



FUZION

Перевод, вёрстка:
Anno

Отдельная благодарность:
bookwarrior

Кое-что Fuzion™

В этой системе используется уникальная комбинация лучших качеств HERO System™ (Champions) и Interlock™ (Cyberpunk™, Mekton Z).

Fuzion не только может быть адаптирован для любого сеттинга, независимо от места и времени, он также может использовать правила и материалы созданные для HERO™ и Interlock™.

Создание персонажа в Fuzion.

Основные Характеристики.

Обычно, игровому персонажу необходимо выбрать значения для 10 основных характеристик, условно разбитых 4 группы:

Ментальная группа

Интеллект (INT)	Ум, сообразительность, внимательность, восприятие и способность к обучению.
Сила воли (WILL)	Решительность, храбрость, хладнокровие и способность переносить стресс.
Влияние (PRE)	Способность оказывать влияние на окружающих при помощи харизмы, характера и прочих качеств, а также действовать во время различных социальных ситуаций.

Боевая группа

Техника (TECH):	Способность умело и эффективно использовать инструменты и различные «технологичные» устройства. <i>Не влияет на обращение с оружием, для этого используйте Рефлексы.</i>
Рефлексы (REF)	Реакция, координация и точность движений, используется для прицеливания, метания и жонглирования. Самым важным является то, что эта характеристика отвечает за «точность» во время атак против других объектов.
Ловкость (DEX)	Общее состояние физической формы, способность прыгать, балансировать, драться и прочая атлетическая активность, также отвечает за уклонение.

Физическая группа

Конституция (CON)	Показывает на сколько хорошо физически «сложен» (телосложение) персонаж. Отвечает за сопротивляемость шоку, ядам и болезням.
Сила (STR)	Мышечная масса и умение её эффективно использовать. Чем больше сила, тем больший вес персонаж может поднять, и тем мощнее его рукопашные атаки.
Тело (BOD)	Размер, плотность и живучесть персонажа. Способность выживать и оставаться в сознании, за счёт физической массы и прочих качеств. Также отвечает за количество смертельных повреждений, которые может выдержать персонаж.

Двигательная группа

Движение (MOVE)	Скорость перемещения персонажа: шаг, бег, спринт, плавание, дальность прыжка и т. п.
-----------------	--

Уровень характеристик и их эффект.

1 (Challenged) – Неполноценный уровень. Часто встречается у маленьких детей и пожилых или ослабленных болезнью людей. Для таких персонажей даже Повседневные задачи представляют некоторую сложность.

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

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

5-6 (Heroic) – Героический уровень. Стандартный уровень для приключения. Примерами могут служить: боец Зеленых беретов, сотрудник SWAT, агент ФБР, шпион. Большинство персонажей, с таким уровнем характеристик эквивалентны героям телевизионных шоу.

7-8 (Incredible) – Невероятный уровень. Это уровень Олимпийских атлетов, топ-моделей, звёзд спорта, мировых лидеров и лауреатов Нобелевской премии. Персонажи такого уровня способны противостоять планам по захвату мира.

9-10 (Legendary) – Легендарный уровень. Это «киношный» уровень, практически недоступный обычному человеку, соответствующий мастерам вроде Джеки Чана или гениям вроде Эйнштейна. К этой категории также относятся большинство героев аниме.

10+ (Superheroic) – Этот уровень персонажей из разряда Супергероев. Наиболее часто характерен для Мифологии, Эпического Фэнтези, Галактических приключений, и т.п.

Приобретение характеристик.

Характеристики приобретаются за CP (Characteristic Points) в отношении 1 к 1 (5 Силы (STR) стоит 5 CP). Стартовое количество CP определяет ГМ. Минимум, разрешается иметь по 1 в каждой характеристике, максимум 6-7 (для человека).

Производные характеристики.

Производные характеристики получают путём простых математических преобразований основных характеристик.

Stun Points (SP) [BODx10] Количество *оглушающих (stun)* повреждений, после получения которых персонаж теряет сознание.

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

Персонаж умирает окончательно получив, суммарно, [BODx10] смертельных повреждений.

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

Recovery (REC) [STR+CON] Восстановление жизненных сил. Объём восстанавливаемого значения SP и END за каждую фазу использования действия «Отдыхать» (или за каждый раунд времени), и столько же HP за каждый день должного медицинского ухода.

Run: Ходьба [MOVE x1], Бег [MOVE x2], Спринт [MOVE x3] гексов (1 гекс = 2 метра) за фазу. Прыжок [MOVE x1], Плавание [MOVE x1] метров за фазу (фаза – 3 сек).

Resistance (RES) [WILL x3] Сопrotивляемость стрессу, ментальным и психологическим атакам.

Дополнительные производные характеристики.

Используются не так часто, поэтому во время некоторых приключений вполне могут отсутствовать.

Luck [INT+REF] или [Среднее значение характеристик x2]. В ответственный момент персонаж может использовать единицы Удачи чтобы увеличить результат своего следующего броска кубиков или снизить получаемые повреждения. Скорость восстановления потраченной удачи определяет ГМ.

Endurance (END) [CONx10] Выносливость. Определяет как долго персонаж может испытывать физическую нагрузку или использовать суперсилы, расходуется так же как и HP/SP. Персонаж, потративший всю выносливость, может только отдохнуть.

Speed (SPD) [½ REF] Скорость, реакция. Используется для определения количества действий за раунд (по умолчанию персонажу предоставляются 4 фазы за 1 раунд).

Humanity (HUM) [WILLx10] Мораль, человечность, и.т.п. Используется в приключениях, где персонажам предстоит

Количество стартовых CP и OP

Определяется ГМ'ом, в соответствии со стилем предполагаемого приключения:

Уровень приключения

Компетентный (Competent)
CP 20, OP 35-40

Героический (Heroic)
CP 30, OP 45-50

Невероятный (Incredible)
CP 50, OP 55-60

Легендарный (Legendary)
CP 80, OP 65-70

Супергеройский (Superheroic)
CP 90+, OP 75+

Добавление/удаление характеристик.

ГМ вправе добавлять или удалять основные характеристики.

Для создания новой характеристики достаточно просто придумать ей название и функции, занести в одну из четырех групп и выделить игроку немного дополнительных CP.

каждые потерянные 10 ед. Человечности персонаж получает штраф -1 AV ко всем проверкам социального взаимодействия (обычно навыки с использованием PRE), когда этот модификатор становится равным или меньше PRE - персонаж теряет свой моральный облик и выходит из под контроля игрока.

Недостатки, Навыки, Таланты, Привилегии.

После того как распределены основные характеристики необходимо выбрать навыки, таланты и прочее. Покупается все это за ОР (Option Points). Количество стартовых ОР определяется ГМ'ом.

Недостатки

Приобретая недостатки, персонаж получает возможность получить дополнительные ОР. Показателями недостатка являются **Частота**, **Интенсивность** и **Важность**.

Частота

Показывает как часто по времени проявляется данный недостаток.

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

Интенсивность

Показывает насколько тяжело преодолеть недостаток, или насколько сильно он влияет персонажа.

