

ПРИМЕРЫ ПРОТИВНИКОВ

В примерах противников я намеренно допустил много вольностей в их описаниях, Гранях, реакциях, Крахе и т.д. Я комбинировал их по-разному, чтобы показать тебе, насколько это гибкая система. Изучай противников, используй предложенных и создавай своих!

БАНДИТЫ

Группа маргиналов и отбросов общества, выживающая за счёт применения насилия.

ПОЯВЛЕНИЕ крики, свист, провоцирующие возгласы.

Боеспособен. Бандиты способны сопротивляться.

- Стандартные реакции.

Группа. До 10-12 человек. Их количество можно сокращать обычным оружием, но на это требуется время. И конечно, они будут сопротивляться. Пока у Бандитов численное преимущество, они не потеряют Боеспособность.

- Окружать;
- Атаковать каждого и нанести Состояние каждому;
- Атаковать и одновременно делать что-то ещё.

Лихие. Пока силен боевой дух, Бандиты не потеряют Боеспособность.

- Оскорблять, выводя из себя;
- Беспорядочная атака с уроном окружению и посторонним.

КРАХ. Начать торговаться. Попытаться взять заложника. Сбежать с чем-то ценным.

КАПИТАН ПИРАТОВ

Лидер шайки разбойников. Беспринципный головорез.

ПОЯВЛЕНИЕ расталкивая подручных.

Боеспособен. Капитан пиратов представляет опасность. В остальном он такой же человек.

- Стандартные реакции.

Броня. Скафандр пирата не повреждается обычным оружием. Пока скафандр цел, он не теряет Боеспособность.

- Игнорировать урон обычным оружием;
- Совершить пугающий рывок.

Коварный воин. Капитан одолел уже не один десяток противников и захватил множество кораблей. Он знает всё, что ему нужно для победы. Пока его набор трюков и приёмов даёт ему преимущество, он не потеряет Боеспособность.

- Что-то сломать или кого-то ударить, пользуясь своей силой;
- Заговаривать зубы, готовя подлость;
- Вызвать Серьёзное состояние вместо обычного;
- Бросить гранату (*площадная*);
- Взломать, вырубить или внести помехи в оборудование;
- Достать нож или другое оружие.

КРАХ. Включить энергощит. Торговаться с героями с позиции силы. Нанести Серьёзное состояние. Устроить дымовую завесу. Резко открыть шлюз для разгерметизации. Захватить что-то или кого-то в заложники. Угрожать и неожиданно попытаться сбежать.

БОЕВОЙ ДРОН

Робот вооружённых сил для ведения боевых действий.

ПОЯВЛЕНИЕ из невидимости, из-под воды, из щели.

Боеспособен. Дрон представляет угрозу. Это робот, его бесполезно умолять и запугивать, а также повредить его неподходящими средствами (ножом или ядом, например).

- Стандартные реакции.

Обшивка. Корпус дрона усилен и обладает маскировочным полем. Его броня не повреждается обычным оружием. Пока она цела, он не потеряет Боеспособность и Технологичную начинку.

- Пробраться в небольшие щели;
- Игнорировать урон обычным оружием;
- Стать невидимым;
- Нанести неожиданный удар из невидимости.

Технологичная начинка. Комплекс устройств под обшивкой дрона, быстро обсчитывающих боевую ситуацию. Пока они активны, он не потеряет Боеспособность.

- Подняться высоко над землёй;
- Быстро перемещаться по полю боя;
- Видеть и слышать, распознавать образы;
- Использовать сенсоры и сканеры: тепловые, эл-магн и т.д.;
- Предугадывать шаги врагов и компенсировать их.

Вооружение. Лазер и ракетная система для огневого превосходства.

- Нанести точный выстрел или запуск микроракеты;
- Прорезать препятствие;
- Использовать лазер для подавления врагов;
- Накрыть микроракетами целую область;
- Использовать ракеты как обманки.

КРАХ. запустить огромное количество ракет для больших разрушений. Повреждения вызвали замыкание, и корпус теперь проводит ток. Сбой команды: если дрон хотел пленить, то теперь хочет уничтожить, или наоборот. В дроне включилась оглушительная сирена.

ТУРЕЛЬ

Автоматический пулемёт средней дальности

ПОЯВЛЕНИЕ герои сами приходят. Загорающаяся подсветка, раскручивающиеся стволы, первые выстрелы.

Боеспособен. Турель активна и продолжает стрелять

- Атаковать; нанести урон уязвимой цели.

Плотный огонь. Пока турель может вести стрельбу, она не потеряет Боеспособность.

- Защищать сектор обстрела, мешая его преодолеть;
- Ранит сразу всех противников в зоне обстрела.

Автоматика. Пока у турели работают протоколы, она не потеряет Боеспособность.

- Фронтальная броня защищает от обычных атак;
- Определять своих и чужих.

