

Я придумал больницу на голову смесь. Надо скрестить Blue archive и Valorant.

На выходе получается игра про получение и прокачку персонажей, которые проходят сюжетные миссии. А дальше начинаются приколы.

Можно каждому персонажу задать дерево поведения (например, при встрече врага: отступить, начать стрелять, занять позицию - подобное для как можно большего числа ситуаций сделать). Можно переключиться на персонажа и нажимать кнопки (передвижение, использование способностей, стрельба) вместо него (даже описывать, насколько это полезно, страшно).

Что ещё страшнее, прокачка персонажа может позволить не нажимать часть кнопок (например, усиление способности-щита автоматически активирует его во время попадания пули по персонажу).

А что вообще выносит мозг, можно собрать отряд и отправлять на бои с реальными игроками. Режимов дофига. Побеждать нужно и прокачкой, и тактикой, и личным скиллом.

Звучит в сущности запарно, но это объединяет всё, что мне интересно в играх.

Это будет Action-RPG с элементами RTS и шутера.

Одна из множества механик - возможность "вселиться" в нужного персонажа.

Она имеет пару надстроек, позволяющих легче создавать персонажей в обновлениях, а также простую систему саму по себе, но с глубокой подводкой.

Нарративно суть такова.

Есть некая военная организация, собранная из бойцов со всей планеты (каждая страна отправляет лучших для прохождения отбора). Прошедшие вступительные испытания бойцы затем проходят учения, получают знания о мире в целом, а также проводят время в симуляции (своего рода безопасная репетиция будущих сражений).

В симуляции присутствует Контролёр (также именуемый Командиром или Координатором), который в трудную минуту может перехватить контроль за определённым бойцом и действовать от его лица (как будто это мастер-класс).

Схватки в онлайн-режиме - это виртуальные соревнования между подразделениями одной организации (своего рода эксперимент, как бойцы будут сражаться со своими коллегами или даже сами с собой).

Один из главных алгоритмов - модуль коммуникации.

Бойцы передают информацию обо всём, что можно передать органами чувств.

Если персонаж слышит что-то (выстрелы, шаги, взрывы и прочее), он отмечает на командном радаре примерное направление звуков. Аналогичное, если он видит врагов, брошенные гранаты, трупы или прочие ключевые объекты.

Также он говорит ситуационные реплики (перезарядка, кончившиеся расходники, ранение, просьбу командного взаимодействия).

Опциональная (но необходимая) фишка - сделать персонажей говорящими на разных языках (чтобы персонажи хуже коммуницировали друг с другом, их пришлось учить новым языкам и правильно формировать команду).

Реализация модуля коммуникации.

Есть несколько (3 будет достаточно) радиусов (которые могут меняться в зависимости от общей обстановки вокруг бойца или его личного состояния (например, при оглушении/ослеплении/ранении радиусы уменьшаются).

Чем ближе цель, тем более чёткую информацию может дать боец. Например, какое оружие в

руках цели по выстрелу из него, тяжесть брони цели по тяжести её поступи, вид брошенной гранаты по звуку.

Если никаких событий в радиусах не происходит заданное время, боец отправляет сообщение, что в его зоне ничего не происходит.

Также сокомандникам нужно реагировать на сообщения друг друга (например, смена позиции - помощь раненым, обход с фланга, прикрытие чем-либо, стояние на месте и так далее).

На подготовку к каждому раунду (в онлайн-матче) отводится 30 секунд. За это время можно закупить каждому бойцу снаряжение (за деньги, которые они накопили ранее) и установить план действий в шаблонных ситуациях (если нужно изменить предметный или оставшийся с прошлого раунда пресет).

У каждого бойца есть перечень параметров.

Здоровье, мастерство владения каждым оружием, мастерство владения каждым языком, перезарядка каждой способности, перки.

Планируется 3 снайперки (как SSG, AWP и SCAR), 3 дробовика (как двухстволка, Nova и XM1014), 3 ПП (как Stinger, Spectre и Бизон), 3 штурмовки (как Phantom, Vandal и что-то с пониженным разбросом, но меньшим уроном), 3 пистолета (как Classic, Frenzy и Sheriff), 3 тяжёлых оружия (Пулемёт, Ракетомёт и Гранатомёт).

Каждое оружие обладает следующими параметрами: количество патронов в магазине, общее число переносимых патронов, скорострельность, время перезарядки, точность стрельбы в нескольких режимах (от бедра, прицеливание, долгое удержание), разброс на 100 метров, урон вплотную, снижение урона на дистанции, а также доступные обвесы. Обвесами могут быть: глушитель, прицел, рукоять, приклад, магазин, подствольное приспособление (гранатомёт, штык-нож, сошки). Обвесы также можно менять перед началом матча и раунда, а также они входят в стоимость покупаемого оружия.

Я бы сказал так: в Overwatch большие карты, не ориентированные на кемпинг.