<i>Интенсивность</i>	<i>Значение</i>	<i>Описание</i>
Слабо	5	Нужно отыграть или проверка WILL+Концентрация против Повседневной сложности
Сильно	10	Нужно отыграть и проверка WILL+Концентрация против Компетентной сложности
Очень сильно	15	Нужно отыграть и проверка WILL+Концентрация против Героической сложности
Экстремально	20	Нужно отыграть и проверка WILL+Концентрация против Невероятной сложности.

Важность

Показывает, насколько важен недостаток для приключения (например, недостаток «Иностранец» в ксенофобном окружении будет иметь Серьезную важность). Также оказывает эффект на выживаемость (если есть вещь которая может серьёзно навредить персонажу - то это важный недостаток требующий более детального отыгрыша).

<i>Важность</i>	<i>Значение</i>	<i>Описание</i>
Средняя	5	Средний эффект (-1) на сражение или повреждения, легкий штраф на использование навыков или реакцию окружающих.
Большая	2	Серьезный эффект (-3) на сражение или x1,5 получаемых повреждений, значительный штраф на использование навыков или реакцию окружающих или ставит персонажа в опасную ситуацию.
Экстремальная	1	Экстремальный эффект (-5) на сражение или x2 получаемых повреждений, экстремальный штраф на использование навыков или реакцию окружающих или подвергает персонажа смертельной опасности.

Формула для подсчёта стоимости недостатка выглядит следующим образом:

$$OP = \frac{(\text{Частота} + \text{Интенсивность})}{\text{Важность}} \quad \text{При подсчете округление происходит до ближайшего меньшего целого!}$$

Ограничение по недостаткам

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

Примеры недостатков:

В скобках () указано значение потенциальной **Интенсивности**.

Психологические недостатки

Провалы в памяти (Absent Minded)

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

Нестабильная психика (Bipolar)

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

Заблуждения (Delusions)

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

Мазохизм (Masochist)

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

Фобия (Phobia)

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

Паранойя (Paranoia)

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

Раздвоение личности (Split Personality)

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

Личностные недостатки

Рассеянность (Airhead)

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

Вспыльчивость (Bad Tempered)

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

Трусость (Coward)

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

Одержимость (Obsessed)

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

Робость (Shy)

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

Упорство (Stubborn)

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

Неистовство (Berserker)

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

Невезение (Unlucky)

С персонажем постоянно происходит что-то неприятное. Куда бы он не отправился, его преследуют: Обычные неудачи (5). Неудачи которые дорого обходятся или ставят в опасные ситуации (10). Неудачи которые очень дорого обходятся или ставят в очень опасные ситуации (15). Неудачи, которые ставят персонажа на грань жизни и смерти (20).

Физиологические недостатки

Возраст (Age)

Персонаж либо слишком молод, либо очень стар, что отражается на его характеристиках: Очень молод/стар: уменьшите любые 2 характеристики (кроме ментальных) на 2 (10). Чрезвычайно молод/стар: уменьшите любые 3 характеристики (кроме ментальных) на 3 (15).

Дислексия (Dyslexia)

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

Эпилепсия (Epilepsy)

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

Отсутствие конечности (Missing Limb)

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

Проблемы со слухом (Reduced Hearing)

У персонажа проблемы со слухом. Обычно, для успешной проверки восприятия слухом ему необходимо: Увеличить сложность проверки на один уровень (5). Делать проверку, чтобы просто слышать (10). Персонаж не может слышать, у него нет ушей или он глухой (15)

Проблемы с передвижением (Reduced Mobility)

Персонаж не способен нормально передвигаться. Скорость его сухопутного перемещения при помощи Шага, Бега и Спринта, а также Плавание и Прыжок: Снижены на четверть (5). Снижены на половину (10). Персонаж вынужден передвигаться при помощи рук (MOVE 1) (15). Персонаж парализован, не может двигать конечностями ниже шеи (20).

Проблемы со зрением (Reduced sight)

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

Неконтролируемые изменения (Uncontrollable Change)

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

Проблемы с голосом (Vocal Impairment)

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

Уязвимость (Vulnerability)

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

Восприимчивость (Susceptibility)

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

Социальные недостатки

У всех на виду (Public Figure)

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

Плохая репутация (Bad Rep)

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

Псевдоним (Secret Identity)

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

Бедность (Poverty)

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

Дурная привычка (Personal Habits)

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

Притеснение (Oppressed)

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

Отличительная черта (Distinctive Features)

Персонаж не может спрятаться в толпе из-за некой своей отличительной особенности. Эту отличительную черту: Можно легко спрятать (5). Можно спрятать при помощи косметических средств (10). Нельзя спрятать (15).

Пришелец (Outsider)

Персонаж не местный, он выделяется своей внешностью, манерами или поведением. Персонаж из: Далёких мест (5). Очень далёких мест (10). Таких здесь никогда не видели (15).

Ответственность

Кодекс чести (Code of Honor)

Это правила которые персонаж не нарушит ни при каких обстоятельствах. Это может быть: не убивать, не бить в спину, и т.д. Следуя этим правилам, персонаж рискует: Быть изолированным или изгнанным (5). Получить ранение или понести серьезные финансовые потери (10). Убиться или покалечиться (15).

Чувство долга (Sense of Duty)

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

Клятва (Vow)

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

Иждивенцы (Dependents)

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

Проблемное поведение**Зависимость/Необходимость (Addiction/Dependence)**

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

Честность (Honesty)

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

Импульсивность (Impulsiveness)

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

Неприязнь (Intolerance)

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

Ревность (Jealousy)

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

Клептомания (Kleptomania)

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

Распущенность (Lecherous)

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

Враги

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

- Возможности:** Насколько «могущественны» враги персонажа?
Менее чем персонаж (5). Равны по силе персонажу (10). Сильнее, чем персонаж (15). Имеют доступ к более совершенному оборудованию и вооружению (20).
- Зона влияния:** Насколько влиятельны враги персонажа?
Ограничены городом или областью (5). Ограничены пределами страны (10). Ограничены пределами планеты (15). Не ограничены ничем (20).
- Интенсивность:** Каковы их действия по отношению к персонажу?
Наблюдение (/5). Поимка или взятие под стражу (/2). Убийство (/1).

Навыки

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

Приобретение навыков.

Навыки приобретаются за ОР по курсу 1 к 1. Эффективность навыка напрямую зависит от на одной из основных характеристик персонажа. Для некоторых навыков, также обязательно нужно указать специализацию.

Например Наука [Физика] или Наука [Химия].

Совершенствование навыков.

На усовершенствование навыка требуется количество ОР, равное его следующему уровню.

Например: улучшение навыка с 3го до 4го уровня, стоит 4 ОР.

Повседневные навыки.

Это набор навыков, которые персонаж осваивает автоматически, в течение своей жизни, чаще всего это: **Внимательность, Концентрация, Образование, Работа с компьютером, Убеждение, Атлетика, Учитель, Местный эксперт** [Зона проживания], **Боевые искусства** [Драка] и пр.

