

POWER CORE

Оригинал:
STUDiO187 (studio187.com)

Перевод, вёрстка:
Anno

Отдельная благодарность:
bookwarrior

Библиотека RPG-zone.ru
2014 г.



Вступление

Немного о Fuzion

Fuzion – это система для ролевых игр созданная совместными усилиями R. Talsorian Games и Hero Games. По сути, она является комбинацией двух систем: Interlock (Mekton и Cyberpunk 2020) и HERO (Champions, Justice, Inc., Star Hero, и т.п.)

Гибкость Fuzion позволяет изменять, адаптировать, модифицировать, и подстраивать правила под особенности любого жанра. Однако при этом, даже «базовый» вариант весьма неплохо справляется с потребностями большинства приключений.

Немного о Power Core

Представленные материалы дают возможность создать практически всё что только может прийти вам в голову. Разумеется при условии что у вас есть для этого веские причины и вы вписываетесь в рамки игрового баланса.

За основу взяты материалы Champions и Champions: New Millennium (CNM), но эта книга идёт несколько дальше.

CNM достаточно интересен, однако ему действительно не хватает суперсил. Конечно, с этим неплохо справляется дополнение Heroic Abilities, но если вам нужно исчерпывающее руководство по суперсилам и способностям, то Power Core именно то что вы ищете!

Немного от переводчика

Оригинальный Power Core был создан STUdIo187 в 2001 году.

Не смотря на то, что это работа очень небольшой группы людей, эта книга является весьма полезной (если не обязательной) для любого Мастера решившего провести игру используя Fuzion.

Это большой набор конструктора.

Ознакомившись с ним поближе вы обнаружите детали для создания самых разнообразных возможностей: причинение вреда, защита, перемещение, превращения, связь, восприятие и т.д.

Всё это может быть представлено в любой форме, которую вы только сможете придумать или которая продиктована условностями сеттинга: устройства, снаряжение, машины, импланты, мутации, заклинания, психические силы, сверхспособности или нечто совершенно иное.

Как и любой проект созданный небольшой группой людей, Power Core не идеален, в нём есть ошибки, спорные, неоднозначные и недосказанные правила. В процессе работы над материалом выяснилось что оригинале их достаточно много.

Именно поэтому, после перевода основной части материала последовала сверка с HERO System 6th Edition, последнему, на данный момент, воплощению Champions. Во многом это пошло на пользу, кое-какие силы были исправлены, кое-где появилось дополнительное описание. Вместе с этим, часть материалов осталась практически без изменений, в частности это касается нескольких специфических способностей и затрат выносливости на использование некоторых суперсил.

Очень надеюсь что вы найдёте данные материалы если не полезными, то хотя бы достаточно интересными. Приятного прочтения.

Терминология

CP, OP, PP,

- **CP (Characteristic Points)** - «Единицы характеристик». Расходятся на приобретение Основных характеристик персонажа. Могут быть обменены на OP (1 к 5) или PP (1 к 1).
- **OP (Option Points)** – «Единицы возможностей». Расходятся на приобретение навыков и предметов, также могут быть обменены на «денежные единицы» (\$, €, ¥, и т.д.)
Обычно курс устанавливается ГМ'ом, но по умолчанию это 1OP к \$100.
- **PP (Power Points)** – «Силовые единицы». Расходятся на приобретение суперсил, также могут быть обменены на OP (по умолчанию, по курсу 1 к 5).

PL, MA, OCP и TCP

- **PL (Power Level)** – «Уровень суперсилы». Указывает на «мощность» суперсилы, чем она выше тем больше суперсила наносит повреждений, лучше защищает, позволяет перемещаться на большее расстояние и т.п.
- **MA (Modifier Adjuster)** – «Модификатор стоимости». *См. Модификации (и Модификаторы)*
- **OCP (Original Cost Points)** – «Изначальная стоимость». Количество PP затраченных на приобретение суперсилы до модификаций.
- **TCP (Total Cost Points)** – «Полная стоимость». Количество PP затраченных на приобретение суперсилы включая модификации.

Герой, Цель и ГМ

- **Герой (Hero)** – Персонаж производящий действие (использующий суперсилу).
- **Цель (Target)** – Персонаж на которого направлено действие Героя.
- **ГМ (a.k.a Game Master, Story Teller, Judge, DM)** – лицо задающее окружающую обстановку, описывающее действия не игровых персонажей и последствия действий Героев.

SDm, SDf, KDm, Kdf и DC

- **SDm (Stunning Damage)** – «Оглушающие повреждения». Базовый вид урона во время рукопашного боя. Достаточное количество может нейтрализовать противника не убивая его.
- **SDf (Stunning Defense)** – «Защита от оглушающих повреждений». Снижение урона от атак с *Оглушающими* повреждениями.
- **KDm (Killing Damage)** – «Смертельные повреждения». «Серьёзный» урон который может привести к разрыву тканей, кровотечению, прелому костей и, в конце концов, смерти.
- **Kdf (Killing Defense)** – «Защита от смертельных повреждений». Снижение урона от атак с *Смертельными* повреждениями.
- **DC (Damage Class)** - «Класс повреждений». Используется для расчёта наносимых повреждений, Может использоваться как количество d6 кубиков, или как множитель к Успешности (MOS) атаки.

Если во время атаки ваш результат на 3 превышает результат защиты Цели, то успешность вашей проверки равняется 3.

Как вариант, для расчёта наносимых повреждений, вы можете умножать DC используемого оружия на Успешность. При таком подходе Успешность не может быть больше 6 (поскольку для расчёта повреждений используются шестигранные кубики).

SDP

«Единицы структурных повреждений» (Structural Damage Points). Этот термин был ликвидирован, взамен него, каждый предмет обладает параметрами Брони, Единицами жизни (Хитами) и Оглушения.

Броня (Armor) – Останавливает часть получаемого *оглушающего (SDm)* и/или *смертельного (KDm)* урона

Единицы жизни, Хиты (Hits) – Показывают количество *смертельных* повреждений после получения которых, устройство или предмет считается уничтоженным. Частичные повреждения отражаются неисправностью отдельных элементов, которые следует заменить или отремонтировать.

Единицы оглушения (Stun) – Внутреннее устройство предмета может быть нарушено, что помешает его дальнейшему функционированию. Когда предмет или устройство выходит из строя по причине потери Единиц оглушения его можно легко восстановить не прибегая к сложному ремонту. *Оглушающие* повреждения не наносят серьезного урона, хотя их избыток все еще может нанести *смертельный* урон.

AV, DV и EV

- **AV (Action Value)** - «Результат действия».

Сумма соответствующих характеристики и навыка при осуществлении определенного действия.

«Утренний Ворон» обладает характеристикой Рефлекс 5, и навыком обращения с луком 7, AV его выстрела из лука равен 12.

- **DV (Defense Value)** - «Результат защиты».

Сумма соответствующих характеристики и навыка при осуществлении защиты против атакующего действия.

«Ревущий Медведь» обладает характеристикой Ловкость 6 и навыком ближнего боя 6, его DV против атаки выше равен 12.

- **Ev (Evasion)** - «Стандартное Уклонение».

Обычно вычисляется по формуле: *Ловкость + Атлетика* (или любой подходящий навык, например Боевые искусства или Акробатика). Также, на этот параметр, могут влиять определённые манёвры ближнего боя (см. Fists of Fuzion).

FX, Core

- **FX** - «Элемент». Обозначает тип воздействия, которым обладает суперсила.

Например: Огонь, Холод, Свет, Электричество, Звук, Радиация и пр.

- **Core** - «Сущность». Является определённым базисом объединяющим в себе набор «Элементов» (две атаки могут использовать один «Элемент», но разные «Сущности».

Например: Естественные силы, Магия, Технология, Псионика и пр.

«Мощность» суперсил

За Героем остаётся право регулировать мощность своих суперсил, от минимума до максимального потенциала.

Например, Герой с Повреждениями PL10 может наносить вплоть до 10d6 урона, расходуя при этом 5 ед. Выносливости. Однако, он также может ограничиться и меньшими значениями: 8d6 (за 4 Выносливости), 6d6 (за 3 Выносливости) и т. д.

Каждый раз при активации суперсилы Герой должен использовать все её модификаторы и модификации (если только данный пункт не оговорен отдельными правилами).

Например, если Игрок приобретает Повреждения PL10 с модификаторами Проникающая, то эта атака всегда будет проникающей, независимо от заявленной мощности.

Единицы Нагрузки (Cargo Points)

Один из новых терминов - показывает какую нагрузку оказывает на Героя тот или иной вес, а также урон, получаемый при столкновении с объектом определенной массы.

Таблица создана на основе несколько измененной таблицы силы из Fuzion.

Ед. нагрузки	Масса
1	50 кг
2	75 кг
3	125 кг
4	175 кг
5	250 кг
6	400 кг
7	500 кг
8	625 кг
9	750 кг
10	1 Т

Ед. нагрузки	Масса
11	2 Т
12	5 Т
13	7,5 Т
14	10 Т
15	20 Т
16	50 Т
17	75 Т
18	100 Т
19	200 Т
20	500 Т

Ед. нагрузки	Масса
21	750 Т
22	1 К
23	2 К
24	5 К
25	7,5 К
26	10 К
27	20 К
28	50 К
29	75 К
30	100 К

1Т (тонна) = 1000 кг = 2000 фунтов, 1К = 1000Т, 1МТ = 1000К

Время

Временная шкала осталась практически без изменений.

3 Секунды
12 Секунд
1 Минута
5 Минут
20 Минут
1 Час
6 Часов

1 День
1 Неделя
1 Месяц
1 Сезон
1 Год
5 Лет

...

Сложность проверки

Power Core использует стандартную таблицу сложностей для Fuzion.

d10 или 3d6

Для проведения проверок в оригинальном *Fuzion*, исполняются 3d6 кубики, в то время как в *Interlock* d10.

Power Core и *Dark Millennium* используют d10 – в этом случае разброс значений меньше, и каждый лишний уровень навыка или характеристики может сыграть ключевую роль в предстоящей проверке.

	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

...

Модификатор Расстояния

В *Power Core* используется отличная от *Fuzion* таблица Модификаторов Расстояния.

<i>Штраф</i>	<i>Расстояние</i>
-0	0-1 метр (Касание)
-0	2-8 метров
-1	9-16 метров
-2	17-32 метров
-3	33-64 метров
-4	65-125 метров
-5	126-250 метров
-6	251-500 метров
-7	501-1000 метров
...	...

Формат описания суперсилы

Название суперсилы выделено полужирным шрифтом, рядом обычно указываются *Радиус действия* и *Видимость*.

Радиус действия (Range)

- «Да» - изначально суперсила обладает базовым радиусом действия, равным 10 метров (бесплатно), который может быть увеличен модификатором «Действие на расстоянии».
- «Нет» - изначально суперсила не имеет радиуса действия и может быть использована только на расстоянии касания (1 метр). Но к ей можно приобрести модификатор «Действие на расстоянии», за соответствующую дополнительную стоимость и согласие ГМ`а.

Видимость (Visible)

- «Да» означает что во время использования суперсила является видимой для посторонних наблюдателей.
- «Нет» - суперсила невидима для окружающих.

Любая невидимая атака получает бонус внезапности (+5AV, как во время атаки из засады) во время первого использования против ничего не подозревающей Цели, при последующем применении, данный бонус пропадает.

Как вариант, любая невидимая атака, получает +2 AV (или -2 DV, для Цели), это немного реалистичнее, но не обязательно.

Далее следует пояснение - что представляет из себя суперсила и оказываемый ею эффект.

Система: *Формула*

Текст написанный синим курсивом содержит информацию о механике проверки.

Когда в формуле используется AV Героя то рядом в скобках указывается наиболее подходящая Характеристика (для действий требующих координации движений используются Рефлексы, для ментального наведения — Влияние, а если требуется умение использовать инструменты — Техника, также ГМ вправе добавить свои варианты), а под Навыком подразумевается Навык Владения суперсилой.

DV Цели состоит из наиболее подходящей характеристики (обычно Ловкость против Рефлексов, Воля против Влияния, опять же, ГМ имеет право вносить свои коррективы), под Навыком подразумевается любой подходящий для уклонения от атаки навык (Атлетика, Акробатика, Боевые искусства, и прочие, последнее слово всегда за ГМ`ом).

Игровые персонажи всегда бросают кубик во время проверок, для большинства обычных NPC это делать совсем необязательно, вполне можно взять статичное значение (например среднее значение кубика).

Последними указываются Базовая цена и Затраты выносливости, они тоже обведены в рамку.

Выносливость (Endurance)

Если суперсила требует выносливость (или её эквивалент) то расход напрямую зависит от ОСП.

Некоторые модификации и модификаторы могут увеличивать затраты, о чём указано в их описании (это значит что для подсчета расхода выносливости стоимость модификатора складывается с ОСП).

Суперсила «Повреждения» затрачивает выносливость в размере 1 End за каждые 2 ОСП. Обычная повреждающая атака PL 6 стоит 6 PP (TCP=ОСП) и расходует 3 End.

Модификация «Смертельная» стоит +1:1 и увеличивает Затраты выносливости (для определения затрат выносливости цена модификатора должна быть прибавлена к ОСП суперсилы).

Смертельная повреждающая атака PL 6 стоит 12 PP (TCP=ОСП) и расходует 6 End.

Модификация Динамический FX стоит +1:1, но не увеличивает затрат выносливости.

Смертельная повреждающая атака PL 6 с динамическим FX стоит 18 PP (TCP), но расходует 6 End, поскольку ОСП для расчёта затрат выносливости равен 12PP.

В отличие от *Champions* и *Fuzion*, в некоторые суперсилы могут быть включены дополнительные категории:

- **Секторы (Sectors)** – неотъемлемые части суперсилы. Игрок должен приобрести не менее одного уровня в каждом из Секторов (при этом он не получает ограничений на то, как должны быть распределены уровни, поровну или как-то по другому), иначе суперсила просто не будет работать.
- **Вариации (Variant)** – некоторые суперсилы не имеют чёткой базовой формы, вместо этого они представлены группой сил, каждая из которых является Вариацией. При покупке такой суперсилы необходимо выбрать одну или несколько из предложенных вариаций.
- **Модификации (и Модификаторы) (Mods)** – это специальные элементы, расширяющие или ограничивающие возможности суперсилы.

В принципе Модификации или Модификаторы это одно и то-же, разница между ними заключается в том, что первые более специфичны и могут быть использованы только с определёнными суперсилами, вторые имеют более широкий спектр применения и описаны в разделе «Суперсиловые модификаторы».

В достаточно редких случаях стоимость Модификаций и Модификаторов является статичной (вроде +1PP или -1PP), в основном же, это выражение вида $\pm X:Y$ (лучше всего рассматривать его как дробь $\pm X/Y$), значение которого зависит от ОСП суперсилы.

Стоимость модификатора = $X / Y * \text{ОСП}$ (Округлить до целого)

Чтобы определить стоимость модификатора достаточно перевести его вид в дробь, умножить на ОСП и округлить до ближайшего целого.

		X:Y							
		1:6	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1
ОСР	1	1	1	1	1	1	1	2	3
	2	1	1	1	1	1	2	4	6
	3	1	1	1	1	2	3	6	9
	4	1	1	1	2	2	4	8	12
	5	1	1	2	2	3	5	10	15
	6	1	2	2	2	3	6	12	18
	7	2	2	2	3	4	7	14	21
	8	2	2	2	3	4	8	16	24
	9	2	2	3	3	5	9	18	27
	10	2	2	3	4	5	10	20	30

Модификации и модификаторы которые неким образом улучшают суперсилу имеют положительную стоимость (Игрок должен потратить на суперсилу дополнительные РР), ограничивающие наоборот - отрицательную (Игрок получает скидку на стоимость суперсилы).

+1:3 указывает на то, что модификатор полезный и стоит 1РР за каждые неполные 3РР, потраченных на приобретение суперсилы (ОСР).

Рэд Фист обладает «Повреждающей» атакой, способной поражать цели на расстоянии. За основу берется суперсила «Повреждение», девятого уровня (PL9) 9РР (ОСР), и модификатор «Действие на расстоянии» третьего уровня (PL3 +1:3), который стоит дополнительно 3РР (по 1РР за каждые неполные 3 ОСР). Итого суперсила стоит 12РР.

Переход на следующий уровень суперсилы будет стоить 2РР («Повреждение» с PL9 до PL10 стоит 1РР, но поскольку ОСР поднимается до 10РР стоимость модификатора «Действие на расстоянии» +1:3 тоже увеличивается, до 4РР).

Переход с PL10 до PL11 будет стоить всего 1РР, поскольку стоимость модификатора в этот раз увеличиваться не будет.

Предел стоимости Суперсилы может быть установлен ГМ'ом, однако никакая суперсила не может стоить менее 1 РР.

В некоторых случаях Игрок может изменять степень влияния Модификации или Модификатора на суперсилу при помощи МА (Модификатора Стоимости).

Режим очереди (4-5 выстрелов) стоит +1:3 и -1МА за каждое удвоение.

Контроль (Аблативный) стоит -1:4 и +1 МА для редко используемых суперсил.

Отрицательный МА увеличивает стоимость, положительный уменьшает.

Обычно МА применяется к Y части выражения X:Y.

Режим очереди (8-10 выстрелов) стоит +1:(3-1) = +1:2

Контроль Аблативный для редко используемых сил стоит -1:(4+1) = -1:5

После того как значение Y опускается 1 и его требуется уменьшить, следует увеличивать значение X.

Режим очереди (16-20 выстрелов) (-2МА) стоит +1:(3-2) = +1:1, Следующее удвоение стоит еще -1МА, в результате цена поднимается до +(1+1):1 = +2:1.

PL2	PL3	PL4	PL5	PL6
+0МА	-1МА	-2МА	-3МА	-4МА
1:4	1:3	1:2	1:1	2:1

Примеры

Текст написанный красным курсивом является описанием примера. Таким образом, его легко найти и разобраться.

Заметки и Примечания

Заметки и Примечания обозначены обычным курсивом. Это полезная информация и определения на которые нужно обратить внимание.

// Начало описания

Название суперсилы	
Радиус действия:	Да или Нет
Видимость:	Да или Нет

Описание: Здесь находится описание суперсилы.

Система: *Формула, по которой происходит проверка*

Информация которую должен знать Игрок и ГМ: как работает суперсила, термины, цифры, какие навыки и характеристики используются.

Стоимость суперсилы:
Затраты выносливости:
Секторы:
Вариации:
Модификации:

// Конец описания

Встраивание суперсил

В некоторых приключениях получить эквивалент суперсилы достаточно просто – кибернетические импланты, генетические модификации, служба высшим силам или же странный артефакт, могут стать источником невероятных способностей. В любом случае, если персонаж внезапно получает силу, о которой мало что знает, это оказывает сильное, зачастую негативное, влияние на его личность. Он может возомнить себя «сверхчеловеком», намного превосходящим других.

Каждый раз при «внезапном» получении новой суперсилы (или источника суперсилы) персонаж теряет единицы Человечности (Humanity), в количестве, равном стоимости полученной силы (в РР).

Эти потери могут быть компенсированы только путем равнозначного (или частичного) расхода РР, которые могут быть заработаны во время приключения.

Марк Стоун большой любитель кибернетики, поэтому он регулярно обновляет свой арсенал и добавляет новые устройства. Сейчас в его теле установлено кибернетического оборудования на 40РР, ему необходимо оплатить счета, затратить время на хирургические операции, лечение и восстановление. Кроме этого он дополнительно распределяет 30РР на нейтрализацию последствий получения новых суперсил. В итоге, его показатель Человечности падает только на 10 единиц.

Пока его приключения продолжаются, у него есть возможность «заработать» дополнительные РР и вернуть потерянные единицы Человечности.

Это правило относится ко всем суперсилам, получаемым без предварительной оплаты (в РР). Распределяя «Силовые единицы», персонаж учиться понимать роль своей суперсилы в окружающем его мире. Это не значит что он обязательно становится «хорошим», нет, просто он осознает себя частью мира в котором живет.

Атакующие суперсилы

Опутывание (Entangling)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет удерживать Цель на месте или создавать временные барьеры (паутина, ледяные оковы и пр.).

Система: *AV Героя (Рефлексы + Навык) +d10 против DV Цели (Ловкость + Навык) +d10*

Успех во время проверки означает что Цель опутана в соответствии с приобретенными параметрами (см. ниже).

Для высвобождения могут быть использованы любые доступные средства (попытка занимает весь следующий ход).

Опутывание может быть наложено на: верхнюю часть тела (руки), нижнюю часть тела (ноги) или всё тело целиком.

Атака направленная против опутанной части тела, в первую очередь наносит повреждения Опутыванию и лишь в случае его разрушения остаток переносится на Цель.

При отсутствии модификации «Ограничивающие», для освобождения можно использовать любые доступные средства (специальные атаки, суперсилы, оружие), именно поэтому большинство Опутывающих атак будут «Ограничивающими» (как наручники). Часть тела под эффектом «Ограничивающего» Опутывания вообще не может быть использована.

К исключениям относятся: «Повреждающее поле», «Броня» с модификацией «Враждебность» и физическая сила, которая может быть использована в любом случае.

Обычно Опутывание не получает вреда от атак со схожим FX (морозный удар не освободит от ледяных оков).

Телепортироваться из Опутывания можно лишь имея модификатор Контроль (Улучшенный контроль), в случае его отсутствия телепортация происходит вместе с Опутыванием.

За каждый уровень суперсилы Опутывание получает 5 единиц Хитов.

Стоимость суперсилы: 2PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждый PL

Модификации: Бронированное (Armored): Помимо единиц Хитов Опутывание покрыто броней уменьшающей получаемые повреждения.

За каждый PL опутывание получает +2 KD.

Стоимость: +1PP за каждый PL (прибавьте эту стоимость к ОСП).

Броня работает в обоих направлениях. Если цель получает удар в область закрытую Опутыванием с «Броней» – она получает соответствующий защитный фактор.

Ограничивающее (Disabling): См. Описание суперсилы.

Ограничивает Цель в использовании способностей и/или оружия.

Стоимость: +1:3

Не останавливает повреждения (No Damage Reduction): В случае успешной атаки против опутанного Цели повреждения, в равной степени, наносятся и Опутыванию и Цели.

Эффект модификатора распространяется на все «внешние» атаки, даже те, которые направлены исключительно против Опутывания.

Стоимость: +1:3

Не получает повреждений от атак (Takes No Damage From Attacks): Опутывание не получает вреда от определенных, не прицельных, атак.

Прицельная атака (Компетентная сложность) наносит повреждения Опутыванию как обычно.

Стоимость:

- +1:3 Опутывание не может быть повреждено атакой с определенным FX, за исключением прицельной атаки или грубой Силы Опутанной Цели
- +1:2 Опутывание не может быть повреждено никаким видом атак, за исключением прицельной атаки или грубой Силы Опутанной Цели
- +1:1 Опутывание не может быть повреждено никаким видом атак, за исключением грубой Силы Опутанной Цели

Перекрытие (Portal): Опутывание может быть использовано для перекрытия (блокирования) проёмов или пространств.

Стандартное Опутывание может перекрыть сравнительно небольшое пространство, на преодоление такой преграды потребуется от 1 до 6 фаз, в зависимости от размера блокируемого отверстия.

Модификация «Тело целиком» значительно увеличивает размеры перекрытия (нужно согласовать с ГМ'ом).

Кроме этого, количество фаз необходимых для преодоления перекрытия также является штрафом при атаке сквозь него.

Стоимость: +1:3

Мистер Фрост обладает Опутыванием с модификаторами «Перекрытие» и «Тело целиком». Он без проблем может перекрыть дверь (отверстие 2x1 метр), также, он может проделать этот трюк на большем пространстве, скажем на коридоре в здании Пентагона.

ГМ решает, что на преодоление такой преграды требуется 3 фазы и любой кто пытается атаковать через это перекрытие делает это с штрафом -3.

Связывание (Tether): Позволяет привязывать Цель к объектам или связывать две Цели вместе.

На то чтобы связать Цель с каким-нибудь объектом требуется 2 фазы.

Дополнительно, за 1 РР, это действие может быть произведено автоматически, как часть атакующего действия.

Стоимость:

- +1РР за стандартное связывание
- +2РР за автоматическое связывание

Тело целиком (Whole body): Позволяет опутывать верхнюю и нижнюю части тела одновременно. В результате Цель не может ни двигаться, ни атаковать другие цели.

Стоимость: +1:3

Найти уязвимость (Find Weakness)	
Радиус действия: Да	Видимость: Нет

Описание: Может показаться что это навык, но на самом деле это суперсила. Позволяет определить наиболее уязвимые места в броне Цели.

Система: $2d10 + PL$ против *Невероятная сложность* + *Отсутствие уязвимостей*

Герой тратит одну фазу на изучение противника, в течение этого времени он может использовать только стандартное уклонение.

В случае успешной проверки, при подсчёте повреждений от следующей повреждающей атаки Героя, Цель получает только половину значения своей брони.

Если Цель использует многослойную броню то Герой должен указать против каких слоёв производится проверка (SDf считается отдельным слоем), за каждый дополнительный слой брони после первого сложность возрастает на +2.

В случае провала Герой может попробовать снова, однако, каждая успешная атака которая использовала уменьшение брони, кумулятивно, увеличивает сложность для данной Цели на +2. Повышенный уровень сложности сохраняется в течении текущей сцены.

Если одновременно используются «Бронебойная атака» и «Найти уязвимость» - броня Цели опускается до 25%.

Атаки на расстоянии могут использовать данный эффект только когда Цель находится в радиусе действия суперсилы.

Эта суперсила не получает ограничений против «Упрочнённой» брони.

Стоимость суперсилы:	2PP за базовые 2d10
	+1PP за каждый PL
Затраты выносливости:	1 за каждое использование

Атака против Человечности (Humanity Attack)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Это достаточно непростая суперсила, представляющая угрозу для каждого кто не готов ко встрече с ней.

Атакой может быть страшное видение, странный звук, очень неприятный запах или волна необъяснимого страха. Эту суперсилу очень тяжело описать, чаще всего ею обладают монстры, демоны и «очень плохие» люди.

Система: AV Героя (*Влияние+Навык*)+ $d10$ против DV Цели (*Воля+Навык*)+ $d10$

В случае успешной, Герой подсчитывает суммарный эффект (PL d6) и вычитает из него Сопrotивляемость (Resistance) Цели, позитивный остаток вычитается из Человечности.

Потерянные единицы Человечности восстанавливаются ежедневно, в количестве равном характеристике Воля.

Стоимость суперсилы:	1PP за каждый PL (1d6 эффекта)
Затраты выносливости:	1 за каждые 2 ОСР

Отбрасывание (Knockback)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет производить атаку оказывающую отбрасывающий эффект.

Система: *AV Героя (Рефлексы + Навык) +d10 против DV Цели (Ловкость + Навык) +d10*

В случае успешной атаки Цель производит проверку Тело +1d6 и вычитает полученное значение из эффекта суперсилы, позитивный остаток показывает расстояние (метров) на которое отброшена Цель.

Цель не получает дополнительных повреждений непосредственно от отбрасывания, но может быть ранена в результате столкновения со сторонними объектами.

Каждый PL суперсилы увеличивает эффект отбрасывания на 2.

Мистер Фист обладает атакой «Кинетический кулак» - удар рукой, к которому присоединено Отбрасывание PL4.

Его Сила 6, удар кулаком наносит 6d6 SDm повреждений. Отбрасывающий эффект: 6 (характеристика Сила) + 8 (суперсила Отбрасывание)=14. Цель обладает характеристикой Тело 5, на кубике (1d6) выпадает 3, 14-8=6 – цель отброшена на 6 метров.

Стоимость суперсилы: 1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ОСП

Управление разумом (Mind Control)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет получить контроль над разумом Цели.

Система: *AV Героя (Влияние + Навык) + PL + 1d10 против Сопротивляемость Цели + Ментальная Защита + Сложность (см. Вариации)*

Модификаторы AV Героя	
+1	Чёткий, однозначный и убедительный приказ.
-1	Непонятный, неоднозначный или противоречивый приказ.
+2	Приказ соответствует Психологическому Недостатку Цели.
-2	Приказ конфликтует с Психологическим Недостатком Цели.
-2	Цель не будет помнить действия совершенные под действием Управления разумом.
-4	Цель будет помнить все действия совершенные ею под действием Управления разумом и будет считать что сделала их по собственной воле.

Герой должен приобрести PL и одну, или несколько, из предложенных Вариаций, показывающих возможности суперсилы, и, по желанию, дополнительные уровни навыка для её использования (Герой бесплатно получает Уровень 1 в навыке обращения с приобретаемой Вариацией).

PL суперсилы является общим для всех Вариаций.

Успешная базовая проверка помещает Цель с состояние некоего транса и делает её восприимчивой к приказам Героя (первый приказ Герой отдаёт автоматическим действием в момент использования суперсилы).

Без использования каких-либо дополнительных коммуникационных суперсил, Герой должен отдавать приказы при помощи вербальных приказов или понятных жестов.

Находясь под действием суперсилы Цель может освободиться при помощи **Проверки Самоконтроля (Breakout Roll)**:

Характеристика Цели (Воля) + 1d10

против

6+ Успешность базовой проверки

Проверка проводится свободным действием в начале действия Цели после того как на неё была успешно применена суперсила, и затем по прошествии 1го раунда, 1ой минуты, 5 минут (и т. д. по временной шкале) с момента начала действия суперсилы, при этом Цель получает +1 к проверке за каждый шаг по временной шкале (после 1 Фазы, т. е. +1 после одного Раунда, +2 после одной минуты и т.д.).

Герой может препятствовать накоплению бонуса, для этого ему необходимо затрачивать Выносливость каждую фазу.

На эти затраты Выносливости не распространяются эффекты от суперсилового модификатора Потребление.

С другой стороны, Суперсиловой модификатор Постоянство полностью убирает бонус к проверке Самоконтроля от прошедшего времени.

Цель может провести внеочередную проверку Самоконтроля (возможно даже с бонусом) когда получает кардинально новый приказ, происходит какое-то драматическое событие или кто-то пытается привести её в чувство.

Успешная проверка Самоконтроля освобождает Цель от эффектов Управления Разумом.

Стоимость суперсилы: 1PP за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый 1 ОСП

Вариации: Изменение (Alter): Позволяет изменить мозговые волны Цели, и, таким образом, влиять на принимаемые ею решения. Это не иллюзия, а скорее смена точки зрения.

Сложность – Пример изменения

0 – Простое или желаемое (*От мороженого не полнеют*)

2 – Значительное, но вероятное (*Это не те дроиды, которых вы ищите*)

4 – Странное или неестественное (*Меня здесь нет*)

6 – Сложное или невероятное (*Единороги существуют*)

8 – Невозможное (*Кислота не жжется*)

Стоимость: +2PP

Эмпатия (Empathy): Позволяет чувствовать и изменять чужие эмоции.

Герой может заставить Цель сосредоточиться, разозлиться, смутиться или даже испугаться.

Также эта суперсила может заставить: любить, ненавидеть, бояться вещей, мест или людей.

Герой может почувствовать чужие эмоции совершив проверку против Компетентной сложности. Если Цель знает что её эмоции пытаются прочесть она может использовать проверку Самоконтроля для защиты.

Сложность – Пример изменения

0 – Простые или желаемые

2 – Нежелаемые, но и не противоречащие истинным чувствам

4 – Смутно противоречащее истинным чувствам

6 – Явно противоречащее истинным чувствам

8 – Полностью противоположные истинным чувствам

Стоимость: +2PP

Сканирование (Scan): Позволяет получить информацию о воспоминаниях и поведении Цели.

В сочетании с *Кодированием* позволяет превратить спокойного, доброго и чувствительного человека в хладнокровного психопата-убийцу.

В сочетании со *Стиранием* может полностью удалить все воспоминания Цели.

Сложность – Доступ к информации

0 – Поверхностные мысли

2 – Глубинные мысли

4 – Забытые важные воспоминания

6 – Забытые неважные воспоминания

8 – Страшные или подавляемые воспоминания

Стоимость: +3РР

Стирание (Erase): После успешного применения *Сканирования* Герой может выборочно удалять мысли или информацию, важность которых определяется сложностью проведенного сканирования.

Без предварительного *Сканирования* можно удалить лишь поверхностные мысли или недавние воспоминания (не старше нескольких минут).

Герой может «прочистить мозги» - полностью удалить все мысли и воспоминания. На «прочистку» стандартного разума уходит 1 час интенсивной работы, вернуть «стёртые» воспоминания невозможно.

Любой «стёртый» физический навык, благодаря мышечной памяти, может быть «переучен» со скидкой 50%.

Также, при помощи этой Вариации, Герой может скрыть любые важные воспоминания (в том числе чужие), и таким образом защитить их от *Сканирования*. В этом случае результат *Стирания* становится сложностью которую необходимо преодолеть во время *Сканирования*.

Сложность – Доступ к информации

0 – Подавляемые воспоминания

Воспоминания которые Цель хочет забыть

2 – Неважные мысли и воспоминания

Воспоминания не имеющие значения, Цель охотно от них избавится

4 – Важные события, мысли и воспоминания

Воспоминания которые Цель хочет помнить, но не столь важные и не влияющие на сущность, характер и образ жизни

6 – Навыки или ключевые события в жизни

Навыки находятся очень глубоко в сознании и их очень тяжело удалить. Ключевые события делают из человека личность, их удаление оказывает разрушительный эффект на восприятие окружающего мира и принятие решений

8 – Подсознание

Самые базовые и глубокие воспоминания. Также сюда относятся такие вещи как умение ходить или говорить.

Стоимость: +4РР

Подчинение (Force): Подчиняет волю Цели и заставляет её выполнять приказы Героя.

Успешно подчинив Цель Герой не получает информации о её мыслях, эмоциях, навыках и прочих характеристиках.

Находясь в состоянии Подчинения и получив приказ Цель старается изо всех сил выполнить его (используя при этом здравый смысл и все свои характеристики, навыки, суперсилы и пр.), как будто это её собственная воля.

Сложность – Навязываемые действия

0 – Действия которые Цель совершает в любом случае

*Ситуации когда Цель выбирает между двумя равноценными вариантами решений, Герой может заставить её сделать выбор пользу одного из них.
Например: выбор блюд из меню*

2 – Действия которые Цель считает неправильными или недопустимыми
*Большинство действий и моделей поведения не связанных с опасностью, включая действия которые персонаж предпочёл бы не делать.
Например: выйти на работу в свой выходной*

4 – Невероятные на взгляд Цели действия

Действия которые могут причинить некоторый вред себе или окружающим, которые Цель никогда бы не стала пытаться выполнить без веской на то причины.

6 – Действия противоречащие здравому смыслу Цели

Например: действия противоречащие Психологическим Недостаткам, вред собственной жизни (попытка совершить самоубийство, и т. п.), преступления, странное и неуместное поведение.

8 – Действия по мнению Цели приводящие к катастрофическим и ужасным последствиям

Действия которые могут причинить огромный вред.

Например: действия способные вызвать крупномасштабный конфликт или уничтожить огромное количество людей.

Стоимость: +4PP

Удержание (Hold): Позволяет блокировать мозговые волны Цели, заставляя её замереть на месте. Цель не может двигаться и говорить, но способна использовать любые суперсилы не требующие движений.

В отличии от большей части Вариаций, эта не требует приказа, но имеет ограниченную длительность действия.

Для поддержания эффекта Герой должен расходовать Выносливость каждую фазу.

Стоимость: +3PP

Убийство (Kill): Это смертельная форма Управления разумом, направленная на отключение жизненно важных функции организма.

Герой может остановить дыхание, сердцебиение или другие автономные функции организма Цели.

Вариация наносит 1d6 Смертельных (KDm) и Оглушающих (SDm) повреждений за каждые 2 ед. Успешности проверки, однако суммарное количество кубиков повреждений не может превышать половину PL Суперсилы.

Контроль Разума PL6 с Вариацией Убийство стоит 11PP, потенциально это позволяет наносить до 3d6 KDt и SDt за одно применение.

Стоимость: +5PP

Кодирование (Program): Позволяет перестраивать воспоминания, решения и убеждения, и даже создать личность Цели с нуля. Также эта Вариация может быть использована для восстановления от последствий подобных действий.

Герой должен иметь возможность *Сканировать* уровень мыслей которые хочет изменить.

Сложность – Изменения

0 – Желаемые изменения

2 – Лёгкие отклонения

4 – Сложные изменения в поведении

6 – Совершенно другая личность

8 – Личность, полностью противоположная оригиналу

Стоимость: +4PP

Глушение (Mute)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Позволяет временно «заглушить» чувства восприятия Цели.

Система: *AV Героя (Рефлексы + Навык) +d10 против DV Цели (Ловкость + Навык) +d10*

Попав под воздействие суперсилы, Цель должна использовать Защиту от глушения (с соответствующим FX) или полностью принять эффект.

За каждый PL, превышающий уровень Защиты от глушения, Цель получает -1AV на все действия связанные с заглушенным чувством. Штраф спадает со скоростью 1 ед. за фазу.

Стандартное Глушение воздействует на одну определённую Группу чувств, дополнительные Группы чувств могут быть приобретены отдельно.

Скажем эффект светового гранаты «заглушает» группы чувств Зрения и Слуха на 4 (PL4). В этом случае суперсила стоит 6PP (Глушение Зрение PL4 4PP + 2PP за группу Слуха).

Игрок обязан определить FX для эффекта (яркая вспышка, громкий звук, и т.п.).

При воздействии на Группу чувств Осязания, под эффект попадает характеристика Движение и все действия связанные с физическим напряжением, поскольку Цель перестаёт чувствовать свои конечности.

Стоимость суперсилы: 1PP за каждый PL

+2PP за каждую дополнительную Группу чувств

Затраты выносливости: 1 за каждый OCP

Модификации: **Статическое (Static):** Эффект Глушения сохраняется в полной мере пока Герой продолжает поддерживать суперсилу.

Джонни Флэш обладает суперсилой Глушение – Зрение PL6 и модификацией Статическое. Его цель Джек «Нож», пока Джонни поддерживает световую вспышку, Джек получает -6 ко всем связанным со зрением действиям, эффект начнёт спадать только после того как Джонни прекратит использовать суперсилу.

Стоимость: +1:4

Токсин (Toxin)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет ввести токсин в организм Цели.

Это может быть химикат или биологический яд, или даже доза радиационного облучения.

Данная суперсила отлично подходит для создания болезней (для этого необходим модификатор «Постоянство»).

Система: *AV Героя (Рефлексы + Навык) +d10 против DV Цели (Ловкость + Навык) +d10*

Сначала Игрок должен приобрести Секторы (Интенсивность и Максимальная Сила), после чего выбрать Способ доставки и Эффект.

Эффект Токсина начинает действовать сразу после успешно проведённой атаки, описание можно найти в разделе модификаций.

Несколько успешных атак этой суперсилой против одной Цели могут оказывать влияние только на текущую Силу Токсина.

Оказавшись в организме Цели эффект Токсина срабатывает каждую фазу (или дольше, в зависимости от Агрессивности) и накапливает Силу с скоростью Интенсивности, до тех пор, пока не будет достигнуто значение Максимальной Силы.

После того как Сила Токсина достигает Максимальной Силы, Цель начинается восстанавливаться - каждую последующую фазу (или дольше, в зависимости от Восстановления) эффект Токсина ослабевает на 1 ед.

Стоимость суперсилы: См. Секторы
Затраты выносливости: 1 за каждые 4 ТСП

Секторы: **Интенсивность (Intensity):** Насколько сильно Токсин воздействует на Цель за определенный промежуток времени (обычно это 1 фаза или дольше, в зависимости от Агрессивности).

Каждый уровень Интенсивности увеличивает прирост значения Силы Токсина на 1.

Стандартный Токсин с Интенсивность PL3, наносит 3 Хитов повреждений или уменьшает определённые характеристики Цели на 3PP, за каждую фазу действия.

Стоимость: 1PP за каждый PL

Максимальная Сила (Strength): Суммарный эффект от воздействия Токсина.

Токсин накапливает Силу со скоростью Интенсивности, вплоть до значения Максимальной Силы, после чего начинается процесс Восстановления.

Стандартный Токсин с Интенсивностью PL3 и Максимальной Силой PL9 набирает Силу в течение 3х фаз (по 3 ед. за фазу вплоть до 9 ед.), после чего эффект спадает с такой же скоростью (по 3 ед. за фазу).

Достигнув пика своей активности такой Токсин наносит суммарно 9 Хитов повреждений, или уменьшает характеристики Цели на 9PP.

Стоимость: 1PP за каждый PL

ОСР суперсилы равняется сумме стоимости Секторов

Модификации: *Способ доставки* указывает на условия при которых Токсин может быть введен в тело Цели:

- **Подкожный (Sub-Dermal):** Токсин не может проникнуть сквозь кожный покров, он должен быть: введен уколом под кожу, впрыснут в открытую рану, проглочен или вместе с вдыхаемым воздухом.

Это стандартная форма.

Стоимость: нет (по умолчанию)

- **Контактный (Contact):** Токсин может быть: введен посредством прямого контакта с открытой кожей, проглочен или вместе с вдыхаемым воздухом.

Стоимость: +1:3

Агрессивность (Ferocity): Токсин начинает действовать немедленно и распространяется по телу с большой скоростью, снижая эту скорость Игрок получает скидку на стоимость суперсилы.

По умолчанию *Интенсивность* Токсина срабатывает каждую фазу, однако каждый уровень *Агрессивности* снижает эту скорость на 1 шаг по временной шкале.

Токсин с Агрессивностью PL1 срабатывает каждые 12 секунд, PL2 – каждую минуту, PL3 - каждые 5 минут и так далее.

Стоимость:

- -1:5 за PL1
- -1 МА за каждый дополнительный PL

Восстановление (Recovery): Обычно эффект Токсина спадет со скоростью равной *Агрессивности*, однако это значение может быть увеличено или уменьшено по временной шкале.

Каждый уровень *Восстановления* позволяет сделать 1 шаг по временной шкале.

Модификация имеет отрицательную стоимость (-) при движении вверх по шкале (ускорение Восстановления) и положительную (+) при движении вниз (замедление Восстановления).

Скорость восстановления не может быть быстрее одной фазы.

Эта модификация не влияет на скорость восстановления от Эффекта – Повреждения. Хиты восстанавливаются с обычной скоростью.

Стоимость:

- $\pm 1:5$ за PL1
- -1 МА за каждый дополнительный уровень

Яд Вайпера (Максимальная Сила PL8, Интенсивность PL1, стандартная Агрессивность, Восстановление +4), действует каждую фазу. Восстановление проходит медленно – 1ед. эффекта спадает каждые 20 минут (полное восстановление занимает 160 минут, после окончания действия токсина). Стоимость модификации +1:2.

С другой стороны, Ядовитое дыхание Ретча (Максимальная Сила PL10, Интенсивность PL1, Агрессивность 4, Восстановление -4), действует очень медленно (каждые 20 минут), но восстановление происходит с обычной скоростью (каждую фазу). Стоимость модификации -1:2.

Противоядие (Treatment): Все виды Токсинов поделены на группы, против большинства из которых могут существовать противоядия.

Без этой модификации созданный Токсин относится к «общей» группе, а при его приобретении переходит в «редкую» (необходимое противоядие тяжело достать).

Стоимость: +1:3

Эффект (Effect) Определяет какие изменения производит Токсин в организме жертвы.

Ниже представлены 3 варианта, однако находчивые игроки могут предложить свои (с разрешения ГМ`а).

Токсин может воздействовать как на строго определенные характеристики, так и на все сразу.

В качестве примера используйте Смертельный или Нейротоксин, с соответствующими ограничениями.

Хэви Вотер обладает токсичным ударом (Сила PL12, Интенсивность PL1...) который воздействует на характеристики: Сила, Тело и Конституция. После того, как эффект вступает в силу: в первую фазу Цель теряет 1PP в Силе, на следующую 1PP в Теле, на третью 1PP в Конституции (и так продолжается еще 3 раза).

- **Повреждения (Damage):** Эта форма токсина относится к *Миотоксинам* – повреждающим мышечную ткань, *Гемотоксинам* – воздействующим на тромбоциты в крови или *Геморрагинам* – повреждающим кровяные сосуды.

Это очень «разрушительные» токсины, наносящий прямой вред в области проникновения, в некоторых случаях место контакта начинает гнить (некроз), что требует немедленного оказания медицинской помощи (в других случаях наблюдается обильное кровотечение).

Это стандартная форма для большинства токсинов, *Интенсивность* указывает на количество повреждений (в Хитах) за фазу, а *Максимальная Сила* на суммарное количество повреждений наносимых Токсином.

Стоимость: нет (по умолчанию)

- **Смерть (Death):** Токсин воздействует на характеристики Конституция и Тело.

Цель теряет по 1PP, за каждый уровень *Интенсивности*, в чётную фазу в характеристике Тело, в нечётную в характеристике Конституция.

Так продолжается до тех пор, пока общее количество потерянных PP не достигнет *Максимальной Силы*.

Если одна из характеристик опускается до своего негативного оригинального значения (например с 2 до -2) – цель умирает.

Стоимость: +1:3

Смертельный Яд (Токсин: Сила PL8, Интенсивность PL2, Эффект - Смерть). Цели необходимо иметь 4 Тело и 4 Конституции, иначе она потеряет сознание, до того как токсин перестанет действовать (чтобы убить такую Цель, нужен Токсин с Силой 16).

Яд наносит 2PP эффекта каждую фазу, через 4 фазы эффект достигнет максимума (8PP), после чего Цель начнёт восстанавливаться со скоростью 2PP за фазу.

- **Нейротоксин (Neurotoxins):** Это яды вызывающие паралич. Всё происходит также как и в случае Смертельного Токсина, за исключением того, что эффекту подвергаются характеристики Рефлексы и Ловкость. Если любая из характеристик достигает своего негативного значения – автономные функции организма выходят из строя и Цель умирает.
Стоимость: +1:3

Повреждения (Wounding)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет производить повреждающие атаки против Цели. FX определяет тип наносимых повреждений.

Система: *AV Героя (Рефлексы + Навык) +d10 против DV Цели (Ловкость + Навык) +d10*

Это стандартная атака наносящая повреждения.

В случае успешной проверки атака Героя достигает Цель, и наносит 1d повреждений (SDm или KDm) за каждый PL, при этом следует учитывать броню.

FX атаки должен быть определен во время приобретения суперсилы.

Это может быть молния, луч из бластера, пуля из пистолета, звуковая волна, магическое заклинание, удар мечом, в общем, что-то, что может наносить повреждения.

Во время приобретения силы можно выбрать: «Ближний бой» или «На расстоянии».

- Атака «На расстоянии» получает радиус действия 10 метров, который может быть увеличен при помощи модификатора «Действие на расстоянии».
- «Ближний бой» увеличивает наносимый урон в зависимости от характеристик Героя: для SDm это +1d за каждую единицу в характеристике, а для KDm +1d за каждые 2 единицы в характеристике (по умолчанию используется Сила, но с разрешения ГМ`а, это может быть любая другая характеристика).

Атака может иметь сразу оба этих типа, такое возможно при покупке атаки «Ближнего боя» с модификатором Действие на расстоянии.

Стоимость суперсилы: 1PP за каждый уровень
Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ОСП

Модификации: **Повреждающее поле (Damage Field):** Атака создаёт вокруг Героя поле, наносящее повреждения всем объектам вступающим с ним в контакт. Для поддержания поля в действии Герой должен затрачивать Выносливость каждую фазу.

За каждый PL суперсилы поле наносит 1d повреждений: Целью может быть как объект производящий атаку против Героя в ближнем бою, так и объект против которого Герой производит атаку ближнего боя.

За дополнительную плату размер поля может быть увеличен чтобы вместить предметы которые несет на себе Герой.

Поле не даёт никакой защиты от повреждений (для подобного эффекта следует использовать суперсилу Броня с модификацией Враждебность).

В случае когда суперсила обладает «На расстоянии» она может быть

использована как стандартный «выстрел».

Для «Ближнего боя» правила немного меняются: если атакует Герой – он добавляет свою Силу к повреждениям поля, если атакует Цель – повреждения от поля увеличиваются от её Силы.

Стоимость:

- +1:3
- -1 МА за увеличенный размер поля

Затраты выносливости: Увеличены

Смертельная (Killing): Атака наносит *смертельные* повреждения (KDm).

Как обычно, за каждую единицу *смертельных* повреждений, Цель получает равнозначное количество *оглушающих*.

Стоимость: +1:1

Кислотная (Acidic) Эта атака эффективная против брони Цели. Наносимые повреждения снижают показатель брони так, как будто это Хиты.

Обычная броня разрушается на 1 ед. за каждую 1 ед. повреждений, Уплотненная – на 1 ед. за каждые 2 ед. повреждений.

Стоимость: -1 МА к стоимости модификатора Смертельная

Лорд Парадокс атакует Раптора Кислотным ударом (PL5) и наносит 18 ед. повреждений по левой руке, броня на которой равняется 20 KDf. После атаки броня в этом месте опускается до 2 KDf.

Крайне болезненная (Excruciating): *Оглушающие* повреждения наносимые атакой увеличиваются в два раза.

Стоимость: -1 МА к стоимости модификатора Смертельная

Затраты выносливости: Увеличены

Волкано обладает Повреждающей атакой (PL5, Смертельная) с модификацией Крайне болезненная (стоимость модификаций +2:1) и наносит 30 ед. повреждений.

Мистер Грэй получает 20 ед. смертельных повреждений.

Обычно, он бы получил еще 20 ед. оглушающих повреждений, но из-за модификатора получает 40 ед.

Ментальная (Mental): Формула проверки атаки изменяется на:

AV Героя (Влияние + Навык) +d10 против Сопротивляемость Цели

Обычная нательная броня не даёт защиты от повреждений, если только не снабжена модификацией Ментальная.

Стоимость: +1:1

Затраты выносливости: Увеличены

Модульная (Modular) Эти модификации позволяют изменять или добавлять дополнительные FX к суперсиле.

- **Динамический FX (Dynamic FX):** Позволяет изменять FX суперсилы по желанию, процесс занимает 1 фазу.

Тип наносимых повреждений (SDm или KDm) не изменяется.

Стоимость: +1:1

В одну фазу Герой может выстрелить огнем, а во второй «переключиться» на лёд.

- **Дополнительный FX (Extra FX):** Позволяет добавить еще один FX к суперсиле, урон при этом не увеличивается.

Если у Цели есть иммунитет или броня против одного из FX – соответствующая часть повреждений не учитывается или снижена.

Стоимость: +1 к ОСР

Если Герой обладает Огненной атакой, он может добавить в неё радиацию (FX), создав таким образом «ядерный» эффект.

В этом случае потенциальная Цель получает повреждения от Огня и Радиации (в основном такой подход используется против Иммунитетов и Слабостей).

Не смертельная (Non-Lethal): Атака наносит 1 ед. KDm за каждые 10 SDm, а не 5 SDm (как обычно).

Модификация не может быть использована вместе со Смертельной!

Стоимость: -1:5

Без бонуса повреждений (No Damage Bonus): Атака не получает дополнительного бонуса повреждений за счёт характеристик персонажа.

Модификация может быть использована только для Повреждения «Ближний бой»!

Стоимость: -1:3

Программируемая (Programmable): В любой момент эта модификация может быть превращен в любую другую модификацию или модификатор, действие требует 1 фазу.

Стоимость: +1:1

Если эта модификация превращается в отрицательную, то все полученные за неё РР должны быть потрачены на повышение уровня (PL) данной суперсилы.

Чистая (Pure): Повреждения от атаки не провоцируют дополнительных негативных последствий.

KDm не наносят аналогичного количества SDm, а 5 SDm не наносит 1 KDm.

Стоимость:

- -1:4 за отсутствие последствий от SDm
- -1 MA за отсутствие последствий от KDm

Защитные суперсилы

Это суперсилы предназначены для защиты от нежелательных эффектов со стороны других существ или условий окружающей среды. В суровом мире полном опасностей ни один Герой не должен разгуливать без своего защитного костюма, ведь почти каждый злодей или наемник на его пути будет облачен в какую-нибудь броню.

Для дополнительных мер защиты желательно ознакомиться с Суперсилами на основе характеристик.

Броня (Armor)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Представляет некий защитный фактор, дающий устойчивость к SDm и/или KDm повреждениям.

Это может быть прочная кожа, металлические пластины, органическая сталь или что-то в этом роде.

Система: Показатель брони напрямую вычитается из получаемых Героем повреждений.

- KDf защищает от SDm и KDm одновременно.
- SDf защищает только от SDm.

Любой позитивный остаток вычитается из соответствующих производных характеристик (обычно Хитов).

После приобретения суперсилы необходимо указать является ли она *постоянной* или *активируемой*, оба варианта стоят одинаково, поскольку имеют как преимущества, так и недостатки.

- *Постоянная броня* действует всё время, но может быть легко замечена окружающими, а это может стать проблемой когда вы пытаетесь не привлекать лишнего внимания.
- *Активируемую броню* нельзя заметить, однако её активация занимает одну целую фазу. Герой может очень пожалеть если окажется застигнутым врасплох.

На теле персонажа существует 5 областей, которые могут быть закрыты броней, это:

- Голова
- Грудь (включая шею)
- Брюшная полость (Живот)
- Руки (обе),
- Ноги (обе).

Зная это можно создавать такие предметы как: Пуленепробиваемый жилет, Мотоциклетный шлем и перчатки или даже делать щиты (1-3 области).

Каждый раз когда повреждения превосходят броню её показатель снижается на 1 PL (-2 KDf или -4 SDf), это основной вариант правил при использовании 5ти базовых областей.

Показатель брони восстанавливается с той же скоростью, что и хиты Героя (если только броня не является предметом экипировки).

- | | |
|------------------------------|---|
| Стоимость суперсилы: | <ul style="list-style-type: none">• 1 ОР за +2 KDf для защиты одной отдельной области• 1 ОР за +4 SDf для защиты одной отдельной области• 1 PP за +2 KDf для защиты всех областей сразу• 1 PP за +4 SDf для защиты всех областей сразу |
| Затраты выносливости: | 1 за каждый ОСР в момент активации |

Изменения в правилах

Вразрез с правилами классического *Fuzion* - показатели брони складывается.

Если у Героя в наличии несколько слоёв брони то их показатели можно суммировать, но для этого необходима модификация Многослойная.

Кроме этого естественные SDF и KDF Героя также считаются отдельными слоями.

Количество FX

Стоимость модификаций определяющих эффект от воздействия на броню определённых FX взята из предположения, что по умолчанию в приключении используются 6 Элементов.

Если в вашем приключении используется меньше количество FX, ГМ имеет полное право снизить цену соответствующих модификаторов на 1-2 МА (до -1:5 или -1:4).

В классических фэнтези часто четыре базовых элемента - Огонь, Вода, Земля и Воздух.

Фэн-Шуй предлагает пять - Огонь, Вода, Земля, Дерево и Металл.