На ключевых позициях единственное "нормальное" укрепление - щит танка.

Там больше массовых ультов (почти у каждого дамагера, у пары танков и пары саппортов), которыми можно положить всю команду.

Сейчас (относительно первого Овера) щиты куда менее прочные, а хилы куда менее эффективные, но хп всё ещё многовато, реактивность общая никуда не делась.

В Valorant карты гораздо меньше, они содержат больше узких пространств.

Массовых ультов немного - 6 персонажей из 27. Да, пара ультов может ПОМОЧЬ убить одну цель, но в остальном это поиск инфы и контроль карты.

Хилит 2 персонажа, самохилится ещё 3.

Всего будет присутствовать в матче 6 бойцов. Стартовая команда также содержит 6 солдат (по 1 на каждый вид оружия). В дальнейшем можно брать любых бойцов без ограничений.

Пистолет-пулемёт.

В основном это разведчики. Бегают быстро, кусается слабо, живёт недолго. Обладает инструментами, продлевающими жизнь себе/товарищам или собирающими информацию о врагах.

Неэффективны на дальней дистанции.

Дробовик.

Как правило, носят крепкую броню. Не боятся закрытых помещений, но боятся открытых локаций. Эффективны на ближней и немного на средней дистанциях. Хороши в засаде, быстром сокращении дистанции для сокрушительного удара.

Тяжёлое оружие.

Маломобильные (иногда тяжелобронированные) живые крепости, которые не боятся тратить патроны, но всё равно имеют большой боезапас. Эффективны на средней и дальней дистанциях.

Снайперская винтовка.

Хладнокровные, расчётливые и опытные воины. Могут выполнять и диверсионные, и разведывательные миссии. Могут прикрывать союзников, но сами не хотят находиться в первых рядах.

Штурмовая винтовка.

Универсальный солдат, эффективный в основном на средней дистанции. Средняя броня, средняя мобильность, может выполнять множество функций на поле.

Пистолет.

В основном это диверсанты. Они не боятся незаметно подойти к врагу и устранить его из пистолета или даже ножа. Они были выучены для этого. Небольшую мощь основного оружия (особенно на дальней дистанции) они компенсируют тактикой (растяжки/мины, камуфляж/мобильность).

Стандартный баннер персонажей содержит Редких (1 звезда), Эпических (2 звезды) и Легендарных (3 звезды) бойцов.

Система выбивания такова: максимум за 100 попыток (каждая из которых стоит 100 местных гемов) можно в худшем случае выбить 1 персонажа. Точнее, игроку выдаётся билет, позволяющий получить персонажа стандартного (игрок сам выбирает, кого) или текущего события (но при этом следующая трата билета даст случайного стандартного).

Нарративно это объясняется так: персонажи возвращаются с заданий за пределами организации (своего рода командировки). Каждый "реран" персонаж становится немного сильнее (чтобы более старые персонажи не теряли своей актуальности).

Баннер события с основным Легендарным персонажем повышает шанс нанять ряд Эпических персонажей.

Будут присутствовать Особые (UR) бойцы. Это легендарные, но уже умершие персонажи, которые доступны только в симуляции.

Баннеры оружия содержат стандартные (неограниченные по времени) и сигнатурные (доступные только вместе с баннером своего основного владельца) оружия. Сигнатурное оружие имеет уникальные параметры и обвесы и не поддаётся модификации.

Максимальный уровень персонажа 100.

Максимальное число звёзд (получаемых при повторном выбивании персонажа) 5.

Изначально (0 уровень, 0 звёзд) персонаж имеет 25% своей максимальной силы.

100 уровней дают 50% силы. 5 звёзд дают 75% силы.

ПЕРКИ.

Доступны каждому бойцу в дереве прокачки как отдельная ветка, требующая соблюдения определённых условий.

Стрельба по-македонски.

Лишает бойца возможности прицеливаться и делает перезарядку в 2.2-2.5 дольше, но позволяет уничтожить группу врагов за считанные секунды.

Доступно любому оружию.

Призраки прошлого.

Позволяют персонажу увидеть следы всех бойцов, которые были в радиусе последние 10 секунд.

Доступно любому оружию.

По горячим следам.

Позволяют персонажу автоматически поменять реакцию на те события, при которых он умер в прошлом раунде.

Доступно любому оружию.

Вера в себя.

Позволяет взять сигнатурное оружие на 1 раунд. Перезаряжается 5 раундов после использования.

Доступно любому оружию.

Дома и стены помогают.

Позволяет, находясь возле стены, точнее стрелять.

Доступно дробовику.

УРОН.

