту фазу и может выполнить только одно действие. Может подчиниться приказу, если для нее в этом есть смысл.

> Сопротивляемости цели+20	Цель в страхе; пропускает действие в эту фазу и получает -5 к Ловкости. Может подчиниться приказу.
> Сопротивляемости цели+30	Цель в панике; может попытаться сбежать или сдаться. Ловкость цели равна 0 и она подчиняется приказам атакующего.

Атака Влиянием сильно зависит от обстоятельств, поэтому ГМ вправе изменять количество кубиков при проверке.

<i>Кол-во d6 кубиков</i>	<i>Модификатор</i>
от -1 до -2	Неподходящие обстоятельства
-1	В бою
-1	В проигрышной ситуации
от -1 до -2	Плохая репутация
от -1 до -3	Атака в противовес текущему настроению
от -1 до -2	Повторная атака
от +1 до +2	Хорошая репутация
+1	Внезапность
+1	Атакующий обладает превосходящей силой или технологией
от +1 до +3	Жестокие действия
от +1 до +3	Хорошо поставленная речь
от +1 до +2	Подходящие условия
+2	Цель в частичном отступлении
+4	Цель отступает с поля боя

Последствия боя

Итак, вы попали в цель, отлично, но еще не все, что дальше? Настало время поговорить о повреждениях.

Повреждения

Это численный эквивалент наносимого объекту вреда. Любые получаемые повреждения вычитаются из соответствующей характеристики (Хитов, Оглушения или Структурных единиц).

Типы повреждений

В Fuzion существуют четыре вида повреждений:

Хиты

Это «жизненные» единицы всех живых организмов. Любые смертельные повреждения вычитаются из Хитов. После того, как их уровень опускается до 0, персонаж начинает умирать.

Оглушение

Это повреждения наносимые рукопашными ударами, специальным оружием, болью и шоком, небольшое их количество не смертельно.

Все живые существа обладают единицами оглушения, когда их уровень опускается до 0, организм просто теряет сознание.

Структурные единицы

Это «запас прочности» неживых объектов (машины и прочие небольшие объекты). Структурные единицы являются их Хитами.

Kills

Большие бронированные объекты (здания, танки, корабли, большие роботы и пр.) способны выдержать огромное количество повреждений, поэтому их прочность измеряется в Kills.

Подсчитываем повреждения

Уровень повреждения (Damage Class - DC)

Повреждения, наносимые любым оружием из меряются в DC. DC1 равен значению d6 кубика. Например: пистолет обладает DC3, повреждения, наносимые им, равняются значению 3d6.

Повреждения в ближнем бою

Атаки с в ближнем бою (рукопашные удары или удары оружием) напрямую зависят от характеристики Сила персонажа. Каждая единица Силы дает DC1 оглушающих повреждений при рукопашных атаках. При использовании оружия ближнего боя правила немного изменяются.

Минимальная и Максимальная Сила

Каждое оружие ближнего боя обладает показателем Минимальной Силы. Персонаж, при атаке этим оружием, получает +1DC за каждую единицу своей Силы которая выше минимальной, вплоть до двойного значения оригинального DC оружия. Персонаж получает -1 Рефлекс и -1DC, за каждую единицу своей Силы ниже показателя Минимальной Силы оружия.

Например: Грок (Сила 10), берет в руки боевой топор (Минимальная сила 5, DC5), и, за счет своей огромной физической силы, получает +5DC (DC10), в итоге он наносит 10d6 повреждений, что является максимум для данного оружия.

Kills и DC

Если DC оружия 14 и выше, то оно наносит Kills повреждения:

DC14 оружие наносит 1 Kill повреждений и + 1Kill за каждые дополнительные DC.

Например: Танковое орудие наносит DC17 повреждений, это 4Kill (14+3)

Получение повреждений

Оглушение

Каждый раз, когда персонаж получает не смертельные повреждения, они вычитаются из его единиц оглушения. Если, в результате атаки, персонаж теряет более половины от своего максимального значения единиц оглушения, он Оглушен на 1 фазу. На время оглушения персонаж получает -5 ко всем основным характеристикам.