В соответствующем сеттинге персонаж бесплатно получает +2 ко всем повседневным навыкам.

Список повседневных навыков определяется ГМ'ом, и может изменяться в зависимости от стиля приключения.

На сколько «хорош» навык:

0: Персонаж понятия не имеет что нужно делать.

1-2: (Повседневный)

Персонаж знает базовую последовательность действий для выполнения данной задачи.

Уровень: Новичок.

3-4: (Компетентный)

Персонаж много тренировался в выполнении поставленной задачи, и очень успешно справляется. Также он, с трудом, может выполнять некоторые нестандартные задачи.

Уровень: Профессионал.

5-6: (Героический)

Персонаж мастерски владеет навыком и способен справляться с нестандартными задачами.

Уровень: Мастер.

7-8: (Невероятный)

Персонаж владеет навыком лучше, чем кто-либо во всём мире. Он с легкостью справляется с нестандартными задачами, и способен находить новые оригинальные решения.

Здесь персонаж переходит границу реальности, в такой уровень владения навыком уже тяжело поверить.

9-10: (Легендарный)

На этом уровне персонаж является величайшим мастером, известным истории, своими усилиями он двигает вперед научный прогресс. Это уровень гениев и научной фантастики.

10+: (Супергероический)

На этом уровне персонаж владеет навыком лучше, чем кто-либо во всей вселенной. Это реальность комиксов, научной фантастики, фэнтези или мифологии.

Список навыков.

Акробатика (Acrobatics)

Умение выполнять прыжки, кувырки подобно цирковому акробату. Также это касается прыжков через препятствия, приземления на ноги во время падения с высоты и пр. (DEX)

Актёрское мастерство (Acting)

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

Обращение с животными (Animal Handler)

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

Атлетика (Athletics)

Базовые атлетические способности: уклонение, метание, поднятие тяжестей, и пр. (DEX)

Автоматическое оружие (Autofire Weapons)

Использование пистолет-пулемётов, автоматов, пулеметов и прочего автоматического оружия ведущего огонь очередями. (REF)

Взятка (Bribery)

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

Прослушивание (Bugging)

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

Бюрократия (Bureaucratics)

Знания о том как общаться и получать информацию от бюрократического аппарата. (PRE)

Бизнес (Business)

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

Лазание (Climbing)

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

Работа с компьютером (Computer Programming)

Умение обращаться с компьютерами. (INT)

Соккрытие/Обнаружение (Concealment)

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

Концентрация (Concentration)

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

Заговоры (Conspiracy)

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

Контортионист (Contortionist)

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

Разговор (Conversation)

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

Криминология (Criminology)

Умение искать улики, снимать отпечатки пальцев, опрашивать свидетелей, работать с архивом, и пр. (TECH)

Криптография (Cryptography)

Способность шифровать/расшифровывать сообщения и информацию. (INT)

Дедукция (Deduction)

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

Подрывные работы (Demolitions)

Способность использовать, устанавливать и разминировать взрывные устройства. (TECH)

Изменить внешность (Disguise)

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

Вождение (Driving)

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

Образование (Education)

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

Электроника (Electronics)

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

Эксперт (Expert)

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

Огнестрельное (Firearms)

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

Судмедэксперт (Forensic Medicine)

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

Подделка (Forgery)

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

Азартные игры (Gambling)

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

Вооружение (Gunnery)

Умение использовать вооружение, установленное на боевой технике (машины, танки, корабельные орудия), требует обязательной специализации (REF)

Хакинг (Hacking)

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

Тяжелое вооружение (Heavy Weapons)

Умение использовать тяжелое вооружение оружия: гранатомёты, мортиры, ракетные установки, и т.д.(REF)

Высшее общество (High Society)

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

Допрос (Interrogation)

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

Изобретатель (Inventor)

Умение разрабатывать и создавать новые устройства и приспособления. Помимо этого, персонаж должен обладать сопутствующими Научными навыками. (TECH)

Языки (Languages)

Умение общаться при помощи определённого языка. (INT)

Чтение по губам (Lip Reading)

Умение читать по губам. (INT)

Местный эксперт (Local Expert)

Знание некоторой области, кто есть кто, где что находится, расписание движения транспорта, некоторые особенности. (INT)

Взлом замков (Lockpicking)

Умение взламывать замки. Необходима специализация: Комбинационные, Электронные, Магнитные, и т.п. (TECH)

Боевые Искусства (Martial Arts)

Умение драться используя руки, ноги, оружие и различные приёмы ближнего боя (см. **Fists of Fuzion**). (REF)

Механика (Mechanics)

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

Холодное оружие (Melee)

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

Мимикрия (Mimicry)

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

Навигация (Navigation)

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

Оратор (Oratory)

Умение говорить перед большим количеством людей, проводить презентации. (PRE)

Первая помощь (First Aid)

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

Восприятие (Perception)

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

Убеждение (Persuasion)

Умение убеждать или влиять на собеседника. (PRE)

Пилотирование (Piloting)

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

Музыкальный инструмент (Play Instrument)

Умение играть на каком-либо музыкальном инструменте. Необходима специализация. (TECH)

Профессионал (Professional)

Набор умений характерных для какой-либо определённой профессии (актер, доктор, секретарь, и т.д.). Улучшает все навыки имеющие отношение к выбранной профессии. (INT)

Исследование (Research)

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

Верховая Езда (Riding)

Умение ездить верхом на животном (обычно на лошади). Тип животного может быть определён при помощи специализации. (DEX)

Наука (Science)

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

Системы безопасности (Security Systems)

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

Слежка (Shadowing)

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

Ловкость рук (Sleight of Hand)

Умение совершать фокусы, при помощи рук. (REF)

Скрытность (Stealth)

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

Знание Улиц (Streetwise)

Знания о тёмной стороне общества: чёрные рынки, криминал, продажа информации и т.д. (PRE)

Выживание (Survival)

Умение выживать в определенных условиях - добывать еду и воду, распознавать опасные растения и животных. Необходима специализация (Тундра, Пустыня, Джунгли). (INT)

Наблюдение (Surveillance)

Умение устанавливать незаметное постоянное наблюдение за субъектом. (INT)

Системные Операции (System Operations)

Умение передавать информацию при помощи сенсорных и коммуникационных устройства. Необходима специализация (Радар, Микроволновой передатчик) (TECH)

Тактика (Tactics)

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

Обучение (Teaching)

Умение обучать других своим навыкам. (PRE)

Выслеживание (Tracing)

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

Торговля (Trading)

Умение быть хорошим продавцом или покупателем. (PRE)

Мода и стиль (Wardrobe and Style)

Умение выглядеть как можно лучше, знание о том что модно и как это правильно носить. (PRE)

Оружейник (Weaponsmith)

Умение создавать, обслуживать и чинить оружие различных типов. Необходима специализация (Клинки, Огнестрельное, Энергетическое, Другое, и т.д.) (TECH)

Таланты

Приобретение талантов осуществляется за ОР, каждый талант стоит 3 ОР. Метка [X] в названии, означает наличие нескольких уровней таланта, при этом каждый из них стоит по 3 ОР.