Видов урона немного, но они все по-своему нужны.

| Вид урона. | Урон людям (%). | Урон роботам (%). |
|--|-----------------|-------------------|
| Проникающий (пули, стрелы, копья, ножи, мечи). | 100. | 75. |
| Пробивающий (молот, машина, плоские предметы плашмя). | 125. | 50. |
| Взрывной (любые взрывы). | 150. | 75. |
| Жгучий (любой огонь, мощные лазеры). | 125-150. | 50-100. |
| Кислотный (любая кислота). Существуют кислоты как опасные для людей и безопасные для металлов, так и наоборот. | 50-150. | 50-150. |
| Ядовитый (яды, токсичные пары). | 100-150. | 0. |
| Криптоурон (кибер-вирусы для роботов). Не наносит прямого урона, но может вызвать у робота разные эффекты: перегрев (как следствие, взрыв), оцепенение (робот не может шевельнуться, но передаёт информацию), очистка (робот забывает, для чего был создан, поэтому все возможные действия учит заново в ходе боя), взлом (робот временно переходит под управление другой команды). | 0. | 0. |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Урон холодом я не особо хочу добавлять, потому что им будет обладать слишком мало персонажей, а машины контрят его со всех сторон...

Урон электричеством добавить можно, но зачем? Машины от него могут заряжаться, пока не перегрузятся (что уже тяжело сделать), а для людей и так куча урона предусмотрена... Это в жгучий можно объединить, кстати.

Звуковой урон я хотел добавить (и он сильно напрашивается по аналогии с криптоуроном), но он тоже слишком специфичный...

При этом я хочу сделать не только урон такой, но и щиты. Как защититься от звукового урона? Экранирование (добавлять ОСОБЫЙ щит в магазине только ради этого - слишком расточительно), беруши (хорошо, но в магазин фиг добавишь + по логике коммуникация между заткнутыми участниками должна быть хуже).

МЕХАНИКИ.

Как бойцы будут обходить и проверять позиции?

Как бойцы будут кидать гранаты (особенно без явной информации)?

Как бойцы поймут, куда им нужно ставить/направлять турели и в какую сторону нужно отправлять дронов?

Предложение такое: на карте заранее отметить множество точек - основных позиций, где может находиться враг (все остальные будут находиться между основными) и каждые 0.1 секунды обновлять вес каждой точки от 0 до 1, где 0 - "Враг точно не там", а 1 - "Враг точно там".

Персонажи будут слева направо (как игроки) проверять позиции.

Бросок гранаты происходит в группу позиций с наибольшими весами.

Установка турели происходит так: от позиции персонажа берётся расстояние до всех позиций, которые он сейчас видит. Если их вес и число достаточно, он ставит турель. Скорее всего, алгоритм гораздо сложнее (особенно в сравнении с мейнерами Киллджой из Валоранта), но для одной из версий пойдёт.

Маршрут определяется либо жадно (кратчайший путь между позициями), либо максимально далёкий, либо средний.

Также можно разместить карту как сетку, состоящую из квадратов и крестов, по которой движутся персонажи (чтобы они более-менее органично двигались вдоль стенки и обходили препятствия).

Основные алгоритмы: поиск компонент связности, алгоритм Дейкстры, алгоритм Флойда для компоненты связности.

В зависимости от положения врагов вокруг персонажа он будет говорить информацию разными способами.

Если конфронтация с противником идёт сейчас или он далеко/отсутствует, голосом.

Если противник на средней дистанции, но стелс уже провален, шёпотом.

Если противник очень близко, не давать информацию.

| | | | | |
|--|--------------|----------|----|------|
| Если у персонажа меньше 20% здоровья, он через 5 секунд бездействия сможет | восстановить | здоровье | до | 20%. |
|--|--------------|----------|----|------|

Выстрел в уязвимую зону (или ту которая ей стала) даёт дополнительный урон.

СЮЖЕТЫ.

ГГ: Слушай, архиватор, я нашёл недавно странные сводки.

Арх: Выкладывай.

ГГ: Я нашёл сведения о Конферансье ракетного ансамбля.

Арх: Продолжай.

ГГ: Родился в России, дослужился во флоте до Капитана второго ранга, собрал на своём корабле десятки сильных бойцов, решил его усилить. В просьбе свыше было отказано, он поругался с начальством и должен был потерять звание, но уволился раньше официального приказа. Бежал в Россию со своими бойцами и... Пропал? На этом его след в архивах теряется.

Арх: Хм... То, что я тебе скажу, не секретно, но сейчас эта информация подшита к большой секретной папке о делах его подчинённых. По официальной версии он потонул в войне Украины и Турции, но никто не знает наверняка, что случилось с его кораблём. Это была дальнобойная торпеда, которая должна была задеть более ближний корабль, изменившая курс ракета или вовсе самопожертвование... Неофициально выдвигают версии от самоубийства в нетрезвом виде до имитации собственной смерти, потому что труп до сих пор не найден.

ГГ: И всё же, я не понимаю, что они делали, став независимыми. У них очень угрожающие прозвища, а Конферансье, судя по выпискам из протоколов диалогов с сослуживцами, был совершенно безумным. Почему он дослужился до такого звания? Почему его не объявили террористом?