В случае если элементов более шести изменять стоимость модификаций крайне нежелательно.

К таким случаям можно отнести приключения в высокотехнологичных мирах, путешествия между измерениями, и многое другое.

Модификации: Устойчивость к X (X Tolerant): Где X указывает на FX против которых броня действует на 50% сильнее.

Стоимость:

- +1:6 за один FX
- -1 МА за каждый дополнительный FX

Если броня обладает Устойчивостью к Огню - её показатель защиты (KDF и/или SDF) в 1,5 раза выше против огненных атак, а во всех остальных случаях - стандартный.

Слабость к X (X Intolerant): Где X указывает на FX против которых броня действует на 50% слабее.

Стоимость:

- -1:6 за один FX
- -1 МА за каждый дополнительный FX

Защита от X (X Defense): Специфическая модификация, используется против суперсил полностью или частично игнорирующих защиту.

См. модификатор «Проникающая».

Стоимость:

- +1:6 за один FX
- -1 МА за каждый дополнительный FX

Популярными являются защиты от Электричества, Холода, Тепла, Радиации и Магии. Хотя, Игрок имеет право выбрать любой FX из предложенных ГМ'ом.

Следует понимать что такая защита не является иммунитетом.

Действует только против X (Works Only Against X): Показатель брони действует только против повреждений от указанных FX.

Остальные FX игнорируют броню.

Стоимость:

- -1:2 за один FX
- +1 МА за каждый дополнительный FX

Силовое поле (Force Field): Это энергетический барьер выполняющий функции брони.

Разница с обычной бронёй заключается в том, что для поддержания работы поля требуется каждый ход затрачивать Выносливости.

Существует 2 вида силового поля – Постоянное и Реактивное.

- **Постоянное (Constant):** Силовое поле можно включать (половина действия) и выключать (свободное действие).

Стоимость: -1:4

- **Реактивное (Reactive):** Силовое поле срабатывает только во время проведения заявленного действия и не требует времени на подготовку.

Этот вариант поля во многом напоминает Щит.

Для использования этого вида защиты Персонаж должен обладать навыком *Силовое поле* или связать суперсилу со своим *Боевым искусством* (см. *Fists of Fuzion*).

Чтобы защититься Герой должен объявить что блокирует при помощи Силового Щита (манёвр из *Fists of Fuzion*).

Эта броня может быть использована против любой атаки которую можно заблокировать обычным щитом.

Стоимость: -1:2

Отверстия (Holes): Указывает что на Броне имеются не защищённые секции (отверстия).

Попытки атаковать по отверстиям проводятся с -3 AV, кроме этого дополнительно следует учитывать штраф при атаке в выбранную область.

В случае успешной атаки против отверстия все эффекты брони игнорируются.

Суперсила «Найти Уязвимость» не даёт никаких преимуществ против брони с этой этой модификацией.

Стоимость:

- -1:2
- +1 МА за каждый дополнительный -1 к AV

Маска Четырёхцветного Капитана-Героя закрывает лицо не полностью, оставляя открытыми его нос, рот и щеки.

Злостный суперзлодей непременно воспользуется этим, и будет атаковать в незащищенные области, штраф при проверке будет равняться -6AV (-3 за прицеливание в Отверстие и -3 за прицеливание в голову).

Враждебная (Hostile): Броня состоит из повреждающего FX (Шипы, Лезвия, Лава и т.п.), так что любой контактирующий с ней объект получает повреждения.

Цель получает 1d SDm за каждый ОСР брони, или 1d KDm за каждые 2 ОСР брони.

Тип наносимых повреждений (SDm или KDm) должен быть определен во время приобретения брони.

Стоимость: +1:2

Ментальная (Mental): Позволяет использовать показатель брони против Ментальных атак (Повреждения - Ментальные).

- **Дополнительная (Additional):** Броня защищает от ментальных и физических повреждений одновременно.

Стоимость: +1:6

- **Заменяющая (Replacement):** Броня защищает только от Ментальных повреждений.

Стоимость: -1:2

Скелетная (Skeletal): Это «внутренняя» броня, защищающая жизненно важные органы.

Если оппоненту известно знает о наличии внутренней брони, он может атаковать (с соответствующим штрафом, см. *Fists of Fuzion*) в обход неё.

Скелетная броня защищает только от KDm и автоматически невидима.

Эта Модификация не может быть использована с Силовым полем.

Стоимость: -1:2

Лорд Голгота наносит Тину Омену 20 ед. KDm, Тин (пойманный без своего бронекостюма) обладает Скелетной броней с показателем 12, и получает только 8 ед. повреждений.

Если бы Лорд Голгота знал о внутренней броне, то мог атаковать в живот и игнорировать её.

Многослойная (Stackable): Позволяет использовать несколько слоёв брони одновременно.

Каждый дополнительный слой должен быть одет поверх брони с модификацией Многослойная.

В случае трёх и более слоёв – все, «внутренние», слои обязательно должны быть снабжены этой модификацией, только последний слой, «внешний», может быть без неё.

ГМ имеет право назначить штраф -1 AV ко всем действиям за каждый дополнительный слой брони.

Стоимость: +1:2

Силовая стена (Force Wall)	
Радиус действия: Да	Видимость: Да

Описание: Позволяет проецировать защитный барьер на расстоянии.

Система: Во время приобретения суперсилы необходимо указать FX и степень прозрачности барьера (Прозрачный, Мутный или Непрозрачный).

Прозрачность никак не влияет на стоимость, но может оказаться необходимым для разрешения некоторых игровых ситуаций.

Прочность стены измеряется в Хитах, а количество сегментов в Гексах. Сегменты могут быть расположены как угодно, но только не друг внутри друга.

Чтобы полностью оградить себя, Герою потребуется 6 Гексов стены.

Расположив сегменты друг над другом, можно создать опорную колонну.

Если стена выдерживает атаку с распространяющейся Областью воздействия (Взрыв и пр.), то она останавливает её дальнейшее распространение.

Проецирование стены занимает одну полную фазу, по умолчанию, сегменты могут быть спроецированы на расстоянии до 10 метров от Героя.

Стена продолжает существовать пока не будет уничтожена, или пока Герой не отменит её.

Получаемые стеной повреждения вычитаются из её Хитов, когда их значение достигает 0 – вся стена разрушается.

Каждый PL даёт стене 5 хитов и 1 Силу (для расчёта выдерживаемой Нагрузки).

Стоимость суперсилы:	+2PP за каждый PL
	+1PP за каждый дополнительный Гекс стены
Затраты выносливости:	1 за каждый TCR

Модификации: **Броня (Armor):** Стена получает параметр брони.

Каждый PL этой модификации увеличивает броню стены на 2 KDf.

Стоимость: +1 PP к OCP за каждый PL

Сопrotивляемость к X (X Tolerant): X указывает на FX от которых стена получает на 50% меньше повреждений.

Стоимость:

- +1:6 за один FX
- -1 MA за каждый дополнительный FX

Слабость к X (X Intolerant): X указывает на FX от которых стена получает на 50% больше повреждений.

Стоимость:

- -1:6 за один FX
- -1 MA за каждый дополнительный FX

Защита от X (X Defense): Специфическая модификация, в основном используется против атак уменьшающих и игнорирующих броню.

Волкано обладает Тепловой Волной (Повреждающая атака: Игнорирующая броню, FX Тепло). Ледяная стена (с защитой от тепла) запросто остановит ее.

Стоимость:

- +1:6 за один FX
- -1 MA за каждый дополнительный FX

Враждебная (Hostile): Стена состоит из повреждающего FX, любой контактирующий с ней объект получает повреждения.

Это могут быть шипы, огонь, лава, всё что угодно.

Цель получает 1d SDm за каждый 1 ОСР стены, или 1d KDm за каждые 2 ОСР, тип повреждений должен быть определен заранее.

Также, если Цель атакует стену ударом конечности, она получает дополнительные повреждения от Силы с которой наносится удар.

Стоимость: +1:2

Независимая (Independent): С этой модификацией учёт Хитов производится для каждого сегмента стены индивидуально.

Если хиты одного из сегментов опускаются до 0, то разрушается только этот сегмент, а не вся стена.

Стоимость: +1:2

Стена (Независимая) с 10 хитами и шириной 4 Гекса (сегмента) будет иметь по 10 хитов в каждом сегменте.

Мобильная (Mobile): Позволяет стене перемещаться.

Стена может двигаться либо целиком, либо отдельными сегментами (за дополнительную стоимость).

Если во время движения происходит столкновение с оппонентом, то следует использовать правила для определения повреждений при движении.

Нагрузка оказываемая стеной рассчитывается из PL, также как и Сила.

Стоимость:

- +1 PP к ОСР за +1 Гекс/Фаза для перемещения всей стены
- +2 PP к ОСР за +1 Гекс/Фаза для отдельных сегментов

Односторонняя проходимость (One-Way Transparent): Позволяет атакам, направленным с определённой стороны, беспрепятственно проходить сквозь стену.

Тип атаки и FX должны быть определены во время приобретения модификации. За дополнительную стоимость это ограничение может быть снято.

Стоимость:

- +1:2 пропускает атаки только с определённым FX
- +1:1 пропускает любые атаки

Защита Человечности (Humanity Defense)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Герой получает некоторую защиту против суперсил, воздействующих на его Человечность.

Система: *Каждый PL снижает эффект потери Человечности на 1.*

Эффект данной суперсилы не распространяется на потери Человечности от Суперсилового Модификатора «Человечность» и правил «Встраивание суперсил».

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Иммунитет (Immunity)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Лучшая защита – абсолютная защита, по данному принципу и работает эта суперсила. Существуют несколько вещей против которых Герой может получить иммунитет.

Система: Эффективность приобретаемого Иммунитета зависит от вариаций и модификаций.

В одних случаях это будет абсолютная защита, в других лишь частичная, всё зависит от PL.

Следует помнить, что эффект этой суперсилы не распространяется на предметы (включая одежду), которые носит с собой Герой (если только они не сделаны специальным образом).

Также, Герой не получает защиты от сопутствующих эффектов, вроде отбрасывания.

Стоимость суперсилы: См. Вариации
--

Иммунитет к теплу может защитить от пламени, но не от отравления угарным газом, выделяющимся при горении.

Огненный шар может и не нанесёт вреда, но может отбросить на порядочное расстояние.

Вариации: Био (Bio): Позволяет игнорировать любые формы болезней и вирусов. Обычно, Герои от этого не страдают (они ведь главные действующие лица в приключении), но даже так, встречаются ситуации когда эта вариация может оказаться весьма полезной.

Стоимость:

- +1 PP за иммунитет к вирусам или болезням
- +2 PP за иммунитет к вирусам и болезням

Джон проводит приключение в средневековье, помимо прочего группа попадает в деревню пораженную Чумой.

Если только наши герои не настолько глупы, чтобы пить воду из местного колодца, то, скорее всего, с ними ничего плохого не случится.

Но вот если у кого-нибудь из них есть Иммунитет к вирусам...

Осложнения (Complications): Герой не получает вреда от кровотечения и шока.

Герой не теряет Хитов после того как их значение опустилось до нуля (если только его не продолжают бить).

Стоимость: +3PP

Повреждения (Damage): Сюда включается целый класс повреждений: тепло, холод, электричество, режущие или дробящие удары, отбрасывание, глушение (указать чувство), кислотные и т. д. В случае Токсинов необходимо выбрать из: Яды, Химикаты, Радиация

Выберите FX и укажите PL, отражающий уровень устойчивости.

PL Иммунитета вычитается из PL суперсилы которой атакован Герой, если его Иммунитет защищает от этой суперсилы.

Стоимость: +1PP за каждый уровень

- **Специфический (Specific):** Это иммунитет против одной определенной суперсилы, имеющейся у одного определенного персонажа.

Стоимость: -1:2 к стоимости Повреждения

Роач обладает невероятной способностью приспосабливаться к условиям окружающей среды - что не убивает его, лишь делает сильнее. Однажды он попал под «Черный Луч» Лорда Голготы и выжил.

Теперь он мутировал и практически невосприимчив к этой атаке.

Смертельные раны (Mortal Wounds): Героя нельзя убить смертельным ударом - отрубив ему руку, ногу или голову.

Он будет оставаться живым, пока у него будут оставаться Хиты. После того как они опустятся до 0, он начнёт умирать как обычно.

Стоимость: +4PP

Это суперсила отлично подходит для Зомби, Роботов и Големов. Отрубив голову, вы лишь усложните их попытки атаковать вас.

Суперсила (Power): Защищает от определенных эффектов суперсил.

Сюда можно отнести: Телепортацию, Полёт, Превращение, Разжигание и пр.

Игрок должен указать работает ли этот иммунитет постоянно или его нужно активировать, оба этих варианта имеют свои преимущества и недостатки.

Если защита работает постоянно, то Герой не может её выключить.

Стоимость: +3PP за каждую суперсилу, против которой работает иммунитет

Собственные Суперсилы (Self): Герой получает иммунитет против суперсил которыми обладает сам.

Стоимость: +1 PP за каждую суперсилу

Оглушение (Stun): Герой невосприимчив к оглушающим повреждениям и его нельзя «оглушить».

Тем не менее он всё ещё получает 1 KDm за каждые 5 SDm.

Стоимость: +8PP

Невидимость (Invisibility)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: С этой суперсилой Героя тяжело, или практически невозможно, заметить, при помощи одного или нескольких чувств восприятия.

Система: *Сложность + 3xPL против AV Цели (Характеристика + Восприятие) + d10*

После того как Невидимость активирована, каждый кто пытается обнаружить Героя при помощи определенного чувства восприятия, должен выполнить проверку против Повседневной (9), +1 уровень сложности за каждый PL.

Эффект сохраняется до тех пор пока действует суперсила.

Если Цель знает приблизительное расположение Героя, то Сложность уменьшается на 1 уровень.

«Тонкокожий» может становиться прозрачным (Невидимость: Зрение PL3). Это означает, что каждый, кто пытается его заметить используя стандартное зрение должен выполнить проверку Восприятия против Невероятной сложности (18).

Во время скрытного передвижения формула принимает следующий вид: *DV Героя (Ловкость + Скрытность) + d10 + 3xPL против AV Цели (Характеристика + Восприятие) + d10*

Следующие правила могут пригодиться при использовании невидимости:

Зрение: базовая форма невидимости. Для обнаружения используется Зрительное восприятие.

Атака: находясь в состоянии невидимости Герой может оставаться незамеченным. Если он атакует первым (даже если атака промазала), Цель получает информацию о его приблизительном положении. Если Цель не знает о приблизительном положении Героя, последний получает эффект внезапности (+5 AV).

Защита: Во время боя Герой не получает бонуса от AV Скрытности. Если Цель успешно проводит проверку Восприятия - проверка атаки производится как обычно, без штрафов. Если Цель проваливает проверку Восприятия – она не может атаковать Героя, но может атаковать Гекс. Если Герой находится в этом Гексе, Цель проводит атаку с 0 Рефлексов и получает 0 Ловкости против следующей атаки Героя. Если Цель знает о местоположении Героя, но не может провести проверку Восприятия, она получает ½ Рефлексов и Ловкости (обычно такое возможно после того как Герой выдает свое местоположение во время атаки).

Слух: Герой может подавлять звуки, производимые своими движениями. Для обнаружения используется Слуховое восприятие.

Обоняние/Вкус: Довольно редкая, но полезная форма невидимости - Героя тяжелее выследить по запаху. Из-за своей редкости, сложность обнаружения увеличивается на 2 уровня за каждый PL (не на 1).

Осязание: см. суперсилу Разжижение.

Суперсила: Эта Невидимость против Обнаруживающих суперсил (Предчувствие опасности, Наведение, Обнаружение и пр.) Чтобы выяснить результат сравните PL (Невидимости) и PP (обнаруживающей суперсилы). Игрок обязан указать против какой суперсилы работает его Невидимость.

Джек Баррет – Соло, у него вживлен кибер-оптический имплант, который даёт ему суперсилу Наведение: Цель PL2 (+2PP).

У Джены есть пончо с встроенным отражающим экраном, помимо прочего оно может подавлять визуальное наведение PL2. 2 PP Джека и 2 PL Джены компенсируют друг друга. Наведение не может быть установлено пока отражающий экран активен. Если бы оптика Джека была PL3, то, он бы смог установить наведение, и получил +1 AV к атаке.

Стоимость суперсилы: +1PP за одно Чувство или суперсилу
+2PP за Группу чувств или суперсил
+1PP за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый PP за каждую фазу

Модификации: **Командная (Team):** С помощью этой модификации Герой может сделать невидимым любого кто находится в смежном с ним Гексе.

Стоимость:

- +1:6 за одну Цель
- -1 МА за каждую дополнительную Цель

Затраты выносливости: Увеличены

Поле (Field): Любой персонаж или объект внутри поля находится под действием эффектов невидимости и неведения (пространство вокруг себя они воспринимают как невидимое).

Это замена суперсиле Темнота (Darkness).

Все кто находится внутри поля, и все кто пытается с ними взаимодействовать, получают соответствующие штрафы.

Радиус поля составляет 1 Гекс за каждый PL Невидимости.

Стоимость: +1:4

Затраты выносливости: Увеличены

Виспер окружает Тина Омена полем невидимости (Невидимость: Зрение PL6).

Чтобы разглядеть что-нибудь Тин должен выполнить проверку Восприятия (Компетентная Супер Героическая сложность).

Любой, кто пытается атаковать Тина, должен сначала выполнить аналогичную проверку, чтобы увидеть его.

Сопrotивляемость отбрасыванию (Knockback Resistance)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Уменьшает эффект оказываемый отбрасыванием.

Система: Прибавьте PL этой суперсилы к характеристике Тело во время подсчета дальности отбрасывания.

Мистер Тафф обладает Сопrotивляемостью к отбрасыванию с PL 3. После неудачного уклонения от удара с 18DC ему необходимо рассчитать дальность отбрасывания.

Он берет DC (18) и вычитает из него 3 (PL), 10 (характеристика Тело) и значение 1d6.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Отсутствие уязвимостей (Lack of Weakness)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Уменьшает количество уязвимых мест или предоставляет специальное поле, защищающее от действия суперсилы Найти уязвимость.

Система: За каждый PL сложность проверки Найти уязвимость увеличивается на 2.

Сила действует постоянно и не требует активации.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Защита разума (Mind Defense)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Защищает Героя от эффектов ментального воздействия.

Эта суперсила предназначена против Контроля разума, Галлюцинаций и Поиска разума.

Система: *PL Суперсилы минус PL Защиты разума*

Суперсила действует постоянно.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Защита от снарядов (Missile Defense)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет использовать защитные манёвры ближнего боя против атак на расстоянии.

Система: Герой интерпретирует любую атаку на расстоянии как атаку ближнего боя.

Два представленных ниже варианта позволяют уклоняться от атак, но не парировать, блокировать или ловить их (для этого см. модификацию Контактный).

Для отражения снарядов Герой должен использовать защитный манёвр с Переадресация, также он может попытаться словить снаряд (если это возможно).

Игрок обязан приобрести категорию атак, от которых Герой может защищаться.

Каждая из категорий приобретается отдельно, но можно купить обе сразу.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: 1 за каждый ОСР

Вариации: **Медленные (Low velocity):** Герой может защититься от объектов, летящих на скорости ниже звуковой.

Стоимость: +2PP

Бейсбольный мяч, хоккейная шайба, метательный нож, стрелы и пр.

Быстрые (High velocity): Герой может защититься от объектов, летящих на скорости звука и выше.

Стоимость: +2PP

Пули и всё что движется на скоростью звука и быстрее.

Модификации: **Контактный (Contact):** Эта модификация может быть присоединена к любой из вариаций.

Требуется указать тип объектов Физические, Энергетические или оба. Позволяет ловить (если такое возможно), блокировать и парировать эти объекты.

Стоимость +1PP к ОСР за каждый из типов

Оба типа сразу стоят 2PP

Защита от глушения (Mute Defense)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Снижает эффекты от глушащих атак.

Система: *PL Глушения минус PL Защиты от глушения*

Защита от глушения действует на одно отдельное Чувство восприятия или на целую Группу чувств сразу.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL для одного Чувства +2PP за каждый PL для Группы чувств

Тёмные очки для защиты от вспышек; Наушники против звуковых атак; Дыхательные фильтры против ядовитых газов.

Защита от коррекции (Power Defense)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Снижает эффект от корректирующих суперсил.

Система: *PL Корректирующей суперсилы минус PL Защиты от коррекции*

PL защиты от коррекции вычитается из PL корректирующей суперсилы (независимо от её полной стоимости).

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Враит использует Вытягивание Души (Трансфер: Тело PL5) на Севена. У Севена есть Защита от коррекции PL3, эффект, который оказывает на него атака, равняется 2 PL Иссущения.

Скользкость (Slick)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Герой легко может выбираться из сдерживающих пут.

Это может быть благодаря скользкой или очень гладкой коже или специальному, уменьшающему трение, полю.

Система: *Любая попытка связать, опутать, ограничить или удержать Героя происходит с штрафом -1 за каждый PL суперсилы.*

Эта суперсила действует постоянно.

Также, каждый PL Скользкости снижает PL Опутывания (когда Герой пытается высвободиться), но есть некоторые исключения (например силовой пузырь, полностью обволакивающей тело, блокирует бонусы от Скользкости).

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Модификации:	Поле (Field): При движении Герой оставляет за собой скользкую плёнку. Находясь на ней Цель получает -1 за каждый PL к любому физическому действию и -1 к Движению, за каждые 2 PL, кроме этого уменьшается PL суперсилы Сцепление.
---------------------	---

Также ГМ может потребовать проверку навыка Атлетика, сложность определяется по PL суперсилы, провал означает немедленное падение.

Стоимость:

- +1:5
- -1 МА за каждый дополнительный Гекс

Цель обладает суперсилой Сцепление PL3 и пытается двигаться по стене покрытой пленкой PL3, к сожалению Цель падает.

Прочность (Toughness)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Герой может переместить часть, или даже полное значение SDf в KDf, суммарное значение не может превышать максимальный SDf.

Система: Суперсила покупается 4мя интервалами, по 25% каждый.

За каждый PL Герой может конвертировать до $\frac{1}{4}$ своего SDf в KDf.

Получаемый таким образом KDf будет колебаться в зависимости от текущего SDf Героя – если, по каким то причинам, значение SDf будет увеличено, KDf вырастет соответственно.

Стоимость суперсилы: См. Вариации
--

Вариации: Постоянное (Constant): Прочность работает постоянно и Герой получает все выгоды от KDf.

Стоимость: +2PP за каждые 25%

Переключаемое (Switch): Чтобы совершить конверсию Герой должен активировать суперсилу (действие требует 1 фазу).

После того как суперсила выключена, SDf и KDf возвращаются к своим обычным значениям.

Стоимость: +1PP за каждые 25%

Перемещающие суперсилы

Эти суперсилы предназначены для того чтобы перемещать Героев из одного места в другое.

Каждый персонаж обладает значениями Бега, Спринта, Плавания и Прыжка (см. Производные характеристики), некоторые из Перемещающих суперсилы напрямую зависят от этих характеристик.

Пара слов об единицах измерения расстояния

Когда речь идёт о расстоянии, в тексте чаще всего используется метры, однако в данной секции довольно часто упоминаются Гексы, и это не одно и то-же.

При подсчёте расстояния считайте 1 Гекс равным 2 метрам.

Режимы передвижения

- **Шаг (Stroll):** Самый простой способ передвижения. Применяется в повседневной жизни или во время боя, в ситуациях когда требуется перемещаться осторожно, наблюдая за действиями противника.

Скорость Шага равняется характеристике Движение (в Гексах за фазу).

- Данный режим не обладает какими-то особенностями.

- **Бег (Cruise):** Более быстрый способ передвижения. Применяется в случаях когда необходимо быстро добраться до определенного места. Может использоваться как на длинных, так и на коротких дистанциях. В бою полезен когда необходимо приблизиться к противнику, убежать или атаковать с разбега.

Скорость Бега равняется двойному (x2) значению Движения (в Гексах за фазу).

- Во время Бега, при попытке выполнить дополнительные или сложные действия, разрешается использовать только $\frac{1}{2}$ значений характеристик Рефлекс и Ловкость.

- **Спринт (Sprint):** Это максимальная скорость с которой может двигаться Герой. Формально, это *не боевое передвижение* используемое для преодоления коротких дистанций за минимальный промежуток времени.

Скорость Спринта равняется тройному (x3) значению Движения (в Гексах за фазу).

- Во время Спринта удваиваются все Затраты выносливости.
- Во время Спринта, при попытке выполнить дополнительные или сложные действия, можно использовать только $\frac{1}{4}$ значений характеристик Рефлекс и Ловкость.

В случае Бега и Спринта - Герой не получает штрафы к характеристикам Рефлекс и Ловкость если просто совершает передвижение или движется в сторону оппонента, намереваясь затем использовать атаку «С разбега». Модификаторы за скорость следует учитывать только при дополнительных или сложных действиях.

Если Герой просто врывается в «плохого парня» на скорости Спринта, он должен учитывать модификаторы только в случае когда пытается сделать что-то кроме движения.

Во время столкновения наносятся повреждения от текущей скорости и Уровня нагрузки (Массы) движущегося объекта. В случае персонажа, масса равняется Силе, необходимой для того чтобы поднять его (См. также Единицы нагрузки, На ходу и С разбега).

Немного о *Fists of Fuizon*:

Если Герой обладает манёвром с Дополнительным модификатором *Специфическое – Движение*, для определения значений негативных модификаторов он может «перескочить» на один режим передвижения ниже. Таким образом, если манёвр рассчитанный на скорость Бега (не получает негативных модификаторов) выполняется во время Спринта – Герой использует $\frac{1}{2}$ своих характеристик Рефлекс и Ловкость.

Ускорение:

В классическом *Fuzion* Герой может изменять свою текущую скорость не более чем на 10 Гексов за каждую фазу, пока не достигнет желаемой или максимальной скорости.

В *Dark Millennium* Герои ускоряются и замедляются на величину своего Движения за фазу.

В *HERO bed* Герои ускоряются (или замедляются) на 5 метров за каждый пройденный метр, вплоть до максимальной скорости выбранного типа перемещения.

Для *Power Core* желательно использовать вариант из *HERO* с тем лишь дополнением что величина ускорения или замедления напрямую зависит от характеристики Движение Героя.

Нагрузка:

Это вес который может нести Герой полагаясь только на собственную Силу. (см. Таблицу Единиц Нагрузки в начале книги). Также, в нагрузку обязательно должна быть включена масса самого Героя (если не указано иначе).

Вес Героя составляет 75 кг, его Сила 6. Он может нести до 325 кг (400-75) дополнительной нагрузки.

На сколько это быстро?

Чтобы определить скорость (в км/ч) достаточно умножить скорость (Движение) Героя (см. также Режимы передвижения) на 2,4.

Движ.	Км/ч	Пример
15	36	Верблюд (С)
17	40	Чёрный носорог (С)
28	68	Лошадь (С)
33	80	Газель Томсона (С)
35	84	Парусное судно (С)
41	99	Гепард (С)
45	108	Самая быстрая рыба (С)
82	198	Сокол в полете (С)
98	235	Коммерческий вертолет (Б)
106	256	BMW Z8 (С)

(Б) Бег, (С) Спринт

Движ.	Км/ч	Пример
110	265	Самый быстрый велосипедист (С)
121	291	Боевой вертолет «Апач»
129	310	Самый быстрый мотоцикл (С)
133	320	Lamborghini Diablo (С)
144	347	Сокол в пикировании (С)
160	384	Болид Формула 1 (С)
186	448	Самый быстрый торнадо (С)
213	512	Самый быстрый поезд (С)
246	592	Военный грузовой самолет (С)
280	672	Истребитель A10 (С)

На ходу и С разбега

Это два дополнительных правила регламентирующих боевые действия во время движения.

В случае если Игрок желает использовать подобные манёвры, он должен объявить об этом до совершения атаки.

Если Герой совершает передвижение перед атакой это ещё не значит что он может использовать действие На ходу или С разбега. Тем не менее, в случае необходимости, ГМ имеет право принудить Игрока к этому.

Герой перемещается на 10 Гексов и решает атаковать Цель, которая находится прямо перед ним, на расстоянии 8 Гекс. Игрок объявляет атаку С разбега.

На ходу: Герой движется с некоторой скоростью, и не останавливается после совершения атаки.

Дополнительные повреждения от атаки равняются: $\frac{1}{4}$ (округл. вниз) от текущей скорости (Текс/Фаза) + $\frac{1}{2}$ (округл. вниз) от Нагрузки оказываемой Героем.

Точно такое же количество повреждений получает и сам Герой, однако он может снизить это значение на 1d за каждые -1 AV к проверке.

Буллет атакует Цель ударом руки на ходу. Если проверка окажется удачной, при подсчете повреждений он получит бонус равный: $\frac{1}{4}$ от пройденного расстояния + $\frac{1}{2}$ от своей нагрузки.

Он решает провести атаку на скорости Бега. В обычной ситуации он должен был бы использовать только ½ своих Рефлексов и Ловкости и не использовать характеристику Сила при подсчете повреждений, но у него есть специальный манёвр, который позволяет использовать полное значение характеристик.

Буллет движется со скоростью 24, пройдя 10 Гексов он атакует Цель, после чего, перемещается ещё на 14 гексов. Повреждения которые он наносит равняются: 7d (от характеристики Сила) + дополнительно: 6d от скорости ($24/4=6$) и 2d от нагрузки (его вес порядка 150 кг. – это 4 ед. Нагрузки).

Итого $7d+8d$ дополнительных = $15d$, кроме этого, Буллет, сам получает $15d$ SDm повреждений, однако, за счёт увеличения сложности $-3AV$, он снижает их до $12d$.

С разбега: Герой движется прямо на Цель и совершает атаку.

Дополнительные повреждения от атаки равняются: ½ (округл. вниз) от текущей скорости (Гекс/Фаза) + Нагрузка оказываемая Героем.

Точно такое же количество повреждений получает и сам Герой, однако он может снизить это значение на 1d за каждые $-1AV$ к проверке атаки.

Буллет атакует следующую Цель, но теперь он использует удар С разбега. Наносимые повреждения равняются 7d (Сила) + $16d$ дополнительных ($12d$ от скорости ($24/2=12$) и $4d$ от Нагрузки) = $23d$. Сам он получает $23d$ SDm.

Если для усиления удара используется некий тяжелый объект, то при расчёте повреждений от Нагрузки, берётся масса этого объекта. Если Герой продолжает удерживать объект после атаки - он получает соответствующие повреждения; если нет - все повреждения получает объект (однако в этом случае объект не может нанести повреждений, больше чем может выдержать сам).

Подобный трюк является сложным действием со множеством негативных модификаторов, однако, как вариант, Герой может освоить его в качестве манёвра ближнего боя с соответствующими модификаторами (Специфический: Движение, Оружие).

Похоже Буллет взялся за дело «по серьёзному», вот он схватил бронированную машину и приближается к своему следующему оппоненту.

Вес машины соответствует Нагрузке 10, скорость Героя 18, в последний момент Буллет отпускает свою ношу и наносит 19 KDm (9 Скорость + 10 Нагрузка) или 6 Kill повреждений. Атака проводится с ½ Рефлексов и Ловкости.

Бронированная машина может выдержать не более 50 ед. повреждений (1 Kill), следовательно, это максимальные повреждения которые может нанести атака.

Мощно? Представьте себе эффект от столкновения с летящим автомобилем. Однако, не стоит забывать что Герой должен обладать достаточной Силой чтобы поднять такой объект.

Движущаяся цель

По движущийся Цели попасть тяжелее, особенно если у неё высокая скорость.

Пройденные за фазу 4 гекса дают +1 EV, и еще +1 за каждые дополнительные 5 гексов.

Буллет сворачивает за угол, где его ожидает град из пуль. Теперь он убегает на скорости Спринта. Его Ev: 12 (Атлетика + Ловкость) + 3 (за пройденные 18 Гексов) = 15 .

Космическая скорость

Чтобы выйти на орбиту Герою необходимо поддерживать постоянное ускорение в 1G, до тех пор, пока он не покинет пределы земной атмосферы. Для этой цели можно использовать тонны расчетов, включающих массу, трение, гравитацию и пр.

Для простоты: для того чтобы покинуть атмосферу Герою необходимо развить скорость 32 Маха (Mach 32) (7 миль в секунду).

Другие атмосферы

Во время движения через атмосферу возникает трение, все приведенные ранее расчеты произведены для земных условий. На других планетах, или других измерениях, всё может оказаться совсем по-другому.

Чтобы определить максимальную скорость в определённой атмосфере просто умножьте обратное её значение на обычную максимальную скорость Героя (в земной атмосфере).

Чего???

Хорошо, расставим всё по своим местам, в конце концов, такое случается не так уж и часто. Атмосферы других миров не обязательно должны отличаться от земной, так что данное правило существует для тех редких случаев когда это не так.

Так вот. Если ваш Герой попадает в разреженную атмосферу плотность которой составляет 0,8 (8/10) от земной, его максимальная скорость полёта в этой атмосфере будет увеличена до 120% ($10/8 = 1,2$). Если атмосфера более плотная — 1,2 (12/10) то максимальная скорость снизится до 80% ($10/12 = 0,8$).

В космосе вообще нет атмосферы, следовательно и трения, следовательно Герой может ускоряться каждую фазу, вплоть до бесконечности. Только делать это следует осторожно, а то вдруг потребуются сделать остановку.

Общие Модификации для Перемещающих суперсил

Следующие модификации могут быть использованы с любой из Перемещающих суперсил.

Поворот на 90° (90° Turn): Обычно, для совершения резкого поворота в движении, требуется выполнить проверку Невероятной сложности.

С этой модификацией повороты до 90 градусов совершаются без проверок.

Стоимость: +1:3

Разворот на 180° (180° Turn): Тоже что и выше, только теперь проверки при поворотах вообще не совершаются.

Стоимость: +1:2

Мгновенное ускорение (Instant Acceleration): Позволяет моментально набирать максимальную скорость и так же быстро останавливаться.

Стоимость: +1:2

Замедленное ускорение (Slow Acceleration): Ускорение и торможение происходят с половиной от обычного значения.

Стоимость: -1:3

Широкие повороты (Wide Turns): Для совершения поворотов требуется больше пространства.

Обычно, за каждый Гекс (60 градусов) поворота, Герой должен переместиться на 1 Гекс в направлении первоначального вектора движения.

С этой модификацией Герой перемещается на 2 Гекса или получает штраф -1AV, за каждый 1 Гекс поворота.

Стоимость: -1:3

Движение по деревьям (Arboreal Movement)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет быстро перемещаться в зонах плотного скопления деревьев (лес или джунгли).

Система: Пока Герой находится в лесной зоне он игнорирует все негативные модификаторы ограничивающие скорость передвижения из-за неудобной поверхности.

Как вариант, эта суперсила, может быть использована в качестве Паркура, для быстрого перемещения в городских условиях.

Стоимость суперсилы: +2PP

Сцепление (Clinging)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет удерживаться на стенах и других гладких поверхностях, и даже перемещаться по ним. Проще говоря - позволяет ходить по стенам и потолку, и лучше удерживаться на движущихся объектах.

Система: Герой может передвигаться по поверхностям, независимо от направления гравитационного потока (эта суперсила никак не влияет на гравитацию).

Следует помнить две вещи:

- Когда Герой прицеплен к поверхности (стене или потолку) его собственная масса становится дополнительной Нагрузкой.
- Когда Герой стоит на «полу» (плоскости перпендикулярной гравитационному потоку) то дополнительной Нагрузки нет.

Чтобы оторвать Героя от поверхности Цель должна иметь возможность поднять соответствующий вес (Нагрузку, выраженную через PL суперсилы), если Герой находится на полу (плоскости перпендикулярной гравитационному потоку), то Цель должна иметь возможность поднять Нагрузку равную весу Героя + Нагрузку от PL этой суперсилы.

Рыхлая почва, песок и щебень и пр. снижают PL (насколько сильно, решает ГМ).

PL суперсилы (если Герой сцеплен с поверхностью) становится бонусом к характеристике Тело при подсчете эффекта Отбрасывания.

Каждый PL суперсилы эквивалентен 2 (двум) единицам Нагрузки.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Сворачивание (Cohesion)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет взаимодействовать с жидкостями как-будто это твёрдые тела - передвигаться по их поверхности, останавливать растекание или разбрызгивание.

Также позволяет придавать им постоянную форму (например, свернуть 20 литров воды в шар).

Система: За каждый PL Герой может заставить жидкую субстанцию поддерживать 1 ед. Нагрузки или выдерживать удар в 1 Силу.

Область действия равняется 1 Гекс, её можно увеличить при помощи модификатора Область воздействия.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Полёт (Flight)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

В данной суперсиле используются довольно «агрессивные» допущения, читайте внимательно.

Описание: Позволяет передвигаться в атмосфере, вакууме, космосе или большинстве трёхмерных пространств (исключая пространства состоящие из жидкостей).

Система: Ниже представлены несколько различных типов полёта: от обыкновенного Планирования и до Сверхсветового полёта.

Источником суперсилы могут быть: крылья, телекинетические способности или даже гравитационные волны.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: см. Вариации

Вариации: Стандартный (Standard): Позволяет летать: ускоряться, набирать и удерживать высоту.

Базовая (Шаг) Скорость полёта равняется значению характеристики Движение умноженной на PL, выражается в Гексах за фазу.

Для увеличения грузоподъемности в полёте, необходимо приобрести модификатор Дополнительная Нагрузка, в противном случае скорость необходимо разделить на величину дополнительной Нагрузки.

Стоимость:

- +6PP за PL 1
- +2PP за каждый следующий PL

Затраты выносливости: 1 за каждый ОСР + Движение

Скольжение (Slide): Герой может использовать полёт только пока соприкасается с плоской поверхностью.

Герой может «скользить» по дорогам, водяной глади, стенам и т.п.

Находясь в соприкосновении с «нестабильными» поверхностями Герой должен передвигаться как минимум на 1 Гекс за фазу.

Сюда можно отнести, жидкие, сыпучие, вертикальные поверхности. Если Герой не будет двигаться он либо завязнет, либо упадёт.

Стоимость: -1:3

Может использоваться в ... (Usable): Позволяет использовать Полёт в некой, обычно непригодной для него среде (например под водой).

Стоимость: +1:3

«Летающий Тигр» обладает характеристикой Движение 6. Стандартный полет, за +6PP, позволяет ему летать на скоростях 6, 12 и 18 Гексов за фазу. Дополнительно он покупает еще +2 PL за +4PP, теперь его скорости 18, 36 и 54 Гексов за фазу

Тяга (Propulsion): То же что и стандартный полет, за исключением того что скорость не зависит от характеристики Движение.

Каждый PL даёт Движение 2 (для расчета лётных скоростей Шага, Бега и Спринта) с Нагрузкой равной собственному весу Героя.

Для увеличения грузоподъемности в полёте, может быть приобретен

модификатор Дополнительная Нагрузка, в противном случае скорость полёта необходимо разделить на величину дополнительной Нагрузки.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый OCP

Скольжение (Slide): См. Полёт.

Стоимость: -1:3

Может использоваться в ... (Usable): См. Полёт.

Стоимость: +1:3

Планирование (Gliding): Позволяет планировать в воздушном пространстве. Герой получает лишь некоторый контроль над движением во время Планирования, не такой полный как при стандартном Полете.

Для сохранения текущей скорости Планирования Герой должен сбрасывать 1 Гекс (2 метра) высоты за фазу.

Герой может парить на месте, опускаясь на 1 Гекс каждую фазу.

Также Герой может отказаться от планирования и начать падать.

Планирование использует специальные правила для набора скорости: Герой получает +1 Гекс/Фаза за каждый дополнительно сброшенной Гекс высоты.

Следует понимать что в это правило не включается Гекс высоты сбрасываемый для поддержания текущей скорости.

Спрыгнув с большой высоты Герой начинает планировать.

В первую фазу он сбрасывает 1 Гекс высоты, после чего набирает скорость (к примеру) 10 Гекс/фаза, в итоге он теряет $1+10=11$ Гексов вертикального положения, но может передвинуться на 10 Гексов в горизонтальной плоскости.

В следующую фазу он сбрасывает 1 Гекс высоты на поддержание скорости и может переместить на 10 Гексов без дополнительной потери высоты.

Что не так важно, но о чём следует упомянуть, это скорость падения (в земных условиях), очевидно что она будет ограничителем во время набора скорости при Планировании.

При грубом округлении ускорения свободного падения (до 10 м/с^2) за первую фазу (3 сек) тело Героя преодолеет расстояние в 30 Гекс ($10 + 20 + 30 = 60$ метров) и изменит скорость с 0 до 30 м/с. Соответственно за первую фазу Герой может получить не более 29 Гексов Движения.

Во второй фазе тело Героя достигнет максимальной скорости свободного падения (грубо говоря 50 м/с), за это время он упадёт на ($40 + 50 + 50 = 140$ метров) 70 Гексов, что позволяет ему разогнаться до ($29 + 69$) 98 Гексов Движения.

В дальнейшем тело Героя перестаёт ускоряться и стабильно падает на 75 Гексов за Фазу.

В случае если Герой стоит на земле он может начать Планировать со скоростью и высотой равными высоте его прыжка вверх (в метрах).

Вертикальный прыжок равен половине от горизонтального или

[Движение / 2] метров.

Герой может войти в восходящий поток и немного подняться вверх (Сл.18), ничего при этом не потеряв, или попасть в воздушный карман и опуститься на несколько метров.

Стоимость суперсилы зависит от количества Нагрузки с которой может планировать Герой (он должен учитывать собственный вес, экипировку и пассажиров).

Если Нагрузка равняется или превышает номинальную, необходимо делать проверки: *базовая сложность Компетентная, +1 уровень сложности за каждые дополнительные +1 ед. Нагрузки.*

Если проверка провалена - Герой теряет в высоте количество метров, равное недостающему значению проверки.

Стоимость:

- +2PP за Планирование
- +1PP за каждые 2 ед. Нагрузки

Затраты выносливости: нет

Алекс Сторм обладает глайдером способным нести до 4 ед. Нагрузки (175 кг.), он и его экипировка вместе весят 125 кг. Ему удаётся подхватить двух своих падающих товарищей, которые вместе весят 300 кг., всего 425 кг. это 6 ед. Нагрузки (округлено).

Теперь ему придётся делать проверки Невероятной сложности каждую фазу. Алекс обладает характеристикой Рефлекс 6, его навык Планирования 5, на кубиках выпадает 4, всего 15, против сложности 18. В эту фазу он теряет (18-15) 3 Гекса (6 метров).

Сверхзвуковой полет (Supersonic Flight): Позволяет летать на скорости звука (>1200 км/ч) и даже быстрее.

Поскольку скорость звука зависит таких факторов как плотность и температура, то, всякий раз когда речь заходит о сверхзвуковом полёте, будем считать её условно равной = 1200 км/ч (1 Мах).

Ускорение при Сверхзвуковом полёте равняется 1/5 от максимально развиваемой скорости.

Скорость 5 Махов (в 5 раз быстрее скорости звука) является максимально возможной в земной атмосфере без использования Защиты от скорости, иначе Героя попросту разорвёт на части.

Стоимость:

- +1PP за +1 Мах, вплоть до скорости 7 Махов
- +1PP за каждые +5 Махов после скорости 7 Махов

Затраты выносливости: 1 за каждый ОСП

Защита от скорости (Speed Resistance): Защищает от эффектов трения и температуры при полете на скоростях свыше 5 Махов.

Стоимость: +1:5

Искривление (Warp): Может быть использован только в открытом космосе. Позволяет перемещаться со скоростью, превышающую скорость света.

Эта суперсила не защищает от опасностей космического пространства, так что об этом следует позаботиться отдельно.

Скорость такого полёта равняется 5^{PL} световых лет за 1 земной год.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Гипер прыжок (Hyper Leap)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Увеличивает дальность Прыжка.

Система: *увеличивает дальность стандартного горизонтального прыжка Героя на 1 Гекс.*

Соответственно, высота вертикального прыжка увеличивается на ½ Гекса (1 метр).

Герой не обязан всегда прыгать на максимальное расстояние.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждый PP + Расход выносливости на Прыжок

Гипер бег (Hyper Running)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Увеличивает максимальную скорость Бега и Спринта.

Система: *Увеличивает значение характеристики Движение при расчёте максимальной скорости Бега ((Движение+PL) x2) и Спринта ((Движение+PL) x3).*

Стоимость суперсилы: +2PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждый PP + Расход выносливости на Движение

Гипер плавание (Hyper Swimming)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Увеличивает максимальную скорость Плавания

Система: *Увеличивает стандартное Плавание Героя на 1 Гекс.*

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждый PP + Расход выносливости на Плавание

Проекция (Projection)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет сознанию (душе) покидать тело и перемещаться внутри подпространства известного как Пространственная Мембрана (или Астральный план).

Система: Каждый PL позволяет сознанию Героя покинуть тело на 2 часа, после чего он автоматически возвращается назад. Отдых занимает столько времени, сколько было потрачено на само путешествие.

Пока сознание отсутствует, тело остается в состоянии анабиоза и не защищено от вторжения посторонних сущностей.

Во время путешествия сознание соединяется с телом при помощи *пуповины*, которая указывает путь назад, и, в случае если кто-то попытается завладеть телом, подает соответствующий сигнал. При помощи *пуповины* Герой может вернуться назад с молниеносной скоростью.

Если только ГМ не намерен умышленно отделить сознание Героя от тела, или Герой добровольно не желает возвращаться назад, всегда должна быть возможность «отстоять» тело, битва происходит по обычным правилам.

Если в реальном мире Герой обладает волшебным мечом, то такой же он может использовать и в Мембране.

При помощи этой суперсилы Герой может отыскивать в Мембране жертв неудачных телепортаций.

Находясь в Мембране сознание Героя может видеть всё что происходит в измерении где находится его тело и других обитателей Мембраны.

Пространственные чувства позволяют обозревать и другие измерения.

Любой кто находится в реальном мире не может видеть, слышать или навредить сознанию Героя обычными методами.

Если Герой обладает суперсилой с модификатором Перекрёстный – X (где X – название измерения), то он может взаимодействовать с указанным измерением (и находящимся в нём существами) в рамках эффектов этой суперсилы.

Существа и сознания внутри мембраны полностью игнорируют преграды реального мира (пол, потолок, стены и пр.) и могут свободно проходить сквозь них.

Но есть одно исключение:

Если Герой обладает Силовой стеной с модификатором Перекрестный – Мембрана, то может использовать этот барьер против существ и сознаний путешествующих сквозь Мембрану.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Раскачивание (Swinging)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Герой обладает неким подобием «нитей» по которым может подниматься и опускаться, а также может прицеплять их к объектам, и перемещаться, раскачиваясь на них. Объекты должны находиться в поле зрения Героя.

Система: Для того чтобы начать движение нужно «прицепить» нить к зданию, дереву, скале или другому возвышенному объекту.

Во время стрессовой или необычной ситуации, ГМ может потребовать проверку, чтобы определить удалось ли Герою удержаться на нити. Сложность устанавливается в зависимости от сложившейся ситуации.

Расстояние которое можно преодолеть за фазу, зависит от длинны нити, скорости и направлении ветра, и пр.

Стоимость суперсилы основывается на Нагрузке (если Герой хочет прихватить с собой кого-то еще, он должен быть уверен в прочности своей нити).

За каждый PL «нить» способна выдержать до 1 единицы Нагрузки.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый PL

Телепортация (Teleportation)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет исчезнуть из одного места и появиться в другом (или на том же самом месте, но через определенный промежуток времени).

В качестве объяснения могут использоваться понятия Пространственной Мембраны, линий лей, изгибов пространства и прочие.

Система: Следует помнить что после телепортации объект сохраняет свой кинетический потенциал.

Если падающий Герой совершает телепортацию на твёрдую поверхность, он сохраняет свою скорость и вектор движения и получает соответствующие повреждения.

Если после телепортации Герой полностью или частично оказывается внутри некоторой твёрдой субстанции (камень, дерево и пр.) – его тело должно быть достаточно крепким чтобы вытеснить субстанцию и создать полость.

Герой совершивший телепортацию вслепую и материализовавшийся внутри камня должен быть способен разломить его, иначе он погибнет.

Если Герой не в состоянии вытеснить субстанцию, в которой оказалось его тело, не получив при этом повреждений - он будет серьезно ранен (и заключен внутри субстанции) или превратится в раздавленный труп который строители обнаружат лет где-то через 20.

Герой должен быть знаком с пунктом назначения, или видеть его и знать расположение по отношению к своему текущему местоположению. Если у него нет этой информации - он должен совершить телепортацию вслепую.

В случае телепортации вслепую бросается 3d10: чем больше выпадает единиц - тем хуже происходит транзит, а чем больше десятков - тем лучше. Каждая использованная единица Удачи убирает одну единицу или добавляет одну десятку.

Герой может телепортировать уровень Нагрузки равный собственному весу, каждая дополнительная единица Нагрузка увеличивает уровень сложности на 1.

Стоимость суперсилы: +4PP + Стоимость Вариаций
Затраты выносливости: 2 за каждый ОСР

Вариации: **Мерцание (Blink)** Герой исчезает на некоторый промежуток времени, после чего появляется на том же самом месте. Эффект достигается путем временного перемещения в Пространственную Мембрану.

Процесс требует половины действия и может быть произведен до, или после атаки Героя (или любой другой активности).

Эта вариация может использоваться для уворота.

Герой может оставаться в Мембране всё указанное время или пока не захочет добровольно покинуть её.

Любой, кто знает последнее местоположение Героя и обладает Мерцанием, может попытаться вторгнуться в пространство Героя. В свою очередь Герой может потребовать взаимной проверки навыка Мерцание, и если его результат окажется выше, то Цель не сможет совершить вторжение.

PL 1 позволяет находиться в Мембране одну полную фазу, каждый следующий PL увеличивает продолжительность на 1 шаг по временной шкале.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Мембрана (Membrane): Обычно, находясь в Мембране, Герой не может видеть или слышать того что происходит в «нормальном» измерении.

Данная модификация убирает это ограничение.

Стоимость: +2PP к стоимости Мерцания

Боевой (Combat): Позволяет мгновенно переместиться на некоторое расстояние (Шага, Бега или Спринта; включая все модификаторы от режимов движения).

Для расчёта расстояния *умножьте базовое Движение Героя на PL.*

Основным преимуществом является то, что при этом виде перемещения игнорируются все физические препятствия.

Стоимость: +1PP за каждый PL

*Врайт (Движение 4), с боевой телепортацией PL6, за одну фазу может перемещаться на 48 Гексов (Бег) и атаковать Цель (с ½ Рефлексов и Ловкости).
К сожалению, это не может быть атакой «С разбега» или «На ходу».*

Пространственный (Dimensional): Позволяет перемещаться в другие измерения.

Сеть, Гайя, «параллельная» Земля - всё что угодно.

Приобретая базовый вариант этой Вариации Герой получает возможность перемещаться в одно определённое место, одного определённого измерения, и возвращаться в родное измерение.

Перемещение занимает 1 полную фазу.

За +1 PP Герой получает возможность выбрать одно дополнительное измерение в составе некой группы измерений. При этом он обязательно должен указать место где оказывается после перемещения.

Например один из Девяти кругов ада, или один из четырёх Стихийных планов.

За +2 PP Герой может перемещаться в любое измерение из определённой группы. Опять же, для каждого измерения, он обязательно должен указать место где оказывается после перемещения.

По умолчанию, Герой всегда появляется в строго определённом месте выбранным в момент приобретения суперсилы. Однако, за дополнительную стоимость, Герой получает возможность выбирать место в момент перемещения.

За +1PP он может выбирать любое место появления при перемещении в одно определённое измерение.

За +2PP он может выбирать место появления при перемещении в измерение из определённой группы измерений.

За +3PP он может выбирать место появления при перемещении в любое существующее измерение.

Стоимость:

- +4PP за базовую Пространственную телепортацию
- +1PP за дополнительное измерение из группы измерений.
- +2PP за перемещение в любое из существующих измерений.

- +1PP за любое место появления при перемещении в одно определённое измерение.
- +2PP за любое место появления при перемещении в измерение из определённой группы измерений.
- +3PP за любое место появления при перемещении в любое существующее измерение.

Стандартный (Standard): Наиболее распространенный вид телепортации, предназначен для перемещения на большие расстояния.

Не может быть использован в бою, поскольку требует 1 полной фазы для подготовки, а также:

- +1 фазу за каждую милю расстояния
- +1 фазу на осуществление перемещения (исчезновение и материализация в точке назначения).

Во время исчезновения и материализации Герой не может атаковать или защищаться, но получает только $\frac{1}{2}$ повреждений от всех атак.

За одну телепортацию Герой может переместиться на 5^{PL} миль.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Трек (Trek): Телепортация для очень больших расстояний.

Отлично подходит для межзвездных путешествий.

Базовая дистанция транзита составляет 5 световых лет (29 триллионов миль) и может быть меньше, однако Герой не может перемещаться менее чем на 1 световой год.

Для этой вариации желательно иметь модификацию Пункт назначения, иначе Герой рискует затеряться в глубинах космоса.

Подготовка перед перемещением занимает 1 раунд за каждый неполный световой год расстояния.

За одну телепортацию Герой может перемещаться на расстояние до 5^{PL} световых лет.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Временной (Time) Герой может преодолеть течение времени и отправиться в прошлое или будущее.

Базовый вариант этой Вариации позволяет перемещаться в один строго определенный момент времени, определяемый при покупке суперсилы. Также Герой может вернуться назад в собственное время.

За +1PP Герой получает возможность перемещаться в рамках одной определённой временной группы.

Например, 4 Июля любого года или любой день определённого года.

Или же Герой может перемещаться к любому моменту в рамках определённого временного промежутка.

Например, «в рамках моей (Героя) жизни» или «ровно на 500 лет в прошлое или будущее».

За +1PP Герой может переместиться не более чем на 1 Раунд в прошлое или будущее, и за каждый дополнительный +1PP этот период увеличивается на 1 шаг по временной шкале.

Ополовините стоимость если перемещаться можно только в прошлое или будущее.

Расширенная временная шкала

РР	Время
-	1 Фаза
1	1 Раунд
2	1 минута
3	5 минут
4	20 минут
5	1 час
6	6 часов
7	1 день
8	1 неделя
9	1 месяц
10	1 сезон (3 месяца)
11	1 год
12	5 лет
13	25 лет

РР	Время
14	1 век
15	5 веков
16	2500 лет
17	10000 лет
18	50000 лет
19	250000 лет
20	1 миллион лет
21	5 миллионов лет
22	25 миллионов лет
23	100 миллионов лет
24	500 миллионов лет
25	2,5 биллионов лет
26	10 биллионов лет
27	50 биллионов лет

В базовом варианте, после использования суперсилы, перемещения в пространстве либо не происходит, либо Герой всегда оказывается в строго определённом месте.