Обострённое чувство (Acute Senses) [X]

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

Амбидекстрия (Ambidexterity)

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

Привязанность к животным (Animal Empathy)

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

Привлекательность (Beautiful/ Handsome) [X]

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

Бой вслепую (Blind Reaction)

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

Чувство боя (Combat Sense) [X]

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

Чувство направления (Direction Sense)

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

Гибкость (Double Jointed)

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

Абсолютная память (Eidetic Memory)

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

Высокий болевой порог (High Pain Threshold)

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

Иммунитет (Immunity)

Персонаж обладает устойчивостью к определенному яду, или группе болезней.

Интуиция (Intuition)

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

Калькулятор (Lightning Calculator)

Персонаж может проводить сложные математические вычисления «в уме».

Чуткий сон (Light Sleeper)

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

Долголетие (Longevity)

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

Ночное зрение (Night Vision)

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

Абсолютный слух (Perfect Pitch)

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

Быстрое заживление (Rapid Healing)

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

«Изыюминка» (Schtick)

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

Скорочтение (Speed Reader)

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

Чувство времени (Time Sense)

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

Привилегии (Перки).

Это полезные вещи, вроде услуг, денег или контактов, к которым персонаж может обратиться во время своих приключений.

Привилегия может иметь вид особого символа (вроде полицейского значка или удостоверения), друга, должника или какого-то «служебного» объекта (инструмент, оружие, машина...).

Приобретаются они также как и навыки. Чем больше ОР вложено в Привилегию, тем она «мощнее» (значение 8-9, это уже что-то довольно серьёзное).

Привилегии создаются индивидуально под каждое приключения, многие из них могут являться и хорошими и плохими одновременно (например, контакты с мафией).

Во время приобретения Привилегии, ГМ и Игрок, должны определить её уровень и степень влияния на окружающий мир.

Например: в Супергеройском приключении персонаж может быть президентом крупной компании и это вполне нормально, однако в Киберпанке подобный статус будет иметь огромное значение.

Зависимость цены от влияния

Очень большое влияние	Цена x4
Большое влияние	Цена x3
Среднее влияние	Цена x2
Малое влияние	Цена x1

Примеры Привилегий

Название	Описание
Доступ (Access)	Персонаж обладает доступом на некоторую, закрытую для посторонних, территорию или зону. Это может быть знание о секретном проходе, дубликат ключа или пропуск.
Анонимность (Anonymity)	Означает отсутствие официальных записей о существовании персонажа (или все записи о персонаже являются фальшивыми).
Членство (Membership)	Персонаж получает доступ к ресурсам некоторой группы или организации, но также должен выполнять некоторое обязанности. Уровень показывает статус (положение, звание) персонажа. Влияние показывает роль персонажа в организации.
Лицензия (License)	Персонаж обладает законным правом делать то, что обычно считается незаконным. Лицензия выдается персонажу индивидуально.
Контакт (Contact)	Персонаж знает кого-то, кто может помочь (деньгами, информацией, и т.п.) Обычно такая помощь не афишируется.
Услуга (Favor)	Может быть использована только один раз. Но, должник обязан выполнить требования (или сделать всё от него возможное). <i>Услуга стоит в два раза дешевле других привилегий.</i>
Известность (Reponn)	Персонаж обладает «хорошей» репутацией. Люди будут стараться заслужить уважение с его стороны, и не быть врагами.
Достаток (Wealth)	Обычный персонаж принадлежит к среднему классу, но данная привилегия кардинально меняет стиль его жизни. За 1 ОР персонаж может жить довольно комфортабельно, 2 ОР переносят его в высший-средний разряд, 3-4 ОР и у персонажа более чем достаточно денег, на работу можно ходить всего один раз в неделю... и т.д.

Время действовать

После того, как игровой персонаж создан, самое время отправляться на поиски приключений.

Прежде всего поговорим о «игровой доске», на которой будут происходить действия.

Ей, кстати, совсем не обязательно быть реальной, важно чтобы вы могли ее представить у себя в голове.

Ландшафт

Вот несколько правил касательно ландшафта.

- персонаж может взаимодействовать с любым объектом, который видит собственными глазами, или через оптический прибор.
- если между персонажем и объектом находится препятствие то объект считается заблокированным и персонаж не может с ним взаимодействовать.
- персонаж может взаимодействовать с любым объектом, до которого может дотянуться (в радиусе одного Гекса).

Расстояние

Расстояние измеряется в Гексах.

За 1 боевую фазу (3 секунды) Персонаж может (шагом) переместиться на количество Гексов равное его характеристике Движение.

1 Гекс эквивалентен 2 метрам (в случае если используется 1 метровый Гекс, количество Гексов, на которое может переместиться персонаж, удваивается).

Поверхность

Скорость перемещения зависит от поверхности по которой происходит движение.

- Грубая поверхность или неблагоприятные для движения условия, снижают скорость в два раза ($\frac{1}{2}$).
- Очень грубая поверхность или очень неблагоприятные условия снижают скорость в четыре раза ($\frac{1}{4}$).

Время

В обычных условиях время измеряется как обычно: часы, дни, месяцы. В боевой ситуации, время измеряется в *Фазах* (3 секунды) и *Раундах* (12 секунд или 4 фазы).

Очередность действий

Во время боевой ситуации каждый участник боя действует только тогда, когда наступает его очередь (в порядке инициативы).

Персонажи с высоким показателем Инициативы (зависит от характеристики Рефлекс) действуют раньше остальных.

В случаях когда два и более персонажа имеют одинаковый показатель Инициативы, чтобы определить порядок действия, ГМ использует кубик.

Временная шкала

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

Базовые боевые возможности

Атаковать
Блокировать/Парировать
Уклоняться
Встать на ноги
Схватить
Переместиться
Метнуть
Другое действие

Дополнительные возможности

Множественная атака
Комбинированная атака
Прервать
Прицеливаться
Душить
Прыгнуть в укрытие
Восстановиться
Ожидать

Действия

Получая возможность хода персонаж может выполнить одно полное действие или два полудействия.

Возможности персонажа

Когда наступает очередь персонажа он может выполнить одно из следующих действий:

Базовые действия:

Атаковать

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

«Атаковать» требует половины действия, но после этого персонаж автоматически завершает свой ход в текущей фазе.

Таким образом, в течение одной фазы, персонаж может «Переместиться» и «Атаковать», но не «Атаковать» и «Переместиться» или «Атаковать» дважды.

Блокировать (или Парировать)

Попытка остановить атаку направленную против персонажа. В случае успеха персонаж не получает повреждений, отбрасывания и прочих эффектов.

Персонаж может начать блокировать либо во время своего хода, либо после использования прерывания.

Будучи атакованным, блокирующий персонаж проводит проверку блокирования (навык Боевые искусства, Ближний бой, Драка, Щит и т.п.) против результата атакующего. В случае успеха атака считается остановленной и персонаж продолжает блокировать, в случае провала он перестаёт блокировать и должен совершить проверку стандартного уклонения против атаки.