Арх: Он и его люди борются с террористами... Более жёсткими методами, чем мы. Мы действуем в рамках международных соглашений и законов соответствующего масштаба, а он поступает по совести, провоцируя врагов на нужные ему действия.

ПЕРСОНАЖИ.

Имя: Кьерган Томб (Громов Георгий Андреевич).

Псевдоним: "Конферансье ракетного ансамбля".

Редкость: UR.

Статус: мёртв.

Сигнатурные оружия: тяжёлый пистолет (револьвер), кастет.

Способности:

1. "Источник вдохновения". После выстрела нюхает вылетевшие из корпуса оружия пороховые газы, повышая точность следующего выстрела на 2 секунды.

Усиление: повышение значения эффекта и времени его действия.

Усиление: разница эффективности способности от результата ранее сделанного выстрела. Наибольший эффект - от убийства в голову, минимальный - от промаха.

2. "Якорь программы". Игрок прицеливается, а Конферансье кидает якорь во врага, который получает оглушение и урон.

Усиление: повышение урона и длительности оглушения, сокращение времени броска.

Усиление: после применения повторное использование заставляет Конферансье сделать рывок к врагу и нанести ещё 1 удар якорем.

Альтернативное применение: Конферансье бросает на землю цепь, которую нужно перепрыгнуть, иначе персонаж споткнётся и опрокинется на землю, после чего встанет и ненадолго замедлится.

3. "Кислая мина". Конферансье выбирает область на карте, куда прилетает морская мина, которая взорвётся либо от нанесения ей урона чем-либо, либо по истечении времени. Чем кто-либо ближе к мине, тем больше он получит урона и оглушения от взрыва.

4. "Это моё шоу". Игрок выбирает область на карте, куда затем с задержкой в 5 секунд летит несколько залпов корабельных орудий. Во время действия способности Конферансье кричит припев "Show" Моргенштерна. Способность наносит урон всему в области.

Усиление: во время действия способности скорострельность Конферансье повышает.

Имя: Семир.

Псевдоним: Менестрель Оркестра Смерти.

Сигнатурные оружия: штурмовая винтовка, пистолет-пулемёт.

Статус: жив.

Предыстория:

Был найден в африканском городке сиротой без рук. Правительство сделало из него практически робота, пришив к нему протезы с несколькими видами оружия внутри, которые можно извлечь, легко починить или даже собрать. Также во время одного из вооружённых конфликтов Семиру оторвало ноги ниже колена - пришлось ампутировать и разработать дополнительные протезы с ускорителями.

Реплики:

На каждую броню найдётся снаряд, который её пробьёт. Если не получилось, надо найти ещё. Повторять, пока броня не будет пробита.

Я уже не помню себя живым. Однажды я проснулся с кучей пушек в теле, мне сказали стрелять и я пошёл стрелять. Это мой долг.

Я облетел весь Ближний Восток, треть Африки и немного в Латинской Америке побывал. Мне должно быть стыдно, что я истребляю тех, кому повезло ещё меньше, чем мне, но мне нельзя этого делать. Я жалею их, хотя не должен.

Я бы хотел стать машиной окончательно. Пока я слышу крики людей, вижу лужи крови и помню всё это, я буду втайне ненавидеть себя. Машина не знает страха, сомнения, стыда и пощады. Машину не ругают, если она начинает хуже делать свою работу, потому что она всегда работает на пределе своих мощностей.

Что о нём говорят:

Страшный человек, головорез каких поискать.

Из славного малого в беспринципного наёмника всего за 5 лет... Вот что с человеком может сделать обращение с ним как с оружием.

Афган, Ирак, Сомали - десяток горячих точек любого превратят в бездушную машину.

После смерти Конферансье он как с цепи сорвался. Берётся за самую грязную работу, проносится по земле бурей и исчезает.

Способности.

1. Я наступаю с оружием.

На 5 секунд получает ускоренное перемещение с пониженным разбросом при стрельбе в движении.

Усиление: перед началом бега кидает дымовую гранату в указанной точке.

2. Я защищаюсь с оружием.

Покрывает тело Семира бронёй на 5 секунд. Прочность щита равна 50% хп Семира.

Усиление: за каждый уровень понижает сопротивление урону пулями на 0.5%.

3. Я живу с оружием.

Использование способностей и оружия влечёт перегрев тела Семира, повышая разброс при прицеливании и нанося ему урон при высоких значениях. В свою очередь, охлаждение происходит при меньшей активности персонажа. Данная способность позволяет экстренно охладить

тело

Семира.

4. Я и есть оружие.

Вокруг Семира в радиусе 15 метров появляется песчаная буря. Все внутри способности не могут использовать спринт и считаются ослеплёнными, при этом могут получить урон от ПП, а через 5 секунд буря начинает рассеиваться, игрок вылетает вверх, в его правой руке формируется ракета и он как будто забивает "Томагавк" ею в землю. Все (включая игрока) получают урон взрывом в радиусе 30 метров.