За +1 РР Герой может появиться в любом из мест определённой группы.

Например: стадионы, станции метро, святилища и т.п.

За +2 РР Герой может появиться в любом месте, по желанию.

Стоимость:

- +4РР за базовую Временную телепортацию.
- +1РР за перемещение в рамках одной определённой временной группы.
- +1РР за перемещение на 1 Раунд в прошлое или будущее
 - +1РР за каждый дополнительный шаг по временной шкале
 - -1:2 при условии что двигаться можно только в прошлое или будущее.
- +1РР за появление в любом из мест определённой группы
- +2РР за появление в любом месте по желанию.

Модификации: Дополнительная нагрузка (Additional Weight): Позволяет телепортироваться с повышенной Нагрузкой, не испытывая при этом негативных эффектов.

Каждый РЛ позволяет взять дополнительно 1 ед. Нагрузки.

При превышении лимита сложность перемещения увеличивается на 1 уровень за каждый 1 ед. нагрузки, начиная с Компетентной.

Провал проверки может означать что:

- перемещение не произошло;
- перемещение произошло без дополнительного груза;
- повреждения или даже смерть (очень плохой результат при попытке телепортировать крейсер).

Стоимость: +1РР за каждый РЛ

Плавное изменение плотности (Density Shift): Эта модификация гарантирует безопасное перемещение.

Суперсила получает специальный буфер, предохраняющий тело Героя от материализации внутри камней, стен и прочих препятствий.

«Безопасное» в этом случае понятие относительное, суперсила не настолько «разумна».

Герой гарантировано не застрянет в полу, стене или скале, но вполне может оказаться на краю обрыва или на пути движущейся машины.

Если Герой в состоянии вытеснить субстанцию без получения повреждений (вода, воздух, грязь) то модификация не срабатывает.

Стоимость: +1:4

Пункт назначения (Destination): Позволяет обозначить определенное место в пространстве (оставить метку). После этого, Герой может телепортироваться туда (если метка находится в радиусе действия Телепортации), независимо от своего местоположения.

Герой чувствует в каком направлении находится его метка (если она в радиусе Телепортации), но точное расстояние ему неизвестно (за дополнительную стоимость это ограничение можно убрать).

PL показывает сколько активных меток может одновременно поддерживать Герой, адрес любой метки может быть изменен на новый, при этом старое значение стирается.

Что касается движущихся локаций, то это ложится на плечи ГМ'а.

Земля движется, Вселенная движется, все и вся в этом мире находится в постоянном и сложном танце. Является ли постоянная точка такой уж постоянной?

Мы предполагаем что все суперсилы перемещения автоматически привязываются к скорости ближайшего, наибольшего источника гравитации (например, планета или Космическая станция).

Стоимость:

- +1PP за каждую обычную метку
- +2PP за метку с возможностью определения расстояния

Врата (Gate): С этой модификацией Герой должен дополнительно потратить 1 фазу на использование суперсилы, после чего появляются врата ведущие к пункту назначения телепортации.

Базовые врата имеют диаметр не более 2х метров, однако могут быть увеличены при помощи модификатора Область воздействия..

Через открытые (в любом направлении) может переместиться любое количество существ, но масса каждого отдельного не должна превышать массу на которую рассчитана телепортация Героя.

Врата остаются открытыми тех пор пока Герой может расходовать Выносливость на их поддержание, или пока он намеренно не закроет их (свободным действием). Это можно сделать это в любой момент, если только Герой не находится в состоянии перемещения сквозь них, в этом случае Врата могут быть закрыты через 1 фазу после того как Герой закончит перемещение.

Любые проходящие сквозь Врата существа или объекты, во время закрытия Врат будут выброшены на ближайшую к ним сторону.

По желанию, Герой может закрыть только одну сторону Врат, и отправить все объекты внутри на противоположную сторону, это требует проверки *AV Героя (Характеристика + Навык Телепортация) + 1d10 против Героической сложности.*

Проверка против Легендарной сложности позволяет закрыть оба конца Врат одновременно, в этом случае объекты, находящиеся в процессе перехода, оказываются запертыми внутри Пространственной Мембраны, и будут находиться там до тех пор пока не найдут способа выбраться, будут спасены или уничтожены.

Объект начавший перемещение не может быть остановлен пока не достигнет другой стороны Врат.

В случае когда перемещение сквозь врата происходит мгновенно (например, как при Боевой телепортации) Герой может воспринимать (видеть и слышать) всё что происходит на другой стороне, и даже производить атаки.

Стоимость: +1:5

Затраты выносливости: +1 за каждые 2 ОСР, каждую фазу

Связь (Link): Позволяет телепортироваться в любую точку с которой Герой имел любой вид сенсорного контакта.

На другом конце телефонного провода или место показанное в вечерних новостях.

Герой должен иметь возможность телепортироваться на соответствующее расстояние, иначе ничего не выйдет.

Стоимость: +1:4

Объекты (Objects): Позволяет телепортировать объекты.

Герой может телепортировать пистолет из рук противника, или даже самого противника.

Система: *AV Героя (Влияние + Навык Телепортация) + d10 против Сопrotивляемость.*

Если Целью является предмет удерживаемый в руках, он всё равно может использовать защиту Цели.

Стоимость: +1:2

Изменение скорости (Speed Shift): Герой не испытывает негативных последствий при телепортации на большой скорости или телепортации к движущимся объектам.

Герой может выпрыгнуть из самолета и, находясь в свободном падении, телепортироваться на землю без негативных последствий.

Стоя на месте Герой может без последствий телепортироваться в движущийся на большой скорости транспорт.

Стоимость: +1:4

Туннелирование (Tunneling)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет перемещаться под землей, создавая тоннель соответствующего размера.

Система: Скорость прокладки Тоннеля начинается с 0 Гексов/Фаза и всегда происходит со скоростью Шага.

За каждый PL Герой способен перемещаться со скоростью 2 Гекса/Фаза.

Большинство субстанций обладают «сопротивлением» - значением KDf (см. Броня и Силовая Стена), который необходимо преодолевать чтобы двигаться вперед.

За каждую единицу Интенсивности KDf субстанции снижается на 2, если этого недостаточно чтобы преодолеть сопротивление, то продвинуться вперед невозможно.

Стоимость суперсилы:	+1PP за каждый PL +1PP за каждую единицу Интенсивности
Затраты выносливости:	1 за каждый PL + используемая Интенсивность

Модификации:	Закрытый (Closed): Обычно проделанный тоннель остается позади персонажа, с этой модификацией Герой может закрывать его. Стоимость: +1:4
---------------------	--

Волкано прокладывает тоннель, его Интенсивность 10, а PL6. Он может проходить по 12 Гексов (24 метра) за фазу, сквозь материалы и субстанции сопротивление которых не более 20 KDf.

Корректирующие суперсилы

Под *Коррекцией* характеристик или суперсил подразумевается влияние (увеличение или уменьшение) на количество вложенных в них силовых единиц (РР).

Все характеристики или суперсилы, на которые воздействует Корректирующая суперсила, должны быть определены заранее, во время приобретения этих суперсил.

Во время применения коррекции Герой должен определенно указать на какую суперсилу Цели происходит воздействие, он должен знать что Цель обладает этой суперсилой, или хотя бы догадываться.

Герой не может сказать «Я подавляю самое мощное его Повреждение», хотя вариант “Подавляю Повреждение которое он использовал три минуты назад” вполне приемлемо.

Все Корректирующие суперсилы (по умолчанию) воздействуют только на одну определённую суперсилу с определенным FX, однако использование дополнительных модификаций позволяет обойти это ограничение.

Когда Герой пытается корректировать значение суперсилы (или характеристики) Цели (исключая варианты когда Цель готова добровольно принять эффект) он производит проверку *AV (Рефлексы + Навык) +d10 против DV (Ловкость + Навык) +d10*, если результат Героя выше - Цель получает соответствующий эффект, минус уровень суперсилы Защита от коррекции.

Герой должен учитывать Защиту от коррекции даже когда пытается увеличить характеристики Цели.

5РР эквивалентно 25 хитам, поэтому, Защита от коррекции PL1 защищает от 5 хитов.

При коррекции мультисилы, эффект распространяется на суперсилы в её составе.

Мистер Кул обладает Подавлением (FX Огонь PL5) и использует его против Хот Фула, ослабляя его повреждающую атаку (в составе мультисилы) на 5РР. После этого, все суперсилы Хот в составе огненной мультисилы, становятся на 5РР слабее.

По умолчанию, обычные характеристики не подвержены эффектам коррекции, за исключением характеристик со значением выше 7 (что делает их суперсилами) и тех, которые куплены как суперсилы. С помощью специальной модификации можно заставить корректирующую силу работать и на характеристики ниже 7.

Врайт атакует Гристла при помощи своего Вытягивания души (Трансфер Тело PL5). Гристл обладает Защитой от коррекции PL3 и поэтому теряет только 2РР Тела. Поскольку его характеристика Тело равна 8 (восьмая единица тела стоит 2РР) он теряет 1 ед Тела. Врайт получает 2РР к характеристике Тело, его нормальное значение 3 поднимается до 5.

Силовые единицы, получаемые или теряемые, от использования корректирующих сил возвращаются к своему нормальному значению со скоростью 1РР за фазу (по умолчанию).

Эта скорость может быть изменена при помощи модификации Отсрочка (см. ниже).

К началу следующей фазы Врайт обладает характеристикой Тело 5, потом это значение опустится до 4, а Гристл получит 1 РР Тела назад. Еще через фазу, Врайт и Гристл, вернуться к своим нормальным значениям 3 и 8.

По тексту вам встретится понятие *групп характеристик*, выглядят они следующим образом:

<i>Группы</i>	<i>Характеристики</i>
Физическая (Physique)	– Сила, Тело и Конституция
Боевая (Agility)	– Рефлексы, Ловкость, Техника и Движение*
Умственная (Mental)	– Интеллект, Воля и Влияние

*Движение может быть вынесено в отдельную группу.

Корректирующие модификации

Прежде чем перейти непосредственно к суперсилам, предлагаем вам ознакомиться с модификациями, совместимыми с любой из Корректирующих суперсил.

Все суперсилы в разделе описаны так, как будто Игрок приобретает их без модификаций.

Так что, если написано что Игрок должен указать суперсилу против которой будет работать корректирующая суперсила, это не значит что он не может изменить её так чтобы она работала на характеристики.

Просто подразумевается, что без дополнительных модификаций приобретаемая суперсила будет работать только против суперсилы выбранной Игроком.

Модификации свободного перемещения (Free Flow Mods)

Позволяют «свободно» распределять получаемые силовые единицы. В отличие от групповых, модификации свободного перемещения, позволяют корректировать любую (на выбор), а не все силы или характеристики в указанной группе.

Силовой FX (Power FX): Игрок выбирает FX который может корректировать суперсила. В момент активации суперсилы Коррекции подвергается одна суперсила Цели, по выбору Героя, использующая данный FX.

Стоимость:

- +1:4 за один FX
- -1 МА за каждый дополнительный FX

Герой может указать любой FX, например: огонь, электричество или кинетическую энергию.

Силовая Сущность (Power Core): Игрок выбирает Сущность которую может корректировать его Суперсила. Коррекции подвергается одна выбранная суперсила Цели, использующая данную Сущность.

Стоимость:

- +1:3 за одну Сущность
- -1 МА за каждую дополнительную Сущность

К сущностным можно отнести: элементальные силы, магию, технологии, добро или зло.

Весь спектр сил (Full Power): Позволяет корректировать любую суперсилу Цели, по выбору Игрока, независимо от FX и Сущности.

Стоимость: +1:1

Группы характеристик (Stat Groups): Игрок выбирает одну группу характеристик. Коррекции подвергается любая из характеристик Цели, по выбору Игрока, из данной группы.

Стоимость:

- +1:4 за одну группу характеристик
- -1 МА за каждую дополнительную группу характеристик

Любая характеристика (Any Stat): Герой может скорректировать любую из характеристик Цели.

Стоимость: +1:2

Групповые модификации (Grouping Mods)

Позволяют воздействовать на большее количество суперсил и характеристик одновременно. Количество корректируемых силовых единиц всё также зависит от PL суперсилы.

Трансфер 5PP, воздействующий на 5 суперсил сразу не даст Герою 25PP в одну суперсилу или характеристику.

Силовой FX (Power FX): Игрок выбирает FX который может корректировать его Герой. Коррекции подвергаются все суперсилы Цели использующие данный FX.

Стоимость:

- +1:2 за один FX
- -1 МА за каждый дополнительный FX

Силовая Сущность (Power Core): Игрок выбирает Сущность которую может корректировать его Герой. Коррекции подвергаются все суперсилы Цели использующие данную Сущность.

Стоимость:

- +1:1 за одну Сущность
- -1 МА за каждую дополнительную Сущность

Весь спектр сил (Full Power): Герой может корректировать все суперсилы Цели сразу, независимо от FX и Сущности.

Стоимость: +3:1

Группы характеристик (Stat Groups): Игрок выбирает одну группу характеристик. Коррекции подвергаются значения всех характеристики Цели из данной группы.

Стоимость:

- +1:2 за одну группу характеристик
- -1 МА за каждую дополнительную группу характеристик

Любая характеристика (Any Stat): Герой может корректировать все характеристики Цели одновременно.

Стоимость: +2:1

Модификации характеристик (Stat Mods)

Эти модификации предназначены для коррекции «нормальных» характеристик.

Основные или Производные (Either): Позволяет корректировать основные (Сила, Тело и пр.) или производные характеристики Цели (Хиты, SD, и пр) не выходящие за пределы возможностей обычных людей и не полученные при помощи суперсил.

Стоимость: +1:4

Основные и Производные (Both): Позволяет корректировать основные и производные характеристики одновременно.

Стоимость: -2 МА

Навыки (Skills): Позволяет корректировать уровни навыков. Каждый 1PP дает +1 к уровню навыка.

Стоимость: +1:3

Отсрочка (Prolong): Обычно эффекты от корректирующей суперсилы возвращаются к норме со скоростью 1PP за фазу. Каждый PL этой модификации продлевает время действия эффекта на +1 шаг по временной шкале.

Стоимость:

- +1:3 за PL1
- -1 МА за каждый дополнительный PL

Поглощение (Absorption)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет поглощать силовые единицы из определенного FX (электричество, тепло, радиации, и пр.) и перемещать их в суперсилы или характеристики.

Система: Игрок указывает какой FX может поглощать суперсила (огонь, холод, электричество и т.п.), и в какую суперсилу или характеристику переходят полученные силовые единицы.

Источником FX может выступать как атака противника так и сторонний источник (например, городская электросеть).

Суперсила срабатывает автоматически, каждый раз когда Герой вступает в контакт с выбранным FX.

Максимальное количество PP, которые Герой может получить от Поглощения, равняются PL.

Важно понимать что PP полученные от Поглощения напрямую зависят от PL поглощаемой (без учёта стоимости модификаций) суперсилы.

Конduit может поглотить до 6PP электричества и переместить их в свою характеристику Сила. Он не может получить более 6 дополнительных PP к Силе, ни при каких обстоятельствах (если только не увеличит PL Поглощения).

Кроме этого эти 6PP могут быть получены только из ОСП поглощаемой суперсилы.

Суперсила Повреждения PL6 - 6d (ОСП 6PP), может иметь и другие модификаторы – Смертельная, Область воздействия, Проникающая, что может увеличить её стоимость в несколько раз.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: нет

Вариации: Порог поглощения (Absorption Threshold): Эта стандартная вариация позволяющая поглощать PP без изменения количества получаемых повреждений.

PL поглощаемой суперсилы при этом не изменяется.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Конduit может поглотить до 6PP из электрической атаки и перебросить их в Силу. Однако при этом он получает соответствующее количество повреждений.

Защита поглощением (Absorption Defense): Эта вариация позволяет вычесть поглощенные PP из PL атаки, до подсчёта повреждений.

В этом случае возможности защиты ограничиваются количеством PP которые Герой уже успел получить через Поглощение.

Стоимость: +2PP за каждый PL

Конduit эволюционировал и теперь может поглотить до 6PP электричества, не получая повреждений. Более мощная атака (7PP и более) все еще может причинять ему вред, но её ОСП будет снижен на 6PP.

Эта защитная способность Кондуита ограничена количеством PP которое он уже успел получить. Он может безболезненно поглотить до 6PP от одной или нескольких атак за фазу, но дополнительная подобная атака нанесёт повреждения как обычно.

Зарядка (Aid)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет временно усиливать суперсилы или характеристики Цели.

Система: Каждый PL позволяет усилить определенную суперсилу или характеристику на 1PP.

Зарядка не может дать Герою суперсилы которыми он не обладает.

Возврат к нормальным значениям происходит по обычным правилам для Корректирующих суперсил.

В случае усиления суперсил расход Выносливости которых напрямую зависит от ОСП - расход увеличивается соответственно.

В случае усиления расходуемых производных характеристик (таких как Хиты или Оглушение), все затраты этих характеристик (как например при получении повреждений), в первую очередь, производятся из добавленных значений.

Эффекты и время действия каждой отдельной Зарядки следует учитывать индивидуально.

Другими словами эффекты от двух подобных Зарядок не складываются.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ТСП

Вариации: **Перегрузка (Overdrive):** Этот вид Зарядки, после активации, требует от Героя расходования Выносливости каждую фазу (свободное действие), кроме этого Цель должна постоянно находиться в радиусе действия суперсилы.

В отличии от стандартных правил для Корректирующих суперсил, эффект от Перегрузки пропадает сразу же после того как суперсила прекращает действовать или Цель покидает за радиус действия.

Шин может перегружать свое Силовое поле на 2PP, после активации его прочность усиливается на +4KDf, и эффект сохраняется до тех пор, пока суперсила продолжает действовать. Однако бонус пропадает сразу же как только он перестанет затрачивать выносливость.

Стоимость: -1:3

Затраты выносливости: как обычно, но каждую фазу.

Модификации: **Батарея (Battery):** Цель может сохранить полученные PP для использования в дальнейшем.

PP хранятся до тех пор пока не будут использованы, после чего полученный эффект спадает с обычной для Корректирующих суперсил скоростью.

Цель не может накопить PP больше, чем может дать Герой за одно применение этой суперсилы.

Стоимость: +1:1

Только для других (Only Aid Others): Суперсила может быть использована только на Цели отличные от Героя.

Стоимость: -1:3

Только для себя (Only Aid Self): Суперсила может быть использована только на самого Героя.

Стоимость: -1:2

Подавление (Dampening)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет ослабить суперсилы Цели.

Система: Игрок должен выбрать суперсилу и FX против которых работает Подавление (характеристика Сила выше 7, Огненные Повреждения, Разжижение, и т.п.).

Каждый PL Подавления снижает PL указанной суперсилы Цели на 2PP.

Морай использует Подавление рефлексов PL4 (с модификацией Основные), его противник, Зет, обладает Рефлексами 8 и Защитой от коррекции PL2, поэтому теряет только 4PP (значение характеристики опускается до 6).

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ТСП

Вариации: Сдерживание (Suppress): Позволяет подавить суперсилу противника до того как она начнет действовать на Героя.

Сдерживание действует подобно силовому полю (см. Защитные суперсилы — Броня — Силовое поле (Постоянное)).

В отличии от стандартных правил для Корректирующих суперсил, эффект от Сдерживания пропадает сразу же после того как суперсила прекращает действовать.

Может быть превращено в «Сдерживающее поле» при помощи модификатора Область воздействия.

Стоимость: -1:3

Затраты выносливости: как обычно, но каждую фазу.

Мэд Дог обладает Подавлением огня с модификатором Сдерживание. Хот Фут атакует его при помощи огненной волны – суперсила подавляется в момент когда попадает в зону действия Сдерживания.

Зеркало (Mirror)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет отразить суперсилу обратно в инициатора атаки.

Система: *Каждый PL позволяет отразить 1PP суперсилы*

Во время приобретения суперсилы Игрок должен указать суперсилу и FX которые может отражать его Зеркало. Герой не может использовать Зеркало против атак которые не может блокировать.

Чтобы использовать Зеркало Герой должен заранее подготовиться к Блокированию (намеренно задержать действие, Прерывание не может быть использовано).

В случае успешного блока Зеркало может быть активировано свободным действием, после чего следует проверка атаки:

AV Героя (Характеристика + Зеркало) + 1d10 против DV Цели (Ловкость + Навык) + 1d10.

В случае обычного Зеркала Герой получает полный эффект от атаки, Цель - в зависимости от отражённых PP.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ТСП

Модификации: **Экранирование (Shielding):** Позволяет использовать Зеркало как броню – отраженные РР не учитываются при подсчёте эффекта от атаки.

Стоимость: +1:2

Затраты выносливости: Увеличены

Подражание (Mimic)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Позволяет «скопировать» суперсилу которую использовала Цель. Во время приобретения необходимо указать тип суперсилы и FX.

Система: *Каждый PL позволяет скопировать 2РР суперсилы, указанного типа и FX*

РР скопированной суперсилы спадают как обычно - на 1 РР за каждую фазу (по умолчанию).

Стоимость суперсилы: +1РР за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ТСР

Трансфер (Transfer)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Позволяет ослабить одну из суперсил или характеристик Цели и, за её счёт, усилить одну из суперсил или характеристик Героя.

Система: *В случае успешной атаки Цель теряет 1РР, за каждый PL, из указанной суперсилы или характеристики, а Герой получает 1РР к указанной суперсиле или характеристике.*

Во время приобретения необходимо указать ослабляемую у Цели суперсилу и FX, а также усиливаемые у Героя суперсилу и FX.

Ослабляемая суперсила Цели не обязательно должна совпадать с усиливающейся суперсилой Героя.

Также как и в случае с Зарядкой, Герой не может использовать Трансфер для усиления суперсил которыми не обладает.

Стоимость суперсилы: +2РР за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый ТСР

Метаморфозы

Суперсилы этой группы позволяют изменять форму, вес или плотность тела Героя.

Не обязательно объяснять - откуда берется дополнительная масса, или куда она девается (однако хорошее объяснение всегда поощряется).

В реальном мире, ни одно живое существо не может изменять собственный вес по желанию (законы физики, что поделаешь).

Что касается множественных стадий превращения, то во время превращения Герой может принимать любое количество промежуточных форм. Однако намного проще просто превратиться из одной формы в другую.

Модификации Метаморфоз

Мгновенное превращение (Instant Change): Обычная метаморфоза длится 1 фазу за каждые 5 ТСП формы в которую происходит превращение.

С этой модификацией превращение происходит мгновенно.

Стоимость: +1:5

Затраты выносливости: Увеличены

Адаптация (Adaptation)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Позволяет действовать в некоторой, не обычной для Героя, окружающей среде.

Система: Любой персонаж (без использования вспомогательного снаряжения) может свободно перемещаться по твердой, плоской земной поверхности. Однако, стоит ему оказаться в некоторой отличной среде (под водой, в горах и т.д.), как всё меняется – он получают штрафы к Движению, Ловкости, проверкам Восприятия и пр.

С этой суперсилой Герой может принимать форму, которая даёт возможность свободно передвигаться в непривычной окружающей среде (игнорируя все штрафы для «естественной» формы). Также он может нормально использовать все свои атаки и чувства.

Если приобретено несколько адаптационных форм, то в определенный момент времени активной может быть только одна из них.

Для движения под водой помогут перепонки и плавники, для гор - копыта.

Стоимость суперсилы: +1РР за дополнительную окружающую среду

+4РР за любую окружающую среду

Затраты выносливости: 5 за каждое превращение

Разжижение (Desolidification)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет Герою становиться менее плотным, в результате чего он может проходить через некоторые препятствия и объекты.

Система: У этой суперсилы есть несколько вариаций, однако, некоторые из правил, применимы ко всем из них.

Герой всё также подвержен таким вещам как: Глушение, Ментальные суперсилы и пр.

Когда два разжиженных объекта вступают в контакт друг с другом, ситуация становится довольно запутанной, в таких случаях конечное решение всегда остаётся за ГМ'ом.

Подразумевается что каждый персонаж, обладающей этой суперсилой, затратил некоторое время на её освоение и может без проблем перемещаться находясь в разжиженном состоянии, не проваливаясь сквозь полы и не застревая в препятствиях.

Если персонаж получил эту суперсилу недавно, ГМ может потребовать времени на овладение ею. Крайне рекомендуется чтобы Герой выучил навык для обращения с этой суперсилой.

Круто, а можно играть призраком?

Бах! и вы призрак. Призраки не являются разжиженными. Они путешествуют сквозь Мембрану, между измерениями и иногда способны появляться и взаимодействовать с физическим миром посредством телекинеза. Если Игрок хочет придать своему Герою такую «бесплотность», ему следует использовать Пространственный (Мембрана) Телепорт.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: см. Вариации

Вариации: Полная (Full): «Бесплотная» форма.

Герой может свободно проходить сквозь любую субстанцию, и любая субстанция может проходить сквозь него.

Без соответствующей модификации обычные атаки против Героя не могут нанести ему вреда.

Стоимость: +8PP

Затраты выносливости: 16 за каждую фазу

Герой должен определить, что из себя представляет его форма. Например, превращается в тень, становится почти прозрачным, или что-то в этом роде.

Частичная (Semi): «Текучая» форма.

Герой может просачиваться сквозь щели и позволять объектам проходить сквозь него.

Вода, магма, песок и т.п.

Обычные атаки: пули, огонь или кулаки, наносят лишь половину повреждений; медленные (медленно втыкаемый нож) вообще не наносят вреда.

Если Герой обладает Броней – её значение вычитается из значения оригинальных повреждений.

Также, Герой должен учитывать все предметы которые у него с собой, иначе он просто потеряет их в момент использования разжижения.

Стоимость: +5PP

Затраты выносливости: 10 за каждую фазу

Субстанция (Substance): Игрок выбирает субстанцию которой его Герой может свободно перемещаться.

За дополнительную стоимость Герой получает возможность дышать находясь внутри субстанции.

Если сторонний объект проходит сквозь субстанцию и попадает в Героя - он наносит повреждения. Герой «бесплотен» только по отношению к выбранной субстанции.

За небольшую скидку Герой, при движении сквозь субстанцию, будет оставлять заметный, постоянный след. Это не наносит повреждений материалу (разве что его внешнему виду), если конечно Игрок не присоединил Повреждения к суперсиле.

Стоимость:

- +4PP за бесследное прохождение сквозь субстанцию
- +3PP за прохождение, оставляя за собой след
- +1PP за возможность дышать внутри субстанции

Затраты выносливости: 2 за каждый TSP

Модификации: Груз (Cargo): Позволяет превращаться вместе с некоторой дополнительной нагрузкой (собственный вес можно не учитывать).

ГМ вправе настаивать на 1 ед. Нагрузки, если Герой хочет превращаться, не «выскальзывая» из одежды.

Каждый PL позволяет превращаться с дополнительной 1 ед. Нагрузки.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Затраты выносливости: Увеличены

Проекция (Projection): Позволяет применить Разжижение на секцию материала или Цель.

Проекция может быть приобретена на *Гекс*, *Цель* или *Предмет*.

Герой может приобрести все три формы проекции одновременно

- **Гекс (Hex):** Позволяет разжижать пол, стены, двери и т.п.. Воздействие происходит на 1 целый Гекс материала (или больше, с модификатором Груз).
- **Цель (Target):** *Навык AV + d10 против Цель DV + d10*
Позволяет использовать суперсилу против одной Цели и всего её снаряжения. В случае если Игрок хочет использовать суперсилу на какой-то определенный объект ГМ может назначить сложность проверки.
- **Предмет (Item):** *Навык AV + d10 против Цель DV + d10*
Позволяет использовать суперсилу против предметов.

Меч в руках противника, пистолет и др.

Стоимость: ±1:4

- Негативная стоимость — Герой может использовать Разжижение только как Проекцию.
- Позитивная стоимость — Герой может использовать Разжижение как обычно (на себя, и на окружающие объекты).

Карман (Displacement)	
Радиус действия: Нет	Видимость: *

**Только видимые объекты могут покидать карман.*

Описание: Позволяет хранить предметы внутри специального закрытого пространства.

Это может быть подкожное отделение или пространственный карман.

Система: Открытие кармана занимает одну фазу, после этого туда можно класть, или извлекать оттуда, предметы. Карман остается открытым, пока Герой не потратит фазу на его закрытие.

Базовая стоимость позволяет хранить «охапку» предметов с некоторым снижением их общего веса. За дополнительную стоимость вместимость Кармана может быть увеличена.

Возможность поместить в карман живое существо кажется довольно привлекательной, однако не всё так просто. Любое существо, находящееся внутри кармана, может атаковать его стенки, нанося повреждения Герою или предмету. Герой не получает защиты от этих атак (за исключением защиты от производных характеристик SD и Сопrotивляемость), но может присоединить к Карману какую-нибудь «усмиряющую» суперсилу.

Отлично подходят: Опутывание, Броня или Атака против Человечности

Тем не менее, Герой не подвержен эффектам: Глушения, Атаки против Человечности, Корректирующих сил и Опутывания, если их использует Цель запертая в Кармане.

Игрок может присоединить эту суперсилу к рукопашной атаке манёвром *Fists of Fuzion*, при помощи захвата с Удержанием 3. В противном случае Герой должен выполнить проверку захвата с Успешностью 3+.

Чтобы выбраться из кармана Цель может использовать Телепортацию вслепую или Разжигание.

В изначальную стоимость суперсилы (ОСР) включается стоимость всех модификаций.

Стоимость суперсилы: +1PP за карман +Стоимость модификаций
Затраты выносливости: 1 за каждый ОСР во время открытия кармана

Модификации: **Дополнительная вместимость (Cargo):** Увеличивает базовую вместимость кармана.

За каждый PL Карман может вместить дополнительно 1 ед. Нагрузки.

Стоимость: +1PP к ОСР за каждый PL

Жизнеобеспечение (Environ): Карман снабжен средой обеспечивающей жизнеобеспечение.

За каждый PL Карман может поддерживать 1 человекообразное существо в течение 3х дней.

Стоимость: +1PP к ОСР за каждый PL

Если Карман может вместить до 9 человек и обладает Жизнеобеспечением PL 6, он может поддерживать их в течение 2х дней.

Отверстие (Portal): По умолчанию, размер отверстия через которое можно получить доступ в карман, равняется 25 см².

С этим модификатором размер отверстия увеличивается до 25^(PL+1) см².

Стоимость: +1PP к ОСР за каждый PL

Отверстие PL2 имеет размер 25³ = 15625 см² (125x125≈1 Гекс)

Переливание эссенций (Essence Flow)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет перераспределять характеристики (эссенции) персонажа.

Система: Обычно переливание происходит между двумя заранее определенными характеристиками (в случае основных характеристик под эффект попадают также и производные).

Прежде всего необходимо определить *максимальную величину изменения* которой может подвергнуться отдельно взятая характеристика:

Каждый PL позволяет произвести изменений на 2PP.

После этого необходимо выбрать Вариацию определяющую как происходит переливание.

Неважно какое количество единиц задействовано в обмене, каждое переливание эссенций занимает одну полную фазу, в течение которой Герой может использовать только пассивную защиту.

Герой может поддерживать характеристики в измененном состоянии только если активно использует их. В противном случае они возвращаются к своим «естественным» значениям.

Пережевывание еды не относится к задачам Техники (Technique) или Силы (Strength), а просмотр телевизора никак не связано с Интеллектом (Intelligence).

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждый перемещенный PP

Модификации: **Свободное переливание (Freeflow):** Наиболее распространённая форма переливания. Позволяет перемещать единицы между любыми характеристиками.

Стоимость: +1:2

Группа (Group): Позволяет изменять характеристики в рамках одной или более (за дополнительную стоимость) групп.

Стоимость: +1:5

Максимум Дэмэдж способен переливать эссенции (PL2) в рамках своей физической группы. Его Сила 7, он может поднять её до 9, снизив другие характеристики своей физической группы на 4PP. Он может взять 4PP из одной характеристики, или распределить затраты между Телом и Конституцией.

Дополнительные PP (Additional points): Предоставляет некоторый запас PP (псевдохарактеристика, называемая Эссенцией), который можно использовать для усиления других характеристик.

В контексте игровой механики предполагается что эти единицы являются, по умолчанию, не распределёнными. Если Игрок решает не перемещать единицы из одной характеристики в другую, а использовать запас дополнительных PP, то он приобретает суперсилу как обычно, дописывая на листе персонажа характеристику Эссенция.

За каждый PL Герой получает 1 ед. Эссенции.

В отличии от «настоящих» характеристик, стоимость Эссенции не увеличивается при подъеме значения выше 7 (каждый последующий уровень всё также стоит 1 PP).

Стоимость: +1PP к ОСП за каждый PL

Эластичность (Flex)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет телу Героя изгибаться и растягиваться подобно резине.

Система: Герой получает следующие преимущества:

- может протискивать своё тело сквозь очень узкие пространства (например трубы);
- получает +3 при попытках высвободиться из захвата;
- манёвры ближнего боя, наносящие *смертельные* повреждения путём перелома костей, не действуют в полной мере и наносят только *оглушающие* повреждения. Однако кость всё еще можно сломать избытком *оглушающих* повреждений.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Жизнеобеспечение (Life Support)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет выживать в суровых или опасных условиях окружающей среды.

Система: Ниже представлен список Вариаций, которые позволяют людям (или гуманоидам) выживать в сложных условиях, без потребности в жизненно необходимых субстанциях.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
--

Вариации: **Атмосфера (Atmosphere):** Позволяет комфортно существовать в различных типах атмосфер (вода, метан, аммиак и пр.) или Игрок может выбрать определенную окружающую среду (Венера, Марс).

За дополнительную стоимость можно получить способность приспосабливаться к любой (атмосферной) среде.

Это, конечно же, относится к стабильной атмосфере. В сущности Герой получает возможность дышать даже самыми едкими субстанциями.

Эта Вариация не предоставляет защиты от вирусов и бактерий, передающихся воздушно-капельным путем.

Помните - все факторы указанных атмосферных условий должны чётко соблюдаться.

Человек может дышать азотом, но только в соответствующей пропорции с другими газами, иначе он задохнется.

Стоимость:

- +2PP за специфические атмосферные условия
- +10PP за любые атмосферные условия

Дыхание (Breathing): Позволяет временно (или постоянно) обходиться без воздуха (или любой газовой смеси, необходимой для дыхания).

Стоимость:

- +1PP за 1 час без воздуха
- +2PP за 1 день
- +3PP за 1 неделю
- +4PP нет необходимости в дыхании

Пища (Eating): Позволяет временно или постоянно обходиться без еды и воды.

- **Тип А:** 1 приём пищи и пол-литра воды в день, или способность питаться любым видом «съедобной» пищи.
Стоимость: +1РР
- **Тип Б:** 1 приём пищи и пол-литра воды в неделю или способность питаться любым видом материалов (кроме токсичных и ядовитых).
Стоимость: +2РР
- **Тип В:** Герой не может есть и пить (и не нуждается в этом).
Стоимость: +3РР
- **Тип Г:** Герой не нуждается в пище или воде, но может есть и пить по желанию.
Стоимость: +4РР

Давление (Pressure): Позволяет находиться в условиях высокого или низкого давления, а также даёт защиту от перепадов давления.

Каждый из представленных типов должен быть приобретен индивидуально.

- **Тип А:** Позволяет существовать при 183 кг/см² или 0,5 кг/см².
Стоимость: +1РР
На глубине 1,6 км или 0,5 земной атмосферы
- **Тип Б:** Позволяет существовать при 915 кг/см² или 0,12 кг/см².
Стоимость: +2РР
На глубине 8 км или 0,1 земной атмосферы.
- **Тип В:** Позволяет существовать при 4500 кг/см² или 0 кг/см².
Стоимость: +3РР
На глубине 40 км или в открытом космосе.
- **Тип Г:** Позволяет существовать в условиях Чёрной дыры.
Стоимость: +10РР

Сон (Sleep): Позволяет значительное время обходиться без сна.

- **Тип А:** Персонажу достаточно одного полного цикла сна (8 часов) на 7 дней бодрствования.
Стоимость: +1РР
- **Тип Б:** Персонажу достаточно одного полного цикла сна (8 часов) на 1 год бодрствования.
Стоимость: +2РР
- **Тип В:** Персонаж не нуждается в сне.
Стоимость: +3РР

Температура (Temperature): Используйте защитную суперсилу Иммунитет.

Конечности (Limbs)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Добавляет одну или несколько дополнительных конечностей.

Система: По умолчанию, дополнительные конечности не дают преимуществ в бою, однако могут быть модифицированы для произведения дополнительных атак, улучшенных захватов, более быстрого перемещения и т.п.

Стоимость суперсилы: см. Вариации

Вариации: Придатки (Appendage): Это части тела «общего назначения» – веки, антенны и т. п., не подходящие под другие Вариации.

По умолчанию, они не дают никаких преимуществ, но могут использоваться в качестве источников других суперсил.

В некоторых случаях (например, антенны), Герой получает пару конечностей по указанной цене.

Стоимость: +1PP

Руки (Extra Arms): Герой получает дополнительную руку.

Каждая задействованная дополнительная рука дает +1 AV к навыку Лазание или +1 AV к эффективности захвата.

Стоимость: +2PP за каждую дополнительную руку.

Трипод – мутант с тремя руками и тремя ногами, хочет выстрелить из 3х пистолетов, которые держит в руках. Атака основной рукой получает -6 (два дополнительных действия), остальные руки получают по -9 (два дополнительных действия + атака не основной рукой). Будь у него 2 уровня Амбидекстрии, все его атаки производились бы со штрафом -6.

Ноги (Extra Legs): Дополнительные ноги покупаются парами, поскольку одна дополнительная нога бесполезна (представьте себе Трипода, описанного выше), однако Игрок вправе настаивать и на таком варианте.

Каждая дополнительная нога снижает на 1 эффект отбрасывания и дает +1 DV во время защиты от бросков на землю*.

**Эффект срабатывает только когда ноги упрутся в землю.*

Каждая дополнительная пар ног (после первой дополнительной пары) снижает на 50% расход выносливости во время Бега, и даёт +2 Движения для расчёта Бега и Спринта.

Герой с более чем 4мя ногами, в качестве бонусов, получает только увеличение защиты от бросков и снижение эффекта отбрасывания.

Стоимость:

- +1PP за каждую дополнительную ногу
- +1PP за каждую пару после первой дополнительной пары

У Многоножки 5 пар дополнительных ног, что стоит +6PP (2PP за дополнительные две ноги и 4PP за 4 последующих пары).

Он получает: -10 к эффектам отбрасывания, +10 к защите от бросков на землю, на 50% снижает расход выносливости при Беге и +2 к Движению во время Бега и Спринта.

Разъём (Hardpoint): Это не дополнительная конечность, а место куда её можно присоединить.

Игрок должен указать на какой части тела находится Разъём, после чего может приобрести дополнительные конечности для присоединения к нему.

Дополнительно: Любая конечность которая может быть присоединена к Разъёму должна быть снабжена Гнездом (см. ниже).

По умолчанию, Разъёмы являются видимыми.

Разъём, помещенный в основании «нормальной» конечности, позволяет Герою заменять эту конечность (например заменить одну киберногу на другую).

Стоимость: +1PP за каждый Разъём.

Пиг Айрон - киборг, все его «нормальные» конечности снабжены Разъёмами (+4PP). У него есть две дополнительные пары киберрук (+8PP за 4 руки).

Также у него есть 1 дополнительный набор киберног (+2PP) на замену. Теперь, для всех этих конечностей он должен приобрести Гнезда (+6PP).

Хвост (Tail): Ниже представлены 4 вида хвоста:

- **Морской (Sea):** Помогает перемещаться в водной среде. Обычно такой хвост очень большой, поскольку предназначен для перемещения значительных объемов жидкости.

Позволяет использовать Бег и Спринт, находясь в воде, также, его можно использовать для атак (как рукой или ногой).

Стоимость: +2PP

- **Баланс (Balance):** Позволяет сохранять равновесие во время бега и прыжков, а также совершать резкие повороты и точные прыжки.

Если такой хвост приспособлен для полётов, то он значительно увеличивает манёвренность.

Находясь в движении, Герой, получает скидку в 2 уровня сложности, на все проверки маневрирования, акробатики и гимнастических трюков.

Стоимость: +2PP

- **Мухобойка (Swatting):** Позволяет отгонять назойливых мух пока Герой мирно щиплет травку.

Больше похоже на шутку, однако никогда не знаешь кто окажется за игровым столом.

Стоимость: +2PP

- **Цепление (Prehensile):** Работает как дополнительная рука (используйте те же правила что и для рук).

За дополнительную стоимость может работать как Баланс.

Стоимость:

- +2PP
- +1PP за Баланс

Щупальце (Tentacle): Эта конечность не содержащая костей и снабженная присосками с внутренней стороны.

Обычно, вне воды, щупальца бесполезны (и снова законы физики).

Щупальца имеют ограниченную гибкость и не очень подходят для точных движений вроде нажатия кнопок или переключателей (что может быть отражено высоким уровнем сложности проверки).

Атака при помощи щупалец получает +2AV и +1 Силы ко всем манёврам при попытке взять Цель в захват (для создания подобных манёвров см. *Fists of Fuzion*).

Щупальце автоматически может вытягиваться на расстояние своей двукратной длины.

За каждый PL Герой получает одно щупальце или целый пучок (кластер) сразу.

Стоимость: +2PP за одно щупальце или кластер

Крылья (Wings): Ниже представлены три вида крыльев.

Крылья всегда покупаются парами, поэтому указанная стоимость соответствует одной паре.

- **Лётные (Flight):** Эти крылья позволяют летать со скоростью Шага, Бега и Спринта (расходуя Выносливость), Планировать по воздуху, атаковать противников и блокировать удары.

Увеличить скорость полёта можно за счёт более высокого значения характеристики Движение или сбрасывая высоту во время планирования.

В случае если Игроку нужна очень большая скорость следует подумать о приобретении суперсилы Полёт.

Размах крыльев равен: вес Героя в кг, умноженный на 6 см.

Таким образом Герой весом 100 кг должен иметь размах крыльев около 6 метров (по 3м на каждое крыло).

В реальном мире крыльев такого размера недостаточно чтобы летать, максимум планировать.

Стоимость: +3PP

- **Конечность (Limb):** Этот вид крыльев помогает удерживать баланс (+2 к проверкам балансирования), также их можно использовать для атаки и блокирования.

Стоимость: +1PP

- **Водные (Water):** Эти крылья работают только под водой (по сути это плавники). Герой может использовать Бег и Спринт, находясь под водой.

Стоимость: +2PP

Модификации: **Скрытые (Conceal):** Дополнительную конечность можно спрятать.

Пока она не используется её нельзя обнаружить (даже при помощи рентгеновских лучей).

Модификация покупается для одной или пары конечностей, в зависимости от условий начальной покупки.

Стоимость: +2PP к ОСП

Затраты выносливости: 1 за каждый ОСП в время активации

Гнездо (Socket): Конечности (одна или пара, в зависимости от условий приобретения) снабженные Гнездами могут быть присоединены к Разъему на теле Героя.

Гнездо может быть присоединено к «нормальной» конечности Героя, это позволяет заменять её на другую.

Это очень удобно - если вы повредили ногу, а дома есть запасная. Отлично подходит для кибернетических конечностей.

Стоимость: +1PP к ОСР

Управление массой (Mass Control)

Радиус действия: Нет

Видимость: см. Вариации

Описание: Позволяет изменять массу тела. Изменения могут включать в себя размер, плотность или оба этих параметра сразу.

Система: Герой обязан приобрести одну или несколько Вариаций, степень изменений зависит от PL.

По умолчанию это не постоянная суперсила, Герой должен расходовать Выносливость на поддержании её в активном состоянии.

Игрок может приобрести сразу несколько вариаций одновременно.

Стоимость суперсилы: см. Вариации

Затраты выносливости: 2 за каждый ОСР, каждую фазу

Вариации: Рост (Growth): Позволяет увеличивать рост и вес Героя.

За каждый PL размеры Героя удваиваются, а вес увеличивается в 8 раз.

Это видимая суперсила.

Некоторые соображения: Увеличьте характеристики связанные с физическими параметрами (STR, CON, Защиту, HITS, STUN, Дальность рукопашных атак, Бег, Сопrotивляемость отбрасыванию). Уменьшите характеристики связанные с проворством, включая EV и вероятность быть замеченным.

Рукопашные атаки достаточно больших персонажей наносят повреждения по области.

Стоимость: +5PP за каждый PL

Герой ростом 6 футов и весом 200 фунтов, после активации Роста 2, вырастает до 24 футов, а его вес увеличивается до 128000 фунтов.

Уменьшение (Shrinking): Позволяет уменьшать рост в два раза и вес в 8 раз, за каждый PL.

Это видимая суперсила.

Некоторые соображения: Уменьшите характеристики связанные с физическими параметрами (STR, CON, HITS, STUN, Дальность рукопашных атак, Бег, Сопrotивляемость отбрасыванию) и заметность Героя. Увеличьте характеристики связанные с проворством, включая EV.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Тот же самый Герой (6 футов 200 фунтов), на PL3 Уменьшения, станет ростом 9 дюймов и весом 0,4 фунта.

Увеличение плотности (Density Increase): Позволяет увеличивать массу не изменяя размеров тела.

Вес увеличивается на 100% за каждый PL.

Это невидимая суперсила.

Некоторые соображения: Увеличьте характеристики связанные с физическими параметрами (STR, KD, Сопротивляемость отбрасыванию).

Стоимость: +1PP за каждый PL

Гристл - крепкий малый, одной из множества его особенностей является увеличенная плотность тела (Увеличение плотности PL3). Его обычный вес 120 кг, но, после активации (в нашем случае суперсила действует постоянно), он увеличивается до 960 кг.

Уменьшение плотности (Density Decrease): Позволяет уменьшать массу не изменяя размеров тела.

Вес уменьшается на 20% за каждый PL.

PL5 является максимально возможным для этой Вариации- Герой становится почти невесомым. С этого момента он начинает парить в воздухе и движется от малейшего дуновения ветерка.

Правил для отрицательной плотности не существует.

Это невидимая суперсила.

Некоторые соображения: Увеличьте характеристики связанные с проворством, включая EV. Уменьшите характеристики связанные с физическими параметрами.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Одним из ключевых факторов, позволяющих птицам летать, является малый вес.

Отделение (Pop Off)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет отделять и присоединять обратно части собственного тела. Подобные действия должны совершаться исключительно Героем (если кто-то отрубит ему голову то Герой, скорее всего, умрёт).

Система: Отделение или присоединение части тела требует одной фазы. Если это действие используется для атаки, то его следует рассматривать как Быстрое выхватывание и учитывать соответствующий модификатор (при использовании *Fists of Fuzion* может быть использован дополнительный модификатор Выхватывание).

Обычно, отделение частей тела можно произвести лишь в определенных местах: костяшки пальцев, запястья, локти, бедра, колени, лодыжки, талия, шея.

Герой сохраняет контроль над отделёнными частями тела, пока те находятся в непосредственной с ним близости (расстояние касания), для большего расстояния следует использовать модификатор Действие на расстоянии.

Чтобы управлять движением отделённой части тела Герою нужно видеть её.

Без модификации Летающая, часть тела ограничена собственной мобильностью.

Ярчайшим примером является «Вещь» из «Семейки Адамсов»

В изначальную стоимость суперсилы (ОСР) включается стоимость всех модификаций.

Стоимость суперсилы: +4РР
Затраты выносливости: 1 чтобы отделить
5 чтобы присоединить

Модификации: **Скомбинировать (Combine):** Позволяет скомбинировать отделённые части тела и органы.

Присоедините глаз к кончику пальца руки и вы сможете заглядывать за углы.

Стоимость: +1РР к ОСР

Летающая (Flight): Позволяет отсоединенным частям тела летать или парить в воздухе, и даже атаковать Цели (используйте значения характеристик Героя).

За дополнительную стоимость Герой может заставить летать части, которые были неумышленно отделены от тела.

Даже более того, Игроки могут приобретать эту модификацию без каких-либо дополнительных модификаций суперсилы Отделение.

Скорость полёта эквивалентна Шагу, Бегу и Спринту Героя.

Стоимость:

- +2РР к ОСР полёт частей умышленно отделенных Героем
- +3РР к ОСР полёт частей неумышленно отделенных Героем

Затраты выносливости: 2 за каждую фазу + Движение

Органы чувств (Senses): Позволяет отделять органы чувств (нос, глаз, ухо) и удаленно получать от них информацию.

Базовый радиус равняется 10 метрам, но может быть модифицирован Действием на расстоянии.

Стоимость: +2РР к ОСР

Превращение (Shifting)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Позволяет Герою кардинально изменять свою форму.

Система: Ниже представлены Вариации позволяющие превращаться в самые разнообразные объекты.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: 2 за каждый ОСР во время превращения

Вариации: **Артефакт (Artifact):** Позволяет превращаться в неодушевленный предмет определенного вида (статую, меч, машину и пр.)

В случае оружия – базовые повреждения равняются повреждениям, наносимым «стандартным» видом данного оружия. Также, во время своего действия Герой может прибавить свою характеристику Сила к Силе того, кто использует его в качестве оружия.

Находясь в форме Артефакта Герой может использовать все свои суперсилы.

ГМ может обязать использовать Управление массой для таких

предметов как мечи или машины. В определённые игровые моменты, этот фактор, может стать весьма критичным.

- *Мой Герой может превращаться в авианосец.*
- *Ну, а мой, в Великую китайскую стену.*
- *Да ладно вам, мой может превращаться в камень диаметром 750 км. Одного его гравитационного воздействия достаточно чтобы разрушить Землю.*

По умолчанию Герой может превращаться только в объекты у которых нет подвижных частей.

Для превращения в сложные механизмы (состоящие из движущихся частей) необходима модификация Части и знание устройства механизма, в который происходит превращение.

Также, дополнительно к проверке навыка Превращение, может потребоваться проверка определенного технического навыка. Если обе проверки успешны Герой превращается в полностью функциональный предмет.

Джарро может превращаться в револьвер Магнум .44 калибра. Успешные проверки навыков Оружейник и Превращение, позволяют ему превратиться в полностью функциональный Магнум .44 калибра. Другой человек может взять его, зарядить пулями соответствующего калибра, и использовать по назначению.

Да, пули необходимы, иначе Джарро придется использовать части своего тела в качестве расходных материалов.

Если Герой обладает суперсилой Повреждения, у него отпадает необходимость в проверке технического навыка, он просто может использовать суперсилу находясь в форме предмета.

Тоже самое касается и средств передвижения. Без суперсилы Полёт, Герой всё еще может превращаться в реактивный самолет, но чтобы летать, ему необходимо топливо. Если же Герой обладает Полётом - надобность в топливе отпадает. В качестве источника энергии он будет использовать собственную Выносливость.

- **Предмет (Item):** За каждый PL Герой может превращаться в один определенный предмет (лампу, меч, пистолет).
Стоимость: +3PP за каждый PL
- **Группа (Group):** За каждый PL Герой может превращаться в любой предмет, в рамках выбранной группы (пистолеты, оружие ближнего боя, мебель).
Стоимость: +5PP за каждый PL
- **Любой предмет (Unlimited):** Герой может превращаться в любой неодушевленный предмет по желанию.
Стоимость: +12PP

Модификация исключительно для Вариации Артефакт:

Части (Parts): Позволяет превращаться в предмет, в состав которого входят подвижные элементы (см. описание выше).

Стоимость: +1:4

Одушевление (Animation): Позволяет передвигаться (со скоростью равной нормальному Движению) находясь в форме предмета.

Это не обязательно для средств передвижения (машин, самолетов), но очень полезно для предметов которые лишены естественной возможности двигаться (цепь, статуя).

Стоимость: -1MA

Личность (ID): Это способность принимать обличие другого человека (или представителя расы к которой относится Герой).

- PL1 – Герой может становиться визуальной копией Цели.
- PL2 – Герой может скопировать голос, отпечатки пальцев и рисунок сетчатки глаз.
- PL3 – Герой может скопировать манеры, запах и ДНК.

За дополнительную стоимость Герой может сохранить параметры копируемой личности для дальнейшего использования (см. ниже).

Герой должен выполнять проверку навыка Изменить внешность (или Превращение) против каждой Цели которую пытается обмануть, за каждый PL он получает +2 к проверке.

Для того чтобы скопировать Цель, Герой должен прикоснуться к ней, или приобрести модификатор Действие на расстоянии.

Герой даже может скопировать Цели по её изображению, но только на визуальном уровне (PL1).

Стоимость: +2PP

Управление разумом – Сканирование отличное дополнение к этой суперсиле.

Сохранение (Storage): Герой может сохранить данные Цели (на неопределенный срок) для дальнейшего использования.

Герой может хранить данные об одной личности за каждый PL.

Стоимость: +1PP к ОСР за каждый PL

Существо (Being): Герой может принимать форму живого существа, отличного от человека (растения, животные, насекомые и пр.).

Контроль массы может быть приобретен, но не обязателен.

После превращения Герою доступны все естественные способности данного существа.

Мистические существа (например драконы) возможны, однако все их особые способности (дыхание огнем, прочная чешуя и пр.) должны быть приобретены отдельно.

Эта вариация отличается от Личности и не может превратить Героя в живое существо со строго определёнными чертами (вроде длины шерсти, формы ушей или цвета глаз).

Однако Герой всё еще может скомбинировать Личность и Существо, и превратиться (например) в определенного кота.

- **Один тип (Single):** Позволяет превращаться в определенное животное, растение или насекомое.

Например: лев, собака или чёрная вдова

Стоимость: +1PP

- **Группа (Group):** Позволяет превращаться в животных, растений или насекомых из заранее определенной группы.

Например: кошачьи, волчьи или паукообразные

Стоимость: +3PP

- **Широкий выбор (Broad):** Позволяет превращаться в любой вид животных, растений или насекомых.

Стоимость: +7PP

- **Любое (All):** Позволяет превращаться в любое, известное Герою, живое существо.
Стоимость: +15PP

Модификации: Общение (Communication): Позволяет общаться, используя свой собственный язык и голос, во время пребывания в измененной форме.

Стоимость: +1PP к ОСП

Ограниченное превращение (Limited Shift): Позволяет изменять некоторые части тела (руку, голову и пр.). Во время приобретения модификации необходимо указать какая часть тела будет изменяться. Максимальное количество изменяемых частей - 4.

Стоимость:

- -1:2 за одну часть тела
- +1 МА за каждую дополнительную

Растягивание (Stretching)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Позволяет частям тела растягиваться, атаковать и производить действия на расстоянии. Эффект от этой суперсилы распространяется на все части тела, включая торс и шею.

Система: За каждый PL Герой может вытягивать конечности на 2 Гекса (4 метра).

Это не увеличивает Движение, Перемещающие и прочие суперсилы. Если Игроку нужен подобный эффект, ему необходимо использовать Резерв превращений.

Эта суперсила отлично сочетается с Эластичностью.

Стоимость суперсилы: +1 за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый ОСП

Споры (Spore)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Позволяет создавать собственные копии.