Пока персонаж продолжает блокировать, каждый успешно остановленный удар накладывает кумулятивный штраф -1 к следующей проверке блокирования.

Успешное блокирование, в следующей фазе, даёт персонажу преимущество перед атакующим в инициативе (атакующий совершает ход, только после персонажа).

«Блокировать» требует половины действия.

Уклоняться

В результате этого действия персонаж концентрируется на уклонении и получает +3 к проверкам стандартного уклонения до начала своей следующей фазы.

После начала уклонения персонаж не может атаковать, также уклонение не защищает от атак с областью воздействия.

Персонаж может начать уклоняться либо во время своего хода, либо после использования прерывания.

«Уклоняться» требует половины действия.

Встать на ноги

Персонаж оказавшийся в лежачем положении должен потратить половину действия на то чтобы подняться а ноги.

«Встать на ноги» требует половины действия.

Схватить

Попытка взять в захват оппонента, его оружие или другой предмет. Успешный захват позволяет удерживать, заломить конечность или душить противника в последующие фазы. Оппонент, во время своего хода, может попытаться высвободиться (Сила + Навык ближнего боя или Атлетика), любая попытка атаки со стороны противника получает штраф -2. Тот, кто выполняет захват, и тот,

кто захвачен, находятся в невыгодном положении и получают -3 Ловкости против всех остальных атак.

«Схватить» требует половины действия.

Переместиться

Обычно, перемещение определяется характеристикой Движение, кроме этого персонаж может обладать Перемещающими суперсилами (вроде Полёта или Телепортации).

- Переместиться вплоть до половины расстояния Бега (Шаг), Прыжка, Плавания, и т.п. - половина действия.
- Переместиться вплоть до полного расстояния Бега, Спринта, Прыжка, Плавания, и т.п. - полное действие.

Метнуть

Позволяет метнуть оружие или объект (граната, бутылка и пр.), находящийся в руках персонажа. Персонаж должен иметь достаточно силы чтобы поднять предмет, точность определяется при помощи характеристики Рефлекс и навыка Атлетика.

«Метнуть» производится также как и обычная атака.

Выполнить другое действие

Любое действие, не описанное выше - перезарядить оружие, открыть дверь и пр. Количество затрачиваемого времени определяет ГМ.

Действия вроде: выхватить оружие, сесть или выйти из средства передвижения, трансформация и устранение заклинания оружия, требуют полного действия.

Дополнительные возможности

Множественная атака

Попытка произвести более одной атаки за фазу, против одной или более целей. Допускается использование атак ближнего боя, атак дальнего боя или даже их комбинаций.

Возможные варианты:

- Атака несколькими одинаковыми ударами против одной цели.
- Атака несколькими различными ударами против одной цели.
- Атака несколькими одинаковыми ударами против нескольких целей.
- Атака несколькими различными ударами против нескольких целей.
- Комбинация ближних, дальних и прочих видов атак, в виде непрерывной последовательности.

ГМ вправе запретить любое использование Множественных атак в случае если считает что их применение противоречит здравому смыслу, чувству драмы, нарушает игровой баланс, задействует несовместимые суперсиловые модификаторы или особые эффекты, и т. п.

ГМ вправе ограничить количество атак до 2-3 за всю последовательность.

Использование Множественной атаки требует полного действия и ополовинивает DV персонажа до начала следующей его фазы.

Персонаж должен выполнить индивидуальную проверку для каждой из атак в последовательности. В случае провала одной из атак все следующей за ней автоматически считаются проваленными.

Выносливость или Заряды расходуются на все атаки в последовательности, независимо от того были они успешными или нет.

По желанию, персонаж может остановиться после любой успешной проверки атаки. Это никак не влияет на штрафы AV и DV, однако позволяет сэкономить Заряды или Выносливость.

При использовании Множественной атаки против группы целей, персонаж может выбрать сколько раз будет поражена каждая из них.

При использовании Множественной атаки, каждая дополнительная атака после первой накладывает штраф -1 AV, этот штраф распространяется сразу на все проверки атак в последовательности.

Например, персонаж пытающийся атаковать четырёх противников одновременно, делает все четыре проверки со штрафом -3 AV.

В случае если комбинация направлена на одну цель и в ней имеются одновременно удары ближнего и дальнего, или других форм боя (например ментального), персонаж получает дополнительный штраф -1 AV (в дополнение к штрафу за количество атак).

В случае если персонаж производит Множественную атаку с использованием суперсил, манёвров ближнего боя, оружия, или других форм атак модифицирующих AV — во всех проверках используйте наименьший (наихудший) бонус AV.

В случае если персонаж производит Множественную атаку с использованием суперсил, манёвров ближнего боя, оружия, или других форм атак модифицирующих DV — получаемый персонажем бонус к DV будет наименьшим (наихудшим). Бонус/штраф применяется перед тем как ополовинить DV.

«Множественная атака» требует полного действия и снижает DV персонажа наполовину.

Комбинированная атака

Использование двух или более схожих атак, суперсил или способностей (исключая боевые манёвры) против одной цели является Комбинированной, а не Множественной атакой.

Комбинированная атака не получает штрафа к AV, не снижает DV и требует только половину действия (конечно, использование двух таких атак несколько раз подряд против одной цели является Множественной атакой). Однако, ГМ вправе использовать любые правила для Множественной атаки которые посчитает уместными (как например — результирующая атака производится «основной рукой»).

Например боевой робот, из приключения по миру научной фантастики, оснащён двумя бластерами, встроенными в левую и правую руки. Если он использует их одновременно против одной цели, это считается Комбинированной атакой, проводимой без каких-либо дополнительных штрафов.

«Комбинированная атака» производится также как и обычная атака.

Прервать

Любая попытка прерывания должна быть обязательно согласована с ГМ`ом.

В экстренной ситуации, персонаж подвергшийся нападению может, ценою своего следующего полного действия, «прервать» атаку противника, чтобы выполнить защитный манёвр (Блок, Уклонение, Прыжок в укрытие или Защитный манёвр с модификатором Прерывание (см.*Fists of Fuzion*)).

Обычно действие «Прервать» может быть использовано только для собственной защиты, однако с разрешения ГМ`а персонаж может попытаться защитить кого-то другого.

Во время прерывания Персонаж может выполнить более одного защитного действия, при условии что они не противоречат друг другу (например Уклониться и одновременно активировать защитную суперсилу).

Прицеливаться

Позволяет увеличить шанс попадания при использовании атак на расстоянии.

Персонаж получает +1 AV за каждое полное действие потраченное на прицеливание (вплоть до +3 AV). Бонус сохраняется после проведения атаки, но теряется если персонаж теряет концентрацию, начинает двигаться или перестаёт воспринимать цель.

«Прицеливаться» требует полного действия.

Душить

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

«Душить» производится также как и обычная атака.

Прыгнуть в укрытие

С помощью этого действия персонаж может уйти от атаки с областью воздействия (например взрыва). Персонаж должен успешно выполнить проверку любого подходящего навыка (например атлетика, акробатика или навыка суперсилы) против Компетентной сложности, после чего получает возможность использовать любое перемещение (включая перемещающие суперсилы) и переместиться на половину от его максимального значения.