Диалог Семира с бывшим начальством.

С: Многие из вас говорят, что я съехал с катушек, но подумайте, кто в здравом уме захочет превратить безрукого сироту в машину для убийств?

Н: Подумай об этом с другой стороны. Ты бы с большой вероятностью не дожил до своих лет и умер где-нибудь в руинах от множества вооружённых конфликтов. Ты принёс мир на свою землю.

С: Лучше бы я умер от рук одного врага, чем нажил тысячи и убил ещё больше... Я видел лица сотен мирных людей, которые не хотели умирать, но застыли в ужасе по вашей прихоти.

Н: Не нужно на нас сваливать свою вину! Там не было мирных людей! По достоверным источникам там был главный штаб боевиков!

С: Видел я ваши достоверные источники! Я избавил от страданий и тех, кто положил меня на операционный стол, и тех, кто изготовил оружие для меня, и тех, кто сшил меня с ним, и тех, кто тренировал меня, и даже тех, кто отправлял меня сеять смерть. И в процессе поисков я узнал, что лично подполковник Кварц приказал найти крепких людей с ограниченными возможностями и создать совершенных воинов. Я видел эти документы. Я нашёл всех, кого он изуродовал, и подарил им покой. Я нашёл всех, кто согласовал его инициативу, и я очень близок к тому, чтобы они все покинули этот мир. Что ещё хуже, вам нужен был не я, а мои

протезы и моя покорность. Вам нужен не человек, а солдат. Вы принесли в этот мир зла больше, чем террористы, пираты и мародёры.

Имя:

Псевдоним:

Гидра.

Редкость:

Легендарный.

Сигнатурные

оружия:

Пистолет-пулемёт,

Пистолет.

Способности:

1. "Один в поле воин". Способность копирует возможности дронов.
2. "Потом разберу на запчасти". Гидра открывает карту, на ПКМ выбирает дронов, на ЛКМ призывает к себе, кнопкой взаимодействия чинит их (5% за 2 секунды на 1 дрона). Всё это время дроны выполняют свои функции.
Усиление: эффективность починки повышается.
Усиление: на 3 ранге дроны могут латать себя самостоятельно.
Усиление: если дрон имеет полное здоровье, его можно усилить (сделать быстрее и мощнее на следующие 20 секунд, что увеличивается на 5 с каждым рангом).
3. "Мои глаза повсюду". Гидра открывает карту, на ПКМ назначает первичные пункты назначения дронов (показывается номер каждого из них), а на ЛКМ запускает дроны. Максимум их может быть 3.
Усиление: с каждым рангом максимальное число дронов повышается на 1, а их становится хуже слышно.
4. "Отрубишь одну голову - вырастет две". На ЛКМ может из убитого робота вытащить запчасти на одного дрона за 10 секунд. На ПКМ может за 10 секунд собрать дрона из полученных ресурсов. Дроны, созданные данной способностью, будут в 2 раза менее полезны обычных.
Альтернативное применение: если дрон был не уничтожен окончательно, за 10 секунд Гидра может его восстановить до полной боеспособности. Эффективность полученного дрона хуже на 20%, чем обычный.

По аналогии с персонажами дроны имеют радиусы. Дрон живёт 30 секунд. Его жизнь продолжается даже после смерти Гидры. Каждый дрон собирает информацию и передаёт её в общий чат (можно сделать передачу Гидре, а тот будет её интерпретировать и передавать команде, но это сложнее реализовать и процесс будет дольше).

Гидра может на карте управлять дронами, выделяя прямоугольником нужные объекты и тыкая в точку, чтобы дроны полетели кратчайшим путём к ней. Каждые 0.1 секунды дрон обновляет информацию. Если информация не поступает, продвигается вперёд. Иначе определяет вид информации, расстояние до источника и направление, после чего реагирует.

Усиление: может отслеживать траекторию похожей информации (звуки шагов врагов).
Усиление: может отслеживать более чувствительные звуки (перезарядка, конец патронов).
Усиление: может притащить неактивного товарища на починку.
Усиление: повышает прочность на 10% и время жизни дронов на 10 секунд.

Реализовывать точную настройку поведения каждого дрона несложно, но это будет слишком долго для игрока, поэтому предложено сделать несколько пресетов дронов.

1. Камикадзе.
Показывается красным.
При виде врага летит к нему на максимальной скорости и взрывается.
Усиление: имеет пусковую установку, позволяющую выстрелить гранатой. С повышением

ранга гранат станет больше.

2. Стрелок.

Показывается жёлтым.

При виде врага стреляет в него и попутно ищет укрытие.

Усиление: использует более крупный калибр патронов. От пистолетных к автоматным.