Система: Активируя суперсилу Герой создаёт одного (больше за дополнительную стоимость) своего Клона, по времени процесс занимает половину фазы.

Клон: получает все воспоминания, привычки, эмоции, цели и стремления, и является 100% копией Героя. После «разъединения» с Героем у Клона начинается процесс самоосознания. Вполне возможно, что он и не захочет вернуться назад.

Самосознание: Герой и Клон должны находиться в согласии, иначе воссоединение не возможно. Проще говоря, Герой не может слиться с Клоном, пока тот добровольно не согласится. В самом крайнем случае лучшим решением будет избавиться от Клона.

Бродящие по округе Клоны могут навлечь на Героя **большие** неприятности.

Каждый день, пока клон отделен от Героя, ГМ производит проверку везения (1d10).

- В случае если выпадает единица Клон всё менее желает вернуться к своему хозяину (нежелание увеличивается на 1);
- В случае если выпадет 10 Клон увеличивает свое намерение вернуться (нежелание уменьшается на 1).

Если нежелание превышает 5 то Клон ни за что не вернется к Герою добровольно.

Воссоединение (Rejoining): Воссоединение Клона и Героя занимает столько же времени, сколько создание нового Клона. В результате воссоединения Клон передает весь полученный опыт Герою. Если Клон ранен, то Герой (после воссоединения) получает половину его повреждений, после чего, новый Клон, не может быть создан до тех пор, пока Герой полностью не восстановится.

Что касается предметов и одежды, которыми обладает новый Клон, то это решает ГМ (это могут быть: любые предметы не обладающие суперсилами, одежда, или вообще ничего).

Клон помещенный в состояние анабиоза не делает проверок на самоосознание. Это важно, поскольку Герой может умереть, а его Клон останется жив.

Клон обладает всеми суперсилами Героя, за исключением суперсилы Споры, однако может приобрести её когда наберет достаточное количество РР.

Чтобы создать Клона Игрок должен подсчитать стоимость своего Героя в РР. Туда должны быть включены характеристики, навыки, перки и пр., если включить в сумму стоимость предметов – Клон будет также обладать этими предметами.

В сумму не включается стоимость суперсилы Споры, которой обладает Герой.

Все создаваемые Героем Клоны должны иметь одинаковую стоимость.

Стоимость суперсилы: +1РР за каждые 10 ТСП создаваемой копии +1РР за каждые удвоение количества копий
--

Модификации: Зомби (Zombies): Позволяет создавать слуг с ограниченной функциональностью.

Зомби не может быть поглощён хозяином, он беспрекословно выполняет все приказы его, поскольку являются лишь его жалкой тенью.

Зомби разрушаются на 5РР за каждый день своего существования (обычно это очень болезненный процесс).

Стоимость: ±1:3

Модификация имеет положительную стоимость (+), если является дополнением к стандартной суперсиле. Если Зомби являются единственным способом, с помощью которого Герой может использовать Споры, то цена негативная (-).

Товарищ (Buddy)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Некий помощник, сопровождающий Героя в приключениях и всячески помогающий в достижении целей.

Система: Товарищ работает так же как и Споры, только Герой не может создавать или поглощать его.

Товарищ не может стоить дороже 75%, от стоимости Героя в СР.

Товарищем может быть животное или даже робот. Это очень преданные существа и всегда отыгрываются Игроком Героя.

Замена: Если Товарищ погибает, Игрок откладывает потраченные на него РР.

По решению ГМ'а, через некоторый промежуток времени, Герой получает возможность заменить потерянного Товарища на такого же, или даже усовершенствованного (но не более

75% от стоимости Героя в СР).

Время ожидания зависит от условий при которых был потерян Товарищ. Если это произошло по глупости Героя – ждать придется долго, если просто не повезло с проверкой – в ближайшее время.

Стоимость суперсилы: +1РР за каждые 10 ТСР

Вариации: Необычное существо (Familar): Это Товарищ не наделенный сознанием.
--

Чтобы общаться с ним Герой должен либо сам обладать некой Коммуникационной суперсилой, либо дать её Товарищу.

У такого Товарища может быть Разговор с Людьми (аналог Разговора с животными) и, как минимум, 1 Интеллект, чтобы понимать о чём говорит Герой.

Стоимость: см. Стоимость суперсилы

Напарник (SideKick): Этот Товарищ для которого Герой является духовном наставником (учителем, боссом, начальником и т.п.).
--

Временами он может быть раздражительным, завистливым или даже обидчивым но, всё равно, он всегда будет рядом.

Стоимость: см. Стоимость суперсилы

Коммуникационные суперсилы

Это суперсилы используемые для получения и передачи информации.

Вещание (Broadcasting)	
Радиус действия: Да	Видимость: Нет

Описание: Позволяет создавать канал передачи информации.

Радиоволны, лазерные лучи, телепатия или даже магия.

Система: *Навык AV (Характеристика + Навык) +1d10 против Сложности*

Герой объявляет Цель с которой пытается установить контакт и совершает проверку против *Компетентной сложности*. Используемый навык определяется по FX суперсилы.

Радиосигнал может быть передан при помощи навыка Системные операции (Радио).

Частота: Герой должен знать *идентификатор* (радиочастоту или что-то в этом роде) Цели. Он может получить его в результате прямого физического контакта или другим доступным способом.

Одновременно, в диапазоне выбранного FX, можно прослушивать лишь несколько *идентификаторов*: радио, телевидение, полицейские частоты и т.д. (FX - электромагнитные волны) и переключаться между ними без какой-либо дополнительной стоимости.

Цель должна находиться в радиусе действия Вещания и иметь возможность (и желание) принять сигнал. Опять же, всё это зависит от FX суперсилы.

Соединение: Герой может устанавливать *прямое соединение* и передавать информацию сразу нескольким Целям одновременно.

Это довольно непростая задача и поэтому сложность проверки увеличивается на +1 за каждую дополнительную Цель после первой.

В случае успешной проверки Герой получает возможность обмениваться информацией с несколькими Целями одновременно, однако каждая из Целей может говорить напрямую только с Героем.

Также Герой может устанавливать *открытое соединение*, что позволяет каждой из Целей обмениваться информацией напрямую друг с другом, минуя Героя. В этом случае сложность увеличивается на +2 за каждую дополнительную Цель после первой.

*Дамиан обладает Телепатией и пытается установить открытое соединение для своей команды из четырёх человек (три дополнительные Цели). Каждая дополнительная Цель увеличивает сложность на +2, в итоге сложность составляет 18 (12+3*2)*

Радиус: По умолчанию, базовый радиус действия Вещания составляет 10 метров и может быть увеличен при помощи модификатора Действие на расстоянии.

Без использования специальных модификаций (например, Линейная или Ненаправленная), Вещание происходит во все стороны одновременно. Это значит что любой кто находится в радиусе действия сигнала может подслушать передачу.

Подслушивание: Для того чтобы подслушать передачу злоумышленник должен обладать Вещанием с аналогичным FX и находиться в радиусе действия сигнала передаваемого Героем.

Для успешного прослушивания передачи необходимо выполнить проверку *AV (Навык + Характеристика) +d10 против Компетентной сложности*.

SOS: Как вариант, Герой может передать сообщение всем кто обладает Вещанием (данного FX) или тем, кто настроен на определенный *идентификатор*.

Это односторонний сигнал, чтобы ответить Цель должна обладать достаточным радиусом собственного Вещания.

Сигнал может быть искажен, но каждый кто обладает соответствующим оборудованием или суперсилой обязательно услышит его (хотя может и не поймёт).

Дамиан попал в ловушку и решает позвать на помощь. Он может Вещать на расстояние до 1 мили, и любой кто обладает Телепатией может услышать его зов о помощи.

Вильям слышит сигнал и начинает действовать. Радиус его Телепатии всего лишь 10 метров, поэтому он не может сообщить Дамиану что помощь уже в пути.

Эта суперсила покрывает все виды дистанционной связи: мысленной, электроволновой, мистической и т.п. Используя её вместе с Генератором предметов можно создавать сотовые телефоны, спутники связи, коротковолновые рации и даже пси-коммуникаторы.

Стоимость суперсилы: +3РР

Затраты выносливости: 1 за каждый ТСР

Модификации: Анти искажение (De-Scramble): Позволяет легче настраиваться на чужие каналы связи.

Каждый РЛ снижает сложность на 1 уровень при попытке подслушать чужую передачу.

Стоимость: +1РР к ОСР за каждый РЛ

Линейное (Linear): Этот тип сигнала передается по прямой.

Любой кто хочет подслушать передачу должен находиться между Героем и Целью.

Стоимость: +1:4

Запись (Record): Позволяет записывать информацию передаваемую через Вещание на определенные субстанции и воспроизводить её позже. Субстанции и условия воспроизведения, во многом зависят от FX на котором производится Вещание.

За дополнительную стоимость Герой получает возможность уточнить условия при которых будет воспроизведена запись (воспроизводить каждый час, воспроизводить громко и т.п.).

Стоимость:

- +1:4
- -1 МА за доп. настройки во время воспроизведения

Искажение (Scramble): Усложняет попытки подслушивания.

Каждый РЛ увеличивает уровень сложность проверки на 1, для того кто хочет подслушать передачу.

Стоимость: +1РР к ОСР за каждый РЛ

Видео (Video): Позволяет передавать изображение по каналу Вещания. Герой может указать какое количество Целей могут видеть изображение (минимум можно указать 1 цель).

Стоимость: +1:3

В случае телепатического сигнала Герой может видеть голографическое изображение места где находится Цель, как-будто он стоит рядом. При этом он теряет возможность воспринимать мир вокруг себя. Или, Герой может сохранить своё восприятие, но сможет видеть и слышать только Цель (но не то, что её окружает).

Разговор с существами (Creature Speak)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет общаться с отличными от человека живыми существами.

Система: По сравнению с человеком обычные животные довольно глупы. Они могут понимать лишь «базовые» понятия, и почти ничего не знают о человеческом мире. Животному может быть известно имя человека, только если оно долгое время находилось с ним рядом. Также животное не сможет сказать куда отправился или что говорил его хозяин.

Собака может сказать Герою лишь то, что пришли 6 человек и убили ее хозяина, их лиц не было видно за красными и чёрными полосами.

Приобретая Вариации Игрок должен указать *Царство*, *Класс* или определенный *Вид*. Хотя в реальности классификаций намного больше, проще всего будет использовать именно эти три

Стоимость суперсилы: см. Вариации
--

Вариации: Царство (Kingdom): Игрок должен выбрать царство животных или растений (или оба, за два PL). За каждый PL Герой получает возможность говорить со всеми представителями выбранного царства. Стоимость: +11PP за PL Класс (Class): Игрок должен выбрать один из классов, принадлежащих определенному Царству. За каждый PL Герой получает возможность говорить со всеми представителями выбранного класса. Стоимость: +5PP за PL <i>Рыбы, Птицы, Рептилии, Насекомые, Млекопитающие</i> Вид (Species): Игрок должен выбрать один вид, из определенного класса живых существ. За каждый PL Герой способен говорить с любым существом данного вида. Стоимость: +2PP Специфический (Specific): Игрок должен выбрать одно определенное существо, с которым его Герой получает возможность разговаривать. Стоимость: +1PP

Разговор с мёртвыми (Dead Speak)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет общаться с телами умерших существ.

Система: *Навык AV+1d10 против Сложности*

После смерти тело сохраняет в себе слепок находившейся в нём души, при помощи этой суперсилы Герой может активировать его.

Отпечаток обладает Волей 1 и им очень легко манипулировать. Внутри него хранится информация о наиболее важных событиях, произошедших в жизни существа, неважные воспоминания и детали исчезают первыми.

Время не имеет значения, в отличии от состояния тела. Наиболее важным фрагментом является Голова, если она цела то там могут храниться до 80% воспоминаний.

Самые важные воспоминания всегда находятся в самой глубине памяти и исчезают последними.

Стоимость суперсилы: +4PP Затраты выносливости: 10 за активацию
--

Интерфейс (Interface)

Радиус действия: Нет	Видимость: Нет
-----------------------------	-----------------------

Описание: Позволяет подключаться к некой глобальной сети (Интернет, Матрица и пр.).

Также, её можно использовать вместе с Генератором предметов для создания компьютеров и кибердеков.

Чтобы понять как работает эта суперсила вам следует ознакомиться с правилами хакинга из CyberPunk 2020.

Система: Герой может использовать свой мозг в качестве вычислительного устройства, а также хранить там программы и информацию.

Программы можно получить обычным путем (купить, украсть или написать), затем скопировать их на кибердек, а оттуда загрузить в мозг, после чего использовать как обычно.

Передача команд и данных происходит посредством мозговых волн, без использования проводов и разъемов.

В результате, Герой получает некоторые преимущества, перед другими сетевыми пользователями.

В частности Интерфейс даёт защиту от Анти-Личностных программ действующих через кибердек (Стиратель разума, Зомби, Лич и пр.).

Анти-Программное обеспечение действует как обычно.

Стоимость суперсилы: см. Секторы Затраты выносливости: 1 за каждый ОСР

Секторы: Сетевой экран (Data Wall): По умолчанию, сила сетевого экрана равняется Воле Героя.

Каждый PL увеличивает силу сетевого экрана на +1.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Кибердек не обладает своей Волей, поэтому ему необходим надежный сетевой экран.

Память (Memory): Каждый PL даёт 10 ед. памяти (MU), для хранения данных и программ.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Программы (Programs): Каждый PL даёт возможность запускать одновременно на одну программу больше.

Стоимость: +2PP за каждый PL

Этот сектор позволяет запускать несколько программ одновременно: Невидимость, Защита, и несколько хороших Убийц.

Со стороны это может показаться чересчур большим преимуществом, однако не забывайте, ГМ может направить на перехват Героя сразу нескольких оппонентов.

Модификации:	Навыки (Skillz): Значительно расширяет арсенал способностей Героя. Эта модификация позволяет использовать любой навык или суперсилу, доступные Герою, в качестве программы. Сила программы определяется как среднее арифметическое навыков Интерфейс и Работа с компьютером, но не более чем значение «подключаемого» навыка. Стоимость: +5PP <i>Загрузчик является известным хакером и способен подключаться к сети без использования кибердека.</i> <i>Он обладает суперсилой Интерфейс с модификацией Навыки, его навыки Интерфейс – 6, Работа с компьютером – 8, также у него есть Огнестрельное – 4.</i> <i>Потенциально, он может использовать разрушительную атаку, эквивалентную по мощности программе Killer 7 $((6+8)/2)$, однако, навык оружия ограничивает её силу до 4.</i>
	Скорость (Speed): Каждый PL увеличивает скорость во время действий в сети (инициативу) на +1. Стоимость: +1PP за каждый PL

Мегафон (Mega Phone)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да*

* Эквивалентна суперсиловому модификатору Избыточный.

Описание: Позволяет многократно увеличивать силу голоса.

Система: Голос Героя может достигать громкости 120 децибел, что всего на 10 децибел ниже болевого порога человека.

Обычно эта суперсила не причиняет вреда, но может быть Присоединена к Повреждениям (что увеличивает громкость на 10 децибел за каждый 1d SDm).

Кроме этого суперсила даёт +3 к проверкам Допроса и Запугивания.

Также, Игрок может присоединить Глушение (Слух) для оглушения противников.

Стоимость суперсилы: +2 PP
Затраты выносливости: 5 за каждое использование

Сенсорика (Sensory)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет разговаривать с Целью через определенное сенсорное чувство, без использования слов, жестов и прочих суперсил.

Система: Чтобы начать разговор, Герой должен установить сенсорный контакт с Целью. Это может быть посредством прикосновения, запаха или видения, слух уже используется.

За каждый PL Герой может передавать информацию по одному из сенсорных каналов.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Общение с духами (Spirit Talk)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет общаться с духами.

Система: Эта суперсила не даёт возможности видеть или призывать конкретных духов (это дополнительные суперсилы), но позволяет разговаривать с теми, которые находятся поблизости.

Обычно они весьма охотно отвечают на поставленные вопросы, потому что быть бесплотным духом невероятно скучно.

Стоимость суперсилы: +2РР
Затраты выносливости: 5 за каждое использование

Призыв (Summoning)	
Радиус действия: Да*	Видимость: Нет

*Потенциально - неограниченный. Его можно учитывать в сложности от Распространённости.

Описание: Позволяет Герою «притягивать» к себе предметы или живых существ.

Система: *PL против Сложности (Ценность + Время + Распространённость)*

После активации суперсилы между двумя объектами во вселенной образуется сила способствующая их сближению, но иногда на это может потребоваться много времени.

На успешный Призыв влияют такие факторы как: *Распространённость*, *Ценность* и *Время*, все они измеряются рейтингом от 1 до 5 (размер предмета или существа не имеет значения).

Эта суперсила не рассчитана на использование в боевых условиях, только в «мирное» время.

Распространённость: Количество указанных предметов находятся данной области.

	Описание (Предмет...)	Пример
1	Всегда под рукой	Игральная карта в казино
2	Скорее всего находится где-то рядом	Сигнальная ракета в спасательной шлюпке
3	Вряд ли где-то поблизости, но вполне может быть	Лев в пустыне
4	Может оказаться рядом, однако это противоречит здравому смыслу	Демон в церкви
5	Абсолютно невозможно чтобы оказался рядом	«Бриллиант Надежды» в кармане

Ценность: Рыночная стоимость предмета (в \$ или РР). В зависимости от ситуации ценность объекта может изменяться.

	Описание (Предмет...)	Пример
1	Практически ничего не стоящий или бесполезный.	Сигара, Крыса, жевательная резинка...
2	Имеющий некоторую ценность или какую-то важность	Дорогие часы, винтовка, волшебное зелье
3	Очень дорогой или могущественный	Тигр или Лев, Мэр или Супермодель
4	Невероятно дорогой или очень могущественный	Круизный лайнер, прототип новой технологии
5	Бесценный или невероятно могущественный	Молот Тора, «Бриллиант Надежды»

Время: Сколько времени придется ждать призываемый объект.

	<i>Время</i>
1	Неделя
2	День
3	Час
4	1 Минута
5	1 Фаза

Чтобы определить ОСП и PL суперсилы необходимо сложить значения всех факторов.

Тарзан хочет вызвать стадо слонов (Ценность 4) пока находится в джунглях (Распространенность 2), и они нужны ему в течении 1 минуты (Время 4). Ему необходим Призыв PL10 – Живое существо.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый используемый PL

Вариации: Живое существо (Living): Позволяет призывать живых существ.

К сожалению эта не позволяет контролировать их действия, так что могут понадобиться дополнительные меры защиты.

Базовая стоимость суперсилы позволяет Герою призывать существ с невысоким уровнем интеллекта (собак, кошек, кроликов и пр.).

Стоимость: +5PP

Предмет (Item): Позволяет призывать определенные предметы.

Стоимость: +3PP

Например: вы и играете в покер и чтобы собрать флэш вам необходим туз пик.

Модификации: Мистические (Mystical): Это модификация необходима для таких объектов как: феи, драконы, демоны, духи, магические предметы и т.д.

Стоимость: +3PP

Люди (People): Позволяет призывать разумных существ.

Стоимость: +2PP

Под эту категорию подходит большинство обычных людей.

Сновидения (Weaving)

Радиус действия: Да

Видимость: Нет

Описание: Позволяет передавать сообщения находясь в состоянии сна. Спящая Цель должна находиться в Радиусе действия суперсилы.

Система:

*AV Героя (Влияние + Сновидения)
+ PL + 1d10*

против

Сопротивляемость + 1d10

или

DV Цели (Воля + Сновидения) + PL + 1d10

Во сне: Герой и Цель должны находится в состоянии сна, расстояние между ними не должно превышать радиуса действия суперсилы. Проникновение в чужой сон, перемещение и взаимодействие с Целью не требуют проверок. Герой может оставаться незамеченным до

тех пор пока не захочет изменить течение сна или пока не воздействует на Цель.

Битва: Когда Герой хочет изменить течение сна или атаковать Цель – начинается битва. Цель может, или не может, догадываться, что кто-то чужой вторгается в её сон, всё зависит от опыта полученного в результате приключений (если Цель, обладает такой же суперсилой, или встречалась или слышала о ней раньше, скорее всего она быстро сообразит в чём дело).

Изменение течения сна: Любой Сновидец может изменять течение сна, это требует проверки сложности по решению ГМ'а (чем значительнее изменения, тем выше сложность). Если Цель не является Сновидцем – она не может изменить течение своего сна, но может сопротивляться чужим изменениям. (см. **Система**).

Проверки: Сражение во сне происходит по обычным правилам. Оппоненты могут использовать все доступные им навыки, суперсилы и оружие (независимо от того являются они Сновидцами или нет). Повреждения наносимые Сновидцем отражаются на физическом теле Цели (персонажи не являющиеся Сновидцами не могут наносить вред физическому телу). Если Сновидец повержен в чужом сне, он на некоторое время (минимум на 1 день) теряет возможность видеть сны. И даже после этого он в течение $(1 + 1d10)^2$ дней, не может проникать в чужие сны.

Пробуждение: Если Цель пробуждается - сон заканчивается. Если Цель знает о том, что кто-то вторгается в её сон, она может пробудиться самостоятельно. Герой может помешать этому (используйте формулу для проведения проверки).

Куда же запропастился мой красный свитер с чёрными полосками?

Стоимость суперсилы: +5PP за обладание суперсилой +1 за каждый PL

Суперсилы на основе Навыков

Эти суперсилы основаны на возможностях навыков и позволяют выполнять действия для которых обычным людям нужны навыки и инструменты. Навыки всё также необходимы, но инструменты заменяются суперсилой.

Эти суперсилы могут показаться странными и ГМ вправе запретить их, если только Игрок не предоставит убедительных объяснений, откуда у его Героя появилась эта суперсила.

Алхимия (Alchemy)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет превращать один вид материалов в другой.

Система: *Навык AV (Характеристика + Трансмутация) + 1d10 против Сложность*

Позволяет превратить любой неживой материал в другой неживой материал. Успех, при использовании суперсилы, зависит от таких факторов как: *Тип элемента, Количество и Происхождение*. Базовый уровень сложности – Компетентный (12).

Количество: Этот параметр можно определить двумя способами:

- *по объему:* за каждый кубический дюйм материала сложность увеличивается на 1.
- *по весу:* за каждую унцию веса материала сложность увеличивается на 1.

Тип элемента: Строение тех или иных элементов может сильно различаться (конечное решение зависит от ГМ'а).

Например: шёлк и хлопок могут относиться к одному типу, также как и медь и железо, однако, железо и медь не будут относиться к тому же типу что шёлк и хлопок.

ГМ может использовать периодическую таблицу, или устанавливать «родство» исходя из собственных соображений.

Когда Герой пытается превратить один тип элемента в другой сложность проверки увеличивается на 1 уровень (+3 Сложности) за каждый шаг.

Органика: Используемые материалы могут иметь как органическое так и неорганическое происхождение.

Когда Герой пытается превратить материал органического происхождения в что-то другое или получить материал органического происхождения - сложность увеличивается на 1 уровень (+3 Сложности).

Превращаемые материалы органического происхождения должны быть мертвы. Органические материалы получаемые путём превращения всегда будут мертвы.

К материалам органического происхождения относятся: хлопок, шёлк, пчелиный воск, дерево, бивни и все, что является продуктом жизнедеятельности организмов или ранее было живым.

Базовый навык: Трансмутация (этот навык используется только с этой суперсилой).

Стоимость суперсилы: +5PP
Затраты выносливости: 5 за каждый уровень сложности

Превращение 6ти кубических дюймов стали (клинок меча) в 6 кубических дюймов серебра (для использования против оборотней), требует проверки против сложности 18.

Базовая сложность: Компетентная (12)

Количество: 6 кубических дюймов (+6)

Тип элемента: Тот же (+0 уровней сложности)

Превращение деревянной фигурки весом 3 унции, в такую же, но из бивня, требует проверки против сложности 18.

Базовая сложность: Компетентная (12)

Количество: 3 унции (+3)

Органика: 1 шаг (+1 уровень сложности)

Превращение фаланги пальца (объем 1 кубический дюйм) в золото, требует проверки против сложности 22.

Базовая сложность: Компетентная (12)

Количество: 1 кубический дюйм (+1)

Тип элемента: 2 шага (+2 уровня сложности)

Органика: 1 шаг (+1 уровень сложности)

Сварка (Bonding)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет соединить два объекта по линии их стыка.

Неподвижные объекты

Система: *AV Героя + PL + 1d10 против Сложность*

Прежде чем приступить к процессу Герой должен указать тип Сваривания и субстанции, которые он собирается объединять.

Во время сваривания Герой должен сохранять контакт с обрабатываемыми объектами в течение одной полной фазы. За это время он может обработать поверхность площадью в 25 см² или провести шов длиной 25-30 см.

Успешность проверки становится *Прочностью сварки*, которая указывает на Силу необходимую для разъединения объектов.

Прочностью можно пожертвовать ради увеличения площади обрабатываемой поверхности (-1AV за каждые 6,25 см²).

Таким образом -2 к Прочности позволяют обработать на 12,5см² больше поверхности.

Живые Цели

Система: *AV Героя + PL + 1d10 против DV Цели + 1d10 или Сложность*

По решению ГМ`а, в качестве Сложности, в зависимости от используемого FX, могут использоваться показатели Сопротивляемости, личного SDf, KDf или SDf предметов экипировки Цели.

Сварка может быть использована только против неподвижной Цели или Цели предварительно взятой в захват Героем (при помощи манёвра ближнего боя такая сварка может выполнить в течение одного действия).

В случае если Сварка модифицирована Действием на расстоянии – Цель либо должна быть либо обездвижена, либо уже израсходовать своё действие в данной фазе (Герой должен уступить инициативу).

Любой кто обладает этой силой может использовать её для разъединения объектов, соединенных при помощи Сварки. В этом случае сложность равняется результату проверки персонажа выполнявшего первоначальное Сваривание.

Базовый навык: Химия, Физика или Мета-Физика.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 5 за каждый уровень сложности

	Вариации: Магнитное (Magnetic): Два объекта прилипают друг к другу. Чтобы разделить их требуется приложить физическое усилие. <i>Компетентная (12) сложность</i> Стоимость: +3PP к ОСП
	Молекулярное (Molecular): При разделении объектов за счёт грубой Силы, более «слабый» из них получает 3 ед. KDM за каждую единицу Прочности Сваривания. <i>Героическая (15) сложность</i> Стоимость: +3PP к ОСП
	Модификации: Поддерживаемое (Sustain): Эффект Сварки восстанавливается если разъединенные объекты вновь соприкасаются друг с другом. Эффект сохраняется в течение ограниченного промежутка времени. <i>Длительность эффекта может быть увеличена за счёт модификаторов Продолжительность или Постоянство.</i> <i>+1 уровню к сложности Сваривания</i> Стоимость: +3PP к ОСП <i>Джек «Расщепитель атомов» обладает Сваркой PL5, Интеллектом 5 и навыком Химия 5. Он пытается убежать от настырных агентов безопасности. Спрыгнув с лестницы, он плотно закрывает за собой дверь, снимает перчатку и начинает сваривание.</i> <i>Джек использует Молекулярное Сваривание - Сложность 15.</i> <i>Его базовый результат 15 (навык + характеристика + PL + 8 на кубике).</i> <i>Чтобы открыть дверь потребуется 8 Силы. Потянув вместе, агенты без проблем справиться с этой задачей, однако к этому времени Джек уже успеет скрыться.</i> <i>Если бы Джек обладал модификацией Поддерживаемое, то каждый раз когда дверь закрывалась, требовалось бы 8 Силы чтобы её открыть, и так некоторое время.</i>

Подрыв (Boom)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет детонировать взрывоопасные материалы без использования специального устройства (детонатора).

Подрывать можно всё что обладает классом взрывоопасности.

Система: *AV Героя (Характеристика + Навык) + PL + 1d10 против Сложность*

Чем менее взрывоопасен материал - тем большей будет сложность проверки.

Бензин будет иметь низкую сложность, наверно Героическую.

Масло, хотя и является легковоспламеняющимся, не очень взрывоопасно и это Легендарная сложность.

Также, ГМ может добавлять дополнительные штрафы за окружающие условия - дождь, или малое содержание кислорода в воздухе.

Базовый навык: Подрывные работы или Химия.

Стоимость суперсилы:	+5PP за суперсилу +1PP за каждый PL
Затраты выносливости:	5 за каждый уровень сложности

Щёлк (Click)	
Радиус действия: Да	Видимость: Нет

Описание: Позволяет записывать ощущения и переносить их на определенные носители.

Система: Эта суперсила может быть приобретена для любого сенсорного чувства (включая сенсорные суперсилы).

Отлично сочетается с Вещанием.

Игрок должен указать FX и чувство с которыми работает эта суперсила.

Аудио: Позволяет записывать звук и переносить его на магнитную ленту, оптический диск и пр. Длительность записи составляет 15 минут за каждую единицу Объема.

Осязание, Обоняние и Вкус: Хоть и тяжело представить, но это возможно. Объем записываемой информации и используемые носители определяются Игроком (по согласованию с ГМ`ом).

Видео: Позволяет записывать изображения. Их можно переносить на фотобумагу, обычную бумагу, магнитную ленту или даже загрузить в компьютер (зависит от FX). Каждая единица объема позволяет хранить до 15 мегабайт изображений (качеством 1600 dpi (точек на дюйм). Герой может изменять разрешение или размер картинки, количество изображений или продолжительность видеозаписи.

Каждый PL дает 1 единицу Объема для записи информации.

Базовый навык: Фотография, Съемка, Мультимедиа (в зависимости от FX).

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждый PL

Исцеление (Cure)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет лечить болезни: паралич, слепоту и даже отрацивать потерянные конечности.

Система: Позволяет настроить тело Цели на самостоятельное восстановление. Очень часто это означает запрограммировать организм на выполнение процессов которые он уже не выполняет, например: вырастить фрагмент спинного мозга или новый глаз. Вылечить можно любую болезнь известную Герою в рамках навыка.

Эту суперсилу можно применять на ходу, не задерживаясь подолгу у каждого пациента.

Процесс исцеления занимает определенное время.

На то чтобы вырастить новый глаз потребуется неделя, на руку уйдет месяц. Точные сроки восстановления той или иной части тела указать тяжело, в среднем это месяц и более.

Полное исцеление от болезни занимает 1 неделю на начальных стадиях или в два раза дольше на запущенных и критических стадиях. Редкие и серьезные болезни требуют в два раз больше времени

Исцеление персонажа от серьёзной болезни, на последней стадии, займёт 4 недели (1 месяц).

Обычно проверок не требуется. Уровень навыка Медицина (или Первая помощь) указывает на возможности данной суперсилы у персонажа.

Базовый навык: Медицина.

Стоимость суперсилы: 4PP
Затраты выносливости: 10 за каждое использование

Эффективность (Efficiency)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет выполнять большие объемы работ определенного вида за меньший промежуток времени.

Система: Выполнение работы занимает лишь половину от заявленного времени.

Это происходит не из-за молниеносной скорости, а за счёт способности видеть очевидные решения и на 100% использовать доступное время.

Базовый навык: Любой не боевой навык.

Стоимость суперсилы: 5PP

Починка (Fixit)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет производить ремонт предметов не прибегая к использованию инструментов.

Система: Герой не получает способности создавать запасные части из воздуха, но запросто может обходиться без инструментов.

Забивать гвозди ладонью, выкручивать болты голыми руками, обрезать провода пальцами (осторожно, пальцы не заизолированы) и тому подобное.

Возможности этой суперсилы не распространяются на электроинструменты и инструменты требующие для работы химических веществ (как например пескоструйная машина).

Игрок должен указать какой вид инструментов заменяет эта суперсила.

Базовый навык: один из навыков используемых для ремонта.

Стоимость суперсилы: 3PP
Затраты выносливости: 3 за каждое использование

Я-Карта (I-Map)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Герой становится ходячим GPS навигатором.

Система: Даёт превосходное чувство направления во время путешествий.

За базовую стоимость суперсила работает только для одной определенной планеты.

Каждый PL снижает уровень сложности проверки навыков Навигация, Ориентирование и пр.

Базовый навык: Навигация.

Оказавшись в неизвестном районе Амазонки без карты, Герой должен сделать проверку против Легендарной сложности.

С Я-Карта PL3 (-3 Уровня) это будет всего лишь Компетентная сложность.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
+1PP за одну определенную планету или
+5PP за любую планету
Затраты выносливости: 3 за каждое использование

СезамОткройся (Opensesame)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Герой может взламывать замки без использования отмычек.

Система: *AV Героя (Характеристика + Навык) +1d10 против Сложности*

Игрок должен указать как именно происходит процесс.

Может Герой «просит» замок открыться, или у него есть способность изменить реальность (этот замок забыли закрыть), или это очень специфический телекинетический трюк.

Базовый навык: Взлом замков

Стоимость суперсилы: 3РР
Затраты выносливости: 2 за каждый уровень сложности

Подсвечивание (Ping)	
Радиус действия: Да	Видимость: Да

Описание: Заставляет светиться предметы которые Герой активно ищет.

Система: *AV Героя (Характеристика + Восприятие) +1d10 против Сложности*

Суперсила действует на любой объект находящийся в поле зрения Героя.

Игрок должен указать что ищет его Герой; однако он не может сказать: «Я ищу любые улики», нужно уточнение, например, «Я ищу ловушки в коридоре». После чего делается проверка Восприятия.

Каждый РЛ суперсилы снижает уровень сложности во время поиска на 1.

Если суперсила используется против невидимых Целей - РЛ Невидимости снижается за каждый РЛ Подсвечивания.

Найти иголку в стоге сена – задача Исключительно Супер Героической сложности. Но РЛ4 Подсвечивания делает её Невероятной.

Базовый навык: Восприятие

Стоимость суперсилы: +1 РР за каждый РЛ
Затраты выносливости: 2 за каждый РЛ

Красный крест (Red cross)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Заменяет потребность в аптечке первой помощи.

Система: *AV Героя (Характеристика + Первая помощь) +1d10 против Сложности*

Позволяет останавливать кровотечения, накладывать швы и шины и пр.

Не может создавать дезинфицирующие средства, бинты, болеутоляющие препараты, препараты, ускоряющие заживление и прочее.

Базовый навык: Первая помощь

Стоимость суперсилы: 3РР
Затраты выносливости: 3 за каждое использование

Начертание (Scribe)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет рисовать прикосновением пальца (ну или чего угодно).

Система: Герой может писать и рисовать на любых типах поверхностей, без использования чернил или красок. Рисунок или надпись перманентно остаются на поверхности - пока не будут закрашены или верхний слой поверхности не будет уничтожен.

Кисть: Ширина оставляемой линии зависит от толщины элемента, которым производится рисование (обычно это ширина пальца), красящий пигмент проникает вглубь поверхности на 5мм.

Поверхность: Сложность проверки зависит от степени гладкости поверхности на которой производится рисование (по решению ГМ'а). Чтобы удалить рисунок, необходимо уничтожить слой поверхности толщиной равной глубине проникновения красящего пигмента.

Базовый навык: Рисование, Искусство, Живопись, Татуировка...

Стоимость суперсилы: 1РР
Затраты выносливости: 2 за каждое использование

Полиглот (Speak)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет переводить и осваивать новые языки с невероятной скоростью.

Система: *AV Героя (Интеллект + Навык) + 1d10 против Сложности*

Позволяет быстро научиться расшифровывать, говорить, читать и писать на любом языке.

Сложность проверки зависит от количества доступного материала и времени.

Базовая сложность назначается ГМ'ом для недельного промежутка времени или 400 страницам текста.

Сложность возрастает на 1 уровень: за каждый шаг по временной шкале или за снижение количества доступного материала на 25 страниц.

Минимальное количество времени 1 час, минимальное количество страниц 25.

ГМ вправе изменять сложность в зависимости того, является ли исследуемый язык простым или сложным.

Базовый навык: Языки, Лингвистика

Стоимость суперсилы: +3РР

Этоя (Thatsme)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет изменить готовое изображение или содержание документа.

Система: *AV Героя (Интеллект + Подделка) + 1d10 против Сложности*

Чтобы внести изменения в документ достаточно лёгкого движения рукой.

ГМ устанавливает сложность в зависимости от сложности документа.

Чтобы создать новую версию документа Герой должен знать - как он должен выглядеть и какая информация в нём должна содержаться. Лучше всего если есть образец.

Базовый навык: Подделка

Стоимость суперсилы: +3РР	
Затраты выносливости: 5 за каждый документ	
Модификации: Этозелень (Thatsgreen): Позволяет использовать суперсилу для подделки бумажных денежных знаков. Стоимость: +3РР Базовый навык: Фальшивомонетничество	

Ключ на старт (Vroom)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет «завести» любое средство передвижения.

Система: *AV Героя (Характеристика + Навык) + 1d10 против Сложности*

В случае успешной проверки средство передвижения начинает работать так, как будто был использован необходимый пусковой ключ.

Чем сложнее средство передвижения, тем выше сложность: для мотоцикла хватит Компетентной, а вот для НЛО потребуется Легендарная (или даже выше).

ГМ может дать некоторые поблажки в случае если Герой знаком с данным видом транспорта, системой безопасности или имеет вспомогательный навык (например Механика).

Базовый навык: Системы безопасности

Стоимость суперсилы: +3РР	
Затраты выносливости: 6 за каждое использование	

Обследование (Whatswrong)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Данная суперсила имеет 3 вариации, каждая из которых позволяет выявить проблемы со здоровьем Цели (физические, ментальные или духовные).

Обследование не требует использования инструментов, взятия проб, анализов или хирургического вмешательства.

Герою необходима 1 фаза чтобы осмотреть (возможно прикоснуться) пациента, после чего он может дать ответы на вопросы относительно состояния здоровья в рамках используемой Вариации.

Система: *AV (Характеристика + Навык) +Id10 против Сложности*

Чтобы определить состояние Цели необходимо выполнить проверку соответствующей вариации.

Для определения сложности ГМ может использовать уровень повреждений, PL или успешность оригинальной проверки (в случае суперсилы Управление разумом - Кодирование).

Стоимость суперсилы: +2PP

Затраты выносливости: 10 за каждое использование

Вариации: **Ментальные (Mental):** Позволяет определить: страдает ли Цель, от каких-либо форм умственных расстройств, психических повреждений или изменений, промывания мозгов или находится под чьим-то контролем.

Базовый навык: Психиатрия

Стоимость: +3PP

Мистические (Mystical): Позволяет определить: страдает ли Цель, от каких-либо форм мистических болезней, проклятий или порчи.

Базовый навык: Оккультизм

Стоимость: +3PP

Физические (Physical): Позволяет определить: страдает ли Цель, от каких либо форм заболеваний, отравлений или травм, распространённых в реальном мире и какие могут быть последствия от них.

Базовый навык: Медицина

Стоимость: +2PP

Суперсилы на основе Характеристики

Эти суперсилы напрямую влияющие на характеристики персонажей.

Как упоминалось ранее, к *супер-характеристикам* относятся:

- Любые основные характеристики со значением превышающим 7 или получаемые через суперсилу.
- Любые производные характеристики превышающие максимально возможное значение от нормальных характеристик или получаемые через суперсилу.

Также, Игроки могут приобретать негативные значения характеристик. Это полезно при создании Резервов Превращения, предметов, экипировки и пр.

Герой сделал меч с ограничением Силы -2РР, поэтому каждый кто его использует снижает значение свой Силы, взамен меч получает 2РР.

Игрок может приобретать негативные значения чтобы отразить последствия серьезного ранения или болезни Героя. В процессе приключения он может заработать необходимые РР, найти специалиста и полностью восстановить своего персонажа.

Любые негативные значения приобретаемые в качестве ранений не могут быть излечены при помощи обычного доктора, только выкуплены за равноценное количество РР.

Основные (Primary)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет распределить дополнительные единицы характеристик, значения характеристик купленные за эти единицы являются супер-характеристиками.

Система: Если Герой получает дополнительные характеристики в результате превращения в альтернативную форму, то необходимо составить Резерв Превращения для этой формы.

Характеристики выходящие за рамки человеческих возможностей (7) стоят в два раза дороже (т.е. по 1РР за каждый +1 вплоть до значения 7, и по 2РР за каждый последующий +1).

Это могут быть характеристики которые активируются только после превращения или которые превышают значение 7.

Таким образом Герой с Силой 9 обладает Супер-Силой +2.

Другой Герой может превращаться в оборотня и увеличивать Силу с 5 до 7, он тоже обладает Супер-Силой +2.

Оба платят одинаковое количество РР, однако Герой с Силой 9 в большем выигрыше, поскольку его бонус действует постоянно.

За каждый РЛ Герой получает +1РР основной характеристики.

Стоимость суперсилы: +1РР за каждый РЛ
Затраты выносливости: как обычно

Да, это не совсем честный обмен, но зато он позволяет нормально работать корректирующим силам.

Если вас это не устраивает - попросите ГМ`а изменить правила, или придумайте другого Героя. Во многом это зависит от стиля игры (Role Player vs. Roll Player).

Кроме того, такие ситуации возникают только при использовании Резерва Превращений, а в его рамках цена снижается.

Производные (Derived)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Эти характеристики рассчитываются от значений Основных. Некоторым Основным характеристикам могут соответствовать по несколько Производных.

Система: Позволяет увеличивать значения производных характеристик независимо от значений основных.

Лучше всего использовать эту суперсилу когда вы достигли супер-значения в Основной.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: как обычно

Вариации:	Выносливость (End): Увеличивает запас выносливости. Герой получает +10 ед. Выносливости за каждый PL. Стоимость: +1PP за каждый PL
	Уклонение (EV): Увеличивает значение Уклонения. Герой получает +1 EV за каждый PL. Стоимость: +1PP за каждый PL
	Хиты (Hits): Увеличивает максимальный запас Хитов. Герой получает +5 хитов за каждый PL. Стоимость: +1PP за каждый PL
	Человечность (Humanity): Увеличивает запас единиц Человечности. Герой получает +10 ед. Человечности за каждый PL. Стоимость: +1PP за каждый PL
	Скорость (Speed): Увеличивает значение Скорости. Герой получает +1 к скорости за каждый PL. Стоимость: +2PP за каждый PL
	Оглушение (Stun): Увеличивает максимальный запас единиц Оглушения. Герой получает +10 ед. оглушения за каждый PL. Стоимость: +1PP за каждый PL
	Восстановление (Recovery): Увеличивает значение Восстановления. Герой получает +1 Восстановления за каждый PL. Стоимость: +2PP за каждый PL
	Сопrotивляемость (Resistance): Увеличивает значение Сопrotивляемости. Герой получает +3 Сопrotивляемости за каждый PL. Стоимость: +1PP за каждый PL
	Защита от оглушения (SDf): Увеличивает значение Защиты от оглушения. Герой получает +2 к SDf за каждый PL. Стоимость: +1PP за каждый PL

Абсолютная память (Eidetic Memory)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Герой может запоминать визуальные образы и прочие воспринимаемые им ощущения (включая записи на бумаге) почти с фотографической точностью.

Система: Это не значит что Герой запоминает абсолютно всё что с ним происходит, или не забывает факты со временем. Однако он может вспомнить любую информацию к запоминанию которой приложил усилие.

Формально, это очень надёжный способ транспортировки информации (внутри головы); также можно запоминать телефонные справочники, кодовые словари и тому подобное.

Использование этой суперсилы не требует никаких дополнительных проверок.

Абсолютная память распространяется сразу на все Чувства восприятия.

Хотя, Игрок вполне может приобрести и варианты с ограничениями: -1:2 для одного Чувства и -1МА для каждого дополнительного.

Стоимость суперсилы: 1PP

Бессмертие (Immortality)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет значительно продлить срок биологической жизни персонажа.

Система: Герой растёт как все обычные люди, но в момент когда он становится достаточно взрослым в действие вступает эта суперсила.

Ниже представлено два варианта бессмертия.

Стоимость суперсилы: см. Вариации

	Вариации: Бессмертный (Immortal): Жизнь Героя будет продолжаться до тех пор, пока его не убьёт какой-нибудь внешний фактор. <i>Герой может умереть от болезни, яда или серьезного ранения, но никак не от старости.</i> Стоимость: 5PP
	Долгожитель (Long Lived): Позволяет прожить в четыре раза дольше обычного срока (300-400 лет). Стоимость: 3PP
Модификации: Паразит (Parasite): Эта модификация предназначена для существ которым для поддержания бессмертия необходима специальная «пища». <i>Сюда относятся относятся: Вампиры, Вендиго, Зомби, Восставшие и пр.</i> «Пищей» может быть: кровь, плоть, души и прочие субстанции не приемлемые обществом. <i>К сожалению вы не можете использовать стейк в качестве «пищи» для паразита, хотя вы можете заменить его на свежую коровью кровь.</i> Стоимость: -2PP	

Чувство времени (Perfect Timing)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Предоставляет невероятно точно чувствовать течение времени.

Система: Существует множество ситуаций где данная суперсила может оказаться весьма полезной. Самое большое преимущество она дает во время взаимодействия с движущимися объектами.

Герой с невероятной точностью может поражать движущиеся Цели. Цель теряет +1 модификатор к EV, полученный за счет движения, за каждый PL.

Успешная проверка навыка Местный Эксперт может дать информацию о количестве времени необходимом для того чтобы пересечь данную местность в любое время суток.

За каждый PL, Герой вычитает 1 из любого негативного модификатора накладывающего ограничение на действие во время движения, или снижает уровень сложности на 1 при выполнении манёвров в движении или при приземлении.

Стоимость суперсилы: +2PP за каждый PL

Прочная кость (Tuff Bone)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Делает кости невероятно прочными.

Система: Обычно кости могут выдержать до [Тело x 2] KDm, прежде чем сломаться.

Эта суперсила увеличивает прочность костей в два раза, до [Тело x 4] KDm. Это значит что Цель должна почти убить Героя, чтобы сломать ему что-то.

Количество хитов, которые может выдержать конечность, не увеличивается и остаётся равным [Тело x 2].

Стоимость суперсилы: 4PP

Сенсорные суперсилы

Описанные в данной секции возможности позволяют Герою воспринимать окружающий мир за пределами человеческих возможностей.

Стоит упомянуть что секция состоит из двух подразделов: первый описывает правила использования Чувств восприятия, во втором представлены несколько обособленных суперсил.

Чувства восприятия

Все Чувства разбиты на «Группы чувств», которых всего семь, это: Слух, Ментальные чувства, Радио, Зрение, Обоняние/Вкус, Осязание и Необычные чувства.

Все приобретаемые Чувства должны быть обязательно присоединены к одной из Групп чувств.

Например, если персонаж может находить воду по запаху, это Обнаружение (Вода) присоединённое к группе Вкуса/Обоняния.

При этом:

- Чувство становится подверженным эффектам суперсил воздействующих на данную Группу чувств.

Например, Инфракрасное восприятие присоединенное к группе зрения подвержено влиянию Зрительного Глушения, Зрительной Невидимости и Зрительных образов.

- Сенсорные суперсилы автоматически получают некоторые или все свойства Группы чувств к которой присоединены, включая бонусы от Обострённого восприятия.

Например, Герой приобретает Инфракрасное восприятие как возможность видеть тепловые следы.

Это Инфракрасное зрение автоматически является Дискриминационным (частично), действует на Расстоянии, является Чувством и Чувством Цели, поскольку эти свойства распространяются на все Чувства из Группы Зрения.

С другой стороны, как уже упоминалось выше, оно подвержено Невидимости, Глушению и Образам которые воздействуют на Зрительную группу.

В большинстве случаев Игроки могут приобретать Сенсорные свойства сразу для всех Чувств в определенной Группе чувств.

Например, свойства Телескопическое или Выслеживание приобретенные для целой Группы распространяются на все Чувства в её составе.

Если Игрок приобретает новое Чувство и присоединяет его к Группе чувств где уже имеется одно или несколько его свойств, он получает соответствующую скидку.

Например, Чувство пространства, приобретаемое как невероятно чуткий слух, будет стоить только 6РР (свойство Чувство уже присутствует в Группе Слуха).

Приобретая Обнаружение (Detect) Игрок может определить его как «независимое» чувство, не входящее ни в одну из Групп. По сути оно становится самостоятельной Группой чувств и получает защиту от суперсил воздействующих на определенные Группы чувств.

«Независимые» Чувства обычно стоят очень дорого, поскольку для них приходится покупать все необходимые свойства с нуля.

Сенсорные свойства

По сути являются специфическими модификациями для Чувств.

Использование Чувств

Все Чувства, без соответствующего свойства (см. свойство Чувство), требуют траты половины действия на активацию.

Группы Чувств

- **Слух**

По умолчанию включает в себя Обычный слух, которым обладают все простые люди. Обладает свойствами: Дискриминационное (частично), Расстояние и Чувство.

Не смотря на то, что Обычный слух обладает свойством Восприятие на 360°, оно не распространяется на прочие Сенсорные суперсилы присоединяемые к этой Группе. Активный сонар и Ультразвуковое восприятие практически всегда приобретаются как часть этой группы.

- **Ментальные чувства**

По умолчанию включает в себя Ментальное восприятие. Обладает свойствами: Расстояние.

Не смотря на то, что Ментальное восприятие действует как Чувство, это свойство не распространяется на остальные Чувства в Группе Ментальных чувств.

- **Радио**

По умолчанию включает в себя Радио восприятие. Обладает свойствами: Расстояние и Чувство.

Не смотря на то, что Радио восприятие обладает Восприятие на 360°, это свойство не распространяется на остальные Сенсорные суперсилы в Группе Радио чувств. Радар почти всегда приобретаются как часть Группы Радио чувств.

- **Зрение**

По умолчанию включает в себя Обычное Зрение, которым обладают все простые люди, и Темновидение.

Обладает свойствами: Дискриминационное (частично), Расстояние, Чувство и Чувство цели.

Инфракрасное восприятие и Ультрафиолетовое восприятие практически всегда приобретаются как часть этой группы.

- **Обоняние/Вкус**

По умолчанию включает в себя Обычные чувства Обоняния и Вкуса которыми обладают все простые люди.

Обладает свойствами: Дискриминационное (частично), Расстояние (только для Обоняния) и Чувство.

Не смотря на то, что Обычное Обоняние обладает Восприятие на 360°, это свойство не распространяется на остальные Сенсорные суперсилы в Группе Обоняния/Вкуса.

Обычное Обоняние работает на Расстоянии, и это свойство распространяется на все сенсорные суперсилы связываемые с ним. Обычный Вкус и связанные с ним Чувства не действуют на расстоянии.

- **Осязание**

По умолчанию включает в себя Обычное Осязание которым обладают все простые люди.

Обладает свойствами: Дискриминационное (частично) и Чувство.

Не смотря на то, что Обычное Осязание обладает Восприятие на 360°, это свойство не распространяется на остальные Сенсорные суперсилы в Группе Осязания.

- **Необычные чувства**

По умолчанию включает в себя Активный Сонар, Обнаружение, Инфракрасное восприятие, Радар, Ощутить суперсилу, Чувство Пространства, Ультрафиолетовое восприятие и Ультразвуковое Восприятие.

Игроки могут приобретать суперсилы воздействующие на «Группу Необычных чувств».

Формы восприятия

- *Пассивное* восприятие позволяет Герою получать сигналы создаваемые внешними источниками (людьми, объектами или феноменами). На проверки Восприятия распространяются обычные модификаторы за расстояние.

Подобным образом работает большинство чувств из Группы слуха — они улавливают звуки издаваемые сторонними объектами.

Пассивное восприятие никоим образом не выдаёт своего присутствия Героя, но также не может обнаружить объекты скрывающие своё присутствие.

- *Активное* восприятие требует чтобы Герой испускал или проецировал определённого вида волны, которые, отражаясь от объектов, возвращаются назад и дают представление об окружающей обстановке. На проверки Восприятия распространяются обычные модификаторы за расстояние, поскольку сигнал слабеет с расстоянием.

Подобным образом работают Радар и Активный сонар.

Активное восприятие позволяет обнаружить объекты даже если те скрывают своё присутствие. С другой стороны Герой выдаёт своё присутствие всякому кто может воспринимать испускаемые волны или обладает подобным чувством.

Представленные Чувства являются либо активными, либо пассивными, также ГМ имеет право вносить свои коррективы.

Чувства восприятия, независимо от того являются ли они активными или пассивными не потребляют Выносливость (однако могут быть модифицированы при помощи модификатора Потребление).

Сенсорные свойства

Восприятие на 360° (360-Degree Perception)

Позволяет воспринимать информацию со всех сторон сразу.

Герой может делать проверки Восприятия против любой точки вокруг него, что делает маловероятными попытки застать его врасплох.

Стоимость свойства: +1РР для одного Чувства
+2РР для Группы чувств
+5РР для всех Чувств сразу

Смежное (Adjacent)

Позволяет вынести точку восприятия на расстоянии до одного Гекса (2 метра) от Героя. Положение точки может быть как фиксированным, так и свободным.

Обычно используется для создания устройств вроде зеркал, перископов и бароскопов, но также подходит для рецепторов на антеннах и тому подобного.

В случае если вам нужно вынести точку восприятия более чем на Гекс, используйте сенсорную суперсилу Восприятие на расстоянии.

По умолчанию, точка восприятия Героя является Очевидной для сторонних наблюдателей.

Смежное никак не изменяет поле восприятия чувства.

Именно поэтому Игроки часто приобретают с ним вместе Восприятие на 360°.

Стоимость свойства: +1РР за одно Чувство
+2РР за Группу чувств

Незаметное (Concealed)

Делает более сложными попытки обнаружить волны Активного чувства.

Стоимость свойства: 1PP за каждые -1AV для одного Чувства

Дискриминационное (Discriminatory)

В случае успешной проверки Восприятия позволяет произвести анализ объекта.

Например, при помощи Обнаружить Металлы (Дискриминационное) Герой может сказать что ближайшая масса металла состоит преимущественно из сплава никеля (примерно 65%) и железа (примерно 35%) и весит около 200 килограмм.

Некоторые чувства, по умолчанию, частично обладают этим свойством, что позволяет определять только самые базовые различия между исследуемыми объектами.

Обычный человек может легко отличить звук тромбона от саксофона (внешность одного человека от другого, вкус яблока от вкуса персика, текстуру бумаги от текстуры банкноты), но различить двух разных исполнителей одной мелодии уже проблематично.

Стоимость свойства: +1PP за одно Чувство
+2PP за Группу чувств

Анализатор (Analyze)

Даёт большее количество информации, и с большей точностью, нежели Дискриминационное.

Например, при помощи Обнаружить Металлы (Дискриминационное-Анализатор) Герой может сказать что ближайшая масса металла состоит из никеля (70%), железа (23%), кобальта (4,6%) и иридия (2,4%); весит 245,5 килограмм; имеет форму бублика с множеством выбоин и отверстий с внешней стороны.

Анализатор может быть приобретен только для Чувств со свойством Дискриминационное.