«Прыжок в укрытие» требует половины действия, и может быть выполнен во время прерывания или ожидания. Также как и в случае «Атаковать», после «Прыжка в укрытие», персонаж не может выполнять никаких дополнительных действий и завершает свой ход.

Восстановиться

Персонаж восстанавливает *Единицы Оглушения* (и *Выносливость*) на значение, равное своему параметру *Восстановление*. Если персонаж получает повреждения до начала своего следующего хода то восстановления не происходит.

Во время восстановления DV персонажа уменьшается наполовину.

«Восстановиться» требует полного действия.

Ожидать

Персонаж может добровольно «задержать» свой ход, при этом он получает возможность реализовать действие, когда появится благоприятная возможность. Персонаж должен указать чего он ожидает («когда кто-то появится из-за угла», «когда противник начнет двигаться»). При наступлении указанных события, он может использовать действие. Если ожидаемых событий не произошло до конца фазы, персонаж теряет «задержанное» действие.

«Ожидать» не требует времени на исполнение, персонаж может «задержать» как полное, так и половину своего действия.

Проверки

Каждый раз когда персонаж сталкивается с проблемой которую с некой вероятностью может решить, он должен выполнить проверку. Всего существуют два вида проверок:

Взаимная проверка (Opposed Roll)

Это проверки против «живых» целей. Проверка считается успешной если результат персонажа больше результата оппонента.

Навык персонажа + Характеристика персонажа + 1d10 (или 3d6)

против

Навык оппонента + Характеристика оппонента + 1d10 (или 3d6)

В случае проверок с участием NPC, ГМ вправе заменить для них бросок кубиков на статичное значение: 5 для 1d10 или 10 для 3d6.

Проверка против сложности (Unopposed Roll)

В этом случае персонаж использует **Навык + Характеристика + 1d10 против Сложности**. Проверка считается успешной если результат персонажа больше сложности.

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

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

Модификаторы

Иногда складываются условия при которых выполнить действие становится проще или сложнее.

Например: заменить лампочку является Повседневной сложностью, но сделать это во время землетрясения, совсем другое дело.

Любые внешние условия, влияющие на результат проверки называются модификаторами. Ниже представлены некоторые наиболее распространённые из них:

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

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

Поднятие тяжестей, метание и использование силы

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

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

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

Метание

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

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

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

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

Дополнительное усилие

В приключениях, где используется производная характеристика *Выносливость*, в экстренных ситуациях, ГМ может разрешить использовать дополнительное усилие и увеличить Силу (STR) персонажа на 1 или даже 2 единицы.

Усилие расходует 5 ед. Выносливости за каждые +1 Силы, в течение каждой фазы. Когда Выносливость заканчивается, персонаж начинает расходовать *единицы оглушения*, пока не выдохнется полностью.

В исключительной ситуации ГМ может разрешить увеличить Силу более чем на 2 единицы, в этом случае, кроме затрат *Выносливости*, требуется успешная проверка навыка Концентрация.

Использование навыков

По умолчанию, каждый из навыков, использует соответствующую ему характеристику, но, в зависимости от сложившихся обстоятельств, ГМ вправе потребовать проверку с использованием нестандартной характеристики.

Ниже представлены наиболее распространенные ситуации и соответствующие им характеристики:

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

Выбор характеристики целиком зависит от поставленной задачи. Таким образом, один и тот же навык может быть использован с разными характеристиками, для достижения различных эффектов.

Например: музыкант, для того чтобы добиться идеального звучания, может использовать навык Выступление вместе с характеристикой Техника. Но, чтобы растрогать своих слушателей «до слёз», он может использовать навык Выступление с характеристикой Влияние.

Какой навык использовать?

Последнее слово в решении этого вопроса всегда остается за ГМ'ом, в остальных случаях полагайтесь на здравый смысл.

Для оружия выбор будет довольно простым (соответствующий навык владения оружием).

В некоторых случаях игрок может предложить свой вариант проверки.

Вполне возможно, что с лидером банды гангстеров удастся договориться, используя навык Убеждения, особенно если у персонажа есть сильный покровитель.

Если нет нужного навыка

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

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

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

Общие знания – о некоторых интересных вещах люди могут узнать из сторонних источников

Например, из фильмов можно узнать как стрелять из ружья, легенды описывают как герой владеет своим мечом, и пр.).

В случае Общих знаний подразумевается - чем более образован персонаж, тем больше у него шансов при использовании неизвестного навыка.

За каждые 3 уровня в навыке Образование, персонаж получает +1 к проверке навыка, который ему неизвестен. Так как большинство «современных» персонажей обладают навыком Образование 2го уровня, +1 дополнительный уровень может оказать очень полезным.

Увеличиваем шансы на успех

Некоторые обстоятельства могут повысить вероятность успешного использования навыка.

- **Вторая попытка**

Если персонаж проваливает проверку, он не может повторить её снова, пока не изменит условия в лучшую сторону (использует более лучший инструмент, потратит больше времени или выполнит вспомогательную проверку).

- **Вспомогательная проверка**

Это проверка результат которой увеличивает значение другой проверки.

Например: невец пытается воодушевить толпу, хороший результат вспомогательной проверки проверки Выступления, даёт ему бонус Убеждения.

С разрешения ГМ'а хороший результат вспомогательной проверки увеличивает значение основной проверки навыка на +1 за каждые полные 5 ед. результата.

Получаемый бонус действует только один раз и должен быть использован сразу.

- **Дополнительное время**

За каждый дополнительный шаг по временной шкале персонаж получает +1 к проверке.

Если требуемая задача требует 1 минуты для выполнения, то, как вариант, персонаж может потратить 5 минут и получить +1 к проверке.

Критический успех

Когда на кубиках выпадает максимальное значение это дополнительный бонус к результату проверки:

1d10: если выпадает 10, игрок кидает кубик еще раз и прибавляет полученное значение к результату проверки.

3d6: если выпадает 18, игрок дополнительно бросает 2d6 и прибавляет полученное значение к результату проверки.

Критический провал

Когда на кубиках выпадает минимальное значение, значение проверки уменьшается:

1d10: если выпадает 1, игрок кидает кубик еще раз и вычитает полученное значение из результата проверки.

3d6: если выпадает 3, игрок дополнительно бросает 2d6 кубика и вычитает полученное значение из результата проверки.

Проверки вождения и пилотирования

Каждый раз при попытке выполнить необычный манёвр во время управления средством передвижения, персонаж должен выполнить проверку Рефлексы + навык Вождения/Пилотирования против сложности манёвра + модификаторы за состояние поверхности и погодных условий.

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

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

Сухопутное средство передвижения: занос (провал более чем на 4 - машину заносит в направлении вектора первоначального движения на 1d6 метров за каждые 16 км/ч скорости) или вращение (провал менее, либо равный 4, то же что и при заносе, но бросьте 1d6 чтобы определить в какую сторону повернулась машина: 1 вперед, 2 назад, 3-4 влево, 5-6 вправо)

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

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

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

Конфликты в сражении

Сражение начинается после того как ГМ делает соответствующие объявления. Каждый из персонажей действует когда наступает его очередь, когда все участники выполняют свои действия текущая фаза заканчивается, начинается новая и всё повторяется заново.