Усиление: повышается скорострельность.

3. Щитоносец.

Показывается синим.

Летает на небольшом расстоянии перед назначенной целью с выставленным щитом. В случае

смерти цели перемещается к ближайшей доступной.

На ранге 1 появляется Оруженосец.

Показывается серым.

Носит с собой по 2 обоймы каждого уникального вида оружия, которое носит команда Гидры.

Его боезапасом может воспользоваться команда противника.

На ранге 3 появляется Лекарь.

Показывается зелёным.

Каждый игрок может подойти к дрону и за 5 секунд нахождения возле него на кнопку взаимодействия восстановить 20 здоровья. Всего таких подходов может быть 10.

На ранге 5 появляется Отравитель.

Показывается фиолетовым.

Топливо дронов токсично, за ними нельзя стоять во избежание получения урона отравлением.

Также они могут распылять отравляющий газ спереди. Взрыв выделяет весь оставшийся газ.

Варианты способности "1 в поле воин".

1. Гранатомёт стреляет максимум 5 снарядами.

Усиление: каждый ранг повышает предельный запас на 3.

2. Щит на 250 прочности раскладывается перед Гидрой.

Усиление: каждый ранг повышает прочность щита на 50.

3. Аптечка восстанавливает 30 здоровья 1 персонажу за 5 секунд.

Усиление: каждый чётный ранг добавляет 10 хп для исцеления.

4. Гидра имеет запасную обойму для своих видов оружия.

Усиление: каждый чётный ранг даёт дополнительную обойму.

5 Гидра имеет установку, распыляющую токсичный газ максимум 4 секунды.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает запас на 2 секунды.

Имя:

Прозвище: Судья.

Сигнатурные оружия: ближний бой (телескопический одноручный топор со встроенной пушкой - ядра взрываются), пистолет (тяжёлый - тот же пистолет, что и от способности "Чем больше, тем хуже").

Способности:

1. "Чем больше, тем хуже". Судья имеет пистолет максимум на 8 патронов, урон которых зависит от статистики цели. $\max(1, K+A/2)/\max(D, 1)$ - коэффициент, на который умножается добавочный урон (50% от основного).

Усиление: эффект работает и на союзников, противоположный накладываемому на врагов.

2. Судья за 5 секунд устанавливает камеру видеонаблюдения, фиксирующую правонарушения

в области перед собой.
Камера живёт 60 секунд.
Усиление: союзники Судьи автоматически замазываются на камере.
Усиление: камера устанавливается быстрее и живёт дольше.
3. "Преступление и наказание". Судья может в начале раунда купить/хранить максимум 20 актов. При совершении преступления КЕМ УГОДНО через 5 секунд срабатывает определённый эффект, действующий до конца раунда.
Усиление: чтобы оформить акт, Судья должен видеть преступление каким-либо образом.
Усиление: время оформления акта уменьшается, максимальное число актов увеличивается.
4. "Убийство знающих закон не освобождает от ответственности". После убийства Судьи ещё не использованные акты продолжают заполняться, но не приходят в исполнение. При нажатии Судьёй на кнопку использования данной способности все акты вступают в силу и продолжают заполняться.

Эффекты способности "Чем больше, тем хуже".
1. "Дополнительный ущерб". Чем лучше статистика врага/союзника, тем больше урона/лечения он получит.
2. "Кнут и пряник". Чем лучше статистика врага/союзника, тем более долгое замедление/ускорение всех действий он получит.

Эффекты способности "Преступление и наказание".
1. "Соучастие в преступлении". Активируется, когда КТО УГОДНО убивает КОГО УГОДНО. Когда убийца получает урон, 10% передаётся каждому соучастнику (человеку, получившему помощь за совершённое убийство, даже если он из той же команды). Если соучастник мёртв, урон остаётся на убийце.
2. "Разбой". Когда КТО УГОДНО подбирает с мёртвого КОГО УГОДНО, шанс осечки каждого выстрела повышается на 20%.
3. "Повреждение имущества". Когда КТО УГОДНО наносит какой-либо урон локации, за каждые 10 пунктов он теряет 5 валюты. На все подобные преступления от 1 игрока используется 1 акт, немедленно вступающий в силу. Игрок может уйти в минус по счёту.
Команда может погасить долг.
4. "Нарушение неприкосновенности судьи". 50% любого урона, нанесённого Судье, будет отражено в нанесшего.

Усиление базовых умений:
1. На Судье появляется особый визор, который показывает места попадания пуль от себя/союзников белой краской.