Потеря сознания (нокаут)

Когда единицы оглушения опускаются до 0 персонаж теряет сознание. После этого, он, каждую фазу (или дольше), восстанавливает единицы оглушения в количестве, равном его характеристике Восстановление, до тех пор, пока значение не поднимется выше 0.

Единицы оглушения	от 0 до -10	от -11 до -20	от -21 до -30	>30
Получает Восстановление	Каждую фазу	Каждый раунд	Каждую минуту	По решению ГМ'а

Избыточные повреждения

Каждый раз, когда персонаж теряет большое количество единиц оглушения, он теряет некоторое количество своих Хитов.

Персонаж теряет 1 Хит за потерю 5 полных единиц оглушения во время атаки.

Хиты

Серьезные повреждения, которые могут привести к смерти. Ножи, мечи, копья, когти, пули, избыточные оглушающие повреждения, и пр. наносят смертельные повреждения, которые вычитаются из Хитов.

Последствия потери Хитов

Когда персонаж теряет достаточное количество Хитов, его возможности резко ограничиваются. Если Хиты опускаются ниже $\frac{1}{2}$ от своего значения, персонаж получает -2 ко всем своим характеристикам. Если Хиты опускаются ниже $\frac{1}{4}$ от своего значения, персонаж получает -4 ко всем своим характеристикам. Значение характеристики не может опуститься ниже 1.

Отбрасывание

Взрывы и сильные удары способны отбросить персонажа на некоторое расстояние. Чтобы рассчитать расстояние на которое отброшен персонаж необходимо из получаемого DC вычесть сумму характеристики Тело и значение кубика 1d6. Результат указывает на сколько Гексов отброшен персонаж.

Смерть

Когда Хиты опускаются до 0, персонаж начинает умирать (теряет по 1 Хиту каждый раунд), если у него еще есть единицы оглушения, он способен двигаться. Все основные характеристики получают пенальти -6. Когда значение хитов достигает негативного Тело $\times 2$ значения, персонаж умирает.

Броня

Броня одевается на тело персонажа и снижает количество получаемого смертельного и оглушающего урона. Любая броня обладает показателем физической защиты (KD), который вычитается из входящих повреждений (оглушающих и смертельных).

Также, персонаж обладает естественной защитой – производной характеристикой защита от оглушения ($SD = \text{Конституция} \times 2$), которая вычитается из оглушающих повреждений.

Важное правило

Из оглушающих повреждений вычитается либо показатель физической защиты брони (KD), либо защита от оглушения (SD), что больше.

Окружающая среда и Восстановление от повреждений

Пули и мечи не единственные что может причинить персонажу вред. Мир полон различных опасностей: падение с высоты, утопление, болезни, или даже случайный удар молнии - все это факторы окружающей среды.

Неблагоприятные факторы окружающей среды

Кумулятивные свойства окружающей среды: Шок, Яды/Наркотики, Ожоги, Болезни и Удушение. Огонь и Электричество наносят повреждения каждую фазу, пока персонаж находится рядом с их источником.

Яды и Наркотики наносят вред каждую минуту, после того как попадают в организм.

Болезни и окружающая среда действуют в течении дней, недель или даже месяцев.

Тип воздействия	Слабый	Интенсивный	Смертельный
DC	1-4	5-10	11-20
Электричество	Батарея	Бытовая электросеть	Удар молнии
Огонь	Костер	Горение бензина	Горение термита
Яд	Белладонна	Мышьяк	Яд каменной рыбы
Наркотик	Алкоголь	Пентанол Содея	ЛСД
Болезнь	Корь	Пневмония	Чума
Окружающая среда	Неблагоприятная	Враждебная	Смертельная

Наркотику не обязательно обладать смертельным эффектом, сонный газ или «сыворотка правды» действуют по тем же правилам, только повреждения вычитаются из других источников.

Например: Морган вводит Джейку дозу сыворотки правды, в надежде вывести его секреты.

Каждый ход наркотик наносит от 5 до 30 ед. повреждений, которые вычитаются из Сопровождаемости Джейка. Когда показатель упадет до 0 он все расскажет.