Стоимость свойства: +1PP за одно Чувство
+2PP за Группу чувств

Пространственное (Dimensional)

Чувство с этим свойством может воспринимать дополнительно одно или несколько измерений.

Чувство не получает никакого дополнительного расстояния; положение точки восприятия в целевом измерении соответствует положению Героя в текущем.

Стоимость свойства: Для восприятия одного другого измерения

- +1PP для одного Чувства
- +2PP для Группы чувств

Для восприятия группы измерений

- +2PP для одного Чувства
- +4PP для Группы чувств

Для восприятия любого измерения

- +3PP для одного Чувства
- +5PP для Группы чувств

Микроскопическое (Microscopic)

Чаще всего приобретается для чувств из Группы Зрения.

Позволяет обнаруживать объекты слишком маленькие для восприятия обычными Чувствами.

Каждый PL даёт десятикратное приближение (x10), Игрок может покупать это свойство несколько раз.

PL2 даёт x100 увеличение, PL3 x1000, и т.д..

Стоимость свойства: +1PP за каждый PL для одного Чувства
+2PP за каждый PL для Группы чувств

Проникающее (Penetrative)

Любое Чувство может быть «блокировано» определенными объектами, субстанциями или феноменами.

Обычное Зрение не позволяет увидеть что находится за непрозрачными объектами, Слух не позволяет слышать звуки поглощаемые определёнными материалами, и т.д.

Объекты, субстанции и феномены, блокирующие необычные чувства (Обнаружить магию, Обнаружить души, или Обнаружить пришельцев) определяются используемой Группой чувств и решениями ГМ'а.

Проникающее чувство не «блокируется» обычными средствами, вместо этого оно проникает или игнорирует их, что позволяет Герою воспринимать объекты за ними, как обычно.

Классическим примером является «Рентгеновское зрение», смотреть видеть сквозь большинство непрозрачных материалов.

Проникание бывает двух форм:

- **Частичное**

Позволяет воспринимать сквозь ограниченное количество объектов, субстанций или феноменов, но блокируется всеми остальными.

Во всяком случае, Частичное Проникание всегда значительно ограничено.

Герой может приобрести Зрение Проникающее через Камень, Почву и Металл, но не дерево, стекло, живых существ и т.п.

- **Полное**

Позволяет воспринимать сквозь любые типы объектов, субстанций или феноменов, однако необходимо указать одну или более распространённую субстанцию, или группу редких субстанций, через которое Проникание не действует.

«Рентгеновское зрение» является Проникающим (Полностью) Зрением которое блокируется свинцом, золотом или большинством силовых полей.

Стоимость свойства: Проникающее (Частично)

- +1PP за одно Чувство
- +2PP за Группу чувств

Проникающее (Полностью)

- +2PP за одно Чувство
- +3PP за Группу чувств

Расстояние (Range)

Позволяет не дистанционному чувству (Осязание или Вкус) воспринимать информацию на расстоянии, но в поле зрения Героя (как Обычное Зрение).

Хотя правила никак не ограничивают предел дальности или радиус Чувств действующих на расстоянии, на все проверки Восприятия распространяются штраф от Модификатора Расстояния, в сущности он и является основным ограничивающим фактором.

Тем не менее, за ГМ'ом остаётся право устанавливать ограничения в зависимости от сложившейся ситуации, здравого смысла, чувства драмы и соображений относительно игрового баланса.

Как правило, точка где Модификатор Расстояния снижает AV Восприятия до 0 или ниже, является максимальной дальностью Чувства Восприятия. Герой не может воспринимать объекты на большем расстоянии, даже при выпадении критического успеха.

Стоимость свойства: +1РР за одно Чувство
+2РР за Группу чувств

Сверхбыстрое (Rapid)

Позволяет «считывать» или «поглощать» информацию или ощущения намного быстрее обычного.

При PL1 Сверхбыстрое чувство работает в 10 раз быстрее обычного. Игрок может приобрести более одного РЛ этого свойства.

PL2 даёт x100 ускорение, PL3 x1000, и т. д. В частности это свойство позволяет создавать устройства работающие быстрее человеческого восприятия.

Сверхскоростное не даёт «прямых» бонусов к проверкам Восприятия. Однако ГМ может назначить +1AV к Восприятию за каждый РЛ, в ситуациях когда что-то нужно сделать очень быстро.

Сверхбыстрое PL1 позволяет Герою заметить то, на что простому человеку потребуется 1 Раунд наблюдений; Сверхбыстрое PL2 позволяет заметить то, на что простому человеку потребуется 1 Минута наблюдений, и т.д.

Стоимость свойства: +1РР за каждый РЛ для одного Чувства
+2РР за каждый РЛ для Группы Чувств

Чувство (Sense)

Игрок может превратить Обнаружение (или другое приобретаемое Чувство, по решению ГМ'а) в полноценное чувство восприятия.

Чувство с этим свойством действует постоянно и не требуют половины фазы на активацию, также, по желанию, Герой может «отключить» его в любой момент.

Стоимость свойства: +1РР

Чувство цели (Targeting Sense)

Позволяет использовать чувство (например Обычный слух) для ориентации в пространстве и в качестве целеуказующего во время боевых ситуаций.

У простых людей только Зрение может быть использовано в качестве Чувства цели.

Чувство цели не является полной заменой Зрению — например, Слух с Чувством цели не позволяет читать надписи или различать цвета. Более того, условия окружающей среды или определенные обстоятельства могут воздействовать на Чувство цели так же, как и плохое или слишком яркое освещение на Зрение.

Стоимость свойства: +2РР за одно Чувство
+4РР за Группу чувств

Телескопическое (Telescopic)

Чувство с этим свойством лучше действует на дальних дистанциях.

За каждый 1РР Герой получает +1АВ на компенсацию штрафа за использование чувства на расстоянии.

Телескопическое чувство не помогает воспринять, обнаружить или опознать объект, оно просто более эффективно на расстоянии.

Разумеется, Телескопическое может быть приобретено только для Чувств действующих на расстоянии.

Стоимость свойства: +1РР для определенной Группы чувств
+1РР за каждый +1 АВ компенсации штрафа

Выслеживающее (Tracing)

Чувство с этим свойством может быть использовано для идентификации или выслеживания определенного человека или объекта.

Модификаторы за прошедшее время и прочие обстоятельства в значительной степени воздействуют на проверки Выслеживания.

Чаще всего это свойство приобретается для Группы Обоняния/Вкуса.

Стоимость свойства: +1РР за одно Чувство
+2РР за Группу чувств

Ментальные чувства

Ментальное восприятие (Mental Awareness)

Свойства: Чувство, Пассивное.

Герой может воспринимать использование Ментальных суперсил.

Он может определить Цель и Источник, но не тип применяемой суперсилы (это требует наличия свойства *Дискриминационное*).

Ментальное восприятия не позволяет воспринимать суперсилы защищающие от Ментальных атак, но не классифицируемые как Ментальные.

Стоимость: +1PP за Ментальное восприятие

Радио

Радио восприятие (Radio Perception)

Свойства: Восприятие на 360°, Пассивное.

Герой может воспринимать местные АМ, FM и полицейские частоты.

Стоимость: +1PP за Радио Восприятие

Зрение

Темновиденье (Nightvision)

Свойства: Пассивное.

Герой может видеть в полной темноте как при нормальном освещении.

Стоимость: +1PP за Темновиденье

Необычные чувства

Активный сонар (Active Sonar)

Свойства: Активное, Чувство цели.

Герой обладающий Активным сонаром может испускать звуковые волны сверхвысокой частоты и воспринимать объекты по возвращающееся к нему эху.

Хотя Активный сонар, в некотором роде, компенсирует слепоту, Герой не может различать отдельные черты объектов (цвет, оттиски или текстуру).

Также, некоторые объекты могут «поглощать» звуковые волны, что делает их обнаружение проблематичным (затруднённым или невозможным).

Звуковая волна от Активного сонара может быть обнаружена любым персонажем который обладает Активным сонаром или Ультразвуковым слухом.

Стоимость: +3PP за Активный сонар

Обнаружение (Detection)

Описание: Позволяет обнаруживать определённый вид эффектов, объектов или феноменов.

Система: *AV Героя (Характеристика + Восприятие) + 1d10 против Сложность*

Свойства: Активное.

Герою не обязан выполнять проверку в случаях когда ответ очевиден или вне боевой ситуации. Однако, по требованию ГМ`а проверка проводится всегда.

ГМ назначает сложность в зависимости от искомого эффекта, материала или ситуации, а также, в зависимости от распространённости, чистоты субстанции и расстоянии до неё.

При помощи Обнаружения можно получить два базовых типа информации: наличие эффекта, объекта или феномена и его интенсивность.

С помощью этой суперсилы можно обнаруживать: силы света, силы тьмы, ловушки, духов, золото, воду, магию и т.п.

Опасность, враги, улики и невидимые Цели – не входят в арсенал этой суперсилы.

Базовая форма Обнаружения расходует половину действия на использование. Обнаружение со свойством *Чувство* действует как полноценное чувство восприятия.

Игрок также может приобрести и другие свойства. Например, Анализатор, Дискриминационное, Улучшенное восприятие, Расстояние, Восприятие на 360°, Телескопическое и т.п.

Также как Зрение и прочие «обычные» Чувства, Обнаружение может быть «блокировано» определёнными объектами, субстанциями или феноменами (но, см. свойство *Проникающее*).

Стоимость суперсилы: +1PP за обнаружение объектов из одного небольшого класса +2PP за обнаружение объектов из одного большого класса Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ОСП
--

Улучшенное восприятие (Enhanced Perception)

Герой обладает улучшенным восприятием.

Бонус может распространяться только на определенные чувства или на все сразу.

Стоимость: +1PP за каждый +1AV для одного определенного Чувства +2PP за каждый +1AV для всех чувств одной Группы чувств +3PP за каждый +1AV для абсолютно всех Чувств
--

Инфракрасное восприятие (Infrared Perception)

Свойства: Пассивное.

Герой может воспринимать тепловое излучение и следы. Без дополнительного источника инфракрасного излучения он может воспринимать только контуры людей и объектов.

Для зрения холодные объекты кажутся более «тёмными», горячие - более «светлыми».

Базовое Инфракрасное восприятие не является Дискриминационным.

Стоимость: +1PP за Инфракрасное восприятие

Радар (Radar)

Свойства: Чувство цели, Активное.

Герой может воспринимать объекты по отражающимся от них радиоволнам.

Хотя Радар, в некотором роде, компенсирует слепоту, Герой не может различать отдельные черты объектов.

Радиоволны испускаемые Радаром могут быть обнаружены любым персонажем который обладает Радаром или Радио восприятием.

Также как и в случае а Активным сонаром, некоторые объекты могут «поглощать» радиоволны, что делает обнаружение проблематичным (затруднённым или невозможным).

Стоимость: +3РР за Радар

Ощутить суперсилу (Sense Power)

Свойства: Активное/Пассивное, Дискриминационное.

Это более универсальный и расширенный вариант Ментального восприятия.

Позволяет определить тип (Повреждения, Телепортация и пр.), FX (Технология, Магия, Стихии и пр.) и относительную «мощность» суперсилы которой обладает Цель.

Пассивный вариант позволяет воспринимать только действующие суперсилы, *Активный* - все суперсилы которыми обладает Цель.

Сложность проверки Восприятия определяется по ТСП суперсилы которой обладает Цель: чем больше значение, тем легче обнаружить суперсилу.

Базовая сложность обнаружения Легендарная (21), но:

- Сложность снижается на 1 за каждую единицу ТСП суперсилы, которой обладает Цель.
- Если FX целевой суперсилы достаточно распространён, сложность дополнительно снижается на 1 уровень (-3).
- Если FX целевой суперсилы является редким (по решению ГМ`а), сложность проверки увеличивается на 1 уровень (+3).

По умолчанию, это Чувство автоматически направляется на самую сильную из суперсил Цели, однако Герой может игнорировать суперсилы о которых ему уже известно.

Стоимость: +4РР за Ощутить суперсилу

Чувство пространства (Spatial Awareness)

Свойства: Проникающее (полностью), Чувство цели, Чувство, Пассивное.

Герой может воспринимать окружающее пространство не вступая с ним в какой-либо контакт, и без штрафов совершать проверки при попытках восприятия сквозь материалы блокирующие обычные чувства (например, стены).

Игрок должен указать материал или феномен который блокирует восприятие этим чувством.

Герой с Чувством пространства может нормально действовать в полной темное или будучи ослеплённым, и при этом воспринимает объекты в мелких деталях.

Чувство пространства может принимать самый разнообразный виды необычных чувств, например «таинственное восприятие» или молекулярный анализ.

Стоимость: +7РР за Чувство пространства

Ультразвуковое восприятие (Ultrasonic Perception)

Свойства: Пассивное.

Герой может воспринимать звуковые волны очень высокой и очень низкой частоты.

Например, собачий свисток или Активный сонар.

Стоимость: +1PP за Ультразвуковое восприятие

Ультрафиолетовое восприятие (Ultraviolet Perception)

Свойства: Пассивное.

Герой может воспринимать ультрафиолетовое излучение.

Это суперсила не действует при отсутствии источника ультрафиолетового излучения.

Света луны и звёзд достаточно чтобы в ночное время суток видеть так же хорошо, как и как днём, даже если небо затянуто тучами.

Стоимость: +1PP за Ультразвуковое восприятие

Суперсилы

Предчувствие опасности (Danger Sense)	
Радиус действия: Спец.	Видимость: Нет

Описание: Это таинственное чувство предупреждающее Героя об опасности.

Система: *PL + Восприятие +d10 против Компетентной Сложности (12)*

Базовое Предчувствие опасности срабатывает только когда Герой находится в боевой ситуации. Успешная проверка предупреждает (только Героя) о любой опасности которую можно обнаружить при помощи чувств восприятия.

Предчувствие опасности стоимостью 1PP срабатывает только вне боевой ситуации.

Например, обычный человек с таким чувством может заметить готовящегося выстрелить в него снайпера, но не может почувствовать приближение облака ядовитого газа без цвета и запаха.

Предчувствие опасности стоимостью 2PP срабатывает вне боевой ситуации, против любой опасности, даже если Герой не может обнаружить её при помощи базовых чувств.

Обычно Предчувствие опасности даёт только «почувствовать приближение опасности», Герой не получает информации о том что это за опасность и где расположен её источник. В случае успешной проверки Герой может использовать любую защитную проверку (включая возможности Прерывания).

В случае результата 19+ (Героическая сложность) Герой узнаёт расположение и тип опасности и может немедленно противодействовать ей с полным AV.

Базовое Предчувствие опасности предупреждает только об опасности угрожающей самому Герою, для увеличения радиуса следует приобрести суперсиловой модификатор Область воздействия — Масштаб.

Например, Предчувствие опасности (Предчувствие любой опасности во время или вне боевой ситуации, Область воздействия — Масштаб Региональный) позволяет почувствовать любую опасность в черте небольшого городка.

Большинство форм Предчувствия действуют только на те виды опасности, которые Герой может обнаружить при помощи любого из своих Чувств. В этом случае очевидными выгодами являются:

- Предчувствие опасности не принадлежит ни к одной из Групп чувств, и может нормально действовать даже тогда, когда все остальные чувства «заглушены» или ограничены штрафами.
- Герой может использовать проверку Восприятия в качестве вспомогательной для проверки Предчувствия опасности.

По решению ГМ'а, Предчувствие опасности может обладать некоторым «экстрасенсорным» эффектом, как чуткая интуиция или «шестое чувство», предупреждающим Героя об опасности даже тогда, когда он не в состоянии обнаружить её источник при помощи своих Чувств (возможно он подсознательно замечает что «что-то здесь не так»).

Стоимость суперсилы: +3PP за Предчувствие опасности +1PP за каждый PL +1PP за Предчувствие опасности вне боевой ситуации +2PP за Предчувствие любой опасности во время или вне боевой ситуации
--

Модификации: **Интуитивное (Intuition):** Это ограниченная форма Предчувствия.

Можете считать это сверхъестественной способностью, которая иногда говорит Герою - «Что-то здесь не так...»

Поскольку Интуитивное предчувствие частично полагается на жизненный опыт и знания Героя, ГМ вправе назначить штраф к проверке, в зависимости от распространённости определенного вида опасности.

Интуитивное предчувствие не может быть приобретено против любой опасности и может действовать в радиусе не более нескольких метров от Героя.

Также, в случае когда результат 19+, Герой не получает никакой дополнительной информации об опасности и не может противодействовать ей.

Стоимость: -1:4

Восприятие на расстоянии (Clairsentience)

Радиус действия: Да

Видимость: Нет

Описание: Позволяет использовать одно или несколько чувств (обычно из группы зрения) на расстоянии (видеть удалённые объекты или заглядывать в закрытые комнаты).

Система: Приобретая эту суперсилу для определённой Группы чувств персонаж получает возможность использовать все, доступные ему в этой группе, чувства на расстоянии.

Восприятие на расстоянии (независимо от базовой Группы чувств или отдельного чувства) не является Чувством цели (но может быть модифицировано для этого как обычное Чувство за +2PP). Однако даже в таком случае потенциальная цель не находится в поле зрения персонажа (разве что с разрешения ГМ'а).

Во время активации суперсилы необходимо указать положение Точки Восприятия (Perception Point), из которой будет передаваться информация.

По умолчанию Точка Восприятия является невидимой и не может быть обнаружена обычными чувствами.

Персонаж видит (слышит, обоняет и т.д.) в любом направлении от точки Восприятия, как будто он лично там находится.

Для Зрения эта суперсила называется Ясновидение (Clairvoyance), а для Слуха - Яснослышание (Clairaudience).

Казалось ли вам когда-нибудь, будто за вами кто-то наблюдает?

Стоимость суперсилы: 4PP за начальную Группу чувств
+2PP за каждую дополнительную Группу чувств

или

2PP за одно начальное Чувство
+1PP за одно дополнительное Чувство

Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ОСР, каждую фазу

Модификации: **Подвижная точка восприятия (Mobile Perception Point):** Обычная Точка Восприятия после активации суперсилы остаётся неподвижной и может быть смещена только после реактивации суперсилы.

Эта модификация позволяет персонажу перемещать точку восприятия со скоростью 6 Гексов за фазу, сквозь твёрдые тела (при этом Герой теряет

возможность воспринимать и может оказаться дезориентированным), в любом направлении, но не за пределы радиуса действия суперсилы.

Перемещение Точки Восприятия требует половину действия.

Стоимость:

- 1PP за базовую скорость
- +1PP за каждое удвоение скорости

Блокада (Blackout) Пока суперсила действует Герой не может воспринимать обстановку вокруг себя.

Стоимость: -1:4

Наведение на цель (Lock-On)

Радиус действия: Да

Видимость: Нет

Описание: Эта суперсила может быть использована с любым чувством которое можно сфокусировать на определенной Цели. Закрепляет на Цели невидимый маркер.

Система: см. Вариации

Стоимость суперсилы: см. Вариации

Затраты выносливости: 2 за каждую фазу

Вариации: Цель (Target): Наведение занимает одно полное действие.

Герой должен обзирать Цель при помощи сенсорного чувства к которому привязана суперсила, не выполняя агрессивных действий.

После этого Наведение считается установленным, Герой получает +1 AV, за каждый PL, ко всем действиям против Цели.

Наведение можно поддерживать даже если Цель прячется за (не полным) укрытием. В случае если сенсорный контакт обрывается - наведение пропадает.

Эта Вариацию работает получает все выгоды от Инфракрасного и Проникающего восприятия.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Маяк (Tracer): Наведение занимает одно полное действие.

После Наведения Герой, на протяжении всей сцены, будет знать положение Цели относительно своего местоположения.

Эта суперсила не даёт бонуса к точности атак, но не позволяет Цели спрятаться или незаметно скрыться с места действия.

Герой может устанавливать маяк более чем на одну Цель, однако установка каждого отдельного маяка требует одного действия.

Герой может поддерживать одновременно до PL маяков..

Стоимость: +1PP за каждый PL

Поиск разума (Mind Scan)	
Радиус действия: Да*	Видимость: Нет

Описание: Позволяет произвести сканирование определённой области на наличие разума отвечающего определённым критериям.

Система: *Влияние + PL + d10 против Сложность + Ментальная Защита*

Приобретая суперсилу необходимо указать используемый FX и тип разумов (люди, животные, машины или пришельцы) с которыми она может работать.

Во время использования суперсилы Герой должен задать определенную зону поиска в радиусе действия суперсилы.

**В случае Поиска Разума расстояние между Героем и Целью не влияет на сложность проверки. Игнорируйте штрафы за расстояние.*

С разрешения ГМ`а Герой может отрегулировать «высоту» исследуемой области.

Например, «только на улице», «только в метро», «только на уровне 10го этажа этого здания».

Зоной может быть только фиксированная географическая область.

Герой не может «искать в моей машине», когда не знает где она находится в данный момент, или «в комнате на другом конце телефонного провода».

Сложность проверки устанавливается ГМ`ом, по таблице количества разумов в зоне поиска.

Также Герой имеет право задать определённые критерии отбора (например, только спящие или только бодрствующие разумы), что может значительно уменьшить количество разумов в области. Однако делать это он может только с разрешения ГМ`а.

ГМ вправе запретить использование весоных критериев вроде: «только женщины», «только преступники», «только владеющие ментальными суперсилами», и т.п.

Количество разумов в исследуемой области	Эквивалент	Сложность	
1	Комната	6	Простая (Challenged)
10	Небольшой офис	9	Повседневная (Everyday)
100	Театр	12	Компетентная (Competent)
1000	Жилой комплекс	15	Героическая (Heroic)
10000	Маленький город	18	Невероятная (Incredible)
100000	Большой город	21	Легендарная (Legendary)
1000000	Мегаполис	24	Супер Героическая (Super Heroic)
10000000	Штат	27	Компетентная Супер Героическая (Competently Super Heroic)
100000000	Страна	30	Исключительная Супер Героическая (Exceptionally Super Heroic)
1000000000	Континент	33	Невероятная Супер Героическая (Incredibly Super Heroic)
10000000000	Планета	36	Легендарная Супер Героическая (Legendary Super Heroic)

Герой может использовать эту суперсилу для того чтобы определить приблизительное количество разумов в области.

В учёт берутся все виды разумов на которые распространяется действие суперсилы, такие как например разумы животных.

В этом случае проверка производится против Сложности: *11 + 1 за каждый шаг по таблице количества разумов в области.*

+1 за 1 разум, +2 за 10, +3 за 100, +4 за 1000, и т.д.

- Успех - Герой получает точную информацию о количестве разумов, $\pm 10\%$.
- Провал - Герой получает неверную информацию о количестве разумов.

Герой получает бонус во время проведения поиска *знакомо*го ему разума, это:

- Разумы с которыми Герой имел уже связь посредством: Контроля разума, Телепатии или Поиска разума.
- Близкие личности (друзья, члены семьи и т.п).
- Личности с которыми Герой имел длительный контакт (коллеги по работе и т. п.)

Величина бонуса зависит от степени родства (близкий родственник +3, дальний родственник +2, бывшая подруга +1).

Герой получает штраф за поиски *незнакомого* или *чужеродного* разума, это: личности с которыми у Героя не было ментального или длительного физического контакта (неважно насколько хорошо личность описана или на сколько много персонаж знает о ней), а также иноземные и необычные разумы.

С разрешения ГМ'а Герой получает бонус когда ищет некий *уникальный, странный или могущественный разум*, который «заметно выделяется» на фоне остальных.

Особые обстоятельства	Модификатор
Знакомый разум	от +1 до +3
Незнакомый или чужеродный разум	от -1 до -3
Странный, уникальный или могущественный разум	+1 и более

В случае Провала Герой не может установить контакт с Целью.

В случае Успеха Герой получает информацию о наличии и общем положении Цели. После этого он объявляет желаемую *Сложность Сканирования* и делает проверку *Эффекта*:

AV героя (Влияние + Навык) + Бонус AV + d10

против

Сопротивляемость + Сложность Сканирования

- Если результата недостаточно Герой то не может установить контакт и Цель понимает что её пытались «просканировать». Герой может попробовать провести повторную попытку Поиска разума в последующие фазы, в этом случае, поскольку у него есть информация об «общем положении и наличии Цели», он получает скидку в два уровня Сложности (см. Система) (при условии что Цель остаётся в зоне поиска).
- Если результат больше сложности то Герой устанавливает «наведение», в свою следующую фазу Цель может задействовать проверку Самоконтроля (Breakout Roll), причём, независимо от её результата, она понимает что её кто-то ищет.

Сложность Сканирования	Эффект
+0	Герой знает направление в котором находится Цель и может связаться с ней при помощи Вещания.
+3	Герой знает приблизительное расстояние до Цели и может использовать против неё определённые атаки (по умолчанию, ментальные).
+6	Герой знает точное расположение Цели и может использовать против неё любые доступные атаки.
+6 (модификатор)	В случае Успеха Цель не замечает что её «просканировали».

В случае если Герой получает возможность атаковать Цель (+3 или +6) он должен делать это отдельными проверками в последующие фазы.

«Наведение» является двусторонней связью, Цель получает информацию о том где находится Герой и может атаковать его при помощи определённых атак (по умолчанию, ментальных).

Герой может разорвать «наведение» свободным действием.

Цель может разорвать «наведение» при помощи проверки Самоконтроля:

Характеристика Цели (Воля) + 1d10 против 6 + Успешность базовой проверки Эффекта

Стоимость суперсилы:	+1PP за каждый PL +1PP за каждые +1 AV к проверке Эффекта
Затраты выносливости:	1 за каждые 2 ОСП, в момент активации

Видения (Visions)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет увидеть события из прошлого.

Система: *Характеристика (Воля) + PL + 1d10 против Сложность*

Важные события всегда оставляют след, иногда недостаточно чёткий и часто искаженный точкой зрения Цели (человека).

Информация которую можно получить из видения зависит от количества времени прошедшего с момента события .

Для определения сложности могут быть использованы следующие правила:

Предмет: Позволяет узнать о прошлом и характере Цели по какому-нибудь из её предметов. Чем большей важностью обладал предмет, и чем дольше он находился у Цели, тем больше информации он может предоставить.

<i>Сложность</i>	<i>Время обладания</i>	<i>Важность</i>
Компетентная (12)	Много лет, целая жизнь	Одержимость
Героическая (15)	Несколько лет	Важный предмет
Невероятная (18)	Несколько месяцев	Привязанность
Легендарная (21)	Несколько дней	Безразличность
Супер Героическая (24)	Несколько мгновений	Ненависть

Место: Позволяет видеть прошлое какого-то конкретного места. На проверку влияют: количество прошедшего времени и важность произошедшего события.

<i>Сложность</i>	<i>Время</i>
Компетентная (12)	Менее дня назад
Героическая (15)	Несколько дней назад
Невероятная (18)	Несколько месяцев назад
Легендарная (21)	Несколько лет назад
Супер Героическая (24)	Несколько сотен лет назад
Компетентная Супер Героическая (27)	Несколько тысяч лет назад
Исключительная Супер Героическая (30)	Несколько миллионов лет назад
Невероятная Супер Героическая (33)	Несколько биллионов лет назад

<i>Сложность</i>	<i>Событие</i>
-3 уровня	Мировое событие (Мировой Потоп)
-2 уровня	Крупномасштабное событие (Мировая Война)
-1 уровень	Массовое эмоциональное событие (Революция)
нет	Эмоциональное событие
+1 уровень	Повседневное событие

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 1 за каждый ОСП, каждую фазу

Манипулирующие суперсилы

Эти суперсилы связанные с изменением, управлением, преобразованием или воплощением объектов, феноменов или событий.

Одушевление (Animation)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет вкладывать характеристики, навыки и суперсилы в неодушевленные объекты, что даёт им некую степень жизнеспособности.

Система: *AV Героя (Влияние + Одушевление) + 1d10 против Сложность*

Распределение характеристик в Одушевляемом объекте занимает одно полное действие. Допускается создание более одного Одушевления, однако делать это нужно в разные фазы.

ГМ может разрешить использование модификатора Область воздействия (в ограниченном варианте), что позволит одушевить сразу несколько объектов за фазу.

Герой может Одушевлять объекты в Области воздействия на 10 РР. Однако это не позволяет ему вкладывать по 10 РР в каждый отдельный объект, это слишком много.

В случае если у Одушевления нет Характеристики Воля, Герой должен управлять им напрямую, происходит это следующим образом:

Перед каждым действием управляемыми напрямую Одушевлениями, Героем совершается проверка против: *базовая сложность Компетентная (12), +1 уровень (+3) сложности за каждое дополнительное Одушевление под контролем Героя.*

Грондекс управляет тремя одушевлёнными объектами, ни один из них не получил единиц Воли. Он приказывает им атаковать Изумрудного Рыцаря. Грондекс должен выполнить проверку навыка Одушевление против Легендарной сложности (Компетентный +2 уровня, за 2 Одушевлённых объекта). Если он провалит проверку - его Одушевлённые объекты не станут атаковать, в обратном случае - каждый из объектов совершает проверку атаки.

Контроль над Одушевлением сохраняется до тех пор пока его создатель остаётся в сознании. В случаях когда Одушевление обладает Волей и Интеллектом оно может действовать самостоятельно.

Если Одушевленное обладает значительным количеством Воли (более или равной Воли Героя), то, при определенных обстоятельствах, оно может выйти из под контроля и попытаться сбежать.

Суперсила действует неограниченный промежуток времени или пока Герой держит Единицы Одушевления распределёнными. Герой не может использовать уже распределённые Единицы для создания дополнительных Одушевлений.

Все распределённые Единицы Одушевления возвращаются назад когда хиты Одушевления опускаются до 0 или когда Герой отзывает их по собственной воле.

В отличии от живых существ Одушевления не чувствуют боли и на них не распространяются эффекты модификаторов от потери половины и более Хитов.

Другой персонаж, обладающий этой суперсилой, может попытаться перехватить контроль над Одушевлением. Для этого ему необходимо вложить в объект большее количество единиц Воли чем это сделал Герой. После этого Одушевление будет подчиняться ему так, как если бы его значение Воли было равно 1. Точно таким же образом Герой может вернуть контроль.

Во время приобретения этой суперсилы следует также указать: становится ли Одушевление неактивным в случае смерти Героя, последнее слово всегда остаётся за ГМ'ом. Каким бы ни было решение, на цену оно не влияет.

Каждый РЛ даёт 5РР единиц для Одушевления объекта.

В Одушевление могут быть заложены следующие параметры:

- **Интеллект** Способность мыслить, решать задачи и использовать навыки.
- **Воля** Способность действовать самостоятельно без указаний Героя. Высокое значение Воли может оказаться опасным, поскольку Одушевление может выйти из под контроля.
- **Техника** Способность совершать точные движения, держать оружие, нажимать на кнопки или открывать двери.
- **Рефлексы** Способность совершать координированные движения.
- **Ловкость** Способность совершать защитные движения, уклоняться.
- **Конституция** Структурная целостность, SDF и Выносливость. Одушевления обычно обладают иммунитетом к ядам и болезням. Любой объект который может двигаться должен иметь как минимум 1 в этой характеристике, и ему обязательно нужно следить за расходом Выносливости.
- **Тело** Позволяет поддерживать Одушевление в действии, даёт Хиты и Единицы оглушения. Любой объект который может двигаться должен иметь как минимум в 1 этой характеристике.

Металлическая статуя обладает огромной прочностью, чтобы её уничтожить потребуется целый блок взрывчатки. Если она сможет двигаться то это может вызвать серьёзные проблемы в балансе игры.

Поэтому Герой должен вложить в неё единицы Тела и на их основе определить запас хитов и единиц оглушения. Таким образом, если вложить в статую 1 ед. Тела, она сможет выдержать только 5 ед. повреждений (едва-ли достаточно чтобы поцарапать покрытие), прежде чем перестанет двигаться.
- **Движение** Способность перемещаться в пространстве.
- **Навыки** Каждая вложенная Единица Одушевления даёт +3 уровня в известном Герою навыке. Конечное значение не может превышать уровень навыка Героя.
- **Суперсилы** Каждая вложенная Единица Одушевления даёт 3РР на приобретение суперсилы. ГМ имеет право ограничить выбор суперсил (например, только те которыми обладает Герой).

Стоимость суперсилы: +1РР за каждый РЛ

Затраты выносливости: 1 за каждый ОСР, во время активации

Модификации: **Одарение (Endue):** Запрещает вкладывать в Одушевление параметры: Движение, Интеллект и Воля.

Одушевленный объект должен оставаться неподвижным или перемещаться при помощи сторонней силы.

Это невероятно удобно для наделения предметов магическими свойствами.

Стоимость: -1:4

Фантом (Phantom): Позволяет Одушевлять Образы.

С Силой, Телом и Конституцией они становятся более плотными. Также Образы становятся невероятно реальными - сложность попыток распознать их увеличивается на 1 уровень.

Однако Герой по прежнему должен учитывать все факторы для создаваемых Фантомов.

Фантомный мост должен быть достаточно прочным чтобы не дать идущим по нему упасть в воду.

Прежде чем Одушевить Образ Герой должен обладать суперсилой чтобы создать его.

Стоимость: +1:4

Управление (Control)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет получить контроль над определённой субстанции.

Система: *AV Героя (Характеристика + Навык) +1d10 против Сложность*

Игрок должен заранее указать субстанцию которой может управлять его Герой. Суперсила позволяет управлять движением субстанции и даже формировать из неё простые структуры.

Создание сложных структур требует проверки против сложности устанавливаемой ГМ'ом (или модификатора Улучшенный контроль).

Каждый PL даёт возможность управлять массой субстанции эквивалентной 1ед. Нагрузки.

Стоимость суперсилы: +2PP за каждый PL
Затраты выносливости: 2 за каждый PL

С помощью этой суперсилы можно выполнены следующие действия:

- **Погребение:** Попытка накрыть Цель слоем субстанции. Чтобы выбраться на поверхность Цель должна нанести 6 SDm повреждений за каждый PL суперсилы.

Для большей эффективности Игрок может присоединить суперсилу Опутывание.

Земляная волна PL6 (300кг земли) способна удерживать Цель до тех пор пока не получит 36 единиц повреждений.

- **Удар:** Атака при помощи субстанции. Повреждения наносятся как при использовании атакующей суперсилы Повреждения.

Повреждения от атаки равняются Нагрузке оказываемой суперсилой.

В зависимости от принимаемой субстанцией формы повреждения могут быть как оглушающие, так и смертельные (в два раза слабее оглушающих).

По умолчанию, эта возможность не имеет радиуса действия.

6 ед. Нагрузки Земляной волны наносят 6d SDm повреждений. Та же самая масса земли но в форме шипа наносит 3d KDm повреждений.

- **Скольжение:** Субстанция растягивается на 1 Гекс за фазу, за каждый PL.

Эта способность может быть использована для перемещения. Однако субстанция не может отделяться от своего источника, т.е. колонна из земли должна соприкасаться с грунтом.

Земляная волна PL6 позволяет скользить по земляной поверхности со скоростью 6 Гекс за фазу.

- **Структуры:** В некоторых случаях Герой может создавать стены, лестницы, мосты и пр. Эти объекты будут иметь ту же прочность что и в случае Погребения.
- **Прочные материалы:** Если Герой хочет использовать прочные материалы, например стену здания, ему необходимо предварительно разделить её на кусочки (раздробить). ГМ может попросить Игрока дополнительно присоединить к своему Управлению суперсилу Повреждения. Таким образом, он сможет одновременно разрушать и созидать из получаемого материала.

Смена обстановки (Change Environment)	
Радиус действия: Да	Видимость: Нет

Описание: Позволяет внести изменения в окружающую обстановку.

Система: *AV Героя (Характеристика + Смена обстановки) + 1d10 против Сложность*

Во время приобретения суперсилы Игрок должен выбрать каким образом меняется окружающая обстановка.

Например, становится жарче, меняется погода или внезапно темнеет.

После определения базового эффекта Игрок должен приобрести создаваемые им боевые модификаторы, отражающие штрафы и прочие сложности нового окружения. Смена обстановки должна обладать как минимум одним таким модификатором.

По умолчанию, суперсила воздействует на одну Цель или Гекс, поэтому в сочетании с ней очень часто используется модификатор Область Воздействия – Масштаб.

Во время активации суперсилы Герой производит проверку против Компетентной сложности (12) + штраф за расстояние до Цели.

Эффект от Смены обстановки сохраняется до тех пор пока Герой затрачивает Выносливость, однако создаваемые «косметические» изменения могут продолжать существовать даже после этого, и довольно длительный период времени.

Например, Герой использует Смену обстановки чтобы заставить расцвести все цветы в округе. После того как Герой прекращает поддерживать суперсилу, растения ещё некоторое время остаются в таком состоянии, однако затем быстро увядают.

Если Смена обстановки оказывает незначительный эффект (например заклинание ведьмы позволяющее моментально прибраться в комнате), то создаваемые изменения могут быть перманентными.

Во всяком случае, ГМ имеет право настоять на приобретении модификатора Длительность воздействия.

Смена обстановки накладывает ограничения на боевой процесс или навыки, наносит незначительный урон или подобные боевые эффекты.

Например, туман может затруднять проверки Восприятия; интенсивное магнитное поле может действовать на металлические объекты как очень слабая версия Телекинеза.

В рамках Смены обстановки Игрок может приобретать следующие эффекты:

- -1 Движение к определённому виду перемещения
- -1 к проверкам Восприятия при помощи одного Чувства или целой Группы чувств
- -1 к проверкам определенной Характеристики и связанной с ней Навыков
- увеличение на 1 штрафа за Расстояние или другого негативного боевого модификатора
- 1 единица повреждений (ГМ должен утвердить тип повреждений)
- 1 единица Телекинетической Силы
- ± 1 Температурный уровень (см. Дополнительные правила)
- ± 1 уровень Уровня ветра (см. Дополнительные правила)
- эквивалент любого другого не боевого эффекта, или с разрешения ГМ'a

Также, с разрешения ГМ'a, эффект Смены обстановки может потребовать чтобы Цель выполнила проверку Характеристики, Навыка или Восприятия.

Герой подвергается действию Смены обстановки и получает -3 к проверкам Ловкости. Кроме штрафа ко всем проверкам Ловкости, он должен выполнить проверку (с соответствующим штрафом) когда суперсила только начинает на него действовать.

В случае проверки Восприятия вы можете использовать правила Образов блокирующих поле зрения.

ГМ имеет право ограничить влияние негативного модификатора или другого эффекта, создаваемого Сменой обстановки, на Цель.

Также бывают случаи когда некоторые суперсилы (например, Жизнеобеспечение) позволяют противодействовать определённым Сменам обстановки.

Герой может регулировать уровень используемых эффектов (затраты Выносливости изменяются соответственно).

Например, если Герой может создавать густой туман ограничивающий зрение на -4, он также может создать более «лёгкую» версию, с ограничением -2.

Повреждения или схожие боевые эффекты могут взаимодействовать с Чувствительностями (Недостаток) Цели или Модификаторами суперсил.

Магнетит может создавать магнитное поле. По сути это Телекинетическая Сила притягивающая к нему металлические предметы.

Также, это поле наносит вред Целям чувствительным к мощным магнитным полям и блокирует суперсилы, которые не действуют в зоне сильных магнитных полей.

Эффективность нанесения повреждений Сменой обстановки, или прочие эффекты, не должна быть соизмерима с другими суперсилами.

Смена обстановки не может быть такой же эффективной как Повреждение за аналогичную стоимость.

В случае необходимости ГМ имеет право внести изменения в стоимость суперсилы.

За исключением вариантов наносящих явный урон (против которого действует обычная защита Цели), защита от эффектов Смены обстановки должна позволять полностью избежать воздействия или «эвакуировать» Цель из зоны поражения. Также, по решению ГМ`а, защитой от эффектов Области воздействия могут служить определенные виды защиты или действия Цели.

Например, определённые Обострённые Чувства могут служить «защитой» от ухудшения уровня освещенности, определённое количество Защиты от Коррекции может подавлять эффекты точечной Смены обстановки, а специальная обувь, с шипами, защищать от проверок Ловкости на скользкой поверхности.

Как обычно, Игрокам и ГМ`у следует учитывать особенности сложившейся ситуации, а также руководствоваться здравым смыслом и чувством драмы.

Штрафы и прочие негативные эффекты от Смены обстановки не усиливаются со временем. Точно также, эффекты от нескольких перекрывающихся Смен обстановки не «суммируются» друг с другом.

В случае воздействия двух и более различных Смен обстановки на одну Цель, или в одной области, используется самая «сильная» из них.

В случае если Смена обстановки наносит повреждения, эффект срабатывает каждую фазу пока Цель находится в области воздействия.

Смена обстановки не может давать «позитивных» эффектов или бонусов (за исключением тех, которые выгодны противникам Героя).

Смена обстановки не может дать бонусов к Модификаторам расстояния, проверкам Восприятия, Навыков и т.п.

Тем не менее Герой все ещё может обладать Сменами обстановки создающими «благоприятные» эффекты, не дающие особых преимуществ в рамках игровой механики.

Например, «ясная погода» или «заставить расцвести все цветы в округе».

В зависимости от обстоятельств ГМ может разрешить Сменам обстановки противодействовать друг другу, или эффектам создаваемым естественной окружающей средой.

Например, Герой использует Управление погодой чтобы создать туман (-2 к проверкам восприятия Чувствами Группы зрения), после чего другой персонаж, с таким же Управлением погодой, с разрешения ГМ`а может «нейтрализовать» туман созданный Героем.

Управление погодой (+4 Температурных уровня) может растопить Ледяную корку (-4 Ловкости при перемещении).*

Тем не менее Смена обстановки не может быть использована для противодействия эффектам темны, тени, мрака и тому подобному, поскольку не может создавать источники света.

Для этого можно использовать Воплощение — Нематериальные (Свет).

Стоимость суперсилы: +1РР за каждый РЛ каждого эффекта

Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ОСР, каждую фазу

Модификации: Изменчивость боевых эффектов (Varying Combat Effects): По умолчанию, Герой не может изменять боевые эффекты после того как приобрёл Смену обстановки, эта модификация разрешает это.

Каждый раз во время активации суперсилы Герой может заменить боевой эффект на другой, с таким же уровнем.

Герой всё также может, по желанию, регулировать уровень используемых эффектов.

Изменение эффектов занимает половину действия.

Герой со Сменой обстановки -3 к Ловкости, может изменить эффект на +3 Температурных уровня, -3 Движения или -3 к Восприятию.

Он не может «разделить» эффект (сделать из него -2 к Восприятию и -1 Движение).

Модификация может быть приобретена только с разрешения ГМ`а.

Стоимость: +2РР к ОСР

Изменение плотности (Density Shift)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Позволяет изменять плотность неодушевлённых объектов.

Можно делать прочные предметы хрупкими и наоборот.

Система: Каждый РЛ позволяет внести изменения на (±): 1 ед. Нагрузки, 1 РЛ Брони или 5 Хитов материала. Объем целевого объекта при этом не изменяется.

Если Герой обладает Изменением Плотности РЛ3, он может изменить плотность (KDf или Хиты) объекта на 3 уровня, независимо от его размеров.

Упрочнённые (модификатор) объекты требуют 2 РЛ на изменение 1го уровня.

Возможности данной силы не распространяются на органические объекты, поскольку она предназначена для использования с неодушевленными предметами, а не живыми существами.

Хотя, конечно, конечное решение всегда остаётся за ГМ`ом.

Стоимость суперсилы: +1РР за каждый РЛ

Затраты выносливости: 2 за каждый РЛ, каждую фазу

Везение (Fortune)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет влиять на законы вероятности.

Система: Каждый PL даёт бонус +1 к любым проверкам Героя или штраф -1 к любым проверкам Цели, в конкретную фазу.

Против Везения могут использоваться только два вида защиты:

- Суперсила Везение в противоположной форме.
- Суперсила Подавление действующая на FX Везения.

Использование суперсилы является стандартным действием, любое дополнительное действие в эту фазу получает соответствующий штраф (-3 AV).

PL положительного и отрицательного эффектов суперсилы приобретаются отдельно.

Мистер 13 обладает способностью приносить неудачу каждому кто окажется с ним рядом. Это суперсила Везение PL6 дающая модификатор -6 для других. Талисман, его вечный противник, обладает такой же суперсилой, но увеличивающей все проверки на +6.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: 1 за каждый ОСР, каждую фазу

Вариации:	Сам Герой (Self): Герой является Целью и получает соответствующее влияние на вероятность.
	Стоимость: +3PP за каждый PL
	Другие (Other): Герой указывает Цель (себя он не может указать) на которую распространяется эффект от суперсилы.
	Стоимость: +3PP за каждый PL

Управление гравитацией (Gravity Manipulation)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет воздействовать на гравитационное поле. Эффект сохраняется некий короткий промежуток времени.

Система: Каждый PL суперсилы позволяет воздействовать на 1 ед. Нагрузки.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
Затраты выносливости: 1 за каждый ОСР, каждую фазу

Вариации:	Изгиб (Bend): Позволяет искривить гравитационный поток. С помощью этой Вариации можно двигаться по стенам и потолку, как по горизонтальной поверхности.
	<i>Тринити использует изгиб чтобы бегать по стенам. Во время сражения это дезориентирует её противников и даёт лучшие позиции для совершения атак.</i>
	Стоимость: +1PP за каждый PL
	Уменьшение (Decrease): Позволяет уменьшить влияние гравитации на тело Героя. Нейтрализует 1 ед. Нагрузки за каждый PL.
	Если вес Героя полностью нейтрализован то он начинает парить в воздухе. В этом случае единственное направление в котором можно

двигаться – противоположное текущему гравитационному потоку. За каждый PL сверх своего веса позволяет двигаться со скоростью 1 Гекс в фазу.

Если нейтрализовать половину веса Героя, дальность его прыжка увеличивается в 2 раза.

Также снижается повреждения от падения.

Падающий Герой, нейтрализовавший 90% собственного веса, получит лишь 10% повреждений от падения.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Увеличение (Increase): Позволяет увеличивать свой относительный вес, увеличивая силу гравитации.

Каждый PL даёт +1 к сопротивляемости Отталкиванию и увеличивает оказываемую Героем Нагрузку на +1.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Лечение (Healing)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Позволяет лечить различные повреждения тела. Эта суперсила может быть использована для быстрого лечения любого вида ранений или неисправностей тела.

Система: см. Вариации.

Стоимость суперсилы: см. Вариации

Затраты выносливости: см. Вариации

Вариации: **Заживление ран (Mend):** Позволяет заживлять и дезинфицировать раны, сращивать сломанные кости, повреждённые ткани и т.п.

Не позволяет восстанавливать потерянные органы и конечности, однако это не относится к частям тела способным к естественной регенерации.

При использовании этой Вариации Цель восстанавливает количество Хитов равное своему Восстановлению (REC) умноженному на PL.

Базовая суперсила может быть использована на определенную Цель не более одного раза в день (или чаще, за дополнительную стоимость).

Кроме этого, при первой же возможности, Герой должен повторно применить суперсилу, иначе Цель не получит своего естественного (дневного) восстановления Хитов.

Суперсила может быть приобретена как действующая только на Героя, только на сторонние Цели или на Героя и сторонние Цели.

Стоимость:

- 4PP за Базовую суперсилу (действует только на Героя или сторонние Цели, 1 раз в день, PL 1)
- 8PP за Базовую суперсилу (действует на Героя и сторонние Цели, 1 раз в день, PL 1)
- +1PP за каждый дополнительный PL
- +4PP за каждый дополнительный шаг по временной шкале

Затраты выносливости: 1 за каждый ОСП

Герой обладает способностью к быстрому заживлению. Он покупает Лечение ран PL1 с +6 шагов по временной шкале. Он может восстановить Хитов каждый раунд, но каждый раз это требует 28 единиц Выносливости.

«Миссионер» обладает Лечение ран PL1 с +2 шага по временной шкале. Он может лечить себя и другие Цели один раз в час. В этом случае суперсила стоит 16PP (8PP чтобы лечить себя и другие Цели и +8PP за +2 шага по временной шкале).

Очищение (Purge): Ослабляет действие ядов, наркотиков, химикатов, радиации и выводит их из тела.

Во время активации Сила и Максимальная Сила действующего Токсина снижаются на 2 за каждый PL

Стоимость: +1PP за каждый PL

Затраты выносливости: 1 за каждый OCP

Яд кобры обладает силой 10, мангуст обладает Очищением PL4. Будучи укушенным, он использует эту суперсилу и нейтрализует 8 единиц Токсина.

Регенерация (Regeneration): Позволяет восстанавливать части тела: глаза, руки и ноги. Восстановление нескольких различных конечностей происходит одновременно.

Время	Часть тела
2 Недели	Рука, Нога или Голова
1 Неделя	Важный орган (печень, лёгкое)
2 Дня	Ладонь, Ступня, Перелом позвоночника
1 День	Глаз, Ухо, Нос, Палец

Стоимость:

- 3PP за действие только на Героя или только на сторонние Цели
- 6PP за действие на Героя и на сторонние Цели
- +2PP за сокращение времени регенерации на 1 шаг по таблице

Уход (Treatment): Позволяет лечить всевозможные болезни и отклонения. Время необходимое на полное излечение зависит от текущей стадии болезни.

На ранних стадиях - потребуется день-два, а для хронически больных - недели или даже месяцы.

Игрок должен выбрать будет ли работать эта сила только на Героя, только на сторонние Цели, или на Героя и сторонние Цели.

Стоимость: см. ниже

Затраты выносливости: 20 за каждого пациента

Мистический (Mystical): Позволяет лечить магические болезни, сглазы и проклятья.

Стоимость:

- 2PP за действие на Героя или сторонние Цели
- 4PP за действие на Героя и сторонние Цели

Естественный (Natural): Позволяет лечить все известные медицине болезни, включая вирусы, бактерии и паразитов из космоса (если они развивались естественным путём).

Стоимость:

- 2PP за действие на Героя или сторонние Цели
- 4PP за действие на Героя и сторонние Цели

	Псионический (Psionic): Позволяет лечить последствия вторжения в разум. Обычно это: снятие Кодирования, ментальных установок или восстановление памяти. Стоимость: ○ 2PP за действие на Героя или сторонние Цели ○ 4PP за действие на Героя и сторонние Цели
	Модификации: Воскрешение (Resurrection): Позволяет производить лечение мёртвых Целей. Этот вариант может работать как с обычным лечением, так и с любой Вариацией суперсилы Лечение. <i>Однако, не всё так просто, после того как тело умирает, душа отделяется и некоторое время продолжает оставаться где-то поблизости. После того как тело вновь оживает, любая свободная душа может занять его. В общем, никогда не знаешь кого воскресишь.</i> Количество восстанавливаемых Хитов и скорость лечения снижены в три раза. Стоимость: +6PP <i>“Миссионер” является рыцарем Ордена Хранителей Порядка и может воскрешать мёртвых. Также он может видеть и разговаривать с духами. Он находит мёртвое тело своего товарища и, при помощи «Духовного ока», видит, что душа ещё рядом. Используя разговор с духами он просит её задержаться и производит ритуал воскрешения. После этого тело его товарища восстанавливается с 1/3 от обычного значения. Миссионер должен проводить ритуал каждые 3 часа, до тех пор, пока тело не достигнет показателя, равного негативному значению от его (тела) максимальных Хитов. После этого, тело возвращается к жизни и восстанавливается со своей обычной скоростью.</i>
	Бесследное лечение (Seamless): После лечения не остаётся отметин, шрамов или рубцов. Стоимость: +2PP

Образы (Images)	
Радиус действия: Да	Видимость: Да

Описание: Позволяет создавать не существующие объекты, ситуации и пространства, которые будут казаться реальными для всех сторонних наблюдателей.

Объём занимаемый базовым Образом обычно не превышают одного кубического метра, именно поэтому к нему уместно приобретать модификатор Область воздействия - Масштаб.

Образы являются поддерживаемой суперсилой и расходуют выносливость каждую фазу, пока длится эффект.

В момент активации суперсилы Герой должен указать что за Образ он создаёт, где он будет находиться и какие действия выполнять. После чего следует проверка:

AV Героя (Характеристика + Образы) + 1d10 против Компетентной сложности (12)

Успех означает что Образ создан.

Все наблюдатели, в поле восприятия которых попадает Образ, воспринимают его при помощи соответствующих Чувств.

ГМ вправе назначить штрафы или бонусы для наблюдателей находящихся вне зоны действия образа. В зависимости от обстоятельств «взгляд со стороны» может сделать попытки определения реалистичности Образа как проще, так и сложнее.

Восприятие образов

Любой кто воспринимает Образ должен выполнить проверку:

AV Цели (Характеристика + Восприятие) + Сложность Образа + 1d10

против

Компетентная Сложность (12) + Бонус сложности Образа + PL Образа

Таблица сложности образов	
Бонус	Образы
+0	Простые <i>Неподвижный объект, стойкий запах, или монотонный звук.</i>
+1	Простые Движения, Звуки, Запахи или Ощущения <i>Движение мяча, простая мелодия.</i>
+2	Сложные Движения, Звуки, Запахи или Ощущения <i>Походка, разговор, запах гамбургера.</i>
+3	Множественные или Интерактивные Движения, Звуки, Запахи или Ощущения <i>Игра в футбол, симфония, запахи устрицы на День благодарения.</i>

В случае провала наблюдатель считает что Образ является настоящим.

В случае успеха наблюдатель замечает «дефекты» заставляющие его усомниться в реальности Образа.

Даже если наблюдатель недостаточно осведомлён о существовании образов, он всё равно чувствует что перед ним что-то не настоящее.

Распознанные образы не исчезают, просто наблюдатель может уверенно сказать что это фальшивка и действовать соответственно.

Если Герой, при помощи Образа, пытается скопировать определенный объект, он должен успешно дополнительно выполнить проверку определённого навыка (какого именно - по решению ГМ'а). В случае провала, копия будет содержать изъяны, что делает её очевидной подделкой для наблюдателей или даёт бонус (+1 и более) к их проверкам Восприятия.

В случае если наблюдатель обладает неким особым знанием, он может распознать в Образе подделку даже в случае провала проверки Восприятия.

Например, суперзлодей Мираж создаёт Образ Защитника привязанного к передней части автобуса. Все кто знает что настоящий Защитник в данный момент находится на другом конце страны сразу заподозрят обман.

Обычно Образ может самостоятельно (или по желанию Героя) реагировать на внешние раздражители.

Например, если в Образ человека попадает стрела он начинает истекает кровью.

Тем не менее, это может дать наблюдателям намёк на то, что Образ не настоящий.

Например, если Образ истекает кровью, но он не воздействует на Группу Обоняния/Вкуса, наблюдатель с чутким Обонянием не почувствует запаха крови и усомнится в происходящем.

Изменение образа

Как было сказано ранее, Герой должен решить какие действия будет выполнять Образ.

Этот выбор делается в момент активации суперсилы, после чего Образ действует самостоятельно без дополнительного внешнего контроля.

Впоследствии, свободным действием, в поведение Образа можно внести незначительные изменения.