КРАХ. стрелять по всем без разбора. Беспорядочно стрелять во все стороны. Выключиться и неожиданно включиться

ОПЕРАТИВНИКИ

Отряд силового регулирования некоей организации или полиция.

ПОЯВЛЕНИЕ чёткое и профессиональное.

Боеспособен. Оперативники оказывают вооружённое сопротивление.

- Стандартные реакции.

Отряд. 6-9 обученных бойцов. Их количество можно сокращать обычным оружием, но на это требуется время. И конечно, они будут сопротивляться. Пока у Бандитов численное преимущество, они не потеряют Боеспособность.

- Перемещаться перебежками, подбираясь всё ближе;
- Нанести Состояние каждому прямому оппоненту;
- Использовать связь: что знает один, знают все.

Выучка. Оперативники опыты в бою и знают, как избежать вражеской атаки и нанести максимальный урон. Пока их уровень подготовки даёт им преимущество, они не потеряют Боеспособность.

- Идти к цели без колебаний, несмотря на сопротивление;
- Подавить и попытаться арестовать или прикончить оппонента;
- Вызвать Серьёзное состояние вместо обычного.

Экипированы. Большой набор снаряжения для доминирования в бою.

- Бросить гранату (*площадная*);
- Взломать, вырубить или внести помехи в оборудование;
- Достать нож или другое оружие;
- Уничтожить преграду или укрытие, сделать брешь в стене;
- Стабилизировать кого-то с помощью аптечки или ремнабора.

КРАХ. Занять укрытие. Развернуть энергощит. Вызвать подмогу. Эвакуироваться.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ФЛАЕР

Машина реагирования местных сил правопорядка на антигравитационной подвеске.

ПОЯВЛЕНИЕ дальний звук сирены. Видно издалека.

Боеспособен. Флаер на ходу и представляет угрозу. Это машина, повреждать её обычными средствами сложнее и дольше.

- Стандартные реакции.

Летающий. Флаер использует воздушное пространство для атак и манёвров. Пока у него есть это преимущество, он не потеряет Боеспособность.

- Подняться очень высоко;
- Атаковать сверху;
- Опасно пролететь на бреющем прямо над головой.

Официальный статус. Возможности, имеющиеся у официальных представителей власти.

- Включить мигалку, чтобы гражданские убрались с дороги;
- Освободить коридор или площадь;
- Использовать нелетальное оружие;
- Привлечь к помощи сознательных граждан.

КРАХ. Требовать прекратить сопротивление с помощью громкоговорителя. Включить ослепляющие прожектора. Дистанционно активировать блокировку пути. Рухнуть, прижав что-то или кого-то.

РАМ (ДРОН МАШИНЫ)

Один из боевых юнитов главного врага человечества — Машины. Противоестественный сплав плоти и технологий, известных и нет.

ПОЯВЛЕНИЕ. странные звуки. Неумолимое движение.

Боеспособен. Рам — биомашина без собственного сознания. Его невозможно обратить в бегство, вынудить сдаться или договориться. Он может бороться до конца или отступить, если Машина так решит.

- Стандартные реакции, без поиска укрытия и перегруппировки.

Перестройка. Противник изменяет собственное тело или снаряжение, компенсируя полученный урон. Пока эта возможность у него есть, он не потеряет никакую другую Грань.

- Игнорировать все повреждения, кроме особо мощных.

Особо опасен. Рам подмечает детали и выжидает момент. Пока анализ даёт ему преимущество, он не потеряет Боеспособность.

- Нанести удар (состояние) герою, получившему провал;
- Использовать окружение для получения преимущества;
- Вычислить цели оппонента и действовать на опережение.

Арсенал. У Рама есть вооружение на любой случай. Пока он пользуется этим оружием, он не потеряет Боеспособность.

- Игнорировать Броню цели;
- Эффективно разрушать окружение и укрытия;
- Атаковать героя, высунувшего из укрытия;
- Атаковать целую зону.

КРАХ. перестроиться в другую форму и получить Броню вместо Арсенала (или другой целой Грани). Отделить руку и использовать её как зонд. Встраивать в себя вооружение и аппаратуру. Застыть.

СКАГГИ

Представители пандорианской фауны, стремящиеся сожрать противника сейчас или захватить на будущее.

ПОЯВЛЕНИЕ. далёкий вой. Топот множества лап.

Боеспособен. Скагги активны и представляют опасность.

- Стандартные реакции. + Унюхать добычу.

Агрессивный. Скагги бросаются на добычу, презрев безопасность. Пока ими движет жажда крови, они не потеряют Боеспособность.

- Нанести Серьёзное состояние вместо обычного;
- Рвать на части;
- Неумолимо преследовать.

Стая. Скагги перемещаются группой в 20-30 существ. Такое количество не накроешь одной кучкой выстрелов. Пока у них численное преимущество, они не потеряют Боеспособность и Агрессивность.

- Заполнить пространство;
- Нанести состояние каждому прямому оппоненту;
- Атаковать разные цели.