Эффект	Повреждения
Сонный газ	Оглушения
Яды	Хиты
Психотропные наркотики	Сопровождаемость

Удушение (Асфиксия)

В спокойных условиях персонаж может задержать дыхание на 1 фазу, за каждый 2 ед. Выносливости («Крепкий» персонаж может продержаться две с половиной минуты), если персонаж пытается выполнять еще какие-нибудь действия (бежать или плыть), затраты увеличиваются до 4 ед. Выносливости за фазу. После того как Выносливость заканчивается, персонаж получает DC3 (3d6) смертельных повреждений, за каждую фазу.

Падение с высоты

Предмет обладающий Хитами или Структурными единицами, получает DC1 повреждений за каждые полные 3 ед. Движения в данную фазу, плюс DC1 за каждые 50кг своей массы (включая снаряжение и пр.).

Восстановление повреждений

Итак, вы не успели отойти в сторону и броня вас не спасла, но, по крайней мере в этот раз, вам удалось выжить.

Вторичная характеристика Восстановление определяет, с какой скоростью восстанавливаются ваши Хиты и единицы Оглушения.

Восстановление единиц Оглушения происходит со скоростью, зависящей от их текущего значения.

Единицы оглушения	от 0 до -10	от -11 до -20	от -21 до -30	>30
Получает Восстановление	Каждую фазу	Каждый раунд	Каждую минуту	По решению ГМ`а

Восстановление Хитов происходит со скоростью 1 раз в 24 часа, при наличии должного медицинского ухода.

Например: у моего героя 40 Хитов, сейчас он получил 30 смертельных повреждений, его Восстановление 10, через 3 дня он будет снова в норме.

Реанимация

Спасти умирающего персонажа все еще можно. Другой персонаж должен сделать проверку навыка Медицина (или Первая помощь), против сложности равной двойному позитивному значению хитов умирающего.

Например: Лазарус умирает, его Хиты опускаются до -7. Чтобы остановить кровотечение и спасти его, Фокс, должен сделать проверку Медицины против сложности 14 (7x2).

Опыт

Совершенствование персонажа

Рано или поздно вам понадобится увеличить характеристику, поднять уровень навыка, или приобрести новый.

В зависимости от того, насколько успешно протекает приключение, в конце каждой сессии ГМ выдает некоторое количество ОР, которые игрок может потратить на приобретение характеристик, навыков или предметов.

	Премия
Игрок проявлял смекалку, инициативу или хорошо отыгрывал своего персонажа	1, 2 ОР
Игрок разгадал тайну или важный элемент игрового плана	1 ОР
Приключение продвигается очень успешно	2, 3 ОР
Базовая награда за участие в приключении	1, 2 ОР

Расходование ОР

Итак, вы получили несколько лишних ОР, теперь, о том как ими пользоваться.

ОР можно потратить на покупку навыков, характеристик, предметов экипировки или даже средств передвижения (согласие ГМ`а обязательно).

- Поднятие навыка на следующий уровень стоит ОР равное новому уровню навыка. Например: поднять навык с уровня 3 до уровня 4 стоит 4 ОР.
- Поднятие характеристики на 1 ед. стоит 5 ОР + согласие ГМ`а. Например: поднять характеристику с 5 до 6 стоит 5 ОР и согласие ГМ`а.
- Поднятие суперсилы стоит 5 ОР за каждый 1 РР + согласие ГМ`а. Например: усиление Энергетического луча с DC3 до DC4 стоит 5 ОР и согласие ГМ`а.
- Обменять ОР на денежные единицы можно по курсу 1ОР к 100\$ (по умолчанию курс 1:100)

Время подарков

Опыт наиболее проблематичная часть любого приключения. Если его слишком мало игроки могут расстроиться и потерять интерес, если слишком много они станут слишком самоуверенными, поскольку все для них будет казаться слишком простым.

Один из способов поддержать баланс использовать теорию «Пряников» при раздаче опыта. Смысл ее в том, что самая большая награда ожидает игроков в самом конце приключения.