Например, заставить образ человека несущего ящик поставить его на землю, поменять внешность одного из людей в Образе, или заставить образ человека с луком зарядить стрелу и выстрелить.

Изменения могут включать и более сложные действия со стороны Образа, что может дать бонус к Восприятию сторонних наблюдателей.

Образы на которые тяжелее повлиять приобретаются со специальной модификацией.

Для более радикальных изменений Герой, обычно, должен остановить суперсилу и создать Образ заново.

Однако, по решению ГМ'а, серьезные или значительные изменения уже существующего Образа могут быть осуществлены без повторной активации суперсилы, ценою половины или полного действия.

Зрительные Образы и поле зрения

Зрительные Образы, в зависимости от особых эффектов и сущности создаваемого Образа, могут, или не могут, блокировать поле зрения наблюдателей.

Например иллюзорная стена блокирует поле зрения, а вот группа дерущихся людей - нет.

Образы могут затруднить проверки Восприятия, однако не делают их невозможными, они просто заставляют наблюдателя думать что он видит то, чего на самом деле нет.

В случае провала проверки Восприятия объект кажется реальным и блокирует восприятие как обычно.

В случае успешной проверки наблюдатель понимает что Образ не настоящий и не может блокировать поле его восприятие. В этом случае ГМ вправе потребовать проведение проверок (включая все модификаторы) Восприятия в начале каждой фазы, для поддержания свободного восприятия.

Осязательные Образы и причинение вреда

Образы не являются материальными и не могут оказывать физического воздействия (за исключением Образов воздействующих на Группу чувств Осязания).

Если Герой приобретает Образы воздействующие на Чувства группы Осязания, то на ощупь они кажутся такими, какими должны быть по мнению наблюдателя.

Слизь будет казаться вязкой и липкой, кирпичная стена твёрдой и холодной, человеческая кожа тёплой и упругой.

Однако, всё равно, Осязательные Образы не обладают Хитами и не могут рассматриваться в качестве «твёрдых» тел, даже если так считает наблюдатель. Если их атаковать, то возможно (в зависимости от эффекта, природы суперсилы, здравого смысла, чувства драмы и мнения ГМ'а) увидеть некое «повреждение». Это может увеличить сложность Образа и дать наблюдателям возможность распознать обман. Также, Образ может никак не отреагировать, что будет служить явным намёком на странность происходящего.

Осязательные Образы не могут удерживать или поддерживать объекты. Если персонаж ставит стакан с водой на Образ Осязательного стола, то будет казаться что стакан стоит на столе (Образ об этом позаботится). На самом же деле стакан упадёт на пол, поскольку Образ не является твёрдым материальным телом и не может удерживать физические объекты.

Осязательный Образ не может причинить вреда. Персонаж сталкивающийся с образом стены или раненный Образом ножа не получает повреждений. В зависимости от сущности Образа, персонажу может казаться что он ранен или истекает кровью, но на самом деле это не так. Точно также Образы не могут воздействовать на реальные объекты.

Может казаться что иллюзорные ножницы разрезали бумагу, но на самом деле она осталась целой. Это станет очевидным сразу после того как Образ перестанет действовать или бумага будет вынесена за пределы радиуса действия суперсилы.

Обычно, персонажи или объекты оказывающие значительное давление на Осязательный Образ который кажется им «твёрдым», проходят сквозь него. Хотя, ГМ вправе определить какое давление может выдержать образ.

Мячик для пинг-понг вполне может отскочить от Образа стены, в отличии от более массивного тела.

Естественно, всё представленное может выглядеть довольно запутанным и сложным. Как всегда все подробности определяет ГМ полагаясь свой на здравый смысл, чувство драмы и рассудительность.

Заметные образы

Если Герой хочет создать Образ который легко заметить - например свет от фонарика или громкий звук, он может использовать PL в качестве бонуса к проверкам Восприятия наблюдателей.

Стоимость суперсилы:	+2PP за каждую Группу чувств +1PP за каждое отдельное Чувство +1PP за каждый PL
Затраты выносливости:	1 за каждые 2 ОСП

Модификации:	Сложно изменить (Difficult To Alter): В некоторых случаях изменение создаваемых образов занимает больше времени чем обычно.
	Стоимость: -1:4 простые изменения требуют половины действия -1:3 простые изменения требуют полного действия С разрешения ГМ'а Герой может производить и более серьезные изменения (в обычных условиях требующие половины или полного действия), затрачиваемое при этом время увеличивается в два и четыре раза соответственно.

Галлюцинации (Mental Illusion)	
Радиус действия: Да	Видимость: Нет*

**Только Цель воспринимает Галлюцинации*

Описание: Позволяет создавать иллюзии в голове Цели.

Перед тем как начать внушение Герой должен выполнить проверку атаки:

AV Героя (Влияние + Галлюцинации) + 1d10 против DV Цели (Воля + Навык) + 1d10

В случае успеха Герой должен указать что он внушает Цели, после чего ГМ определяет сложность Галлюцинаций и происходит проверка воздействия:

Интеллект + PL + 1d10 против Сопротивляемость Цели + Защита Разума + Сложность

Таблица Галлюцинаций	
Сложность	Эффект
+0	Незначительные или Косметические изменения.
+2	Серьёзные изменения.
+4	Кардинальные изменения.
+6	Цель теряет связь с реальным миром.

Модификаторы	
-2	Галлюцинации соответствуют Психологическому Недостатку Цели.
+2	Галлюцинации противоречат Психологическому Недостатку Цели.
+4 (или +2)	Заставить Цель поверить в то, что Галлюцинации происходили на самом деле.
+2	Цель получает <i>Оглушающие</i> повреждения от атак Галлюцинаций.
+4	Цель получает <i>Оглушающие</i> и <i>Смертельные</i> повреждения от атак Галлюцинаций.

Если значения результата недостаточно, атака не оказывает эффекта и настораживает Цель.

Если результат достаточно высок то Цель начинает видеть Галлюцинации, и не осознаёт этого пока успешно не выполнит **Проверку Самоконтроля** (см. суперсилу *Управление Разумом*).

Первая проверка Самоконтроля производится на следующую фазу после успешного применения Галлюцинаций и затем как обычно, за каждый шаг по временной шкале, с соответствующим бонусом (+1AV за каждый шаг).

Цель может выполнить внеочередную проверку самоконтроля в случае если Галлюцинации ведут себя так, как она этого не ожидает.

Однако, поскольку Галлюцинации порождаются преимущественно разумом Цели, они обычно всегда действуют согласно её ожиданиям.

Также, по решению ГМ'а, Цель получает бонус если кто-то пытается «привести её в чувство».

Поскольку способность распознать Галлюцинации, в равной степени, зависит как от наблюдательности, так и от силы воли, ГМ вправе разрешить вспомогательную проверку к Проверке Самоконтроля.

Степень влияния Галлюцинаций

При использовании Галлюцинаций Герой может незначительно, серьёзно или кардинально изменять текущую обстановку, или даже разорвать связь Цели с реальным миром.

- Незначительные или Косметические изменения
Незначительное изменение цветов, элементов внешности, ощущений, появление или исчезновение неважных объектов (мебель, декоративные предметы).
- Серьёзные изменения
Друзья выглядят и действуют как враги, противников становится в два раза больше, погода меняется, серьезные изменения ощущений, появление или исчезновение важных объектов (стены, ямы, оружие).
- Кардинальные изменения
Улица превращается в джунгли или пустыню, все объекты находятся на метр левее чем на самом деле; враги появляются из ниоткуда и в неожиданных местах, появление или исчезновение очень важных объектов (здание, армия, планета).

Память о Галлюцинациях

Герой может заставить Цель поверить в то, что происходящее в Галлюцинациях было на самом деле. Это дополнительные +4 к Сложности.

Как вариант ГМ может уменьшить модификатор до +2, если ему кажется что Цель готова охотно поверить в происходящее, или, по каким-то причинам, Галлюцинации являются крайне убедительными.

По решению ГМ'а, подобный эффект может автоматически не сработать, даже в случае если Герой получит достаточно высокий результат воздействия.

Попытка заставить Цель принять Галлюцинацию за реальное происходящее событие будет успешной только в случае когда это будет некий значительный опыт; что важно,

Галлюцинация должна закончиться особым образом, а не потому что Цель распознала её.

Гипнос хочет сломать жизнь Могучему Человеку. Он похищает его жену, а потом создаёт Галлюцинацию того, что она разводится с ним.

Это «серьёзное» изменение», поэтому Гипнос получает +2 и +4, за «память о галлюцинации», всего +6, к Сложности. Гипнос успешно проводит проверку.

ГМ объявляет что для достижения эффекта Галлюцинации должны длиться 2 часа. За это время Могучий Человек ни разу не проходит проверку Самоконтроля (в основном благодаря тому что Гипнос поддерживает Галлюцинации расходуя выносливость).

Когда Галлюцинации подходят к концу Могучий Человек уверен что жена ушла от него и поэтому не будет её искать (впоследствии он может попытаться найти документы о разводе, и если Гипнос вовремя не подкинет ему подделку эффект Галлюцинации сойдёт на нет).

Если бы Могучий Человек успешно выполнил хотя бы одну из проверок Самоконтроля, он распознал обман и план Гипноса обернулся провалом.

Взаимодействие с галлюцинациями и окружающая обстановка

На первых трёх уровнях Галлюцинаций Цель все ещё сохраняет связь с реальным миром.

Хотя автомобиль может казаться лошадью, жертва, как обычно, садится в него, думая что вскакивает в седло.

По решению ГМ'а, любое значительное различие между тем что Цель «воспринимает» и что «ощущает», может спровоцировать внеочередную проверку Самоконтроля (возможно с бонусом).

То же самое касается и взаимодействия с прочим объектами в Галлюцинациях.

Если персонажу кажется что его сбивает автобус — он падает на землю, хотя, на самом деле, автобус существует только в его голове.

Если в Галлюцинациях персонаж видит яму, он может подойти к краю и спуститься вниз, и ему это будет казаться вполне реальным; он может даже «упасть» в такую яму, хотя, на самом деле, никаких повреждений от падения он не получит (но см. Вредоносные Галлюцинации).

Сторонние наблюдатели будут видеть что жертва «растянулась на земле», хотя ей будет казаться что «она оказалась на дне ямы», и все её действия связанные с попытками выбраться на поверхность.

Взаимодействуя с Галлюцинациями, Цель расходует Выносливость как обычно - она «ментально истощается».

Если успешная Галлюцинация рассчитана на +6 Сложности - Цель полностью теряет связь с реальностью, всё что происходит с этого момента, происходит только у неё «в голове».

Например, если Цель объявляет что совершает несколько шагов и атакует противника, на самом деле, её тело остаётся на месте и не производит никаких действий.

Персонажи в таком состоянии используют только ½ (или даже 0) своей защитной проверки.

В случае Галлюцинаций связанных с некими активными движениями, например боевые сцены, по решению ГМ'а, тело жертвы может совершать некоторые движения и использовать своё полное значение защитной проверки (или с небольшим штрафом).

Поскольку Галлюцинации находятся «в голове» у Цели, они воздействуют на все Чувства восприятия (и Предчувствие опасности), включая даже те, о которых Герой не догадывается.

Цель чувствует боль от падения (хотя на самом деле Хиты и Оглушение не уменьшаются, если только Герой не пытается ранить её, см. ниже) и «отдачу» когда ударяет иллюзорные объекты.

Реакция Галлюцинаций

Подобно Образам, Галлюцинации отвечают на внешние раздражители так, как этого ожидает Цель (если только Герой, по определенным причинам, не считает иначе).

Например, колдун внушает троллю что на него нападает отважный воин. Если тролль «атакует» воина и «попадает», ему кажется что воин ранен.

Это не обязательно должно сказываться на эффективности (т. е. силе и эффективности Галлюцинации), однако если Галлюцинация не отреагирует должным образом, жертва может получить шанс на внеочередную проверку Самоконтроля.

С разрешения ГМ'а, Герой может «запрограммировать» Галлюцинацию - он может указать что именно Галлюцинация будет делать и показывать, и это никак не будет зависеть от Цели.

Для «запрограммированных» Галлюцинаций результат проверки воздействия увеличивается на +1, однако такой вариант быстрее накапливает «дефекты» и несостыковки, нежели стандартная «управляемая» версия.

В борьбе с «запрограммированной» Галлюцинацией, разум Цели получает дополнительный +1 к проверкам Самоконтроля, за каждый шаг поврежденной шкале.

Однако, как обычно, Герой может блокировать накопление этого бонуса затрачивая Выносливость.

Конечно, даже если Герой затрачивает Выносливость на «поддержание» суперсилы, Галлюцинация все ещё может реагировать неправильно.

Например, Герой не нарочно включает в Галлюцинацию персонажа с которым Цель очень хорошо знакома. Если этот иллюзорный персонаж действует не так как обычно, Цель может что-то заподозрить.

Восприятие Галлюцинаций

Поскольку Галлюцинации порождаются разумом Цели, если только ГМ не утверждает иначе, Герою не обязательно знать много о том, что именно должна видеть Цель.

Герой просто объявляет что хочет внушить — скажем, «три тролля» или «симфония Моцарта». Даже если он ничего не знает о том как выглядят тролли, или как звучат произведения Моцарта, Цель будет воспринимать Галлюцинацию как настоящую.

Представления Цели об объекте Галлюцинаций могут быть совершенно неверными, но, с её точки зрения и жизненного опыта, всё будет в порядке.

Обычно Герой получает лишь смутные представления о том, что воспринимает Цель, в конце концов, он указывает лишь то, что хочет чтобы Цель испытала во время Галлюцинаций.

Реакция Цели на Галлюцинации может пролить свет на определённые черты её личности.

Если Герой поддерживает некоторый вид «ментального контакта» с Целью (затрачивает Выносливость на поддержание Галлюцинации или установил связь через телепатическое Вещание) он может видеть Галлюцинации Цели.

В случае «запрограммированной» Галлюцинации или суперсилового модификатора Контроль (Неуправляемая), Герой не знает что именно воспринимает Цель во время Галлюцинаций, хотя её поведение или речь могут дать некоторые намёки.

Вредоносные Галлюцинации

Цель может получать настоящие повреждения от взаимодействия с Галлюцинацией. Если Герой использует модификатор +2 Сложности то Галлюцинации могут наносить Оглушающие повреждения, а если +4 то Оглушающие и Смертельные.

- Галлюцинации могут наносить до одного кубика (1d6) *Оглушающих* повреждений за каждую единицу Успешности проверки воздействия, однако суммарное количество кубиков повреждений не может превышать PL Суперсилы.

- Галлюцинации могут наносить до одного кубика (1d6) *Смертельных* (и, как следствие, *Оглушающих*) повреждений за каждые 2 ед. Успешности проверки воздействия, однако суммарное количество кубиков повреждений не может превышать половину PL Суперсилы.

Броня, от повреждений создаваемых Галлюцинациями, действует как обычно (по решению ГМ'а Цель также может прибавить Защиту Разума, если у неё есть эта суперсила). Обычно, атаки Галлюцинаций не оказывают Отбрасывающего эффекта (хотя при использовании модификатора +6 Сложности, Цель может считать что была Отброшена в результате атаки).

Атака Галлюцинации не может нанести повреждений больше, чем аналогичная реальная.

Даже в Галлюцинации, Магнум .44 калибра, независимо от того, сколько Игрок вложил в суперсилу РР, не может нанести 10d6 повреждений.

Атаки Галлюцинаций не могут быть снабжены дополнительными модификациями и наносят «прямой» урон.

Атаки Галлюцинаций следует считать «мгновенными», наносящими урон единожды за проверку эффекта; они не наносят урон периодически, как «постоянные суперсилы», хотя ГМ вправе разрешить и такой вариант (в этом случае Цель перестаёт получать повреждения сразу после успешной проверки Самоконтроля).

Когда Цель получает повреждения от Атак Галлюцинаций

Цель начинает получать повреждения от атак Галлюцинаций не ранее чем проваливает свою первую проверку Самоконтроля.

Стоимость суперсилы: +1РР за каждый РЛ Затраты выносливости: 1 за каждые 2 ОСР

Воплощение (Manifest)

Радиус действия: Нет	Видимость: Нет
-----------------------------	-----------------------

Описание: Позволяет создавать объекты из ничего.

Система: Создаваемый объект может быть вызван из параллельной реальности, другого измерения и т.д.

Все создаваемые при помощи этой суперсилы предметы или вещества должны быть хорошо знакомы Герою.

Стоимость суперсилы: см. Вариации Затраты выносливости: 3 за каждый ОСР
--

Вариации: **Нематериальные (Non-Physical):** Свет, тепло, холод и пр.

Тепла достаточно чтобы обогреть 1 Гекс; света, чтобы осветить небольшую комнату и т.д.

Стоимость: +1РР за каждый феномен

Материальные (Physical): Еда, вода, одежда, инструменты и пр.

За каждый РЛ позволяет создать массу предметов эквивалентную 1 ед. Нагрузки.

Стоимость: +1РР за каждую единицу Нагрузки.

С суперсилами (Powered): Чтобы дать предмету суперсилы необходимо распределить в нём достаточное количество РР.

Стоимость: +2РР за каждый +1РР для распределения

Модификации: **Ксерокс (Xerox):** Позволяет создать копию уже существующего предмета.

Дублируемый предмет должен находиться в поле зрения Героя, после чего необходимо 2 фазы для достижения резонанса.

Если Игрок обладает достаточным количеством РР то будет создана точная копия предмета.

Карта ключ? Нет проблем. Я просто вытащу одну из воздуха и можем отправляться.

Стоимость: +1:4

Вызов (Summon): Позволяет вызывать уже существующий предмет. Предмет перемещается в руки Героя независимо от того где он находился до этого (хоть в другом измерении).

Герой должен обладать достаточным количеством РР и иметь возможность установить резонанс.

Стоимость: +1:2

Мимик (Mimic)

Радиус действия: Нет

Видимость: Да

Описание: Позволяет создать действующую копию Цели.

Система: Для создания дубликата Цели в наличии у Героя должно быть соответствующее количество РР, иначе ничего не получится.

Создавать можно только точную или ослабленную версию Цели.

Создание Мимика занимает 1 раунд, в течение этого времени Цель должна оставаться относительно неподвижной. Ещё 1 раунд необходим для того, чтобы созданный Мимик начал функционировать. В течение всего времени (2 раунда) Герой должен концентрироваться на поставленной задаче, иначе Мимик не сформируется и не оживет.

Каждый РЛ даёт 5РР для создания Мимика.

Получаемый в итоге Мимик по сути является Зомби (см. Споры - Зомби).

Если Герой хочет создать Мимика Цели, которая стоит 60РР, ему необходима суперсила Мимик РЛ12. С её помощью он может сделать одну копию.

Если бы Цель была стоила 30РР, Герой мог бы сделать две такие.

Стоимость суперсилы: +1РР за каждый РЛ

Затраты выносливости: 2 за каждый РЛ

Распугивание (Repulsion)	
Радиус действия: Да*	Видимость: Да

*Любая Цель в поле зрения

Описание: Позволяет Герою отгонять от себя Цели определённого вида.

Система: *Воля Цели + 1d10 против PL + 1d10*

Суперсила распространяется подобно свечению и воздействует на любую Цель которая воспринимает Героя и восприимчива к соответствующему FX.

Поддерживая суперсилу в действии Герой находится в состоянии глубокой концентрации и не может выполнять никаких других действий. Цель должна делать проверки всё время пока действует суперсила.

Если результат Героя оказывается больше - Цель должна отступить назад на количество Гексов равное разнице результатов (Героя и своего). Однако за одну фазу она не может отступить более чем на 1 Гекс.

Цель отступившая более чем 10 Гексов покидает сцену. При этом следует учитывать не только разницу значений результатов, но и количество Гексов на которые Цель уже отступила.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 3 за каждый PL, каждую фазу

Модификации: **Экзорцизм (Exorcism):** Позволяет изгонять злых духов из людей, мест и помещений.

За каждый PL выше показателя Воли Злого Духа, Дух теряет аналогичное значение Воли, один раз за день (быстрее, за дополнительную стоимость).

Если показатель Воли опускается до 0 и ниже, Дух должен покинуть тело или место.

Герой не может останавливаться ни на минуту, иначе Дух восстановит потерянное значение Воли за прошедший период.

Над одной Целью могут работать сразу несколько экзорцистов, в этом случае они могут сменять друг друга. PL равняется среднему арифметическому, время не изменяется, затраты выносливости делятся на всех.

Стоимость:

- +1:3
- -1МА за каждый шаг по временной шкале

Затраты выносливости: 100% Выносливости, каждый день

Отец Диаго известен благодаря способности изгонять злых духов из людей и проклятых мест. Он обладает Распугиванием PL10 с модификатором Изгнание и 2мя шагами по временной шкале. Он может изгнать злого духа с Волей 5 всего за один час. Невероятно!

Похищение души (Soul Capture)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Да

Описание: Позволяет поймать душу недавно умершего существа.

Души могут быть использованы для зарядки магических предметов, а также в качестве платы в сделках с демонами.

Система: *AV Героя (Влияние + PL) + 1d10 против Сложность*

Тело Цели должна быть мёртвым, а душа все ещё находиться внутри (обычно это несколько минут после наступления смерти). Герой должен объявить об использовании суперсилы и спустя 1 раунд душа оказывается у него.

Многие существа еще при жизни заключают сделки с высшими созданиями, что гарантирует им защиту и место в загробном мире. В этом случае ГМ вправе назначить сложность проверки, в зависимости от того с насколько могущественным существом была заключена сделка при жизни.

Обычный христианин, посещающий церковь по воскресеньям и возносящий молитву каждый раз перед едой, получает свой бесплатный билет на Небеса. Когда настанет время за ним спустится ангел и безопасно сопроводит его в великую бесконечность.

Похитить такую душу - задача Невероятной сложности.

Стоимость суперсилы:	2PP за базовую суперсилу
	+1PP за каждый PL
Затраты выносливости:	4 за активацию суперсилы
	+2 за каждый PL

Модификации: **Хранилище (Storage):** Без этой модификации суперсила позволяет хранить только одну душу.

Каждый PL данной модификации позволяет хранить 2 души.

Стоимость: +1PP к ОСП за каждый PL

Лорд Голгота обладает Хранилище PL6, что позволяет ему хранить до 12 душ.

Телекинез (Telekinesis)	
Радиус действия: Да	Видимость: Нет

Описание: Позволяет манипулировать объектами и проявлять Силу на расстоянии.

Система: *AV Героя (Характеристика + Телекинез) +1d10 против Сложность или DV Цели (Характеристика + Навык) +1d10*

Сила измеряется в единицах Нагрузки и может быть использована для перемещения физических объектов.

Базовый вариант позволяет совершать только очень грубые движения, чтобы поворачивать дверные ручки или нажимать на кнопки необходим Улучшенный контроль.

Повреждения: Герой может атаковать Цель при помощи Телекинеза. Наносимые повреждения рассчитываются на основе Силы (1 ед. Нагрузки = 1 Сила), метание объектов тоже может оказаться весьма полезным.

Стоимость суперсилы: +2PP за каждый PL
Затраты выносливости: 2 за каждый PL

Модификации: **Реактивный (Reactive):** При помощи этой модификации Телекинез может более тесно взаимодействовать с объектами.

Герой может цепляться за движущиеся объекты и двигаться вместе с ними или хвататься за уступы и подтягиваться.

Стоимость: +1:3

Трансмутация (Transmute)	
Радиус действия: Нет	Видимость: Нет

Описание: Позволяет превращать одну субстанцию в другую.

Система: *PL против Сложность*

Во время приобретения суперсилы необходимо указать **ИЗ ЧЕГО** и **ВО ЧТО** происходит превращение.

*Отличными иллюстрациями являются заклинания вроде **Плоть в камень** или **Камень в грязь**.*

- Для неодушевленных объектов сложностью является масса объекта выраженная в единицах Нагрузки.
- Для живых существ сложностью является характеристика Тело.

Для успешного применения суперсилы её PL должен быть более, либо равным, Сложности.

Длительность процесса соответствует количеству шагов по временной шкале, равному Трансмутуемым единицам Нагрузки (1ед. = 1 Шаг); минус один шаг за каждый PL превышающий Сложность (-1 Шаг за каждый PL больше Сложности).

Трансмутация занимает не менее одной фазы времени.

PL4 позволяет превратить 3 ед. Нагрузки (125 кг) за 1 раунд (1 минута -1 шаг).

Суперсила такого же PL позволяет за одну фазу (1 Раунд -2 шага) превратить живое существо с Телом 2 в другой материал.

Стоимость суперсилы: +1PP за каждый PL
Затраты выносливости: 2 за каждый PL, каждую фазу

Суперсилы на основе резервов

Сам по себе Резерв (Pool) является не суперсилой, а скорее способом объединить суперсилы использующие один источник энергии, принцип действия и т.п.

Космический Резерв (Cosmic Pool)

Радиус действия: см. суперсилы

Видимость: см. суперсилы

Описание: Космический Резерв – единственный в своём роде источник неисчерпаемой, божественной энергии.

Игроку достаточно приобрести PL и его Герой получает возможность создать себе любую суперсилу, какую только захочет.

Система: Каждый PL даёт 1PP который может быть использован для создания любой суперсилы с любым FX. Герой все ещё обязан иметь навыки для обращения с суперсилами, иначе любая проверка будет вызывать у него трудности.

Герой может использовать любые негативные суперсиловые модификаторы для ограничения возможностей своего Космического резерва.

Силы моего кольца не действуют на объекты жёлтого цвета.

Резерв работает только ночью, днём или во время бури.

Стоимость суперсилы: см. Вариации

Затраты выносливости: см. Суперсилы

Вариации: Полёт фантазии (Freeflow): Игрок может использовать любую суперсилу описанную в *Power Core*, включая все Вариации, Модификации и суперсиловые Модификаторы.

Для того чтобы сформировать суперсилу требуется одна фаза, после этого она сохраняется до тех пор, пока Герою не потребуется другая.

Стоимость: +4PP за каждый PL

Тема (Theme): За небольшую скидку Игрок может выбрать некую тему для своего Резерва.

Тема должна ограничивать возможности Резерва формировать суперсилы.

Стоимость: +3PP за каждый PL

Батарея (Endurance Battery)

Радиус действия: Нет

Видимость: Нет

Описание: Позволяет хранить запас энергии, необходимый для работы определенного ряда суперсил.

Этот вариант Резерва отлично подходит для симуляции Психической (Пси), Магической (Мана) или других видов энергии.

Система: Когда энергия в Батарее заканчивается, все работающие от неё суперсилы перестают функционировать (также как фонарик, в котором сели батарейки).

От одного типа Батареи может работать неограниченное количество суперсил.

Стоимость суперсилы: см. Секторы

Секторы: Объём (Amount): Максимальное количество энергетических единиц (Выносливости) которое может находиться в батарее.

Герой получает до 8 ед. Энергии за каждый PL.

Стоимость: +1PP к OCP за каждый PL

Перезарядка (Charge): Любой источник энергии иногда следует перезаряжать.

Стоимость: см. ниже

- **Автоматически (Self):** Батарея заряжается автоматически, с течением времени.

Энергетические единицы восстанавливаются в начале каждого раунда, или каждую фазу когда не была использована ни одна из суперсил работающих от данной Батареи.

За каждый PL Батарея восстанавливает 6 ед. энергии.

Стоимость: +1PP к OCP за каждый PL

- **Материал (Material):** Для восстановления энергетических единиц требуется определенная субстанция, определяемая Игроком, по согласованию с ГМ`ом.

Это может быть всё что угодно, за исключением разве что воздуха.

Получив доступ к субстанции Герой восстанавливает по 10 энергетических единиц, за каждый PL, в течение одной фазы.

Субстанция должна принадлежать к одной из следующих групп:

- **Редкий (Rare):** Редкие или запрещённые источники энергии (кровь, души, человеческая плоть...).

Стоимость: +1PP к OCP за каждый PL

- **Необычный (Uncommon):** Нераспространённые или дорогостоящие материалы (кровь или души животных, золото, бриллианты...).

Стоимость: +2PP к OCP за каждый PL

- **Распространённый (Common):** Материалы которые можно найти повсеместно (свет, тень, вода...).

Стоимость: +3PP к OCP за каждый PL

В случае вампиров используется человеческая кровь. ГМ решает что каждая пинта крови восстанавливает вампиру 10 единиц энергии.

«Вендиго получают силу поедая людей. Они едят мёртвого мальчика... Если не будешь осторожен, они съедят и тебя тоже» В случае Вендиго используется человеческая плоть. ГМ решает что 4 унции (120 грамм) человеческой плоти восстанавливает им 10 единиц энергии.

Резерв Превращений (Morphing Pool)	
Радиус действия: см. суперсилы	Видимость: см. суперсилы

Описание: Игрок выбирает несколько суперсил и формирует из них набор. Затем он выбирает форму, в которую превращается его Герой чтобы получить все эти способности.

Система: Прежде всего Игроку необходимо определиться с альтернативной формой, а уже относительно её выбирать суперсилы (например, оборотни, летать не могут). Если, по каким-то причинам, Герой не может превратиться - он не может получить доступ к суперсилам в резерве.

Также, Игрок может сформировать несколько наборов соответствующих переходным формам и даже создать Базовый Резерв, доступный ему во всех формах. Скидка на суперсилы в этом случае определяется типом Резерва.

Хотя суперсилы Превращение и не требуется, тем не менее, процесс происходит со стандартной для превращений скоростью - 5 ТСП за фазу, но может быть модифицирован при помощи *Мгновенного превращения* (см. *Метаморфозы — Модификации Метаморфоз*).

Если Герой, находясь в альтернативной форме, теряет сознание то он начинает превращаться обратно (этот дефект можно убрать при помощи суперсилового модификатора Контроль (Устойчивая) +1:4). Кроме этого Игрок может выбрать изменяется ли ДНК Героя во время превращения или нет.

Это наиболее удобный из представленных Резервов, во время длительного приключения, вы по достоинству сможете оценить сэкономленные за его счёт РР.

Если Герой обладает любой из Метаморфоз, Резерв Превращений крайне уместен.

Стоимость суперсилы: см. Вариации
--

Вариации	Стандартный Резерв (Standard Pool): Игрок выбирает форму (Оборотень, Дракон, и т.п.) и создаёт необходимый набор суперсил. Стоимость: -1:3 ТСП стоимости суперсил в наборе
	Базовый Резерв (Base Pool): У Герой должно быть несколько Стандартных Резервов (переходных форм) чтобы купить Базовый. Все суперсилы Базового Резерва доступны в любом Стандартном резерве. Стоимость: -1:4 ТСП стоимости суперсил в наборе
	Ограничивающий Резерв (Restrictive Pool): Герой должен обладать суперсилами в своей «нормальной» форме. Стоимость суперсил в «нормальной» форме должна составлять как минимум треть от стоимости набора суперсил для Ограничивающего резерва. Герой может использовать только суперсилы из набора к которому получает доступ в результате превращения. С этой вариации нельзя использовать Базовый Резерв. Стоимость: -1:2 ТСП стоимости суперсил в наборе

Бади Блэк – Оборотень. У него есть несколько форм: Начальная, Полу, и Полная.

Базовый Резерв: -1:4 TCP (этими силами он обладает во всех формах)

Когти: +2PP Повреждения (PL1): Ближний бой + Смертельные (1d6 повреждений)

Укус: +2PP Повреждения (PL1): Ближний бой + Смертельные (1d6 повреждений)

Мех: +4PP Броня (+8 KDF)

Регенерация +6PP Лечение (Герой): 1 шаг по временной шкале

+2PP Супер Сила (+1 Сила)

+2PP Супер Рефлексы (+1 Рефлексы)

TCP=21-6 (-1:4)=15PP

Начальная форма (Стандартный Резерв №1): -1:3 TCP

+2PP Супер Сила (+1 Сила)

+4PP Супер Рефлексы (+2 Рефлексы)

TCP=6-2 (-1:3)=4PP

Полу форма (Стандартный Резерв №2): -1:3 TCP

Укус: +2PP Повреждения (PL1): Ближний бой + Смертельные (1d6 повреждений)

Мех: +4PP Броня (+8 KDF)

+6PP Супер Сила (+3 Сила)

TCP=12-4 (-1:3)=8PP

Полная форма (Стандартный Резерв №3): -1:3 TCP

Укус: +4PP Повреждения (PL2): Ближний бой + Смертельные (2d6 повреждений)

Регенерация: +6PP Лечение (Герой): 1 шаг по временной шкале

+6PP Супер Движение (+3 Движение)

TCP=12-4 (-1:3)=8PP

Итого: 35 PP

В своих формах он получает следующие суперсилы:

Начальная форма

Когти: Повреждения (PL1): Ближний бой + Смертельные (1d6 повреждений)

Укус: Повреждения (PL1): Ближний бой + Смертельные (1d6 повреждений)

Мех: Броня (+8 KDF)

Регенерация: Лечение (Герой): 1 шаг по временной шкале

+4PP Супер Сила (+2 Сила)

+6PP Супер Рефлексы (+3 Рефлексы)

Полу форма

Когти: Повреждения (PL1): Ближний бой + Смертельные (1d6 повреждений)

Укус: Повреждения (PL2): Ближний бой + Смертельные (2d6 повреждений)

Мех: Броня (+16 KDF)

Регенерация: Лечение (Герой): 1 шаг по временной шкале

+10PP Супер Сила (+5 Сила)

+6PP Супер Рефлексы (+3 Рефлексы)

Полная форма

Когти: Повреждения (PL1): Ближний бой + Смертельные (1d6 повреждений)

Укус: Повреждения (PL4): Ближний бой + Смертельные (4d6 повреждений)

Мех: Броня (+16 KDF)

Регенерация: Лечение (Герой): 2 шага по временной шкале

+10PP Супер Сила (+5 Сила)

+6PP Супер Рефлексы (+3 Рефлексы)

+6PP Супер Движение (+3 Движение)

Мультисила (Multipower Pool)	
Радиус действия: см. суперсилы	Видимость: см. суперсилы

Описание: Герой обладает резервом силовых единиц, которые может использовать в виде определённых суперсил. Все суперсилы в составе Мультисилы создаются заранее.

Система: Все суперсилы в Мультисиле работают от одного источника, но могут производить различные эффекты. Поэтому, прежде всего, Игрок должен выбрать *Сущность* (Магия, Псионика и т.д.), объединяющую все суперсилы в составе Мультисилы.

Если Сущность Мультисилы подвергается воздействию (Корректирующие суперсилы и пр.), соответствующий эффект распространяется на все суперсилы в её составе.

Также необходимо приобрести *Силу Сущности* - максимальное количество РР которые можно использовать для построения набора суперсил в отдельном слоте.

Каждый РЛ даёт +1РР к Силе Сущности.

Каждый Слот Мультисилы стоит +2РР.

Внутри одного слота можно разместить одну и более суперсил, однако сумма их ТСР не должна превышать *Силу Сущности*. Допускается использовать любые необходимые модификации и модификаторы.

В определенный момент времени активным может быть только один из слотов Мультисилы. Активация слота производится свободным действием, но может быть совершена не чаще одного раза за фазу. Активировав слот Герой получает доступ ко всем суперсилам в его составе.

Дополнительно, эффекты модификаторов изменяющих стоимость Мультисилы распространяются на все суперсилы в её составе.

Мультисиловые комбинации являются очень распространённым элементом. Игрок экономит большое количество суперсиловых единиц, и очень логично, что несколько различных суперсил используют общий FX.

Необходимо помнить что Герой должен обладать соответствующими навыками для каждой из используемых суперсил, у него не может быть навыка «Использовать Мультисилу».

Стоимость суперсилы:	+1РР за каждый РЛ
	+2РР за каждый слот в составе Мультисилы
Затраты выносливости:	см. Суперсилы

Мистер Грэй приобретает Психо-Телекинетическую Мультисилу РЛ10.

Суперсила Повреждения занимает целый слот и стоит 2РР, это 10 SDm повреждающая атака.

Ещё один полный слот (еще 2РР) занимает Гипер Прыжок РЛ10.

Повреждения с модификатором Область действия Конус (ещё 2РР за слот), не может стоить больше 10РР; поскольку модификатор стоит +1:2, РЛ не может быть больше 6 (+1:2 от 6 = 3, а 6+3=9РР), остаётся лишний 1РР, который он можно использовать чтобы поместить в слот Гипер Прыжок РЛ1.

В итоге Мистер Грей тратит 16РР (РЛ10 + 3 Слота) вместо 30, очевидная выгода.

Суперсиловые модификаторы

Представленные модификаторы могут быть приобретены для любой подходящей суперсилы с целью расширения её эффекта.

Режим очереди (Auto-Fire)

Описание: Позволяет использовать суперсилу до нескольких раз, в течение одной активации.

Система: Суперсила с этим модификатором может поразить одну или несколько целей более одного раза за фазу.

Обычно Режим очереди используется с суперсилами вроде Повреждения, однако, с разрешения ГМ`а, Игрок также может присоединить его к любой направляемой на определённую цель суперсиле.

Очередь против одиночной Цели

Количество попаданий равняется Успешности проверки атаки Героя, но не более чем количество выстрелов в очереди.

Тесла обладает повреждающей атакой наносящей 8d повреждений (стоит +8PP). Он покупает Режим очереди (3 выстрела) за 2PP. В зависимости от Успешности проверки, он может поразить Цель до 3х раз.

Очередь против группы Целей

Во время атаки Игрок необходимо указать какую дугу (сколько градусов) охватывает очередь. За каждые неполные 60 градусов (одна сторона Гекса), Герой получает -2AV, но +1AV за каждые полные 3 выстрела в очереди.

Проверка: *Герой AV (Рефлексy + Навык) +d10 против Цель DV (Ловкость + Навык) +d10* совершается против каждой Цели в зоне поражения.

Чтобы определить максимальное количество возможных попаданий по одной Цели необходимо разделить общее количество выпущенных зарядов на количество Целей +1 за каждые полные 60 градусов (повреждения случайных предметов обстановки).

Каждая Цель провалившая проверку поражается эффектом суперсилы количество раз, равное разнице между результатом проверки своей защиты и проверки атаки Героя, это значение не может превышать максимального количества возможных попаданий.

Марк Стоун держит в руках N&K G11. Это оружие обладает возможностью вести огонь очередями, до 15 (+1:1) выстрелов за фазу и наносит по 5d смертельных повреждений за каждое попадание.

Сегодня (как обычно) ему придется разделаться с очередной бандой плохих парней.

6 Целей находятся в зоне поражения дуги 120 градусов (2 стороны Гекса для конического эффекта). Марк решает разобраться с ними до того как они спрячутся в укрытие.

Его Рефлексy 5, навык Автоматическое оружие 8, точность оружия +1 (5+8+1=14).

Дуга в 120 градусов даёт -4 AV, но 15 выстрелов дают +5 (14-4+5=15).

Его AV 15, на кубике 5, итого 20.

Каждая из его Целей может получить до двух нуль максимум (15/8 (за 120°)=1,8 округлить до ближайшего целого).

Может и выглядит немного сложно, тем не менее, это довольно реалистично.

Дополнительно:

- Количество выстрелов в Очереди это максимум доступный Герою, допускается использование и меньших значений (вплоть до одного выстрела).

- Стоимость модификаторов Потребление (Половина) и Потребление (Не требует) для суперсил с Режимом очереди увеличена в два раза.
- Броня Цели учитывается индивидуально против каждого успешного попадания.
- Каждый, дополнительно поразивший Цель выстрел после первого, увеличивает эффект Отбрасывания на +1.

Стоимость: +1:4 за очередь из 2-3 выстрелов

+1:3 за очередь из 4-5 выстрелов

- -1 МА за каждое последующее удвоение количества выстрелов в очереди

Затраты выносливости: Как обычно x Количество выстрелов

Действует на Разжиженных (Affects Desolid)

Описание: Позволяет суперсиле «нормально» воздействовать на Разжиженные (см. *Метаморфозы*) Цели.

Система: Данный модификатор не может использоваться с суперсилами воздействующими на Цель не на физическом уровне (например, Глушение).

Использование этого модификатора с суперсилами Силовая стена и Силовое поле, предотвращает проникновение Разжиженных Целей сквозь эти барьеры.

Стоимость: +1:4 за половину эффекта

-2МА за полный эффект

Затраты выносливости: Увеличены

Воздействует на телепортёров (Affects Teleporters)

Описание: Позволяет воздействовать на Цели использующие Телепортацию и блокировать их перемещение.

Система: Обычно Телепортация может быть произведена сквозь Силовую стену, Силовое поле и любой подобный барьер, этот модификатор блокирует эту возможность.

Телепортирующаяся Цель либо перемещается вплотную к барьеру, либо не перемещается вовсе (по решению ГМа).

Модификатор может использоваться с любой подходящей суперсилой.

Отлично подходит для Опутывания.

Стоимость: +1:4

В определённой области (Area Requirement)

Описание: Чтобы использовать суперсилу Герою необходимо находиться в определённой области или зоне.

Система: Суперсила с этим модификатором не работает за пределами указанной области.

Распространённая (Common): Область встречается очень часто.

На земле, в лесу, под водой, в городе и пр.

Стоимость: -1:5

Частая (General): Область встречается не так часто, или попасть туда не так просто. <i>На дереве, на скале, в церкви.</i> Стоимость: -1:4
Специфическая (Specific): Специфическая область площадью не более одного акра. <i>Например, определённая географическая локация.</i> Стоимость: -1:3
Редкая (Rare): Самая ограниченная версия. Сюда относятся такие области где Герой сталкивается с высоким уровнем дискомфорта или опасности. <i>В вакууме, на северном полюсе, в овальном офисе, внутри жерла вулкана.</i> Стоимость: -1:2

Область воздействия (Area Effect)

Описание: Позволяет распространять эффект суперсилы по некоторой территории.

Если этот модификатор используется вместе боевыми суперсилами - обязательно ознакомьтесь с правилами для атак по области.

Если у Цели нет места для укрытия, или её Движения недостаточно чтобы покинуть область воздействия, она не может использовать манёвр «Прыжок в укрытие».

Вполне вероятно что Игрок захочет приобрести Иммуниет против суперсилы с этим модификатором, иначе его Герой рискует пострадать по собственной неосторожности.

Распространяющиеся эффекты ослабевают за каждый 1 Гекс расстояния от начальной точки, величина ослабления может быть -1PL или -1ОСР (в зависимости от типа модифицируемой суперсилы), обязательно согласуйте это со ГМ'ом..

Модификатор Действие на расстоянии позволяет сместить точку, от которой распространяется Область воздействия.

Ги Вили Оверкилл обладает Повреждающей атакой в 10d KDt (гранатомет) с Областью воздействия и Действием на расстоянии. Он выстреливает гранатой в подвал, там происходит взрыв.

Распространяющиеся эффект деградируют на 1 PL за каждый 1 Гекс. Таким образом, 10d KDt атака, получает радиус 10 Гексов.

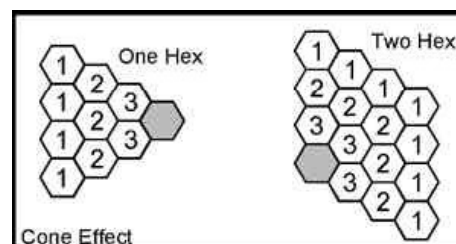
Конус (Cone): Суперсила распространяется расширяясь одновременно в длину и ширину. За дополнительную стоимость Герой может увеличить зону распространения.

На диаграмме показан уровень ослабления эффекта в зависимости от пройденного расстояния.

Стоимость:

- +1:2 за одну сторону Гекса (120 градусов)
- -1МА за каждую дополнительную сторону (+60 градусов)

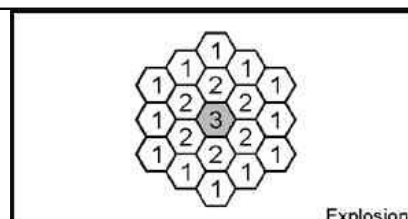
Затраты выносливости: Увеличены



Взрыв (Explosion): Суперсила распространяется во всех направлениях сразу. Эффекту подвергаются все объекты попадающие в область сферы.

Стоимость: +1:1

Затраты выносливости: Увеличены



Отверстие (Hole): В области Взрыва имеется место где суперсила не оказывает воздействия (там обычно находится Герой). Отверстие будет двигаться, если Область воздействия может двигаться вместе с Героем.

Статическое (Static): Отверстие имеет фиксированный размер.

Стоимость: -1МА

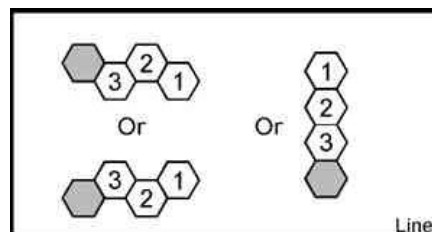
Динамическое (Dynamic): Отверстие может изменять размер и форму по желанию Героя. Отверстие может изменяться каждую фазу пока действует суперсила.

Стоимость: -2МА

Линия (Line): Суперсила распространяется по прямой линии. Если на её пути оказывается препятствие которое она не в состоянии пробить (стена или холм), она продолжает двигаться по пути наименьшего сопротивления (вдоль стены или через холм). Люди не считаются препятствиями.

Стоимость: +1:3

Затраты выносливости: Увеличены



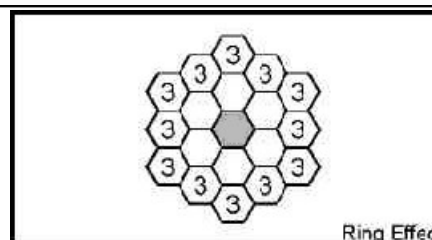
Путь (Path): Чтобы использовать суперсилу Герой должен двигаться, по мере движения, в каждом Гексе через который он прошёл, срабатывает эффект суперсилы.

Хорошей иллюстрацией являются светоциклы из Трона.

Стоимость: +1:5

Затраты выносливости: Увеличены

Кольцо (Ring): Суперсила принимает вид кольца (или поверхности сферы) вокруг Героя. Объекты находящиеся внутри не подвергаются воздействию, только те, которые проходят через границу. Сила эффекта рассчитывается также как и для Взрыва, в зависимости от расстояния до центра, с поправкой на минимальный радиус, равный одному Гексу.



Между формой кольца (высота 1 Гекс) и сферы нет никакой ценовой разницы.

Радиус должен быть указан во время приобретения модификатора.

Стоимость: +1:4 за стандартное кольцо

Затраты выносливости: Увеличены

Мобильное (Mobile): Стандартное кольцо имеет фиксированный радиус, но этот вариант позволяет изменять его каждый раз при использовании суперсилы.

Стоимость: -1МА

Гекс (Single): По умолчанию суперсила действует на 1 Гекс (что бесплатно даёт ей PL1 этого модификатора).

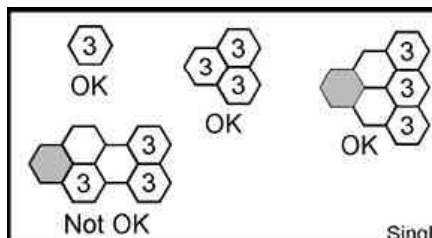
С этим модификатором Игрок может приобрести несколько дополнительных, но все они должны прилегать друг к другу.

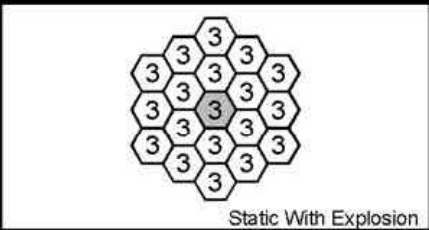
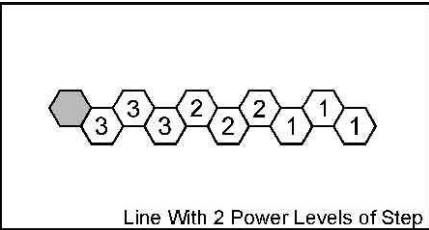
Каждый PL позволяет суперсиле воздействовать на 1 Гекс.

Стоимость:

- +1:5 за PL2
- -1МА за каждый +1PL

Затраты выносливости: Увеличены



Любой из модификаторов Области воздействия может быть дополнительно модифицирован следующим образом:	
Масштаб (Landscape): При определении Области воздействия вместо Гексов используются другие величины. Локальный (Local): 1 Гекс покрывает зону площадью до одного Акра (4045 м²). <i>Вы также можете использовать эту модификацию не прибегая к другим модификаторам Области воздействия. Считайте что стоимость базового 1 Гекса +1:5 (т. е. просто Локальный будет стоить +1:4).</i> Стоимость: -1МА Затраты выносливости: Увеличены Региональный (Regional): 1 Гекс покрывает зону площадью до одной мили². Стоимость: -2МА Затраты выносливости: Увеличены Эпический (Epic): 1 Гекс покрывает зону площадью до ста миль². Стоимость: -3МА Затраты выносливости: Увеличены Системный (System): 1 Гекс покрывает зону площадью до одной Астрономической единицы². Стоимость: -4МА Затраты выносливости: Увеличены Звездный (Stellar): 1 Гекс покрывает зону площадью до одного Светового года². Стоимость: -5МА Затраты выносливости: Увеличены	
Статический эффект (Static): Эффект суперсилы не ослабевает с расстоянием. <i>Суперсила одинаково эффективна как в центре, так и по краям.</i> Стоимость: -1МА Затраты выносливости: Увеличены	
Шаг (Step): Радиус Области воздействия зависит от PL или PP затраченных на суперсилу. За каждый PL этого модификатора область воздействия продлевается на 1 Гекс. Стоимость: -1МА за каждый PL Затраты выносливости: Увеличены	

Расщепление (Bane)

Описание: Каждый раз при взаимодействии с определённым видом защиты суперсила с этим модификатором изменяется так, чтобы преодолеть её при следующем контакте.

Система: После того как защита Цели подверглась воздействию суперсилы с данным модификатором, требуется 1 фаза для адаптации.

Следующая успешная атака игнорирует половину значения защиты, а после второй фазы адаптации защита игнорируется полностью.

Этот модификатор может приспосабливаться ко всем видам защиты: Броня, Разжижение, Подавление - Сдерживание, Поглощение – Защита, обычный SDf и пр.

Атака сохраняет свои проникающие свойства на протяжении одной боевой сцены.

Прогрессия адаптации модификатора для различных видов защиты:

- Упрочнённая броня – фаза адаптации – обычное значение – фаза адаптации – половина значения – фаза адаптации – нулевое значение.
- Устойчивость к X – фаза адаптации – обычное значение – фаза адаптации – половина значения – фаза адаптации – нулевое значение.
- Иммунитет - фаза адаптации – половина значения – фаза адаптации – нулевое значение.

Стоимость: +2:1

Затраты выносливости: Увеличены

Рикошет (Bounce)

Описание: Позволяет суперсиле изгибаться или отскакивать от поверхностей.

Система: Герой может заставить суперсилу повернуть за угол, отразиться от стены потолка или любой другой плоской поверхности.

За каждый PL суперсила может изогнуться или отразиться 1 раз.

Уровень сложности проверки возрастает на +1 за каждый изгиб или отражение.

Это отличный способ атаковать противника в спину (-3 DV), стоя прямо перед ним.

Стоимость: +1:3

Затраты выносливости: Увеличены

Нагрузка (Cargo)

Описание: Позволяет использовать суперсилу находясь под увеличенной нагрузкой.

Система: Каждый PL позволяет взять дополнительно 1 ед. Нагрузки.

Стоимость: +1PP к OCP за каждую ед. Нагрузки

Затраты выносливости: Увеличены

Цепь (Chain)

Описание: Суперсила получает возможность передаваться от одной Цели к другой.

Система: При использовании этого модификатора следует учитывать следующие факторы:

- По умолчанию, «прыгающая» суперсила может воздействовать на конкретную Цель только один раз и затем передаваться к ближайшей следующей Цели.
- Эффект суперсилы падает на 1PL после каждого прыжка и продолжается до тех пор пока суперсила имеет возможность совершать прыжки (пока имеются подходящие Цели или пока эффект не опустится до нулевого значения).

Стоимость: +1:3

Затраты выносливости: Увеличены

Дистанция (Distance): Это расстояние (в Гексах) на которое может «прыгать» суперсила.

За каждый PL суперсила может прыгать через 1 Гекс.

Стоимость: -1МА за каждый PL

Затраты выносливости: Увеличены

Избирательность (Discriminate): Герой может выбирать какие Цели будут поражены суперсилой, а какие нет.

У этой модификации два уровня, первый - даёт защиту только Герою, второй - любой Цели по желанию Героя

Стоимость:

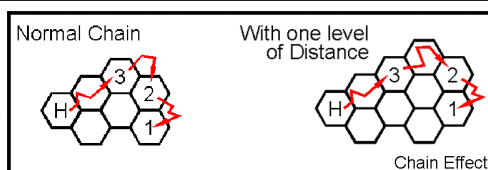
- -1МА защита только для Героя
- -2МА защита для любой Цели по желанию Героя

Затраты выносливости: Увеличены

Множественный проход (Multi-Pass): Суперсила может «прыгать» на одну и ту же Цель неопределённое количество раз, пока её эффект не достигнет нулевого значения.

Стоимость: -1МА

Затраты выносливости: Увеличены



Хор (Chorus)

Описание: Позволяет пользоваться поддержкой сторонников для усиления эффекта суперсилы.

Система: Ниже представлены 2 варианта Хора:

Култ (Cult): Эта версия не требует чтобы последователи обладали какими-либо специальными навыками или суперсилами, от них требуется лишь добровольная поддержка.

Процесс требует от последователей абсолютной преданности и концентрации.

Герой выполняет проверку: *Навык «Силовой проводник» (Воля) против Компетентной сложности (12)*. В случае успеха он получает +1PP за каждую единицу Успешности проверки, но не более чем корень квадратный (округлять до меньшего целого) из числа последователей.

Полученные PP расходуются на увеличение уровня суперсилы, с учётом всех модификаций и модификаторов, за исключением модификатора Хор.

Стоимость: +1:1

Затраты выносливости: Увеличены

Лорд ДэНкхи, верховный жрец культа УкЛани, желает обрушить огненный дождь на городок Салем.

Лорд ДэНкхи владеет Повреждающей атакой способной действовать на расстоянии (Повреждения PL7 (7PP) + Смертельные (7PP) + Хор: Культ (7PP) + Область воздействия: Ландшафт/Регион (3PP). Всего 24PP) с её помощью, он может нанести 7d повреждений всем объектам в радиусе полумили.

Это достаточно разрушительно, однако большинство зданий могут выдержать и все кто окажется внутри спасутся. Но в дело вступает Культ.

Лорд ДэНкхи обладает навыком «Силовой проводник» на уровне 8, его Воля 6, количество последователей 72 (это 8 потенциальных PP), а на кубике 8. Его результат 22, таким образом он может получить до 10PP, однако, при нынешнем количестве последователей, его максимум только 8PP.

Итак, каков же результат общих усилий?