Правила

Типы сражений

Сражение бывает двух типов: Ближний бой и Перестрелка.

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

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

Видимость цели

Чтобы произвести атаку персонаж должен чётко видеть Цель. Любая преграда, полностью закрывающая собою цель, делает атаку невозможной.

Расстояние

Как сказано выше, в ближнем бою, персонаж может атаковать цели в радиусе 1 Гекса.

Копья и другие длинные орудия могут атаковать цели в радиусе 2х Гексов.

Все орудия дальнего боя обладают собственным радиусом действия.

Количество попаданий

Оружие используемое в перестрелках обычно имеет ограниченный боезапас (стрелы, пули, заряды и пр.), указанный в их описании, также они обладают скорострельностью – количеством зарядов которое они могут выпустить за одну атаку.

Большая часть огнестрельного оружия обладает этим параметром на уровне 1-2, оружие с автоматическим режимом стрельбы обычно от 20 и более.

Модификаторы в бою

Персонаж, производящий атаку должен учитывать эти модификаторы при проверке.

Ситуация	Модификатор
Цель на расстоянии 5-10 метров	-2
Цель на расстоянии 11-50 метров	-4
Цель на расстоянии более 50 метров, но в радиусе поражения оружия	-6
Цель уклоняется	-3
Цель движется	-1 за 5 Гекс движения
Чётко виден силуэт цели	+2
Цель скрыта	
Наполовину	-1
Видно голов и плечи	-1
Цель прячется за кем-то	-2
Цель плохо видна (из-за дыма, света, пыли)	-4
Орудие установлено на средстве передвижения	-4
Прицельный выстрел	
Грудь	-1
Голова	-6
Ноги, ладони, стопы	-4
Живот	-5
Руки, плечи	-3
Прицеливание	от +1 до +3
Цель связана, обездвижена или удерживается	+2
Крошечная цель (центр мишени)	-6
Маленькая цель (размером не более метра)	-4
Большая цель (дерево, машина, большое животное и пр)	+2
Огромная цель (грузовик, самолет, стена и пр.)	+4
Внезапная атака	+5
Цель лежит на земле	-2
Импровизированное оружие	-2

Специальные модификаторы

Атака из засады (Внезапная атака)

Внезапность дает атакующему преимущество в виде +5 AV к проверке. Данное обстоятельство требует следующих условий:

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

Цель плохо видно

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

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

Точность оружия (WA)

Это модификатор, встроенный в оружие ближнего или дальнего боя. Чем он выше, тем проще пользоваться этим оружием.

Каждый раз, когда персонаж использует оружие, этот модификатор прибавляется к проверке навыка владения оружием.

Проведение атаки

Для подсчёта результат атаки, игрок должен сложить: навык обращения с оружием (или навык ближнего боя), характеристику Рефлексы, значение кубика и все сопутствующие модификаторы.

Например:

Атакующий обладает Рефлексами 5, навыком Ближнего боя 6, на кубике выпадает 6, итого 17. Модификатор за прицельную атаку -2, снижает значение до 15.

Защищающийся использует Ловкость 4, навык Уклонение 6, и значение кубика 3, итого 13.

15 > 13, атака успешна.

Специальные атаки

Атака на расстоянии против неподвижных целей

Иногда персонажу необходимо попасть по мишени, в дерево или в любой другой неподвижный объект, не обладающий навыками и характеристиками.

В этом случае ГМ устанавливает сложность в зависимости от расстояния до цели.

Расстояние	Сложность
Ближний бой (0-4 метров)	Обычная
Маленькое (5-10 метров)	Повседневная
Среднее (11-50 метров)	Компетентная
Большое (от 51 метра и до радиуса поражения оружия)	Героическая
Экстремальное (за пределами радиуса поражения оружия)	+1 Уровень сложности за каждые дополнительные неполные 100 метров

Последовательность действий в бою

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

[А] Выбор действия.

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

[Б] Проверить поле зрения

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

[В] Проверить расстояние

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

[Г] Выполнить проверку

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

[Д] Подсчет повреждений

Если атака успешна необходимо подсчитать нанесенный урон.

[Е] Конец хода

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

Область воздействия

Атаки с областью воздействия (выстрел из дробовика, огнемёт, газовая граната и пр.) действуют на определенную область, а не на определенного оппонента. Воздействию подвергаются все персонажи, находящиеся в области получают соответствующий урон от атаки

Сложность проверки при проведении этого типа атак зависит от расстояния до целевой области.

Распространяющиеся эффекты

За каждый метр (или более) расстояния до эпицентра, персонаж получает на 2 ед. повреждений меньше.

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

Если персонаж провалил проверку атаки подобным оружием, её эпицентр смещается на 1 метр за каждую недостающую единицу значения проверки (но максимум не более чем на половину расстояния до целевой области).

Чтобы определить в какую сторону произошло отклонение бросьте 1d6: 1-2 эпицентр смещается вперед цели, 3-4 эпицентр смещается за цель, 5 эпицентр смещается вправо от цели, 6 эпицентр смещается влево от цели.

Атака автоматическим оружием

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

Соотношение очереди

Герои многих фильмов и комиксов могут запросто разгуливать под градом пуль не получая ни единой царапины, хотя в реальных условиях они бы запросто превратились в швейцарский сыр.

Чтобы отобразить этот эффект и существует соотношение очереди.

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

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

Все округления происходят до ближайшего целого. Дополнительно, персонаж получает -1 к точности за каждые 10 выстрелов в очереди.

Например, Алекс атакует Грона очередью из 20 пуль. Ему необходимо преодолеть сложность 10, его результат 20. Если бы соотношение очереди равнялось 1, тогда попало бы 10 пуль, но соотношение равняется 4, поскольку $10/4=2,5$ Грон ранен только тремя пулями.

Распространены следующие виды атак очередью:

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

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

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

Стрельба из лука

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

Атака Влиянием

Сильная личность может воздействовать на людей своими поступками, действиями, и, иногда, просто присутствием. Это называется атакой Влияния.

Использование атаки Влияния не расходует действия (но может быть выполнена только один раз за фазу), однако, в зависимости от того, как поступает персонаж, может стать сильнее или слабее.

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

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

<i>Общее значение атаки</i>	<i>Эффект от атаки</i>
> Сопrotивляемости цели	Цель поражена и действует последней в эту фазу
> Сопrotивляемости цели+10	Цель очень поражена, действует последней в эту фазу и может выполнить только половину действия. Может подчиниться приказу, если для неё в этом есть смысл.
> Сопrotивляемости цели+20	Цель в страхе; пропускает действие в эту фазу и получает -5 к Ловкости. Может подчиниться приказу.
> Сопrotивляемости цели+30	Цель в панике; может попытаться сбежать или сдаться. Ловкость равна 0 и она подчиняется приказам атакующего.