Имя: Орпей Колдинтем (Король, Дым, Предатель, Полицейский, Бандит).
Псевдоним: СмоКинг.
Статус: мёртв.
Сигнатурные оружия: ближний бой (полицейская тонфа с тремя встроенными складными ножами), пистолет-пулемёт.
Предыстория:
Ещё до основных событий был полицейским, дослужился до сержанта, принимал активное участие в поиске и поимке преступников. Запатентовал обувь, позволяющую человеку до 100кг прыгать в несколько раз дальше или выше (эта разработка активно использовалась при слежке и преследовании).
Получил своё прозвище ещё при жизни, поскольку всегда носил от 4 до 8 дымовых гранат, а

на голове - противодымовой визор, что позволяло забрасывать место перестрелки плотной завесой и уничтожать врагов из неё.

В ходе погони за очередными грабителями он с небольшим отрядом угодил в засаду. Отряд был убит, а Смокинг попал в плен, где под пытками отказался выдать своих товарищей и рассказать секрет своего изобретения, но согласился присоединиться к банде Красного Дождя.

Он победил Зверя и Стрелка, но проиграл Далёкому Крику, поэтому занял промежуточное положение в их иерархии.

С тех пор работает двойным агентом под чутким контролем своего победителя.

Способности:

1. Активирует ботинки, которые 5 секунд увеличивают скорость бега и высоту прыжка.

Падение на врага наносит ему урон.

2. Достает нож и кидает его во врага.

Максимальное число ножей 4.

Усиление: каждый нечётный ранг даёт 2 дополнительных ножа.

3. Бросает дымовую гранату в заданном направлении. Дым раскрывается за 2 секунды, живёт 16 секунд и за 2 секунды рассеивается. Внутри дыма видимость у всех врагов гораздо хуже, чем у Смокинга (если у них нет соответствующих приборов), причём он видит врагов на другой стороне дыма на 20% хуже, чем без него.

Всего гранат 3.

Усиление: с каждым рангом максимальное число гранат повышается на 1.

Усиление: пока Смокинг внутри дыма, он лечится и получает ускорение, а все остальные - замедляются и получают урон отравлением.

4. Переключается на тонфы и поражает цель двумя брошенными ножами. Может повторить данный процесс, выбросить дубинки и остаться с двумя ножами, которые может метнуть или использовать в слоте ближнего боя.

Имя: Кнейхт Килгард (Далёкий, Крик, Пугало, Кровь, Технологии).

Псевдоним: Далёкий крик.

Статус: мёртв.

Сигнатурные оружия: ближний бой (когти в перчатках с иглами для впрыскивания "сыворотки страха", пистолет-пулемёт.

Предыстория:

Учёный-биолог, который изобрёл "универсальную кровь" - жидкость, которую можно переливать любому человеку и даже исцелить его от ряда болезней.

По случайности познакомился с будущим Красным Дождём (когда лечил его), с которым позже организовал компанию, которая понемногу захватывала медицинский и технологический рынки.

Способности:

1. "Кровавые патроны". Имеет 1 обойму Кровавых патронов к пистолету-пулемёту. При использовании способности заряжает обойму с ними. Попадание во врагов/союзников дополнительно наносит/восстанавливает им 5 секунд урон/здоровье по 2 каждую секунду. После окончания Кровавых патронов или стандартной перезарядки берётся случайная обойма из оставшихся.

Усиление: повышается число патронов, расширяется спектр применения.

Усиление: после окончания Кровавых патронов берётся полная обойма.

Усиление: время действия эффекта и его влияние повышаются.

2. "Шприц с универсальной кровью". Используя перчатку, на ЛКМ стреляет шприцом в цель, на ПКМ втыкает в себя.

Если цель - враг/союзник, накладывает страх/ускорение и наносит/восстанавливает урон/здоровье в течение 5 секунд по 5 в секунду.

Всего 5 шприцов.

Усиление: 1 ранг добавляет 1 шприц.

Усиление: время действия эффекта и его влияние повышаются.

Усиление: если шприцы кончились, Далёкий крик может потратить 20 здоровья, чтобы наполнить запасной (по 1 за каждый ранг).

3. "Кровавая граната". Бросок замедляет и наносит урон всем в области.

Максимум 3 заряда.

Усиление: Каждая Кровавая граната ускоряет и лечит союзников, попавших в область.

Усиление: 1 ранг добавляет 1 заряд.

Усиление: Кровавая граната выпускает дым, раскрывающийся за 1 секунду, действующий 8 секунд и рассеивающийся за 1 секунду. Накладывает Страх на всех, кроме Далёкого Крика, внутри дыма.

Усиление: если гранаты кончились, Далёкий крик может потратить 50 здоровья, чтобы наполнить запасную (по 1 за каждый ранг).

4. Переключается на перчатки с лезвиями и шприцами и пускает себе кровь. Следующие 20 секунд он истекает кровью и теряет 5 здоровья в секунду, но получает 20% прироста скорости всех действий, при каждой атаке врага в ближнем бою восстанавливает 10 здоровья.

Усиление: вытекающая кровь оставляет дымный след.

Имя: Тердоний Сануол (Стрелок, Хладнокровный, Солдат, Универсальный).