3PP идут на поднятие PL до 10, ещё 3PP в модификатор смертельные и 2PP в модификатор Область воздействия. Теперь суперсила наносит 10d KDt всем объектам в зоне поражения.

Этого вполне достаточно чтобы разрушить большую часть строений и убить огромное количество мирных жителей.

Команда (Team): Один Герой становится Лидером, а остальные выступают в качестве поддержки. Группа поддержки может состоять из неопределённого количество участников.

В обязанности Лидера входит выполнение проверки, поэтому на эту роль выбирается Герой с наибольшим уровнем навыка владения суперсилой.

Каждый персонаж группы поддержки должен обладать указанной суперсилой с соответствующим FX и модификаторами (включая Хор: Команда), PL может различаться.

Результирующий PL является суммой PL всех участников. Когда Лидер производит проверку, он получает -1 AV за каждого участника группы поддержки.

Все участники группы тратят полное действие на использование суперсилы в эту фазу.

Стоимость: +1:1

Затраты выносливости: Увеличены

Количество зарядов (Charges)

Описание: Суперсила с этим модификатором может быть использована только ограниченное количество раз за определённый период времени.

Это может быть пистолет у которого в обойме только десять патронов или заклинание которое можно использовать только один раз за ночь.

Система: Суперсила с этим модификатором вместо выносливости расходует специальные заряды

Однако Игрок все еще может приобрести дополнительно модификатор Потребление (Затрачивает выносливость).

Обстоятельства необходимые для восстановления израсходованных зарядов определяются по согласованию между Игроком и ГМ'ом. При этом стоимость модификатора может быть изменена в случае если заряды проще или сложнее достать.

Если для восстановления зарядов является задачей повышенной сложности, это уже достаточная причина чтобы пересмотреть стоимость модификатора.

По умолчанию Герой полностью восстанавливает объём зарядов в начале каждого дня.

Стоимость:

- -1:2 за 1 заряд
- -1:3 за 2-3 зарядов
- -1:4 за 4-5 зарядов
- -1:5 за 6-8 зарядов
- -1:6 за 9-12 зарядов
- +0 за 13-16 зарядов
- +1:6 за 17-32 зарядов
- +1:5 за 33-64 зарядов
- +1:4 за 65-125 зарядов
- +1:3 за 126-250 зарядов
- +1:2 за более 250 зарядов

Количество зарядов должно находиться в указанном диапазоне, точное значение определяется в дискуссии между Игроком и ГМ'ом.

Вероятнее всего Игрок предпочтёт максимум, но ГМ имеет право настоять на меньшем значении (взамен он может предложить некий бонус или скидку).

Потенциально, обойма пистолета может содержать до 16 патронов, но, в действительности, вмещает только 13.

Обоймы (Clips): Может быть использовано для суперсил объем зарядов которых поделен на несколько «обойм» определённой вместимости.

В этом случае количество приобретаемых зарядов соответствует вместимости одной обоймы. Каждый дополнительный шаг вниз по списку стоимости удваивает количество обойм.

Стоимость: 1 шаг вверх по списку стоимости

Магазин автоматической обоймы вмещает 30 патронов. В случае если Герой обладает всего одной такой обоймой стоимость модификатора равняется +0 (за +1:6 он получает две, за +1:5 четыре и т.д.)

Время перезарядки (Reloading Time): По умолчанию, на перезарядку одной обоймы Герой тратит одну полную фазу, при этом он не может выполнять никаких других действий. За каждый шаг вниз по временной шкале* он получает скидку в размере одного шага вверх по списку стоимости.

**Для этого модификатора используется несколько изменённая временная шкала.*

Шаг	Время
0	1 Фаза
1	2 Фазы
2	1 Раунд
3	1 Минута
4	5 Минут (и т.д.)

Стоимость: 1 шаг вверх по списку Стоимости за каждый 1 шаг по Временной шкале

Барабан револьвера Colt Walker вмещает всего 6 патронов, а на его перезарядку требуется 6 секунд.

Стоимость модификатора (без дополнительных патронов) равняется -1:3 (-1:5 минус Обоймы и Время перезарядки).

Продолжительные заряды (Continuing Charges): По умолчанию, эффект одного заряда длится одну фазу, поэтому использование обычных зарядов с Постоянными суперсилами (вроде Смены обстановки) не очень эффективно. При помощи Продолжительных зарядов можно «продлить» время действия заряда несколько дольше.

Использовать эту модификацию можно только с суперсилами Постоянного действия.

Длительность действия заряда	Стоимость
1 Фаза	Без изменений
2 Фазы	1 шаг вниз по списку стоимости
1 Минута	2 шага вниз по списку стоимости
5 Минут	3 шага вниз по списку стоимости
...	и т.д.

Топливо (Fuel): Это вид Продолжительных зарядов, который не расходуется после того как применение суперсилы было прервано или остановлено.

Например, как бензин в автомобиле или батарейка в фонарике.

Стоимость: приобретается как 1 заряд Продолжительного действия (Длительность приобретается как обычно) + 1 шаг вниз по списку Стоимости.

Лазер создаёт реактивный ранец.

Он приобретает Полёт (Тяга) PL10, 1 Топливный Заряд (обогащённое топливо для реактивных двигателей, легко достать; 1 Час; +1:6).

Он летит в течении 1 Раунда (12 секунд), после чего приземляется. Он может использовать рюкзак позже, топлива еще хватит на 59 минут 48 секунд полёта.

Замедленное восстановление (Increased Recovery Time): Восстановление зарядов занимает больше времени. Герой не может останавливать заряды «понемногу», с течением времени, только все сразу.

Стоимость: 1 шаг вверх по списку Стоимости за каждый 1 шаг по Временной шкале, после одного Дня.

Ограниченное восстановление (Restricted Recovery): Чтобы получить заряды Герой должен сделать что-то дорогостоящее, опасное или сложное.

Например, принести человеческую жертву, дождаться определённого события (например полнолуния), или сделать щедрое пожертвование.

Стоимость: 1 шаг вниз по списку Стоимости

Восстанавливаемые заряды (Recoverable Charges): Эти заряды (обычно) не разрушаются или портятся после применения суперсилы, поэтому Герой может подобрать их и использовать повторно.

Стрелы, арбалетные болты, метательные ножи и пр.

Суперсила не может иметь Восстанавливаемые заряды и Замедленное восстановление одновременно, однако ГМ имеет право разрешить такой вариант, если уверен что это не повредит игровой баланс.

Восстанавливаемые заряды которые также являются Продолжительными или Топливом, обычно, не могут быть восстановлены пока заряд находится в состоянии использования (однако ГМ может разрешить и такой вариант).

Стоимость: 2 шага вверх по списку Стоимости

Компоненты (Components)

Описание: Использование суперсилы требует наличия у Героя определённого ресурса.

Система: В момент использования суперсилы Герой должен обладать или иметь физический доступ к указанному компоненту, иначе суперсила не работает.

Если компонентом является некое существо, то оно должно быть мёртвым.

Если компонентом является объект размером с автомобиль и более, ГМ вправе запретить использование вариации Расходуемые.

Герой не может использовать более одного вида компонентов на одну суперсилу, любые дополнительные компоненты будут рассматриваться как часть необходимой Нагрузки.

Стоимость: -1:5

Расходуемые (Expendable): После использования суперсилы компоненты разрушаются или теряют свои первоначальные свойства и не могут быть использованы повторно.

Стоимость: -1MA

Внутреннего применения (Internal): Компонент должен быть проглочен или введен в тело Героя, после этого он действует в течение некоторого времени (до конца битвы или сцены). Этот тип компонентов разрушается при использовании и не может быть скомбинирован с вариацией Расходуемые.

Стоимость: +1МА

Количество (Quantity): Использование суперсилы требует большое количество ресурса или материала. Количество измеряется в единицах Нагрузки.

Максимально допустимое количество Нагрузки - 6 ед.

Стоимость: -1МА за каждые 2 ед. Нагрузки

Ценность (Value): Определяет доступность и рыночную стоимость компонентов.

Имеющие ценность (Slightly Valuable):

Материалы: бивни, золото, полудрагоценные камни. Существа: овцы, голуби или специфические виды насекомых.

Стоимость: -1МА

Очень ценные (Very Valuable):

Человеческое жертвоприношение, драгоценные камни, редкое или опасное животное, объект со специфическим орнаментом.

Стоимость: -2МА

Особо ценные (Exceptionally Valuable):

Особый артефакт, очень редкое животное, очень дорогой предмет.

Стоимость: -3МА

Расстояние (Range): Позволяет Герою находиться на некотором удалении от используемого компонента.

Если Игрок указывает Ценность объекта то ГМ вправе запретить использовать компонент как Расходуемый. Герою нельзя позволять разрушать чужие вещи, используя их в качестве компонентов для своих суперсил.

Стоимость: +1МА за каждый 1 Гекс расстояния

Контроль (Control)

Описание: Влияет на способность контролировать суперсилу.

Может улучшить, ухудшить контроль или сделать суперсилу неуправляемой.

Система: Во время приобретения модификатора Игрок должен выбрать каким образом будет определяться результат Героя: при помощи AV +1d10 или 3d10.

AV Героя (Характеристика + Навык) +1d10

или

против

Сложность Контроля (СК)

3d10

Для суперсил действующих в определённый момент времени (Броня, Опутывание, Супер характеристика) проверку контроля нужно делать только во время срабатывания суперсилы.

Например, для Брони проверка происходит каждый раз когда Герой не смог уклониться от повреждающей атаки.

Базовая Сложность Контроля — Компетентная (12).

Стоимость модификатора может быть как положительной так и отрицательной (см. описание).

Базовая стоимость модификатора: ± 1:4

Аблативный (Ablative): При первом использовании суперсила срабатывает как обычно, после чего каждое следующее применение требует проверки контроля, в случае провала суперсила не срабатывает. Выносливость затрачивается в любом случае, независимо от результата проверки контроля. СК возрастает на 1 Уровень (+3) за каждое использование суперсилы. Игрок может снизить скорость увеличения СК увеличив уровень используемости. Каждый уровень используемости позволяет сохранить текущую СК на 1 проверку дольше. <i>За +1МА Герой может дважды использовать суперсилу без проверки, после чего следующие две активации требуют проверки контроля против СК 12, и т.д.</i> Уровень СК «сбрасывается» в начале новой сцены. Стоимость: • -1:3 (отрицательная и -1МА) за Аблативный • -1МА за каждый +1 Уровень (+3) к СК • +1МА для редко используемых суперсил • +1МА за каждый дополнительный уровень используемости
Активация (Activation): Суперсила срабатывает с некоторой вероятностью. Проверка СК проводится каждый раз перед использованием суперсилы, проваленная проверка означает что суперсила не активировалась. Выносливость затрачивается независимо от результата проверки. Стоимость: • -1:4 (отрицательная) за Активацию • -1МА за каждый +1 Уровень (+3) к СК • -1МА для редко используемых суперсил <i>Блинк может Телепортироваться, но каждый раз это требует проверки контроля против сложности 18. Получилось у него или нет, Выносливость он расходует в любом случае.</i>
Действует постоянно (Always On): Суперсила действует всё время, выгодно это Герою или нет. Суперсилы находящиеся Постоянно в действии не расходуют Выносливость. <i>Лишь некоторые из суперсил не могут быть использованы с этим модификатором, и только по решению ГМ'a.</i> Стоимость модификатора зависит от пользы которую он приносит. Стоимость: • +1:4 (положительная) если суперсила приносит выгоду • -1:4 (отрицательная) если суперсила вызывает негативные последствия ◦ -1МА за крайне негативные последствия <i>Скот обладает постоянно действующей повреждающей атакой на расстоянии. Он вынужден носить специальные линзы, которые подавляют эту способность. Суперсила обладает огромным радиусом действия и наносит очень большие повреждения. ГМ разрешает ему взять бонус «за крайне негативные последствия» (-1:3).</i> Обратимость (Reversible): Позволяет временно «выключить» суперсилу. При этом Герой должен затрачивать Выносливость на подавление суперсилы (даже для суперсилы Броня) и поддерживать небольшой уровень концентрации. Если Герой засыпает или концентрация нарушена – суперсила снова начинает действовать.

Для суперсил которые не расходуют Выносливость используйте дополнительно модификатор Потребление.

Стоимость: +1МА

Перегорание (Burnout): Требуется проверки контроля каждый раз после активации суперсилы. Проваленная проверка означает что суперсила «перегорела» и может быть использована только после восстановления.

Время и условия процедуры восстановления определяет ГМ (обычно после текущей сцены).

Стоимость:

- -1:4 (отрицательная) за Перегорание
- -1МА за каждый +1 Уровень (+3) к СК
- +1МА для редко используемых суперсил

Тин Мэн обладает прототипом кибернетической руки с встроенным плазменным бластером. У этого оружия проблемы с охлаждением, после каждого выстрела есть шанс что оно перегреется, и ему потребуется некоторое время для полного охлаждения.

Концентрация (Concentrate): Использование суперсилы требует полной или частичной концентрации. В результате Герой теряет половину (или полное значение) своего DV.

Любое нарушение концентрации прерывает использование суперсилы.

Стоимость:

- -1:3 (отрицательная и -1 МА) за половину DV
- -1:2 (отрицательная и -2 МА) за нулевой DV

Неточная (Inaccurate): Точность суперсилы значительно снижена. В результате чего Герой теряет половину своего AV во время проведения атаки.

Стоимость:

- -1:3 (отрицательная и -1 МА) за половину AV
- -1:2 (отрицательная и -1 МА) за нулевой AV

Улучшенный контроль (Fine Control): Позволяет использовать суперсилу в качестве инструмента.

Повреждения могут быть использованы для резки, нагревания или охлаждения объектов и плавления металлов. С помощью Телекинеза можно открывать двери, завязывать шнурки или делать записи на бумаге.

Любое действие использующее Улучшенный контроль требует проверки навыка суперсилы против сложности устанавливаемой ГМ'ом.

Комплексные действия могут потребовать наличия у Героя соответствующих профессиональных навыков.

Проверки против защищающейся Цели происходят как обычно.

Это полезный модификатор и поэтому увеличивает стоимость суперсилы.

Стоимость: +1:4 (положительная)

Заклинивание (Jamming): Работает точно также как и Перегорание, только проверка происходит перед использованием суперсилы, Выносливость затрачивается как обычно.

Стоимость:

- -1:3 (отрицательная и -1 МА) за Заклинивание
- -1МА за каждый +1 Уровень (+3) к СК
- +1МА для редко используемых суперсил

Побочные эффекты (Side Effects): Это неприятные последствия проявляющиеся каждый раз при использовании суперсилы.

Опасно для жизни (Caustic): Во время использования суперсилы Герой получает повреждения: 1 Хит и 2 ед. Оглушения, за каждый PL этого модификатора.

От этих повреждений нельзя защититься.

Стоимость:

- -1:5 (отрицательная) за PL1
- -1МА за каждый дополнительный PL
- +1МА для редко используемых суперсил

Разрушения (Damage): Использование суперсилы оставляет следы на объектах окружающей обстановки. По этим повреждениям можно определить кто их оставил. Тип повреждений должен соответствовать FX суперсилы.

Стоимость:

- -1:4 (отрицательная)
- -1МА за серьезные разрушения

Хот Фут владеет Повреждающей атакой «Огненный Удар», после использования которой, искры разлетаются во все стороны. На улице это не вызывает особых проблем, однако внутри помещения это может стать причиной возгорания и пожара.

Пространственная дверь Странника «всасывает» любой материал с которым вступает в контакт. Это может причинить ему массу неудобств, поскольку его враги будут знать, где он побывал, а друзья ни за что не позволят использовать этот трюк у себя дома.

Устойчивая (Resilient): Устойчивые суперсилы продолжают действовать даже когда Герой теряет сознание или оглушён.

Следует соблюдать осторожность при использовании суперсил с высокими затратами Выносливости, Герой может потерять сознание на долгое время, а суперсила будет продолжать действовать.

Это полезный модификатор и поэтому увеличивает стоимость суперсилы.

Стоимость: +1:4 (положительная)

Силовое поле, Силовая стена и Телепортация – Врата являются отличными примерами для использования этого модификатора.

Неуправляемая (Uncontrollable): Суперсила с этим модификатором неподвластна воле Героя - он не может контролировать её сознательно.

Эффект от суперсилы описывается исключительно ГМ'ом.

ГМ имеет право запретить использование этого модификатора в приключении.

Стоимость: -1:2 (отрицательная и -2МА)

Перекры́стный (Crossover)

Описание: Суперсила может пересекать пространственную мембрану и поражать Цели находящиеся в других измерениях.

Система: Герой должен воспринимать Цель при помощи одного из своих чувств и указать измерение в которое будет направлена суперсила.

Если Герой указывает Мембрану - он может поразить любую Цель находящуюся там, включая эфирных созданий (таких как призраки).

Стоимость: +1:5 за одно определенное Измерение
-1МА за Группу Измерений
-2МА за любое измерение

Исто́щая (Draining)

Описание: Использование суперсилы ослабляет другую суперсилу или характеристику Героя.

Система: Это обмен одних РР на другие, работает точно также как и Корректирующие суперсилы. Игрок должен указать заранее какая суперсила или характеристика будут ослаблены.

За каждый РЛ этого модификатора указанная суперсила или характеристика теряет 1РР (против этого не помогает ни одна защита).

Исто́щенная суперсила или характеристика возвращаются к норме со скоростью 1РР за 1 фазу.

Стоимость: -1:5 за РЛ1
-1МА за каждый дополнительный РЛ
+1МА для редко используемых суперсил

Стойко́сть (Durable)

Описание: Даёт суперсиле устойчивость против Корректирующих изменений.

Система: *Количество Корректируемых РР - РЛ x3*

В отличии от Защиты от коррекции, этот модификатор предназначен для защиты одной определённой суперсилы.

Каждый РЛ стойкости защищает суперсилу от Коррекции на 3РР.

Стоимость: +1РР за каждый РЛ

Длительность воздействия (Duration)

Описание: Суперсила воздействует на Цель в течение некоторого времени.

Система: Все эффекты имеющие Длительность воздействия могут быть нейтрализованы, развеяны или остановлены при помощи определенного очевидного или общедоступного действия.

Например, Огненный Удар (с длительностью воздействия).

Игрок должен совершить успешную проверку чтобы попасть атакой. Цель получает соответствующие повреждения сразу и затем в течение некоторого времени, как это указано в описании соответствующего типа длительности.

Цель может самостоятельно сбить пламя (например прыгнуть в воду) и остановить действие суперсилы до того как выйдет время.

Продление (Boost): В PL+1 раз увеличивает длительность воздействия суперсилы.

Стоимость:

- +1:3 для PL1
- -1МА за каждый последующий PL

Затраты выносливости: Увеличены

PL3 Добавки увеличивает длительность действия суперсилы в 4 раза.

Хазард обладает Едким касанием. Это Повреждения с Добавкой PL2 (+2 фазы, стоимость +1:2). Успешная атака наносит до 12 ед. повреждений в 1ю фазу, и столько же во 2ю и 3ю.

Длительность (Continuous): За каждый PL длительность воздействия суперсилы растягивается на 1 шаг по временной шкале.

Данный модификатор может быть использован только с разрешения ГМ`а, кроме этого, за ним остаётся право вносить коррективы в механику его работы.

Это очень интересный модификатор, который может стать ключевым для множества суперсил.

Стоимость:

- +1:5 для PL1
- -1МА за каждый дополнительный PL

Отличным примером является Опутывание. Обычно оно остаётся до тех пор пока не будет удалено, разрушено или исчезнет по естественным причинам (например, лёд растает). С этим модификатором субстанция просуществует намного дольше, независимо от окружающих условий.

Этот модификатор может значительно продлить жизнь Зомби, вместо 5PP за 1 день они будут терять 5PP за 1 месяц.

Повреждения хороший пример суперсилы не подходящей для этого модификатора. Если атака наносит 60 повреждений и действует на протяжении 1 часа - Цель получает по 1 ед. повреждений каждую минуту.

Интерактивность (Interactive): Эффект суперсилы срабатывает каждую фазу, длительность воздействия определяет сам Герой.

Суперсила перестаёт действовать по его желанию или когда заканчивается Выносливость.

Цель все ещё может убрать эффект самостоятельно.

Герой должен расходовать Выносливость всё время пока действует эффект.

Стоимость: +1:1

Затухание (Tapering): Эффект суперсилы срабатывает каждую фазу, но с каждым разом становится слабее.

За каждую фазу воздействия PL суперсилы снижается на 1.

В случае атакующих суперсил, защита Цели может или не может действовать, зависит от ситуации и решения ГМ`а.

Стоимость: +1:1

Повреждающая атака PL6 (с затуханием), наносит 6 SDт повреждений при попадании. В следующую фазу Цель получает 5 SDт повреждений, и так далее, пока Цель не найдёт способ убрать эффект или PL Повреждающей атаки не опустится до 0.

Действует на группу (Effect Group)

Описание: Суперсила действует только на Цели принадлежащие к определенной группе существ.

Система: Любая Цель не входящая в указанную группу не подвержена эффекту суперсилы.

Например, ЕМР (электромагнитный импульс) воздействует только на технологичные Цели.

Если Игрок желает приобрести несколько групп сразу он должен сложить их МА.

Магические (-1:3) и Неживые (-1:3) вместе стоят -1:6 (-1:3+3)

- **Неживые (Undead):** Цели у которых отсутствует душа или мёртвые существа оживлённые чужой волей.
Стоимость: -1:3
- **Магические (Magic):** Существа, силы или предметы, использующие магическую энергию.
Не действует на заклинателей (людей использующих заклинания), только на Истинных магов.
Стоимость: -1:3
- **Технологические (Technology):** Цели состоящие из электронных компонентов.
Роботы, кибернетика, компьютеры, машины и прочее.
Стоимость: -1:4
- **Неорганические (Inorganic):** Цели неорганического происхождения и строения.
Стоимость: -1:4
- **Элементали (Elementals):** Создания из расы элементалей или вещи использующие стихийные эссенции.
Стоимость: -1:2
- **Псионика (Psionics):** Существа и предметы обладающие псионическими суперсилами.
Стоимость: -1:3
- **Специфическая (Specific):** Один определённый вид существ в составе одной из групп.
Стоимость: -1МА

Дамиан владеет мечем, который наносит дополнительные повреждения против зомби. Это вторая повреждающая суперсила, присоединённая к удару клинком.

Вторая атака работает только против зомби (из группы неживые), для неё модификатор стоит -1:2.

ГМ имеет право изменять стоимости модификаторов в зависимости от условий в которых проходит его приключение (если в приключении полно нежити, ГМ может увеличить МА для соответствующей группы).

Также ГМ имеет право расширять список по собственному желанию.

Потребление (Endurance Dial)

Описание: Регулирует изменения в затратах Выносливости при использовании модифицированной суперсилы.

Система: Затраты Выносливости на использование суперсилы изменяются в соответствии с описанием.

Затрачивает выносливость только на активацию (Costs Endurance Only To Activate): Суперсила постоянного действия снабжённая этим модификатором затрачивает выносливость только на активацию, поддержание суперсилы не требует затрат выносливости.

Суперсила всё также автоматически отключается если персонаж оглушён или теряет сознание.

Стоимость: +1:5

Затрачивает выносливость (On): Заставляет суперсилу не потребляющую выносливость расходовать её во время каждой активации, или увеличивает расход для сил потребляющих выносливость по умолчанию.

Если суперсила не расходует выносливость, то в PL1 она расходует 1 ед. Выносливости за каждые 2 ОСР.

Каждый дополнительный PL увеличивает расход Выносливости на +1 за каждые 2 ОСР.

При PL3 ограничения суперсила потребляет 3 ед. Выносливости за каждые 2 ОСР.

В случае если сила расходует Выносливость (такая сила имеет встроенный PL1 по умолчанию, поэтому за -1:3 она получает PL2), она начинает тратить её в PL раз больше.

Стоимость:

- -1:3 за PL1 (или PL2 для суперсил потребляющих выносливость)
- -1MA за каждый дополнительный PL

Грондекс использует своё новое заклинание Огненный Шар. Оно потребляет x4 от нормального расхода Выносливости. Как известно, Повреждения затрачивают 1 ед. Выносливости за каждые 2 ОСР (PL1 по умолчанию). Игрок вкладывает ещё 3 уровня, итого PL4 или четырёхкратный расход Выносливости, стоит -1:1.

За PL1 он не получает ничего, поскольку суперсила расходует выносливость по умолчанию. На PL2 стоимость опускается до -1:3, на PL3 до -1:2, и на PL4 до -1:1.

Не требует (Off): Использование суперсилы не требует Выносливости.

Стоимость: +1:3

Половина (Half Cost): Суперсила потребляет только половину от нормального расхода Выносливости.

Стоимость: +1:4

Расширение (Extension)

Описание: Позволяет Герою передавать суперсилу другим персонажам.

Система: Герой может передать модифицированную суперсилу (сам он этой силой не обладает, однако всё ещё может «передать» её себе) другому персонажу согласно условиям из описания.

Базовая стоимость: +1:5

Секторы: Количество целей: Скольким персонажам одновременно Герой может дать возможность использовать суперсилу. Стоимость: • +0 МА за одну Цель • -1 МА за каждое удвоение количества целей (2, 4, 8, 16...) ◦ +1 МА Герой может дать суперсилу нескольким Целям, но за одну фазу он может дать суперсилу только одной Цели.
Волеизъявление: Может ли Цель отказаться от получения суперсилы. Стоимость: • +0 МА Цель получает суперсилу только если хочет этого • -3 МА Цель получает суперсилу даже если не хочет этого (для защиты используйте правила как во время проведения Атаки)
Управление: На сколько Цель может контролировать суперсилу. Стоимость: • +0 МА Цель контролирует суперсилу • -1 МА Цель контролирует суперсилу, но Герой может забрать её в любой момент • -2 МА Герой контролирует суперсилу
Затраты выносливости: За чей счёт оплачиваются затраты Выносливости на использование передаваемой суперсилы. Стоимость: • +0 МА Цель • +1 МА Герой
Одновременность: Кому может быть передана суперсила. Стоимость: • +0 МА Герою и другим Цели • +1 МА только другим Целям
Дистанция: На сколько далеко Герой может передать суперсилу. Стоимость: • +0 МА 1 метр (касание) • -1 МА за каждые x10 метров Дистанции (10, 100, 1000...)
Приближенность: На каком удалении от Героя должна находиться Цель чтобы сохранять доступ к суперсиле. Стоимость: • +0 МА Цель может находится где угодно • +1 МА Цель должна оставаться в поле зрения Героя • +2 МА Цель должна оставаться вблизи Героя (касание)

Фокус (Focus)

Описание: Привязывает суперсилу к определённому предмету.

Данный модификатор является альтернативой Конструктору Предметов.

Заставляет суперсилу работать через определённый предмет или устройство.

Это довольно распространённый модификатор для огнестрельного и холодного оружия, волшебных предметов, шлемов, щитов, силовой брони и прочего.

Герой должен указать *Очевидность*, *Доступность*, *Мобильность*, *Прочность* и *Применимость* Фокуса.

Первые пять определяют стоимость модификатора, последний же характеризует роль предмета в приключении.

Стоимость: -1:5

Очевидность:

- *Очевидный Фокус* - стороннему наблюдателю легко понять что источником суперсилы Героя является объект.

Стоимость: -1 МА

Волшебное кольцо светящееся во время использования или ручной щит.

- *Неочевидный Фокус* - стороннему наблюдателю не совсем ясно что на самом деле является источником суперсилы Героя. Именно поэтому Игрок должен заранее указывать обстоятельства или навыки необходимые для того чтобы понять в чём дело.

Стоимость: -0 МА

Замаскированное или спрятанное оружие.

ГМ вправе отказать Игроку в приобретении Неочевидного Фокуса, который очень тяжело выявить (по сути, это полноценная суперсила).

Доступность:

- *Доступный Фокус* - это объект который легко отобрать или нейтрализовать. Его можно попытаться схватить или атаковать со штрафом -1AV, выбить из рук при помощи манёвра Разоружения (см. *Fists of Fuzion*), или даже случайно повредить или сломать.

Стоимость: -1 МА

Большая часть оружия, щиты, волшебные палочки.

- *Недоступный Фокус* - нет так легко отобрать во время сражения (но его всё ещё можно повредить при помощи прицельной атаки с -1AV). Вне битвы такой Фокус может быть отобран (или испорчен) у не сопротивляющегося Героя, на это потребуется 1 Раунд.

Стоимость: -0 МА

Силовая броня, магические кольца, пояс и т.п.

Мобильность:

- *Компактный Фокус* - Герой может носить фокус без каких-либо штрафов.

Стоимость: -0 МА

- *Громоздкий Фокус* - большой или неудобный объект, который доставляет Герою неудобства во время его переноски (даже если двумя руками). Герой получает только половину EV или DV когда несёт объект.

Стоимость: -1 МА

Статуя важного божества, тяжелый пулемёт или телевизионное оборудование.

- *Стационарный Фокус* - это объект который вообще нельзя перемещать.
Стоимость: -2 МА

Часть базы или замка, большой обелиск.

- *Развёртываемый Фокус* - чтобы привести Фокус в рабочее состояние необходимы некоторые дополнительные подготовительные мероприятия.
Стоимость: -1 МА

Расставить и зажечь свечи для магического ритуала

Прочность:

- *Ломающийся Фокус* - KDM такого объекта равняется ОСП самой мощной из встроенных в него суперсил, но не может быть менее 3.

В случае суперсилы Броня можно использовать полное значение KDM, однако при этом объект подвергается воздействию одновременно с Героем.

Повреждения превышающие KDM Фокуса моментально приводят его в негодность.

Стоимость: -0 МА

- *Хрупкий Фокус* - прочность такого объекта всего 1 KDM.

Кристаллы, зелья, свитки

Стоимость: -1 МА

- *Прочный Фокус* - объект получает удвоенное значение KDM.

Стоимость: +1 МА

- *Неразрушимый Фокус* - объект нельзя уничтожить обычными способами, однако Игрок обязан указать определённую ситуацию когда это всё-же можно сделать..
Стоимость: +2 МА

Обычно это как-то связано с происхождением Фокуса. Например множество магических Фокусов можно считать Неразрушимыми, только их создатель знает как от них можно избавиться.

Применимость:

Может быть *Персональным* или *Универсальным*, для точного определения будет легче просто ответить на вопрос: «Кто может использовать данный фокус? Только Герой или кто угодно?».

В любом случае цена не изменяется, поскольку у обоих вариантов есть свои достоинства и недостатки.

Жестикуляция (Gestures)

Описание: Чтобы использовать суперсилу Герою необходимо выполнить ряд определённых движений руками.

Система: Жесты должны быть выполнены перед тем как суперсила начнёт действовать.

Как вариант, Герой обязан продолжать выполнение Жестов чтобы поддерживать эффект суперсилы (если длительность суперсилы более 1 фазы).

Если во время выполнения Жестов Герой получает повреждения или отвлекается – суперсила перестает действовать

По умолчанию, выполнение Жестов требует одной свободной руки. Если Герой не в состоянии выполнить Жесты - он не может использовать суперсилу.

Также допускается совмещение Жестикуляции с манёврами ближнего боя.

Линг Чи обладает суперсилой Телепорт. Он присоединяет к ней Жесты и создаёт два манёвра ближнего боя.

Далёкий шаг: Маневр позволяет ему перемещаться и атаковать Цель.

Теневой Шаг: Маневр позволяет ему уклоняться используя телепортацию.

Стоимость: -1:4 -1 МА за Жесты двумя руками -1 МА для поддерживаемых суперсил
--

Упрочнённая (Hardened)

Описание: Защищает броню от проникающих эффектов.

Система: Упрочнённая броня игнорирует Проникающую способность атаки.

Упрочнённая броня получает половину своего значения против Игнорирующей атаки.

Стоимость: +1:3

Бесчеловечная (Humanity)

Описание: Использование суперсилы вызывает у Героя потерю единиц Человечности.

Система: Каждый раз при использовании силы Герой теряет единицы Человечности в количестве равном ОСР суперсилы.

Человечность восстанавливается каждый день в количестве равном Воле.

Стоимость: +1:3

Озвучивание (Incantations)

Описание: Использование суперсилы требует произношения определённого набора звуков.

Система: Для того чтобы использовать Озвучиваемую суперсилу Герой должен иметь возможность произносить фразы вслух.

Суперсилы с Озвучиванием получают негативный эффект от Невидимости (Слух, Поле).

Стоимость: -1:3 -1 МА для поддерживаемых суперсил
--

Ненаправленная (Indirect)

Описание: Позволяет изменить источник и путь движения суперсилы.

Система: Ненаправленная суперсила проявляется из стороннего *Источника* (нежели сам Герой) и может двигаться по необычному *Пути*, что позволяет ей игнорировать определенные препятствия и изменять вектор эффекта Отбрасывания.

Источник

По умолчанию, Источником большинства суперсил является сам Герой (или объект который «проецирует» суперсилу). Модификатор Ненаправленная позволяет изменить источник на что-то другое.

Молния бьющая с неба или пространственный портал открывающийся рядом с оппонентом.

В случае *постоянного источника* Игрок должен указать строго определённую точку из которой проявляется суперсила.

Например «над Целью», «на 4 метра впереди меня» или «позади Цели».

Изменяемый источник позволяет менять точку проявления каждый раз при активации суперсилы, в этом случае Игрок получает свободу выбора, но обязательно должен согласовать всё с ГМом.

В большинстве случаев Источник должен находиться в радиусе действия суперсилы, и быть заданным явно («на 4 метра впереди меня»), хотя, с разрешения ГМ'а, возможны и более субъективные критерии («точно над Целью», «с обратной стороны моего барьера», «на один метр позади Цели», и т. п.).

Во случае субъективных критериев ГМ может настоять на приобретении изменяемого источника.

Расстояние

Штраф за расстояние рассчитывается исходя из суммы расстояний: между Героем и Источником, и Источником и Целью.

Используя это правило ГМ также должен придерживаться здравого смысла и чувства драмы.

Например, если Игрок определяет источник суперсилы как «с неба», совершенно нет никакой необходимости устанавливать Источник где-то в стратосфере.

Путь

Показывает как суперсила движется от источника к цели. По умолчанию, для большинства суперсил, это прямая линия.

В случае измененного Источника это уже позволяет суперсиле обходить некоторые препятствия.

Например, «молния бьющая с неба» может игнорировать преграды между Героем и Целью.

За дополнительную стоимость Игрок также может приобрести *непрямой Путь*, который не является прямой линией, или даже *непрямой изменяемый Путь* позволяющий менять Путь при каждом использовании суперсилы.

Помимо прочего, Путь задаёт направление в котором происходит Отбрасывание Цели.

Ненаправленная суперсила в бою

Цель использует обычную проверку защиты, однако получает штраф за «внезапность» если не знает что атака Героя обладает этим модификатором.

Только ГМ может определить преграды которые Ненаправленная атака может обойти или избежать.

Например, «молния бьющая с неба» или «граната брошенная по дуге» игнорируют преграды вроде невысоких заграждений, однако все еще могут быть остановлены или ослаблены возвышенными горизонтальными барьерами.

Бумеранг брошенный так чтобы ударить оппонента сзади, не может сделать этого если Цели прислоняется спиной к стене.

Как обычно, в решении подобных вопросов полагайтесь на здравый смысл, чувство драмы и соображения относительно игрового баланса.

Ненаправленная атака не позволяет атаковать сквозь персональную броню Цели (если только это не оговорено дополнительными правилами).

Предположим что Цель находится внутри силового костюма, но при этом некоторые части её тела видны сквозь броню. Ненаправленная атака не может установить Источник так чтобы игнорировать KDf.

Распространяющийся эффект от Ненаправленной атаки по области не получает дополнительных свойств.

То что Ненаправленная атака может игнорировать препятствия не значит что Герой получает дополнительное поле восприятия:

- Если Источник находится вне зоны восприятия Героя он получает штраф -1 AV, даже если он воспринимает Цель.
- Если и Источник и Цель находятся вне зоны восприятия Героя, считайте что атака производится против Невидимой цели.

Модификатор Ненаправленная не делает суперсилу незаметной, сторонние наблюдатели могут заметить Источник атаки и тот факт что Герой производит атаку.

Стоимость: +1:4 постоянный Источник +1:2 за изменяемый Источник -0МА за прямой Путь -1МА за не прямой постоянный Путь -2МА за не прямой изменяемый Путь
--

Эффект Отбрасывания (Knockback Dial)

Описание: Используется для модификации эффекта Отбрасывания.

Включён (On): Усиливает эффект отбрасывания производимый суперсилой в PL раз. Любая суперсила обладающая отбрасывающим эффектом обладает PL1 этого модификатора.

Джонни Робо бросает гранату в небольшую комнату. Граната наносит 8d SDm и имеет усиленный эффект отбрасывания (PL2). Каждый, кто окажется в области поражения, кроме повреждений, получит отбрасывающий эффект равный 16.

Стоимость:

- +1:4 за PL1
- -1МА за каждый дополнительный PL

Половина (Half): Оказываемый эффект отбрасывания снижается наполовину.

Лазер, световой меч и пр.

Стоимость: -1:4

Ноль (Zero): Оказываемый эффект отбрасывания отсутствует.

Кислота, микроволновой лазер, фазер или призрачный клинок и пр.

Стоимость: -1:3

Связь (Link)

Описание: Позволяет объединить две суперсилы в одну.

Система: Ниже представлены два варианта связывания суперсил:

Слияние (Fuze): Две суперсилы объединяются в одну, и во время использования срабатывают одновременно.

Во время проведения атаки достаточно только одной проверки на попадание.

Если одна из суперсил обладает радиусом действия, вторая получает такой же.

Объединённые суперсилы нельзя использовать по отдельности (раздельно друг от друга).

Стоимость: +1:3 к сумме ОСП обоих суперсил.

Карл обладает Телепортацией, каждый раз когда он её использует происходит мощный взрыв. Это Телепортация: Боевая PL2 (ОСП 4РР) соединённая с Повреждениями PL6 (ОСП 6РР): Область воздействия: Взрыв (+6РР).

Для расчёта стоимости Слияния необходимо сложить ОСП (4+6=10) и применить модификатор +1:3 (+4РР).

Суммарно получаем Телепортация 4РР + Повреждения 6РР + Область воздействия: Взрыв 6РР+ Связь (Слияние) 4РР = 20РР.

Теперь, куда бы не телепортировался Карл, он оставляет после себя взрыв.

Как вариант, взрыв может происходить в точке куда производится перемещение.

Вторичный эффект (Secondary Effect): С этим модификатором Герой может подключить дополнительную суперсилу в виде вторичного эффекта.

Вторая суперсила действует только в случае успешного срабатывания первой.

Любая защита, через которую прошёл первичный эффект, не учитывается для вторичного.

Игрок может использовать любой из двух эффектов, но эффект модифицированной суперсилы всегда должен срабатывать вторым.

Стоимость: +1:4 ОСП присоединяемой суперсилы.

Расположение (Location)

Описание: Для нормальной работы суперсилы необходимо чтобы определенная конечность Героя была целой и свободной.

Система: Если часть тела отсутствует, удерживается, нейтрализована или сломана – суперсила не может быть использована до тех пор, пока эта часть тела не будет восстановлена или освобождена.

По умолчанию, суперсила ограничивается одной определённой частью тела.

К частям тела можно отнести: крылья, хвост, щупальца и всевозможные придатки.

За добавочную стоимость Игрок может использовать дополнительные части тела (например, правая рука или левый глаз), таким образом Герой может продолжать использовать суперсилу, даже когда одна из частей его тела недоступна.

Стоимость: -1:3

+1МА за каждую дополнительную часть тела

Естественная (Natural)

Описание: Суперсила переходит в разряд естественных способностей Героя.

Система: Поскольку суперсила становится «естественной способностью», она получает защиту от эффектов Коррекции суперсил.

Хотя, если атака обладает возможностью корректировать «нормальные характеристики» или «все суперсилы и характеристики сразу», то она, в некоторой мере, может воздействовать и на естественные суперсилы Героя (по решению ГМ'а).

Этот модификатор может использоваться только с суперсилами имеющими физическую природу.

Псионические суперсилы не могут получить этот модификатор, поскольку имеют природу схожую с Магией (однако исключение возможно для некоторых рас, например Феи).

У тигра есть когти, у птиц крылья, даже то, что дракон может дышать огнём, вполне естественно для него.

Стоимость: +1PP к ОСП модифицируемой суперсилы

Необязательный (Optional)

Описание: Это модификатор к модификатору.

Позволяет выбрать, использовать или не использовать целевой модификатор в данный момент времени.

Система: Применяется только к модификаторам которые стоят не менее 1PP, напротив названия Игрок делает метку «О», что указывает на особенности использования.

Стоимость: +1PP к стоимости модификатора

Постоянство (Permanent)

Описание: Эффект суперсилы действует до тех пор пока не наступят определённые условия, или не будет получен доступ к определённым материалам.

Только ГМ может разрешить использование этого модификатора.

Система: Выберите один из представленных ниже вариантов чтобы определить как часто встречаются условия или материалы необходимые для остановки действия эффекта суперсилы.

Цель не может начать восстанавливаться от эффекта до тех пор, пока не наступят требуемые условия. ГМ должен помнить, что Цель не обязательно знает о том, какая ситуация или материал необходимы, в этом случае может помочь проверка диагностического навыка.

Лечение суперсилой может снять эффект, независимо от необходимых материалов или ситуации, но сложность при этом возрастает на 4 за каждый уровень распространённости требуемых условий.

- **Очень распространённый (Very Common):** Эти условия могут произойти где угодно и когда угодно; необходимые материалы найдены повсеместно.

Стоимость: +1:1

Вода, солнечный свет, обычное лечение, тень, грязь, огонь, распространённое

противоядие и пр.

- **Редкий (Rare):** Эти ситуации и материалы встречаются не так часто, однако, приложив некоторые усилия их можно найти.

Стоимость: +2:1

Магическое лечение, выведение радиации из организма, запрещенное лекарство, дорогой или редкий материал (например, алмаз или уран).

- **Уникальный (Unique):** Это очень редкая ситуация или материал которые практически невозможно найти или встретить.

Стоимость: +3:1

Древний ритуал, описанный в одной старой книге, полная луна над определённой географической областью, поцелуй принцессы.

Настойчивость (Persistent)

Описание: В случае промаха позволяет суперсиле совершать дополнительные попытки поразить Цель.

Система: Герою достаточно произвести только основную атаку. Даже в случае промаха суперсила будет продолжать попытки (первоначальная проверка будет производиться снова и снова) поразить Цель в последующие фазы. Это будет продолжаться до тех пор пока атака не достигнет Цели или пока количество попыток атак не достигнет максимального значения.

Герой не обязан следить за своей атакой и не расходует Выносливости в последующие фазы.

Суперсила с этим модификатором не может совершать резких поворотов или сложных манёвров, если Цель закроет дверь или резко свернёт за угол, суперсила, скорее всего, пройдёт мимо.

Любая суперсила получает PL1 этого модификатора автоматически.

За каждый PL суперсила может атаковать дополнительно один раз.

Стоимость: +1:3 за PL2

Затраты выносливости: -1MA за каждый дополнительный PL

Самонаводящаяся (Homing): Более опасная версия настойчивости. Суперсила не просто атакует Цель, с каждым разом её шансы на успех возрастают.

Каждый раз когда суперсила промахивается она получает +1AV к следующей проверке.

Стоимость: -1MA

Проникающая (Piercing)

Описание: Позволяет суперсиле проходить сквозь защиту Цели.

Система: Тип проникновения зависит от типа совершаемой атаки.

Повреждающие атаки могут проникать сквозь Броню (KDf) или Защиту от оглушения (SDf), Глушение проникает сквозь Защиту от глушения.

- **Бронебойная (Armor Piercing):** Атака игнорирует половину KDf Цели. Этот тип Проникновения может быть использован с KDm и SDm атаками. Не действует против Упрочнённой брони.

Тефлоновые пули, плазменные заряды, острые наконечники для стрел.

Стоимость: +1:2 • Игнорирующая броню (Armor Ignoring): Это редкая форма атаки, обычно соответствует сверхъестественному FX, но также может быть результатом действия химического или биологического оружия. Против атак подобного рода обязательно должна существовать некая очевидная защита. Стоимость: +1:1
• Проникающая сквозь SDf (Stun Piercing): Атака игнорирует половину SDf Цели. Часто применяется в манёврах ближнего боя, оглушающем оружии и звуковых атаках. Не действует против Упрочнённой брони. Стоимость: +1:4 • Игнорирующая SDf (Stun Ignoring): Атака игнорирует SDf Цели. Против атак подобного рода обязательно должна существовать некая очевидная защита. Стоимость: +1:2
• Проникающая сквозь защиту (Defense Piercing): Более мощный вариант модификатора. Действует с атакой против которой существует защита (Защита от глушения, Защита от коррекции, Защита Разума), уменьшает значение целевой защиты наполовину. Стоимость: +1:4 • Игнорирует защиту (Defense Ignoring): Суперсила игнорирует защиту от данной атаки. Против атак подобного рода обязательно должна существовать некая очевидная защита. Стоимость: +1:2

Требуется суперсила (Power Requirement)

Описание: Для работы суперсилы требуется другая, уже действующая суперсила.

Система: Необходимая суперсила должна быть активирована в предыдущей или текущей фазе, или действовать в данный момент.

Если необходимая суперсила нейтрализована, зависящая от неё суперсила перестаёт действовать.

Буллет обладает Силовым полем которое действует только во время Полета. Если Полет не активирован Буллет не может использовать поле.

Стоимость: -1:3

Действие на расстоянии (Range Dial)

Описание: Позволяет суперсиле действовать на расстоянии.

Расстояние увеличено (Add): PL1 даёт дистанцию 10 метров, каждый последующий PL увеличивает её в 10 раз. Все суперсилы имеющие радиус действия автоматически обладают PL1 этого модификатора. Стоимость: • +1:5 за PL1 • -1MA за каждый следующий PL <i>Рейнджер создаёт атаку с огромным радиусом действия. Он покупает Повреждающую атаку PL10 (с встроенным радиусом действия) за 10PP, это и есть его ОСР. Базовый радиус действия 10 метров, это очень мало и Игрок увеличивает расстояние дополнительно на 4</i>

уровня (итого PL5), модификатор стоит +1:2 (5PP).

Новый радиус действия составляет $10^5=100000$ метров. Это намного дальше чем может видеть Рейнджер, поэтому ему могут понадобиться дополнительные суперсилы.

Дегенерация (Degeneration): Суперсила ослабевает в зависимости от расстояния до Цели
Штраф за расстояние до Цели распространяется на PL суперсилы.

Стоимость: -1:3

Двойной модификатор (Double Modifier): Штраф за расстояние увеличивается в 2 раза.

Стоимость: -1:4

Модификатор отсутствует (No Modifier): Герой не получает штрафа за расстояние во время использования суперсилы.

Стоимость: +1:4

Без расстояния (No Range): Убирает базовый радиус действия суперсилы.

Стоимость: -1:3

Обновление (Refresh)

Описание: Перед использованием суперсилы необходимо выполнить определённое действие.

Система: Требуемое действие должно занимать как минимум 1 фазу (3 секунды) времени, в случае прерывания всю процедуру необходимо начать заново.

После того как действие выполнено суперсила считается «заготовленной» и может быть использована как обычно, после чего придётся вновь повторить процедуру обновления.

Герой не может «запасти» более одного использования суперсилы.

Каждый PL увеличивает время Обновления на 1 шаг по Временной шкале.

Стоимость: -1:4 за PL1 (1 фаза)

-1MA за каждый следующий PL

Избирательная (Selective)

Описание: Позволяет указывать на какие Цели суперсила будет действовать, а на какие нет.

Система: В момент активации суперсила действует только на Цели указанные Героем.

Этот модификатор полезен для суперсил с Областью воздействия или Режимом очереди.

Герой может выбрать любое количество Целей.

Стоимость: +1:3

Ситуация (Situation)

Описание: Позволяет суперсиле работать лучше, хуже, или вообще не работать, при определённых условиях.

Система: Каждая из выбранных ситуаций должна быть очень специфичной или редкой.

Разрешается не более одной ситуации на суперсилу.

Например: во время сильной грозы, при температуре выше 100 градусов или ниже 0, в стрессовой ситуации, на грани жизни и смерти и пр.

Двойная мощность (Double): Во время ситуации PL суперсилы увеличивается в 2 раза.

Стоимость: +1:4

Половина мощности (Half): Во время ситуации PL суперсилы снижается на половину.

Стоимость: -1:4

Не действует (Null): Во время ситуации суперсила не действует.

Стоимость: -1:3

Только (Only): Суперсила действует только во время ситуации.

Стоимость: -1:2

Липкая (Stiky)

Описание: Пока суперсила продолжает действовать, она может воздействовать на находящиеся рядом Цели.

Система: Модификатор может использоваться с любой силой обладающей длительностью воздействия. Любая Цель контактирующая с суперсилой получает соответствующий эффект, так, как будто являлась оригинальной Целью атаки.

Стоимость: +1:4

Агрессивная (Aggressive): Суперсила может самостоятельно атаковать Цели находящиеся на небольшом от неё расстоянии.

Чтобы защититься, атакованная Цель должна выполнить проверку против оригинального значения атаки.

За каждый PL суперсила может атаковать Цели на расстоянии 1 Гекс.

Стоимость: -1MA за каждый PL

Темный Лорд Голгота бросает бутылку с эликсиром живого пламени в центр комнаты. Взрыв бутылки наносит 4d смертельных повреждений, кроме этого пламя обладает Затухающим эффектом и Липкостью: Агрессивность PL2. Пламя атакует любую Цель в радиусе 2 Гекс. Чтобы избежать повреждений, Цель должна выполнить проверку уклонения против оригинального значения атаки (значение проверки Лорда Голготы).

Переключатель (Switch)

Описание: Позволяет выбрать: какой из нескольких модификаторов суперсилы будет активен в следующий момент.

Система: Суперсила должна обладать как минимум двумя модификаторами, выбор между которыми осуществляется при помощи переключателя.

Во время использования суперсилы активным может быть только один из модификаторов снабжённых переключателем.

Переключение осуществляется свободным действием.

Наличие переключателя обозначается меткой «S» напротив названия модификатора.

Стоимость Переключателя применяется к каждому из группы модификаторов.

Стоимость: -1PP

Временная (Temporary)

Описание: Суперсила теряет длительность воздействия.

Система: Герой должен активировать суперсилу каждую фазу.

Стоимость: -1:3

Временные рамки (Time Dial)

Описание: Эти модификаторы придают суперсиле зависимость от времени.

Требуется (Required): Суперсила действует только в определённый временной промежуток. Как только необходимое время заканчивается эффект суперсилы пропадает.

- **Распространённый (Common):** *День или ночь, чётный или нечётный год, и пр.*
Стоимость: -1:4
- **Ограниченный (Restricted):** *Определённый час, закат или рассвет, определённое время года, и пр.*
Стоимость: -1:3
- **Специфический (Specific):** *Период солнцестояния, лунное или солнечное затмение, и пр.*
Стоимость: -1:2

Ограничен (Restrictive): Суперсила не работает в определённые промежутки времени.

- **Распространенный (Common):** *День или ночь, чётный или нечётный год, и пр.*
Стоимость: -1:2
- **Ограниченный (Restricted):** *Определённый час, закат или рассвет, определённое время года, и пр.*
Стоимость: -1:4
- **Специфический (Specific):** *Период солнцестояния, лунное или солнечное затмение, и пр.*
Стоимость: -1:6

Пусковой механизм (Trigger): Позволяет заставить суперсилу сработать при определённых обстоятельствах.

В качестве Пускового механизма может использоваться кнопка, шнур или даже определённое время.

Выносливость затрачивается во время установки суперсилы.

Цель может обнаружить Пусковой механизм при помощи обычной проверки Восприятия, если только суперсила не обладает модификатором Невидимая.

- **Фиксированный (Fixed):** Игрок определяет при каких условиях срабатывает Пусковой механизм, после этого изменить эти условия уже нельзя.
Стоимость: +1:5
- **Настраиваемый (Flexible):** Игрок может выбирать условия срабатывания Пускового механизма каждый раз при установке суперсилы.

Стоимость: +1:3

Разогрев (Warm-Up): Суперсила требуется время на подготовку, только после этого она может быть использована.

Это может быть «за одну сцену» или «за каждое использование».

В случае «за одну сцену», Герой должен использовать суперсилу хотя бы 1 раз за раунд.

- **Постоянный (Constant):** Герой должен ожидать разогрева суперсилы каждый раз перед её использованием.

Стоимость:

- -1:5 за 1 фазу разогрева
- -1МА за каждый шаг по Временной шкале
- +1МА за одну сцену

- **Включатель (Switch):** Герой должен потратить время на «включение» суперсилы, а затем ещё и на разогрев, только после этого он может её использовать.

«Включение» занимает 1 фазу.

Время разогрева определяется по Временной шкале.

Стоимость:

- -1:4 за 1 фазу разогрева
- -1МА за каждый шаг по Временной шкале
- +1МА за одну сцену

Визуальный эффект (Visibility Dial)

Описание: Некоторые суперсилы являются видимыми по умолчанию, некоторые нет. Этот модификатор позволяет изменить свойства видимости эффекта суперсилы.

Система: Если суперсила является видимой, то её можно обнаружить при помощи хотя бы одного Чувства восприятия.

Избыточный эффект (Exuberant): Использование суперсилы можно легко заметить даже с большого расстояния.

Обычно это значит, что суперсилу можно увидеть, услышать или почувствовать характерный запах издалека.

Стоимость: -1:4

Невидимая (Invisible): Делает невидимой, видимую по умолчанию суперсилу.

Стоимость: +1:4

Маскировка (Masking): Любая невидимая суперсила может быть обнаружена при помощи некоторых суперсил, а некоторые суперсилы Сенсорной группы могут обнаружить даже неактивные суперсилы.

Этот модификатор увеличивает сложность обнаружения на 1 уровень (+3 DV) за каждый PL.

Стоимость: +1PP за каждый PL

Видимая (Visible): Делает видимой, невидимую по умолчанию суперсилу.

Стоимость: -1:4

Дополнительные правила

Чистые силовые модификаторы (Naked Power Advantages)

Hero System 6 Edition - Volume 1 стр.314

Обычно модификаторы (и модификации) присоединяются к суперсиле во время её приобретения, однако, вы также можете создавать интересные способности используя «чистые» модификаторы, приобретаемый отдельно от суперсилы.

Другими словами это модификатор не присоединённый к суперсиле.

Умение вести огонь очередями из любого пистолет мощностью до 3db или возможность наделить «бронбойным» эффектом любой рукопашный удар.

Основы

Из-за оказываемого эффекта Чистые модификаторы отличаются от полноценных суперсил, но к ним все ещё могут быть присоединены прочие модификаторы (как улучшающие, так и ограничивающие); модификаторы присоединённые таким образом не оказывают влияния на базовую суперсилу.