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

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

Последствия боя

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

Повреждения

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

Типы повреждений

В Fuzion существуют четыре вида повреждений:

Хиты

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

Оглушение

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

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

Структурные единицы

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

Kills

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

Подсчитываем повреждения

Уровень повреждений (Damage Class - DC)

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

Повреждения в ближнем бою

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

Минимальная и Максимальная Сила

Каждое оружие ближнего боя обладает показателем Минимальной Силы. Атакую подобным оружием персонаж наносит дополнительно +DC1 за каждую единицу своей Силы выше минимальной, вплоть до двойного значения оригинального DC оружия.

Персонаж получает -1 Рефлекс и -1DC, за каждую единицу Силы ниже показателя Минимальной Силы оружия.

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

Kills и DC

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

DC14 оружие наносит 1 Kill повреждений и + 1Kill за каждые дополнительный DC свыше 14.

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

Получение повреждений

Оглушение

Каждый раз, когда персонаж получает *не смертельные* повреждения, они вычитаются из его единиц оглушения.

Если, в результате атаки, персонаж теряет более половины от своего максимального значения единиц оглушения, он считается оглушенным до начала своей следующей фазы. Оглушенный персонаж получает -5 ко всем основным характеристикам и теряет своё следующее действие.

Потеря сознания (нокаут)

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

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

Избыточные повреждения

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

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

Хиты

Ножи, мечи, копья, когти, пули, избыточные оглушающие повреждения, и пр. наносят *смертельные* повреждения, которые вычитаются из Хитов.

Последствия потери Хитов

Когда персонаж теряет достаточное количество Хитов, его возможности резко ограничиваются.

- Если Хиты опускаются ниже $\frac{1}{2}$ от своего значения, персонаж получает -2 ко всем своим характеристикам.
- Если Хиты опускаются ниже $\frac{1}{4}$ от своего значения, персонаж получает -4 ко всем своим характеристикам.

Характеристики не могут опускаться ниже 1.

Отбрасывание

Взрывы и сильные удары способны отбросить персонажа на некоторое расстояние.

Чтобы рассчитать расстояние на которое отброшен персонаж необходимо из получаемого DC вычесть сумму характеристики Тело и значение кубика 1d6. Результат указывает на сколько Метров отброшен персонаж.

Смерть

Когда хиты опускаются до 0, персонаж начинает умирать. Он теряет 1 хит каждый раунд времени и способен двигаться если у него еще остаются единицы оглушения. Все основные характеристики получают штраф -6.

Когда текущее значение хитов достигает негативного максимального значения, персонаж умирает.

Максимальный запас хитов для персонажа с Тело 4 равняется 20. Такой персонаж умрёт если получит 40 ед. смертельных повреждений сразу, или его хиты в течении приключения опустятся до -20.

Броня

Это фактор уменьшающий количество получаемого смертельного и/или оглушающего урона.

Любая броня обладает показателем физической защиты (KD), который вычитается из получаемых повреждений (оглушающих и смертельных одновременно).

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

Важное уточнение: Из оглушающих повреждений вычитается либо показатель брони (KD), либо защиты от оглушения (SD), что больше.

Окружающая среда и Восстановление от повреждений

Пули и мечи не единственные что угрожает жизни персонажа. Мир полон различных опасностей: падение, утопление, болезни, или даже случайный удар молнии, все это факторы окружающей среды.

Неблагоприятные факторы окружающей среды

Шок, Яды/Наркотики, Ожоги, Болезни и Удушье являются кумулятивными свойствами окружающей среды.

- Огонь и Электричество наносят повреждения каждую фазу, пока персонаж находится рядом с их источником.
- Яды и Наркотики наносят вред каждую минуту, после того как попадают в организм.
- Болезни и окружающая среда действуют в течении дней, недель или даже месяцев.

Тип воздействия	Слабый	Интенсивный	Смертельный
	DC1-DC4	DC5-DC10	DC11-DC20
Электричество	Батарея	Бытовая электросеть	Удар молнии
Огонь	Костер	Горение бензина	Горение термита
Яд	Белладонна	Мышьяк	Яд каменной рыбы
Наркотик	Алкоголь	Пентанол Содия	ЛСД
Болезнь	Корь	Пневмония	Чума
Окружающая среда	Неблагоприятная	Враждебная	Смертельная

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

Например: Морган, в надежде вывести его секреты, вводит Джейку дозу сыворотки правды. Каждый ход наркотик наносит от 5 до 30 ед. повреждений, которые вычитаются из Сопротивляемости Джейка. Когда показатель упадет до 0 он все расскажет.

Эффект	Повреждения
Сонный газ	Оглушения
Яды	Хиты
Психотропные наркотики	Сопротивляемость

Удушье (Асфиксия)

В спокойных условиях персонаж может задержать дыхание, затрачивая 2 ед. Выносливости за каждую фазу. Если персонаж пытается выполнять еще какие-нибудь активные действия (например, бежать или плыть), затраты увеличиваются до 4 ед. Выносливости за фазу. После того как Выносливость заканчивается персонаж, вместо Выносливости, начинает терять единицы оглушения, а затем хиты.

Задыхающийся или задержавший дыхание персонаж не получает Восстановления в конце каждого раунда и не получает ничего от использования действия «Восстановиться».

Падение с высоты

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

Лечение и Восстановление

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

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

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

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

Восстановление Хитов происходит 1 раз за 24 часа, при наличии должного медицинского ухода.

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

Реанимация

Спасти умирающего персонажа все ещё можно. Другой персонаж должен успешно выполнить проверку навыка Медицина (или Первая помощь), против сложности равной двойному абсолютному значению текущих хитов умирающего.

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

Развитие

Совершенствование персонажа

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

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

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

Расходование ОР

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

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

- Улучшение характеристики на 1 ед. стоит 5 ОР и согласие ГМ`а.
Например: улучшить характеристику с 5 до 6 стоит 5 ОР и согласие ГМ`а.
- Улучшение навыка на один уровень стоит ОР равное новому уровню навыка.
Например: улучшить навык с уровня 3 до уровня 4 стоит 4 ОР.
- Улучшение суперсилы на +1PP стоит 5 ОР и обязательное согласие ГМ`а.
Например: усиление Энергетического луча с DC3 до DC4 стоит 5 ОР и согласие ГМ`а.
- Улучшение привилегии стоит [Новый уровень x Влияние] ОР и требует разрешения ГМ`а.
Например: улучшение лицензии уровня 2 до 3 стоит 3 ОР (при Влиянии x1).
- Обменять ОР на денежные единицы можно по курсу 1:100 (1ОР к 100\$).

Раздача подарков

Опыт наиболее проблематичная часть любого приключения.

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

Один из способов поддержать баланс использовать принцип «Рождества» при раздаче опыта.

Его смысл заключается в том, что самая большая награда ожидает игроков в самом конце сюжетной арки приключения.

«Подарком на рождество» может быть очень нужное средство передвижения (или ресурсы для его создания), «особая тренировка» (возможность вложить единицы в особый навык) или «радиационный инцидент» позволяющий усилить или приобрести новые суперсилы.