

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если ты занимаешься чем-то, что требует продолжительного времени, и от твоей скорости зависит масштаб последствий, ты совершаешь Длительное Действие. Например, починка звездолета в то время, когда вы торопитесь, или взлом двери под натиском врагов.

Ведущий назначает шаг времени (пара секунд, 5 минут, 4 часа, 1 день), если это кажется ему уместным — или может сам по ходу игры говорить, когда наступает следующий шаг. Выбери подходящую характеристику и проверяй её раз за шаг. На 7—9 возьми 1 фишку. На 10+ возьми 2 фишки. Ты добиваешься успеха, когда скапливаешь 5 фишек. Так определяется потраченное время.

Если ситуация располагает, Ведущий может разрешить тебе делать перерывы или потратить один припас и получить +1 на один бросок. Ситуация может меняться, принуждая тебя использовать другую характеристику, и может разрешать другому персонажу тебя заменить. Если на персонажа ничего не давит, и время, за которое он добился успеха, ни на что не влияет, то длительные действия могут оказаться ненужным усложнением. Думай, когда их применять.

НАПЕРЕГОНКИ

Если время работает против тебя (погоня, отсчет до взрыва бомбы и т.д.), тебе надо набрать 5 фишек за 5 бросков — или принять последствия.

СДЕРЖИВАНИЕ

Если неминуемое все равно случится, и твоя задача — максимально это отсрочить (препятствовать взрыву перегруженного реактора, удерживать полчища врагов и т.д.), то на столе уже лежат 5 фишек. Каждый шаг исчезает 1, 2 или даже 3 фишки, если обстоятельства существенно сильнее тебя.

Совершай длительное действие, как сказано в разделе выше. Если ты получаешь 6—, выбери 1:

- Ты теряешь еще 1 фишку;
- Ситуация как-то усложнилась.

Когда фишки закончатся, неизбежное случится — разве что твои соратники успеют за это время что-то предпринять.

Подробнее см. книгу правил, стр. 70–71

УГРОЗЫ

НЕКОМФОРТНАЯ СРЕДА

Это условия окружающего пространства, которые неблагоприятны для человека, однако не смертельны. Некомфортная среда имеет значение от 1 до 3, которое назначается ведущим. Разные эффекты суммируются, но уровень все равно не может превышать 3.

За каждый уровень некомфортной среды, пока ты в ней находишься, ведущий может превратить один бросок 7—9 в 6—, однако, эффект некомфортной среды игнорируется при наличии специального защитного снаряжения.

Если ты покидаешь некомфортную среду, а потом возвращаешься в неё, ведущий не «обновляет» количество применений, но если ты оказываешься в другой среде, у неё свой «счётчик».

Примеры некомфортной среды: температура, гравитация, (в т.ч. невесомость) загрязнение (химическое или биологическое) атмосферы, яркий свет или его отсутствие, давление, влажность, излучение или аномалии.

ЗАТЯНУВШИЙСЯ ПРЫЖОК / ПСИХОЗЫ

Психоз можно получить от прыжка, длившегося больше 6 секунд, психологической травмы или по иным причинам, вытекающим из игры. Выбери 1 психоз и проверь Контроль. На 10+ эффект скоро пройдёт сам, на 7—9 нужна профессиональная помощь или оборудование. На 6 — эффект усиленный, сложный в излечении, или персонажа временно контролирует Ведущий.

- **Агрессия:** При любом 6— ты должен на кого-то напасть или что-то сломать.
- **Беспомощность:** Если ты чем-то занимаешься в одиночестве, ты теряешься. Результат любой проверки снижается на 1 категорию (с 10+ на 7—9, с 7—9 на 6—).
- **Потеря чувства реальности:** В каждой сцене для тебя присутствует что-то, чего нет на самом деле — или отсутствует то, что есть.
- **Паника.** Когда ты подвергаешься угрозе, Теряй Контроль.
- **Паранойя:** На 6— при любом действии ты уверен, что кто-то специально подстроил все так, чтобы ты не справился.

УГРОЗЫ

ЛИШЕНИЯ

Когда ты вынужден долгое время обходиться без необходимого для жизни ресурса, например, сна, тепла, отдыха, пищи или воды, проверь Ярость. На 10+ ты испытываешь неудобство от лишения, но не более. На 7—9 выбери 1. На 6— выбери 2, или случается что-то плохое.

- Ты получаешь 1 ранение;
- Для тебя некомфортная среда на 1 уровень выше, чем для соратников;
- Ты не можешь делать ничего, что имеет иную цель, кроме как восполнение недостатка необходимого ресурса;

Если лишения долго не исчезают, возможно, проверку нужно повторить.

ПАДЕНИЯ И СТОЛКНОВЕНИЯ

При падении с большой высоты или столкновении с другим объектом на большой скорости выбери, что ты делаешь, и проверь...

→ Ярость, если пытаешься сгруппироваться или полагаешься на силы организма;

→ Контроль, если сохраняешь спокойствие и высчитываешь подходящий момент;

→ Навык, если пытаешься маневрировать, управляя транспортным средством.

На 10+ ты отделался царапинами. На 7—9 ты получаешь 2 ранения (игнорируя броню). На 6— ты получаешь критическое ранение. Ведущий может увеличить эти значения, если высота или скорость показалась ему очень большой.

ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Оказавшись в открытом космосе без скафандра, ты не взрываешься от давления, а кровь не закипает. Закипает слюна и слизистая.

У тебя схлопываются легкие, мешая задержать дыхание. Через 14 секунд ты теряешь сознание. Еще через 1 минуту ты получишь критические повреждения от гипоксии. Но тебя еще можно реанимировать сложной операцией.

В космосе не холодно! Однако прямые солнечные лучи могут тебя поджарить, если отсутствует теплоизоляция.

Подробнее см. книгу правил, стр. 126–127.

ТАГИ СНАРЯЖЕНИЯ

- **Авто:** потратить 1 припас и получи урон +1;
- **Бесшумное:** не производит шума;
- **Бронепробивное X:** игнорирует X защиты, по умолчанию 1;
- **Герметичное:** защищает пользователя от агрессивной окружающей среды;
- **Двуручное:** необходимо держать в двух руках;
- **Дистанция:** определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения: **в упор:** цель находится в ближнем бою; **ближняя:** цель находится в паре шагов; **средняя:** цель в пределах 50 метров. Может использоваться на ближней дистанции с —1; **дальняя:** цель дальше 50 метров. Может использоваться на средней дистанции с —2;
- **Защита X:** дает X защиты. Не суммируется;
- **Игнорирует щиты:** игнорирует энергетические щиты противника;
- **Ињектор:** используемые боеприпасы могут быть начинены различными веществами;
- **Кровавое:** наносит особо страшные раны, может вгонять в панику;
- **Маскировка:** пользователь невидим, пока сохраняет неподвижность;
- **Мощное:** оружие сбивает с ног и хорошо подходит для уничтожения препятствий;
- **Нелетальное:** не наносит вреда, не может убить;
- **Ночное видение:** позволяет видеть в темноте;
- **Отдача:** —1 при использовании этого оружия;
- **Скрытое:** предмет нельзя обнаружить без специального досмотра;
- **Точное:** +1 при использовании этого оружия;
- **Тяжелое:** каждый выстрел тратит 1 припас;
- **Урон +X:** урон персонажа увеличивается на X при атаке этим оружием;
- **Шок:** в случае нанесения ранения цель проваливает следующее действие;
- **Штатское:** предмет допустим к открытому ношению практически повсеместно;

Подробнее см. книгу правил, стр. 106.