Поскольку Чистые модификаторы является «отдельным» элементом, Герои могут использовать их не как обычные модификаторы присоединённые к суперсилам.

Обычно, Чистые модификаторы обладают мгновенной длительностью, даже если связанная с ними суперсила является постоянной, однако ГМ имеет право предложить свой вариант.

Также Игрок имеет право приобрести модификатор Длительность воздействия.

Чистый модификатор обладает теми же областью воздействия и радиусом действия что и базовая суперсила, с которой он используется.

ГМ может вносить коррективы в зависимости от природы создаваемой способности, используемых модификаторов и/или базовой суперсилы.

Чистый модификатор расходует Выносливость в размере 1 ед. за каждые 2 ОСП своей стоимости, даже если базовая сила с которой он используется не расходует выносливость.

Исключением, конечно же, являются Чистые модификаторы с модификатором Потребление (Затрачивает, Половина, Не требует). Также за ГМ'ом остаётся право вносить изменения по желанию.

Типы Чистых модификаторов.

Групповые

Чистые модификаторы действие которых распространяется на целую группу суперсил (как в случае с Очередью для определённого спектра огнестрельного оружия).

Для этого типа Игрок должен определить максимум РР на который рассчитан Чистый модификатор. В учёт берётся стоимость суперсилы и все положительные модификации и модификаторы.

Игроку не обязательно дублировать все модификации и модификаторы базовой суперсилы в Чистом модификаторе; суперсила действует как обычно, но с элементами Чистого модификатора.

Игрок «применяет» стоимость Чистого модификатора к расчётному максимуму РР, после чего вычисляет разницу которая и становится стоимостью Чистого модификатора в РР.

Например, Ренегат хочет способность позволяющую ему использовать Режим очереди для любого пистолета.

Эта способность называется «Быстрострел» и приобретается как Чистый модификатор.

За основу берется Режим Очереди (5 выстрелов, стоимость +1:3), рассчитанный на пистолеты, без режима автоматического ведения огня, до 9PP, стоимость равняется (9 +1:3) 3PP.

Он может использовать эту способность с пистолетами: 4KDm (Расстояние 100), 3KDm (Бронебойная, Расстояние 100), 2KDm (WA+2, расстояние 100) или любыми другими до 9 PP.

Каждое использование умения расходует 2 единицы Выносливости, однако Ренегат может снизить это значение до 0 при помощи модификатора Потребление (Не требует), в этом случае стоимость Чистого модификатора поднимает до (3 +1:3) 4PP.

Если Герой приобретает Чистый модификатор для целого класса атак (скажем, любого огнестрельного оружия), и использует за одно действие более одной атаки (например стреляет с обеих рук), обычно, Чистый модификатор распространяется на все атаки сразу, хотя ГМ вправе действовать по собственному усмотрению.

Индивидуальные

Чистые модификаторы присоединяемые к одной определённой суперсиле (как в случае рукопашных ударов).

В этом случае стоимость рассчитывается как разность: цена суперсилы с модификатором минус цена базовой суперсилы (без модификатора).

Действие всех модификаторов и модификаций которыми обладает базовая суперсила распространяются на Чистый модификатор, но не изменяют его стоимости (за исключением модификатора Потребление приобретаемого отдельно для Чистого модификатора).

Например, Двемер владеет «Заклинанием надменного удара» (Повреждения PL8, Область воздействия (Взрыв) +1:1, Проникающая (Бронебойная) +1:2, Фокус (Очевидный, Доступный, Мобильный, Ломающийся) -1:3, Озвучивание -1:3; 14PP).

Он решает создать усиленную версию «Величественное заклинание надменного удара», добавляющее базовой суперсиле модификатор Проникающая (Игнорирующая броню).

Стоимость усиленной версии суперсилы равняется 18PP, стоимость Чистого модификатора (18-14) 4PP, расход выносливости 2 ед.

Прочие правила

Если персонаж обладает двумя (или более) групповыми Чистыми модификаторами работающими с одной группой эффектов, он может использовать оба только в случае когда они рассчитаны на это.

Если два Чистых модификатора рассчитаны на разные стоимости, Герой может использовать их в любой последовательности (сначала тот который рассчитан на меньшую стоимость, потом второй, рассчитанный на большую).

Например, Герой обладает определённым оружием стоимостью 8PP. Он приобретает к нему два Чистых групповых модификатора: Проникающая (Бронебойная) +1:2 и Режим очереди (10 выстрелов) +1:2 (каждый по отдельности стоит 4 PP). Он не может активировать их одновременно, поскольку при использовании любого одного из них стоимость оружия автоматически поднимается до 12PP, что выходит за рамки возможностей второго.

Если бы оба модификатор были рассчитаны на 12PP он бы мог использовать их одновременно.

В случае Корректирующих суперсил, Чистые модификаторы действуют как силы со статической стоимостью (например Разжижение), «нейтрализовать» такую суперсилу можно только скорректировав все её PP до нуля.

Тем не менее, окончательное решение всегда остаётся за ГМ`ом.

“Составные” суперсилы (“Compound” Powers)

Hero System 6 Edition - Volume 1 стр.119

«Составными» называются силы построенные из двух или более различных суперсил, также к такому можно отнести *Частично улучшенные* и *Частично ограниченные* суперсилы (см. ниже). Обычно, составные суперсилы, создаются и работают также как и обычные, однако на них распространяются некоторые специальные правила.

Стоимость Составной суперсилы равняется сумме всех её компонентов.

Например Повреждение 4d6 + Глушение (Зрение) PL4 стоит 8PP.

В случае Составной суперсилы затраты выносливости рассчитываются как сумма затрат выносливости всех её компонентов.

Обычно, Игрокам не разрешается совмещать эффекты двух одинаковых суперсил в Составной суперсиле. Вместо этого они должны использовать *Частично улучшенные* или *Частично ограниченные* суперсилы, или приобрести вторую часть суперсилы со смысловым ограничением, без скидки на стоимость.

Гравитар обладает способностью управлять гравитацией, одной из её суперсил является Телекинез (PL8).

Тем не менее, она хочет иметь возможность использовать эту силу за рамками своих возможностей, и дополнительно приобретает Телекинез (+PL4).

Этот Телекинез не может быть использован сам по себе (обратите внимание на знак +), вместо этого он даёт бонус к PL базовой суперсилы.

Второй Телекинез не получает никаких скидок на стоимость.

Частично ограниченные суперсилы (Partially-Limited Powers)

Hero System 6 Edition - Volume 1 стр.366

Герой может обладать суперсилами имеющими частичные ограничения (модификации и модификаторы), распространяющиеся лишь на некоторую часть суперсилы.

Игрок должен выбрать ограничение, указать на какую часть суперсилы оно действует, и рассчитать цену исходя из стоимости модифицируемой части. Не модифицированная часть силы стоит как обычно.

Пульсар обладает Повреждением PL14 со множеством ограничений.

8 PL покупается как обычно и стоит 8PP.

Следующие 3 PL приобретаются с модификатором Потребление (x2 -1:3), стоит 2PP.

Последние 3 PL приобретаются с модификатором Потребление (x4 -1:1), стоит 0PP.

Полная стоимость суперсилы равняется 8+2+0=10PP.

Затраты выносливости при использовании: 4+4+8=16 единиц.

Вы также можете использовать эти правила и с улучшающими модификаторами. Однако помните, неважно на сколько ограничено улучшение, оно действует постоянно.

Лазер обладает Повреждением PL6 которое особенно хорошо действует против силовых полей.

Атака снабжена модификатором Проникающая (Бронебойная) с ограничением Ситуация (Только (против силовых полей))

Стоимость Повреждение PL6 равняется 6PP, поэтому Проникающая (Бронебойная) стоит (+1:3) 2PP, а с ограничением (-1:2) 1PP. Суммарно суперсила стоит 6+1=7PP.

Hero System 6 Edition - Volume 2 стр.145

Температура окружающей среды зависит от множества различных факторов, таких как скорость ветра, освещенность, влажность и прочих. В умеренных регионах планет земного типа она может колебаться от 4° (40° по Фаренгейту) до 32° по Цельсию (90° по Фаренгейту). В экваториальных или арктических областях преобладают более высокие или более низкие температуры соответственно.

Определение Температурного уровня

Для определения последствий тех или иных температур ГМ должен дать характеристику текущей температуре места, где в данный момент находится персонаж.

Говоря игровыми терминами, Температурный уровень это способ измерения эффекта воздействия температуры на персонажа.

Температурный уровень измеряется численно — негативные значения соответствуют низким температурам, позитивные высоким.

Однако для начала ГМ должен определить *Зону Температурного Комфорта* - диапазон температур при которых персонажи чувствуют себя вполне нормально. Для приключений с участием людей или человекоподобных существ ГМ может установить его от 10° (50° по Фаренгейту) до 27° по Цельсию (80° по Фаренгейту). При выходе температуры за эти рамки (как в большую так и в меньшую сторону) персонажи начинают получать штрафы к характеристикам Восстановление (REC) и Выносливость (END).

Обычно, один Температурный Уровень эквивалентен разнице в 3°-5° по Цельсию (10°-20° по Фаренгейту), хотя за ГМ'ом остаётся право использовать свой вариант, в зависимости от мира приключения, окружающей среды и прочих факторов.

В разных регионах Земли, Температурный уровень может колебаться от -6 до +3.

Хотя, во время антарктического бурана температура может упасть ниже -6, а в полуденное время в пустыне подняться выше +3.

Изменение Температурного уровня

Каждый PL Смены обстановки позволяет изменить текущий Температурный уровень на ± 1 .

Изменения могут производиться как в положительном (жарче), так и в отрицательном (холоднее) направлении. В случае Смены Обстановки, считайте Зону Температурного Комфорта одним уровнем, независимо от реальной разницы температур (в градусах).

Скажем, Герой обладает Сменой обстановки +3 Температурных уровня. Находясь в пустыне, Температурный уровень 2, он может усилить жару до 5. А во время холодной погоды, Температурный уровень -4, ослабить холод до -1.

Влияние Температурного уровня на персонажа

Как было сказано ранее, пока персонажи находятся в Зоне Температурного Комфорта, они не испытывают никаких дополнительных штрафов.

Им всё еще может быть жарко или холодно, но это никак не ограничивает их возможности.

Всё меняется как только Температурный уровень выходит за рамки нормы. Каждые 20 минут персонаж теряет в максимуме характеристик Восстановление (REC) и Выносливость (END), в размере равном Температурному уровню.

Температурный уровень	Потеря REC	Потеря END
Зона Комфорта	-	-
1 (-1)	-1	-1
2 (-2)	-2	-2

Температурный уровень	Потеря REC	Потеря END
3 (-3)	-3	-3
4 (-4)	-4	-4
5 (-5)	-5	-5

Потеря продолжается всё время пока персонаж находится в области с нестандартным для него Температурным уровнем или пока он не найдёт способ нормализовать температуру тела.

Например Температурный уровень 2 или -2 снижает REC и END на 2 каждые 20 минут.

Это долгосрочная потеря характеристик, поэтому, чтобы восстановить их персонаж должен отдохнуть как минимум 5 часов в нормальных условиях.

Когда END персонажа опускаются до 0 он начинает расходовать вместо них единицы Оглушения, а затем Хиты.

Защита от Температуры

Персонажи могут использовать определённые меры для того чтобы избежать эффектов температуры:

- *Активность*

Правила Температурного уровня подразумевают что персонажи находятся в активном состоянии.

Отсутствие физической активности снижает Температурный уровень на 1.

Отдыхать хорошо в жаркое время времени суток, но не когда замерзаешь.

- *Одежда*

Правила Температурного уровня подразумевают что персонажи используют одежду подходящую для любой погоды. Специальная одежда нормализует Температурный уровень на 1, или даже на 2 (уровень сдвигается к Зоне Комфорта).

Одежда для холодной погоды действует эффективнее — лучшее современное снаряжение может дать защиту 5 против холода, но только 2 против жары.

Использование неподходящей одежды (или её отсутствие) в холодных условиях усиливает воздействие Температурного уровня на 1 (Температурный уровень -1 становится -2).

- *Укрытие*

Современные укрытия со встроенной системой климат контроля позволяет полностью игнорировать температуру снаружи.

Персонаж может расположиться в тени и снизить Температурный уровень на 1.

Укрытие из снега увеличить Температурный уровень на 1-2.

ГМ может использовать подобные модификаторы к шансам на выживание чтобы сделать приключения более интересными.

- *Навык Выживание*

Успешная проверка Выживания против Компетентной сложности даёт Герою выполнившему её (и его товарищам) сдвиг на 1 (2 при критическом успехе) Температурный уровень в комфортном направлении.

Проверка может быть проведена не чаще одного раза в день. Попытаться может только один персонаж из целой группы (хотя ГМ вправе разрешить бонус от вспомогательных проверок навыка Выживание других персонажей).

- *Влага*

Для промокших персонажей Температурный уровень снижается на 1.

- *Ветер*

Также влияет на Температурный уровень, особенно это касается холодного ветра.

Температурный уровень изменяется в диапазоне от -1 до -3, в зависимости от силы ветра.

Hero System 6 Edition - Volume 2 стр.146

Эффекты оказываемые ветром напрямую зависят от его скорости и перечислены в таблице ниже. Таблица включает в себя двенадцать «Уровней», от Безветренно до Торнадо силой 5 по шкале Фуджиты.

Увеличить или уменьшить Уровень ветра можно при помощи эффектов Смены обстановки (практически всегда это требует наличия модификатора Область воздействия).

STR

Эта Сила может быть использована для нанесения повреждений строениям, опрокидывания и перемещения больших объектов или «метания» объектов.

Как обычно, в этих вопросах ГМ должен полагаться на свой здравый смысл и чувство драмы; определённые объекты могут быть повреждены или перемещены с большей вероятностью нежели другие, это зависит от размера, формы и прочих факторов.

Сильный ветер, особенно сохраняющийся длительный период времени, может быть опасным и даже смертельным.

AV Восприятие

В основном это относится к проверкам Слуха, однако если в воздухе достаточно пыли, песка, дыма или похожих субстанций, штраф (или некоторая его часть) также распространяется на Зрение.

AV снарядов

Ветер оказывает влияние на траекторию движения снарядов различного вида.

- Наиболее сильно этому эффекту подвержено оружие использующее мышечную силу.
Метательные ножи, стрелы и тому подобное.
- Для пуль штраф снижен в два раза.
- Энергетические лучи обычно не подвержены подобному воздействию, хотя, если в воздухе находится достаточно большое количество мелких частиц, ГМ имеет право наложить небольшой штраф, мотивируя это тем что луч может быть «поглощён» или преломлён.

Уровень	Скорость ветра (км/ч)	STR	AV Восприятия	AV снарядов
Безветренно	0	0	-0	-0
Очень лёгкий	6,5-27,2	1	-0	-0
Лёгкий	28,8-48	1	-0	-1
Умеренный	49,6-70,4	2	-1	-1
Сильный	72-91,2	2	-1	-2
Очень сильный	92,8-102,4	3	-2	-3
Шторм	104-115,2	4	-2	-4
Ураган/Торнадо 1	116,8-176	5	-3	-5
Ураган/Торнадо 2	177,6-216	6	-3	-6
Ураган/Торнадо 3	217,6-264	7	-4	-7
Ураган/Торнадо 4	265,6-320	8	-4	-8
Ураган/Торнадо 5	Более 320	9	-5	-9

Конструктор предметов

Введение

Это дополнение для Power Core позволяющее ГМ'у и Игрокам создавать игромеханические аналоги самых разнообразных предметов - от экипировки и оружия, до амуниции и всевозможных устройств.

Если ваше приключение не насыщено высокотехнологичными штуковинами или магическими предметами, вы в праве отказаться от использования этого материала.

Следует учитывать, что правила из этого дополнения совсем не обязательно использовать с каждым предметом. В большинстве случаев ГМ может ограничиться описанием по собственному желанию.

Начинаем

Прежде всего: создаваемые по данным правилам предметы приобретаются за ОР, а не за РР.

На этого есть 2 причины:

- во первых, это позволяет отделить героев владеющих настоящими суперсилами от героев использующих супер-устройств.
- во вторых, это позволяет уделить больше внимания манипуляциям с цифрами.

В этом разделе появляется термин *КО* (Курс Обмена), задающий пропорцию обмена ОР на РР.

Таким образом, курс не всегда может быть равным стандартному 1 РР=5 ОР (предмет можно сделать более дешевым если менять 1 РР на 10 ОР).

В любом случае, по умолчанию КО равняется 1, это означает что каждая вещь обменивается по стандартному курсу 1:1 (чем выше КО тем ниже стоимость предмета).

Удивлены? Не волнуйтесь, более подробно об этом вы узнаете из секции Конвертация.

Вот несколько ключевых определений над которыми следует задуматься во время создания предмета.

Базис: Чем является предмет? Это что-то научное, магическое или органическое? Это оружие, амуниция, свиток, зелье, броня или может инструмент?

Происхождение: Откуда этот предмет взялся? Был ли это подарок от какого-то незнакомца, Герой сделал его самостоятельно или где-то украл?

Замена: Что делать если предмет сломается или потеряется? Сможет ли Герой сделать еще один, купить в магазине или найти выброшенным на пустынном берегу?

Итак, первый шаг - определить что именно вы собираетесь создавать, второй - откуда этот предмет взялся и третий - как его можно заменить или починить.

Предмет должен быть чем-то, что можно отобрать у Героя (или у Цели) в течение нескольких минут, не прибегая к использованию навыков.

Если предмет не удовлетворяет этим критериям - это суперсила.

Таким образом, почти все кибернетические компоненты являются суперсилами.

Если Игрок пытается создать уже существующий предмет, то будет проще купить его. Во время долгого приключения это окажется дешевле.

Заводы, бригады рабочих и команды инженеров, оплачиваемые корпорациями и правительством, могут наладить выпуск крупных партий товара по низкой стоимости.

Совсем другое дело если Герой пытается модернизировать существующий предмет. Используя предложенные правила Игрок может добавить несколько новых возможностей.

Герой не может создать предмет только потому что у него есть несколько лишних РР. Он должен обладать навыками, свободным временем и всеми необходимыми ресурсами, только тогда он сможет сделать то что хочет.

Магия

Все любят волшебные предметы, это отличная награда за сложную работу и неплохой доводок к сундуку с сокровищами. Плюс, выглядит круто когда вы пробиваетесь сквозь толпу зомби размахивая своим новеньким пылающим мечем.

Нет ничего лучше чем пообещать хороший магический предмет группе искателей приключений, взамен заставив их рисковать здоровьем и жизнью.

Технология

Технологические предметы являются наиболее распространённой формой способностей, сопоставимых с суперсилами.

Технологии можно встретить где угодно. Корпорации проводящие испытания своих новых игрушек, втайне от полиции и правительства, могут развиваться быстрее своих конкурентов. Таким образом, подстрелив агента корпорации Арасака, случайно покинувшего испытательный полигон, вы можете стать обладателем нового вида оружия.

Органика

Это очень редкая форма предметов, но они действительно существуют.

Многие корпорации работают над созданием искусственных форм жизни, предназначенных для специфических целей. Кроме этого, самые разнообразные существа могут быть вызваны из далёких измерений, а некоторые созданы могущественными колдунами при помощи магии.

Сделай это

После того как Игрок описал чем является предмет он должен наделить его способностями.

Предмет создаётся по тому-же принципу что и любая суперсила. При этом возможно использование любой модификации и модификатора, кроме разве что Фокуса.

Суперсилы: Для описания возможностей можно использовать любую суперсилу. Эффект, Затраты выносливости, Стоимость и Видимость – всё рассчитывается как обычно.

Специфичность: В некоторых случаях Игрок может указать, что способность действует только на Героя или только на сам предмет. Этот модификатор используется довольно редко и означает что во время использования предмета Герой подвергается некоторому негативному влиянию или сталкивается с некоторыми проблемами.

Серьёзный эффект (Major): Иногда предмет оказывает серьёзное влияние на Героя. *Например, телепортирующее устройство действующее только на Героя (само устройство при использовании остаётся на месте).*

Стоимость: -1:3

Незначительный эффект (Minor): В большинстве случаев Герой не испытывает неудобств при использовании предмета.

Стоимость: -1:4

Характеристики (Statistics): Также необходимо принимать во внимание отдельные характеристики предмета и прочие особенности. Модификация может производиться как в положительную, так и в отрицательную сторону.

Если предмет обладает положительной характеристикой, то каждый кто его использует получает бонус; отрицательной — штраф.

В основном это используется для того чтобы получить небольшую скидку или дать описание габаритам или массе предмета.

Базовая стоимость: см. Суперсилы на основе характеристик

Например: требование Силы или Точность (WA), в оружии ближнего боя

Навыки: Предмет может обладать встроенными навыками. Каждый PL увеличивает уровень владения навыком на +1. Навык и его уровень должны быть определены заранее.

Базовая стоимость: +1 за каждый PL

Может это и выглядит дорого, но этот уровень складывается с уровнем владельца предмета, независимо от того насколько он высок.

Выносливость/Боеприпасы: Некоторые предметы расходуют Выносливость, некоторые нет. Если предмет имеет некоторое количество зарядов и не использует Выносливость, это значит каждый из используемых зарядов несёт в себе всё необходимое количество энергии.

Если Игрок разрабатывает амуницию (патроны, боеприпасы) то ему не нужно беспокоиться о затратах Выносливости.

При разработке амуниции необходимо соблюдать несколько условий:

- Затраты Выносливости и Радиус действия определяются оружием, а не патронами. Если амуниция изменяет эти параметры, то стоимость модификаторов рассчитывается на основе стоимости оригинальной суперсилы, заложенной в оружии.
- Любая амуниция должна обладать каким-нибудь характерным параметром – калибром, диаметром и т.п. По этому признаку определяется, какие виды оружия могут её использовать.

Герой: Предмет работает на Выносливости Героя. Каждый раз при использовании предмета, Герой тратит соответствующее количество единиц Выносливости.

Отлично подходит для оружия ближнего боя.

Боеприпасы: В случае если предмет использует патроны - необходимо использовать модификатор Количество Зарядов.

Батарея: Используйте Суперсилу на основе резерва - Батарея.

Не использует: Некоторые предметы не расходуют Выносливость. Используйте суперсиловой модификатор Потребление (Не требует).

Прочность.

Все предметы обладают запасом прочности, а в некоторых случаях, даже покрыты броней.

Броня: Если предмет является натальной Броней (Доспех, Бронежилет, Бронекостюм), то ему достаточно иметь только один показатель брони, он будет защищать одновременно предмет и Героя, который его носит.

Что касается Хитов – если броня не обладает дополнительным функционалом (увеличивает силу, скорость и пр.) то ей не нужны Хиты. В противном случае, если Хиты опускаются до 0 - все дополнительные функции брони отключаются до тех пор пока не будет произведён должный ремонт.

Показатель Брони: Для предметов не являющихся бронёй Игрок может приобрести суперсилу Броня, как одно из свойств предмета.

ГМ может снизить стоимость суперсилы за счёт небольшого размера предмета: щиты имеют от 1 до 3 частей, оружие 1 или 2 части (в зависимости от размера). Ни один предмет не может иметь менее одной части.

Структура: Запас прочности предмета выражается в Хитах и по умолчанию равен 1. Увеличить его можно за счёт приобретения производной характеристики Хиты, в этом случае прочность предмета равняется 5 Хитов за каждый вложенный 1 PP. По умолчанию, предмет обладает иммунитетом к оглушающим повреждениям, однако, как обычно, получает 1 KDM повреждений за каждые полученные полные 5 SDm.

Оглушение: Обычные предметы не имеют единиц Оглушения, однако сложные, со множеством движущихся частей, вполне могут обладать ими.

Если предмет теряет все единицы оглушения, значит некоторые из его внутренних частей потеряли сцепление и механизм не может нормально функционировать. Ремонт в этом случае не требует никаких дополнительных запасных частей или материалов, только инструменты.

Некоторые предметы могут восстанавливаться самостоятельно (в этом случае предмет должен обладать какой-нибудь лечащей суперсилой), все остальные требуют полноценного ремонта.

Обычно, ремонт Оглушающих единиц является не очень сложной задачей и может быть произведён в кратчайшие сроки.

Так же как и живые существа, предмет считается *оглушённым (stunned)*, если теряет 50% и более своих единиц оглушения за одну атаку.

Каждый раз когда предмет теряет Хиты он теряет соответствующие количество единиц оглушения. Если единицы оглушения опускаются до 0 - предмет перестаёт функционировать.

Предмет обладающий единицами оглушения получает 1 SP за каждый 1 HP которым обладает (предмет с 20 Хитами, обладает 20 ед. Оглушения).

Ремонт

Когда Хиты предмета опускаются до 0 он перестаёт функционировать, однако его ещё можно отремонтировать.

Чтобы полностью уничтожить предмет необходимо нанести смертельные повреждения в количестве равном двойному значению его максимальных Хитов.

Хиты: Восстановление Хитов почти всегда требует запасных частей или материалов. Чтобы определить стоимость ремонта умножьте полученные предметом повреждения (в %) на его оригинальную стоимость.

Оглушение: Чтобы восстановить единицы оглушения достаточно небольшого количества времени и некоторых инструментов.

АвтоРемонт: Для этой возможности, предмет должен обладать Манипулирующей суперсилой Лечение (Предмет). Спецификация указывает что суперсила действует исключительно на сам предмет.

Предварительная Стоимость (ПС)

Теперь необходимо установить стоимость.

Сложите все РР затраченные на суперсилы (включая модификации и модификаторы) и свойства предмета (Броня, Хиты) - это будет Предварительная стоимость.

В дальнейшем эта стоимость будет изменена Курсом Обмена (КО).

КО определяет уязвимость предмета, что является основным различием между предметами и суперсилами. Кроме этого с помощью него можно значительно снизить финальную стоимость.

Модификации и Модули

В некоторых случаях Герой может производить модификацию существующих предметов или соединить два предмета между собой.

Чтобы использовать эти правила необходимо усвоить весь материал касающийся создания предметов.

Подключаемые модули

Игрок должен установить Порты соответствующего назначения на обоих предметах (оригинальном и подключаемом).

Термин «Порт» используется для обозначения любого вида соединения между двумя предметами. Игрок обязан сделать соответствующую пометку в описании предмета, поскольку Порт становится его неотъемлемой частью.

Порт: Это место куда может быть подключён другой предмет.

Каждому из портов должно соответствовать определённое описание, это необходимо, поскольку каждый из них может иметь своё уникальное назначение.

Стоимость портов входит в счёт оригинального предмета, порты на подключаемых предметах не требуют оплаты, поскольку эти «модули» не могут работать не будучи подключёнными к оригинальному устройству.

Курс обмена: -0,5 за каждый Порт

Бронекостюм «Ронин» обладает тремя портами, каждый из которых имеет своё назначение. Ни один из подключаемых модулей не может работать отдельно от костюма.

Орудийный порт: расположен на руке, к нему подключается одно из специально разработанных орудий. Ни одно из этих орудий не может быть использовано отдельно.

Информационный порт: расположен на шлеме, для него существуют только два модуля, и ещё несколько находятся в разработке.

Дополнительный порт: расположен на спине, для него существуют только два модуля, которые не могут быть использованы по отдельности.

Герой должен создать бронекостюм и присоединить к нему 3 Порта (стоимость по -0,5 КО каждый, итого -1,5 КО), кроме этого он должен разработать все необходимые модули и установить на каждый из них по соответствующему порту (эти Порты ничего не стоят, поскольку ограничивают использование этих устройств).

На первый взгляд это может показаться убыточным: Герой должен создать несколько разных предметов, один из них по увеличенной цене и при этом не может использовать их по отдельности.

Тем не менее такой подход снижает сложность проверки при создании каждого отдельного предмета и позволяет быстро заменять необходимые части.

Модификация

По желанию Герой может производить модификацию предметов.

Необходимо узнать оригинальную стоимость предмета, произвести изменения, узнать новую стоимость и оплатить разность.

Если конечный предмет оказывается дешевле старого, то никакой дополнительной стоимости оплачивать не надо.

Сложность проверок для создания предмета высчитывается на основании новой сложности.

Герой не может превратить обычную винтовку в крупнокалиберный пулемёт, если у него нет соответствующих навыков.

Неудачная проверка означает, что модифицированный предмет нельзя использовать по назначению (или предмет теряет часть своих свойств). Чтобы заставить его снова работать Герой должен произвести полноценный ремонт. Сложность ремонта определяется ГМ'ом, в зависимости от того насколько сильно Игрок провалил проверку при попытке Модификации.

Тип

Игрок уже определил чем является его предмет и что он может. Теперь необходимо определить является ли он: Постоянным или Расходуемым.

Постоянный

Это предметы которые могут быть использованы снова и снова, пока не сломаются. Им нужны боеприпасы или энергия и они могут быть потеряны, сломаны или украдены.

Курс Обмена: +5

Расходуемый

Эти предметы разрушаются или пропадают во время использования.

Курс Обмена: +10

Партия (Batch): Каждый раз когда расходуемый предмет разрушается Герой нужно создавать новый.

Как вы уже догадались это долго и дорого, но выход есть:

Производя новый расходуемый предмет, Герой может получать не одну штуку, а сразу целую партию.

Таким образом можно создавать бомбы, зелья, стрелы, свитки, пули и пр.

<i>Количество</i>	<i>Курс Обмена</i>
1	+1
3	0
10	-1
50	-2
100	-3
500	-4
1000	-5

Доступность

Определяет насколько тяжело отобрать предмет полагаясь на «силовые методы».

Выхватываемый (Grabbable): Предмет не присоединён к телу Героя и может быть отобран у него в течение одной фазы. В экстремальных ситуациях предмет может быть потерян или даже выбит из рук при помощи манёвра разоружения.

Курс Обмена: +0

Присоединённый (Attached): Предмет присоединён к телу Героя, но может быть снят при помощи серии действий.

Курс Обмена: -1

На замке (Locked): Предмет может быть снят после серии сложных действий (открытие замка, набор кода и пр.).

Курс Обмена: Ещё -1

Вне подозрений (Inconspicuous): Цель не может определить что является источником суперсилы. Когда Герой использует суперсилу, предмет, с помощью которого он это делает, никак не выделяется.

Это не даёт предмету защиты от суперсил Обнаружение и Истинное зрение.

Курс Обмена: -2

Замена

Игрок должен определить каким образом можно заменить предмет в случае его утраты.

Незаменимый (Irreplaceable): Предмет не может быть заменён, если он разрушен - это навсегда. Если украден или потерян - его необходимо найти и вернуть.

Это может быть прототип, древний магический артефакт, утраченная технология или предмет из другого измерения или времени.

Курс Обмена: +3

Время/Деньги: $\$100 \times PC^2 / 1 \text{ день} \times PC$ (Предварительная стоимость)

Заменить (или сделать новый) предмет можно при помощи времени и денег.

Финансовые затраты: \$100 умножить на значение Предварительной стоимости во второй степени.

Время: 1 день за каждую единицу Предварительной стоимости.

После того как предмет готов, каждый последующий подобный экземпляр (или партия) должен быть созданы при точно таких же затратах времени и денег.

Предварительная стоимость измеряется в РР, не в ОР.

Как вариант, Игрок может переместить единицы Предварительной стоимости из времени в денежные средства и наоборот.

Если предварительная стоимость магического меча Джона составляет 10 РР, ему необходимо \$10000 (100×10^2) материалов и 10 дней времени на изготовление. Он перемещает 8 единиц из денежных затрат в затраты времени. Теперь меч стоит всего \$400 (100×2^2) материалов и 18 дней работы.

В некоторых случаях Игрок может получить скидку за счёт окружения.

Если Герой часто бывает измерениях, где магические мечи можно встретить на каждом шагу, то ГМ может дать ему скидку на затрачиваемые денежные средства.

Если Герой может найти или нанять кого-нибудь кто может оказать помощь в создании предмета, он получает скидку на затрачиваемое время.

Герой не обязательно должен создавать предмет самостоятельно, возможно у него есть друзья или организация которые сделают это за него (в этом случае даже не обязательно покупать контакты). В этом случае Игрок может уполовинить затраты времени и финансов увеличив КО в два раза.

За Игроком остаётся выбор: будет ли предмет заменяться лично Героем или кем-то другим.

Сам (Self): Герой может заменить предмет самостоятельно, если у него есть навыки, доступ к материалам, инструментам и соответствующее количество свободного времени. Во время работы он не может заниматься никакими другими делами.

Этот вариант подразумевает что у Героя есть доступ к необходимым ресурсам и инструментам. Если ему удалось успешно создать один предмет, значит у него уже есть всё необходимое оборудование.

В случае если Герой теряет доступ к этому оборудованию ГМ может назначить 2 и 3 единицы к множителям времени и финансовых затрат.

Другие (Other): Игрок должен оплатить расходы на материалы и работу, после чего заняться своими делами. Трудно сказать сколько на это потребуется времени, тот кому доверена работа может оказаться недоступным или заняться более выгодным заказом.

Курс Обмена: +0

Задание (Task): Игрок должен указать задание которое необходимо выполнить его Герою для получения одного экземпляра предмета.

Это более «размытый» вариант стоимости, ГМ должен заранее предвидеть возможные развития событий и, в случае необходимости, ограничить Игрока.

Задание может быть *Простым*, *Тяжёлым* и *Экстремальным*. Игрок обязан выбрать сложность до того как начнётся приключение. Герой будет знать точное расположение предмета, а также будет осведомлён обо всех возможных опасностях и препятствиях с которыми придётся столкнуться при попытке заполучить его.

Экстремальное (Extreme): Герой должен выполнить задание на которое требуется, как минимум, 2 дня времени за каждую единицу Предварительной стоимости. Задание должно включать смертельные опасности или невероятные сложности и Герой должен выполнить его самостоятельно.

Герой должен отправиться в затерянный мир и взять ещё один с древа мечей, это долгое и опасное путешествие.

Герой должен вломиться в секретную лабораторию корпорации Милитек и украсть ещё один предмет.

Курс Обмена: +3

Тяжёлое (Hard): Герой должен выполнить задание на которое требуется 1 день времени за каждую единицу Предварительной стоимости. Задание должно включать элементы опасности или сложности.

Курс Обмена: +1

Простое (Simple): Герой должен выполнить несложное задание, например подработать на организацию предоставившую ему предмет.

Курс Обмена: -1

ТЫ опять его потерял! Надеюсь ты знаешь что такие вещи не растут на деревьях! Мне нужен полный отчёт где, как и при каких обстоятельствах это произошло. Потом, отправишься к начальнику и объяснишь, каким образом твои сверхурочные позволят возместить стоимость этого предмета для корпорации.

Конвертация

Теперь необходимо взять полученную Предварительную стоимость и разделить её на Курс Обмена. Вот оно! Полученное значение является Финальной Стоимостью.

Будет намного проще, если перед делением вы переведёте Предварительную стоимость в ОР.

Создай это

Чтобы создать предмет необходимы деньги, время, навыки, инструменты и оборудование.

Если предмет предназначен для Героя который только начинает приключение, можете пропустить весь процесс (будем считать, что он уже всё сделал, или нашёл того, кто сделал это за него).

Процесс создания (Construction): Герой должен обладать всеми необходимыми навыками. Обычно их должно быть как минимум два, но ГМ вправе увеличить количество.

Сложность: Компетентная (12) + Финальная стоимость (в РР).

Герой должен выполнить каждую из проверок, иначе предмет не заработает (не обязательно выполнять все проверки сразу, что-то можно оставить на потом).

Если над созданием предмета работает более одного человека, то проверку проводит тот, у кого самое большое значение AV (Навык + Характеристика) - он является лидером проекта.

- Каждый дополнительный помощник, AV (Навык + Характеристика) которого равняется или ниже на 1 значения лидера, даёт +2 к проверке.
- Каждый дополнительный помощник, AV (Навык + Характеристика) которого составляет не менее половины от значения лидера, даёт +1 к проверке.
- Небольшая группа помощников (2-4 человека) даёт +1 к проверке (максимум).

Таким образом, Игрок не может нанять две сотни дилетантов, чтобы выполнить проверку.

В случае очень хорошего результата ГМ может уменьшить время создания, в зависимости от количества задействованных в проекте людей.

Эта система работает в случае когда уровень навыка у лидера не менее 4, в противном случае, усилия каждого вида помощников могут дать не более чем +1.

Стоимость (Cost): Если Герой создаёт новый предмет, то ГМ может внести изменения в затраты времени/денег.

Если это одна из передовых разработок, то необходимы соответствующие инструменты и оборудование. ГМ может указать дополнительный множитель (от x1 до x5) к затратам времени/денег.

Единица указывает на то что Герой создаёт уже существующий предмет, обладая всем необходимым оборудованием, в то время как пятёрка означает что-то совершенно новое, при том что у Героя отсутствуют необходимые ресурсы и инструменты.

Помощь (Help): Если это большой проект то Герою может понадобиться дополнительная помощь.

Как упоминалось выше, если предмет является прототипом, он может стоить до 5ти раз дороже. Эта стоимость покрывает использование инструментов и оборудования, но не оплату наёмного труда. Группа из нескольких Героев может обладать всеми необходимыми навыками для создания очень сложного предмета.

Для создания Силового костюма требуются 10 профессиональных навыков, сложность будет составлять около 20. Герою может потребоваться помощь профессионалов, инженеров, электриков, сварщиков и пр., и за неё придётся заплатить отдельно.

Также могут потребоваться услуги хорошего управляющего (начальника), который бы (пока Герой отсутствует) следил за тем, чтобы дела продвигались, работа оплачивалась, проблемы решались и все шло точно по графику. Чтобы вывести предмет на рынок потребуются услуги юристов, маркетологов, публицистов и пр.

Стоимость наёмного труда определяется ГМ`ом, в зависимости от квалификации работников.

В таблице представлены средние затраты на заработную плату (\$) работника за 1 час рабочего времени.

Уровень навыка	Класс			
	Лаборант	Техник	Профессионал	Менеджер
1	6			
2	7	8		
3	8	10		
4	9	11	13	
5		13	15	
6		15	20	30
7		20	30	60
8		30	60	100
9		60	100	200
10		100	200	500

Парочку на дорогу

Адский клинок

Это оружие используемое культистами Скрема.

Скрем - могущественный демонический лорд, снарядивший всех своих воинов этим оружием.

Также может быть выполнено в форме топора или палицы.

Предмет:	Адский клинок	FX:	Магия
Описание:	Пылающий демонический меч		
Суперсилы	Эффект	Цена	
Броня	20 KDf	4	
Хиты	20	4	
Оглушение		0	
Выносливость	Герой	0	
Повреждения (Клинок)	PL4	4	
Смертельные	+1:1	4	
Повреждения (Огонь)	PL3	3	
Смертельные	+1:1	3	
Озвучивание	-1:3	-1	
Связь (Вторичный эффект)	+1:4	1	
Требование Силы	-4	-8	
Предварительная стоимость:			14
Тип	Постоянный	5	
Доступность	Выхватываемый	0	
Замена:	Незаменимый	3	
КО:			8
Сложность создания: 12+2=14			ОР: 9*

*ОР = Предварительная стоимость (ПС) / КО * 5 (1PP=5ОР) и округлить к ближайшему целому (14/8=1,75; 1,75*5=8,75≈9)

Лечебное зелье

Незаменимый предмет в любом приключении.

Герою достаточно просто выпить его (или вылить на рану), эффект наступает немедленно.

Предмет:	Лечебное зелье	FX:	Магия
Описание:	Лекарство мгновенно заживляющее раны		
Суперсилы	Эффект	Цена	
Лечение (Лечение ран)	Другие (+4PP) +PL4 (8PP) 5 минут	12	
Бесследное	+2PP	2	
Очищение	PL6 (+3PP)	3	
Предварительная стоимость:			17
Тип	Расходуемый	10	
	Партия: 10 штук	-1	
Доступность	Выхватываемый – Вне подозрений	-2	
Замена:	Время/деньги	0	
КО:			7
Сложность создания: 13+3=15			ОР: 12

Свиток Телепортации

Герой должен прочитать свиток и положить его на землю, после чего открывается пространственная дверь, ведущая к определённому месту (в радиусе действия свитка).

Портал остаётся активным до тех пор пока Герой (использовавший свиток) не закроет его.

Предмет:	Свиток телепортации	FX:	Магия
Описание:	Позволяет мгновенно переместиться из одного места в другое.		
Суперсилы	Эффект	Цена	
Телепортация		4	
Стандартная	PL4 (625 миль=1000 км)	4	
Плавное изменение плотности	+1:4	2	
Врата	+1:4	2	
Контроль (Опасно для жизни)	PL3 (3 Хита 15 Оглушения) -1:2	-4	
Контроль (Разрушения)	-1:4	-2	
Предварительная стоимость:			6
Тип	Расходуемый	10	
	Партия: 1 штука	1	
Доступность	Выхватываемый	0	
Замена:	Время/деньги	0	
			КО: 11
Сложность создания: 12+1=13			ОР: 3

9мм патроны из обеднённого урана

Эти патроны отлично справляются с практически любой броней. Тем не менее, они обладают массой недостатков, одним из которых является большой вес.

Предмет:	9мм патроны из обеднённого урана	FX:	Боеприпасы
Описание:			
Суперсилы	Эффект	Цена	
Повреждения	PL3	3	
Смертельные	+1:1	3	
Кислотные	+1:1	3	
Бронебойные	+1:2	2	
Требования силы	-2	-4	
Предварительная стоимость:			7
Тип	Расходуемый	10	
	Партия: 50 штук	-2	
Доступность	Выхватываемый	0	
Замена:	Время/деньги	0	
			КО: 8
Сложность создания: 12+1=14			ОР: 4

Силовой бронекостюм «Ронин»

Это дочерний бренд Кюшу Сога, корпорации Сога Индастрис. Этот бронекостюм (экзоскелет) может быть легко адаптирован под любые нужды клиентов.

Бронекостюм покрывает все тело и одевается так же как и любая силовая броня, но из-за своей большой массы несколько ограничивает движения.

В костюме используются моторизированные суставы, что даёт его пользователю невероятную силу.

На спине располагается микро-реактор, обеспечивающий энергией костюм и все подключаемые к нему модули.

Предмет:	Силовой бронекостюм «Ронин»	FX:	Технология
Описание:	Многоцелевой бронированный экзоскелет		
Суперсилы	Эффект	Цена	
Броня (5 частей)	PL15 (30 Kdf)	15	
Хиты	50	10	
Выносливость (Батарея)	PL10 (150 ед. Выносливости)	10	
Восстановление выносливости	PL3 (18 ед.)	3	
Бонус силы	+8	16	
Требование силы	-4	-8	
Снижение Ловкости	-2	-4	
Снижение Рефлексов	-1	-2	
Разъёмы (2)	На задней части тела	2	
Жизнеобеспечение	Дыхание (1 час)	1	
Зрение на 360°		2	
Вещание		3	
Действие на расстоянии	PL5 (+1:2)	2	
Стоимость:			50
Тип	Постоянный	5	
Доступность	Присоединён	-1	
Замена:	Время/деньги	0	
Орудийный порт	Правое предплечье	-0,5	
Информационный порт	Шлем	-0,5	
Дополнительный порт	На спине	-0,5	
КО:			2,5
Сложность создания: 12+20=32			ОР: 100

Магия

Введение

Есть несколько способов позволяющих использовать Power Core для создания магических сил. Ниже представлена информация о том, как это сделать.

Мана: Этот термин используется всегда когда речь заходит о магии.

Мана это мистическая энергия протекающая в пространстве между мирами. Благодаря ей появилась Пространственная мембрана и другие измерения.

Как известно, в различных измерениях могут действовать различные физические законы, именно поток Маны определяет их. Тот кто может контролировать Ману может контролировать и эти законы.

Истинная магия

Только некоторые существа могут использовать Ману напрямую, выкачивая её из окружающего пространства. Но есть и другие способы:

Агенты (Agents): Некоторые существа получают магические способности от других, более могущественных, существ. Это очень распространённая религиозная практика. Многие демоны заключают сделки со смертными, гарантируя могущественные силы в обмен на их души.

Батареи (Battery): Некоторые существа (расы) и некоторые люди, могут концентрировать Ману внутри собственных тел. Суперсилы покупаются как обычно, но питаются от внутренней Батареи. В этом случае Герой обладает количеством зарядов или использований, которые восстанавливает ежедневно.

Таким Батареям следует быть осторожными. Их могут поймать и использовать для «питания» других существ.

Проводники (Conduit): Это существа способны использовать проходящую сквозь их тела Ману. Они обладают суперсилами (все суперсилы используют FX Мана) и затрачивают собственную Выносливость для их использования.

Заклинания (Spells): Некоторые способны использовать Ману при помощи сложных ритуалов. Мана присутствует во всех живых и неживых объектах, даже в жестах, движениях и словах. Те кто обладает этим знанием могут вытягивать Ману из окружающей среды и использовать её для своих нужд.

Магические предметы

Это предметы которые могут работать как батареи, накапливающие и хранящие Ману, как проводники, выкачивающие её из Пространственной мембраны или черпать силу от могущественных существ.

Святая вода и освящённый крест - отличные примеры предметов, которые получают энергию от высшего существа, и наносят вред только тёмным созданиям.

Создание заклинаний

Эта секция предназначена для Игроков чьи Герои не являются магическими существами, но хотят использовать Ману в собственных целях.

Для получения желаемого эффекта им придётся полагаться на древние фразы, зелья, ритуалы и прочие различные компоненты.

В отличие от обычных суперсил, заклинания не имеют стоимости в РР, Герой просто должен обладать навыком для каждого заклинания.

Сложность проверки при обучении заклинанию зависит от ОСР заклинания.

Любой Герой, который хочет создавать или использовать заклинания, должен обладать талантом *Теория Магии* – что даёт ему понимание о том как компоненты и слова могут изменять реальность и как работают заклинания.

За каждый уровень *Теории Магии* Герой может использовать заклинания ценою до 3 ОСР.

Еще раз пройдёмся по терминам:

ОСР: Равняется стоимости суперсилы до использования модификаторов.

Иногда заклинания содержат более одной суперсилы, в этом случае ОСР равняется сумме РР суперсил.

Грондекс пытается создать заклинание Огненной Паутины. Это Опутывание, с присоединённым к нему Повреждением. Он покупает Повреждение (На расстоянии) PL6 (+6 РР) с модификатором Повреждающее поле (+1:3) и Опутывание с 10 Хитами (+4РР) и 2 ед. брони (+1РР). Кроме этого он приобретает модификатор Связь – Слияние (+1:3).

ОСР 6+4+1=11.

Интенсивность (И): Равняется ОСР x2.

Теория Магии: Любой кто хочет создавать и использовать заклинания должен обладать этим талантом. Каждый уровень таланта позволяет создавать или изучать заклинания ценою до 3 ОСР.

Чтобы создать или использовать заклинание Огненной Паутины, Грондекс должен иметь как минимум 4й уровень таланта Теория Магии.

В отличии от обычных талантов, его можно изучить при помощи учителя. После того как Герой получает первый уровень - он может совершенствоваться самостоятельно, но медленно.

Учитель не может научить Героя большему уровню Теории Магии, чем обладает сам.

Навыки: Чтобы использовать заклинание, Герой должен обладать соответствующим навыком (индивидуальным для каждого заклинания).

Для использования заклинания Огненной паутины Грондекс должен обладать соответствующим навыком. Каждый раз во время использования он проводит проверку чтобы, узнать сработало ли его заклинание.

Герои, которые хотят создавать собственные заклинания, должны обладать навыком *Исследование Магии*. Это даёт им знания об условиях необходимых для создания и использования заклинания.

Также навык позволяет правильно записать магическую формулу в книгу заклинаний.

Процесс создания заклинаний

Шаг 1.

Игрок должен определить эффект заклинания (что оно делает) и его мощность. После этого он выбирает необходимые суперсилы, модификаторы, подсчитывает ОСР и Общую стоимость.

Шаг 2.

Необходимо привести Общую стоимость заклинания к 0 РР. Это достаточно непростая задача, требующая знания негативных модификаторов и некоторой практики.

Шаг 3.

Теперь Герой должен создать заклинание. Сложность проверки зависит от ОСР заклинания и Окружающей обстановки. Исследование занимает 1 день за каждую единицу значения Интенсивности и умножается на Окружающую обстановку.

Герой может ускорить процесс на 1 день, за каждые +1 к Интенсивности (во время подсчёта сложности проверки).

После успешного создания Герой получает 1 в навыке владения этим заклинанием.

Сложность: *Интенсивность x Окружение*

Создание заклинания: *Исследование Магии AV + 1d10 против Сложности*

Время: *1 День за каждую единицу сложности*

Окружение

Есть несколько факторов характеризующих Окружение. В зависимости от их набора ГМ может отнести Окружение Героя к одному из ниже перечисленных видов.

Невозможное (Impossible): Самых худшие из всех возможных условий. Герой постоянно должен отвлекаться на посторонние дела или заниматься своей обычной работой. Возможно, Герой находится в непривычном для него месте или окружении (в тюрьме, другой стране, другом измерении).

Модификатор Окружения: +2

Обычное (Normal): Герой может посвятить созданию заклинания большую часть своего свободного времени, лишь иногда отвлекаясь на мелкие дела.

Модификатор Окружения: +1,5

Оптимальное (Optimal): Герой может посвятить созданию заклинания всё своё свободное время, и может не отвлекаться на посторонние дела.

Модификатор Окружения: +1

Ассистенты

- +2AV за ассистента с уровнем навыка не меньше чем у Героя.
- +1AV за ассистента с уровнем навыка более либо равным половине уровня Героя.
- +1AV за небольшую группу (2-4 человека) помощников

При хорошем результате проверки ГМ может уменьшить время необходимое на создание заклинания.

Наставник

Это персонаж чей навык Исследование магии как минимум на 2 выше навыка Героя, кроме этого, его талант Теория Магии не меньше чем у Героя.

Наставник оказывает очень большую помощь при создании заклинания.

Наставник: +2AV

Лаборатория

Очень хорошо если у Героя есть доступ к магической лаборатории.

Рейтинг лаборатории варьируется от 1 до 5.

Лаборатория с рейтингом 1 – гараж с кучей оккультной литературы, взятой из библиотеки, и несколькими настоящими книгами по магии. 3 – целый этаж с библиотечными стендами, различными магическими устройствами и всякими странными существами в банках с формалином. 5 – целый особняк превращённый в лабораторию, большая библиотека с редкими книгами, комнаты заполненные различными приборами и несколько, по настоящему редких, существ в подвале.

Рейтинг лаборатории: вычитается из Интенсивности и требуемого Времени.

Окончательная формула.

Соберём все значения в одном месте:

Сложность: *(Интенсивность – Рейтинг Лаборатории) x Окружение*

Создание заклинания: *Исследование Магии AV + Ассистенты + Наставник (2) + 1d10 против Сложности*

Время: *Интенсивность – (Рейтинг Лаборатории + Ассистенты) дней*

Изучение заклинаний

Изучать новые заклинания намного проще чем создавать.

Герой должен обладать необходимым уровнем таланта Теория Магии и выучить необходимый навык.

Использование заклинаний

Проверки при использовании заклинаний проводятся также как и прочие проверки навыков. Если Герой проваливает проверку – заклинание не попадает в Цель (но возможно попадает во что-нибудь другое).

Промазав огненным шаром можно задеть стоящих рядом людей или устроить пожар в ближайшем здании.

В некоторых случаях, проваленная проверка означает что заклинание не сработало (по решению ГМ`а).

Развеивание (Dispell): Если Цель использует заклинание, а Герой обладает похожим, то он может попытаться развеять его.

Героя делает проверку своего заклинания против оригинального результата Цели, в случае успеха заклинание Цели не срабатывает.

Подобное действие может быть использовано в качестве защиты, однако при этом провал означает автоматическое попадание в Героя.

Если PL заклинания Героя выше, он получает +1AV за каждую единицу разности PL заклинаний, во время проверки развеивания; если ниже — аналогичный штраф.

Развеивание не работает против обычных суперсил.

Например:

Грондекс хочет создать новое атакующее заклинание, и прямо сейчас у него есть прекрасная возможность для этого. Его талант Теория Магии 5 (заклинания до 15 ОСР), навык Исследование Магии 5 и Интеллект 5, его AV 10. Также у него есть знакомый наставник готовый ему помочь.

Шаг 1

Грондекс хочет создать заклинание Огненного Шара.

Он покупает Повреждающую (На расстоянии) атаку PL10 с увеличенным радиусом действия (Действие на расстоянии PL2 +1:4=3PP), чтобы сделать пламя более реальным, он использует модификатор Смертельные повреждения (+1:1=10PP).

В завершении он добавляет Область воздействия – Взрыв (+1:1=10PP). ОСР заклинания 10PP, TCR=10+3+10+10=33PP.

Шаг 2

Необходимо снизить стоимость до 0.

Действие на расстоянии стоит +1:4, нейтрализуется негативным модификатором Визуальный эффект - Избыточный эффект -1:4.

Смертельные повреждения стоят +1:1, нейтрализуются следующими модификаторами: Расположение (Правая рука) -1:3, Компонент (любое перо) -1:3, Жестикуляция (смешивание компонентов) -1:3.

Область воздействия стоит +1:1, нейтрализуется следующими модификаторами: Жест (фраза Incendium Globus) -1:3, Контроль – Сторонние эффекты (Серьезные разрушения) -1:3, Компонент (маленький камушек) -1:4.

Осталась только стоимость суперсилы, нейтрализуется следующими модификаторами: Расход выносливости PL4 x4 -1:1.

Шаг 3

ОСР заклинания 10, Интенсивность $10 \times 2 = 20$.

У Грондекса нет никаких других дел и он попросил всех знакомых его не беспокоить. Это оптимальные условия (+1), и сложность равняется 20. Его AV10, этого недостаточно для проверки, однако ещё есть неучтённые факторы.

Ему помогает один из наставников (Теория Магии 8, Исследование магии 8) +2AV и 2 ассистента (4 уровень Исследования магии). Кроме этого, все они находятся в Лаборатории с рейтингом 3. Интенсивность снижается до 17.

Теперь сложность равняется 17 (20 – Рейтинг лаборатории) x 1 (Окружение). AV равняется 16 (AV 10 +4 Ассистенты +2 Наставник).

Создание и документирование заклинания занимает 13 дней (Интенсивность 20 – (Рейтинг лаборатории 3 + Ассистенты 4))

В итоге:

Грондекс может создать огненный шар наносящий 10d смертельных повреждений. Радиус действия заклинания 1000 Гекс (1 км), при контакте с Целью происходит разрушительный взрыв радиусом 20 Гекс. Вспышка от взрыва заметна с очень большого расстояния.

В качестве компонентов необходимы: любое перо и маленький камушек. Во время сотворения заклинания Грондекс должен произвести жесты руками и произнести ключевую фразу, после чего пылающий шар появляется в его правой руке.

Заклинание расходует 60 Выносливости при каждом использовании.

Грондекс получает навык Огненный шар первого уровня.