Стремительный. Скагги быстры, от них невозможно убежать. Пока скорость даёт им преимущество, они не потеряют Боеспособность.

- Догнать жертву;
- Метаться так, что невозможно прицелиться;
- Раскидывать предметы на бегу.

КРАХ. Стать стайкой поменьше. В ярости рвать друг друга. Пытаться разорвать на части что-то важное.

ПЛАЗМЕННАЯ ТУРЕЛЬ

Автоматическое плазменное орудие средней дальности.

ПОЯВЛЕНИЕ. герои сами приходят. Загорающаяся подсветка, звук зарядки плазмы, первые выстрелы.

Боеспособен. Турель активна и продолжает стрелять

- Атаковать; нанести урон уязвимой цели.

Плотный плазменный огонь. Пока турель может вести стрельбу, она не потеряет Боеспособность.

- Защищать сектор обстрела, мешая его преодолеть.
- Ранит сразу всех противников в зоне обстрела.
- Проигнорировать энергощит цели
- Поджечь что-нибудь

Автоматика. Пока у турели работают протоколы, она не потеряет Боеспособность.

- Фронтальная броня защищает от обычных атак.
- Определять своих и чужих.

КРАХ. стрелять по всем без разбора. Беспорядочно стрелять во все стороны. Взорваться, разбрасывая горящую плазму.

ХОВЕРТАНК

Танк на антигравитационной подвеске, подавляющая боевая машина.

ПОЯВЛЕНИЕ. дальний выстрел, разрушивший что-то рядом. Обрушение стены под напором танка.

Боеспособен. Танк на ходу и представляет угрозу. Это военная машина, она хорошо защищена от любых повреждений.

- Стандартные реакции.

Бронетехника. Повредить корпус танка можно только специальным вооружением. Обычное оружие он полностью игнорирует. Пока его броня даёт ему преимущество, он не потеряет Боеспособность и Главное орудие.

- Игнорировать обычным оружием;
- Идти напролом;
- Разрушать строения корпусом.

Главное орудие. Крупнокалиберная пушка способна убить сразу. При удачной атаке она наносит Критическое состояние, минуя иные стадии, кроме Бронетехники. Пока она цела, противник не потеряет Боеспособность.

- Продемонстрировать ужасающую мощь;
- Нанести удар, приводящий к Критическому состоянию;
- Уничтожить транспорт или помещение одним выстрелом.

Второстепенное вооружение. Пулемёт и ракетно-залповая система.

- Стрелять очередями, вынуждая искать укрытие или получать Состояние;
- Атаковать героя, высунувшегося из укрытия;
- Накрыть микроракетами целую область;
- Использовать ракеты как обманки.

КРАХ. без перерыва стрелять из главного орудия, превращая поле битвы в руины. Двигаться к цели, сминая всё на своём пути. Пустить сигнальный дым. Въехать в дом, спровоцировав опасность обрушения.

СТЫЛЫЙ ПРИЗРАК

Одно из самых опасных существ Вальхаллы. Плохо описан, потому что мало кто переживал встречу с ним. Большинство его жертв умирает, даже не заметив, что произошло. Если он рядом — лучше бежать или надеяться, что он удовольствуется небольшой жертвой.

ПОЯВЛЕНИЕ. размытое движение — и лужа крови на месте одного из спутников. Паническое ощущение опасности.

Боеспособен. Стылый призрак всё ещё на охоте.

- Стандартные реакции, без поиска укрытия.

Стремительный. Ничто не движется с такой скоростью, как Стылый призрак. По нему невозможно прицелиться, он слишком стремителен. Пока скорость даёт ему преимущество, он не потеряет Боеспособность и Грозный. Кроме того, из-за того, что его почти не видно, пока он Стремителен, невозможно вычислить его цели или другие Грани, пока он их не применит.

- Возникнуть рядом с жертвой и сразу нанести удар;
- Двигаться как размытое пятно в углу глаза, в которое невозможно прицелиться;

- Мгновенно покидать основное поле боя и скрываться в засаде.

Грозный. Призрак вызывает трепет, ему сложно противостоять. Пока он вызывает дрожь, он не потеряет Боеспособность.

- Своими действиями вызвать страх и ужас;
- Обратить в бегство НПС;
- Заставить героя Держать себя в руках.

Смертоносные когти. У призрака мощные и огромные когти, с помощью которых он проходит сквозь ледяную толщу, как нож сквозь масло, и наносит смертельные удары. Пока физическая сила даёт ему преимущество, он не потеряет Боеспособность.

- Вынырнуть из снега и льда в неожиданном месте;
- Отшвырнуть человека или предмет;

- Все его атаки дают Серьёзное состояние и обладают тегами *кровавый* и *мощный*.

КРАХ. Нанести Критическое ранение ужасным ударом. Оступить и повредить оборудование героев. Отволочь кого-то в расщелину. Обрушить ледяные своды. Попытаться сбежать.