Псевдоним: Стрелок (Sharpshooter).

Статус: мёртв.

Сигнатурные оружия: штурмовая винтовка, снайперская винтовка.

Предыстория:

Воевал в регулярной армии США, присоединился к компании, созданной Красным Дождём и Далёким Криком. Получил в свои владения подразделение, которое должно производить оружие. За несколько лет он с учётом личного опыта боевых действий и взаимодействия с солдатами многих других стран создал несколько моделей различного оружия (от ножей до тяжёлых пулемётов), которые буквально завоевали планету. Его продукты было тяжело привести в негодность, его Кровавые расходники (изготавливались на основе Универсальной крови, которую её разработчик категорически не хотел применять в боевых целях) использовались во всех возможных условиях, а его Кровавая броня (которая восстанавливала повреждения носителю, если её пробить) стала новым стандартом ведения боевых действий.

Способности:

1. "Кровавый камуфляж". Позволяет Стрелку становиться еле заметным на максимум 20 секунд (можно завершить досрочно любым движением - заряд останется).

Усиление: даёт 10 дополнительных секунд.

Усиление: снять камуфляж можно меньшим спектром действий.

2. "Группа быстрого реагирования". Призывает мотоцикл с парой бойцов, которые прыгивают с транспорта, а он едет дальше и взрывается при касании твёрдой поверхности. Бойцы вооружены пистолетами, имеют уровень 50% от Стрелка.

Усиление: каждые 2 ранга добавляют 1 мотоцикл.

Усиление: бойцы улучшают оружие (пистолеты-пулемёты, затем - штурмовые винтовки)

и броню (становится тяжелее), а также получают уровень (на 10% от уровня Стрелка за каждый его 1 ранг).

Усиление: каждый призванный боец получает по 2 любых гранаты (осколочная, светошумовая, дымовая и кровавая) за каждый 1 ранг Стрелка.

3. Может закупить 3 гранаты любого из 4 типов (осколочная, светошумовая, дымовая и кровавая).

Усиление: каждый ранг даёт 1 дополнительную гранату.

4. "Поддержка с воздуха". Призывает вертолёт, из которого выпрыгивает на тросах 4 бойца с пистолетами-пулемётами. Бойцы имеют уровень 50% от Стрелка.

Усиление: бойцы улучшают вооружение (штурмовые винтовки, затем снайперские винтовки и тяжёлое оружие) и броню (становится тяжелее), а также получают уровень (на 10% от уровня Стрелка за каждый его 1 ранг).

Усиление: каждый призванный боец получает по 2 любых гранаты (осколочная, светошумовая, дымовая и кровавая) за каждый 1 ранг Стрелка.

Усиление: каждые 2 ранга добавляется 2 бойца.

Имя: Дьякторм Иррантес (Пироманьяк, Террорист, Диверсант).

Псевдоним: Бензарай, Бензолин, Напалм.

Сигнатурные оружия: ближний бой (ручной огнемёт, работающий от бензина в канистрах).

Предыстория:

Загадка для медицины. В 16 лет впервые узнал, что может пить бензин без вреда для здоровья. Этот навык пригодился ему и в преступных делах, да и в цирке он мог буквально час безостановочно плевать бензином. Более того, выпитое топливо почти не теряло своих свойств в его организме, что в годы военной службы позволило ему стать неплохим диверсантом.

Был насильно завербован некой террористической организацией, но через время решил выйти из игры и взорвал её штаб и арсенал. С тех пор все террористы планеты охотятся за его глоткой.

Способности:

1. Имеет 5 спичек, которыми можно поджечь бензин, ткань и подобные предметы.

Усиление: каждый ранг даёт 1 спичку.

2. Организм Напалма содержит 0.5 литров бензина, которые он будет извергать в указанном направлении.

Усиление: каждый ранг даёт 0.5 резервного бензина внутри Бензолина.

3. Имеет 2 канистры по 5 литров каждая, переносимых на бёдрах. К каждой канистре прикручен кран, через который под Напалмом выливается бензин и через 30 секунд после касания земли засыхает. Пока это время не истекло, его можно поджечь. Канистры имеют 200хп, при пробитии бензин начнёт вытекать из них (их можно даже взорвать), при пробитии насквозь урон начнёт наноситься Бензолину.

Также канистру можно снять (вне зависимости от её состояния).

Усиление: каждый ранг даёт 1 литр и 50хп каждой канистре.

Усиление: каждый ранг время жизни вылитого бензина повышается на 10 секунд.

Усиление: каждые 2 ранга добавляют 2 канистры (сначала на предплечья, а потом - на грудь и спину).

Усиление: может вливать в себя бензин из канистры. Каждые 0.1 литра восстанавливают 5 хп Напалму.

4. Высекает искру из обуви и на 10 секунд получает непрерывный спринт с бонусом скорости

10%, поджигая всё под собой. Во время спринта можно использовать другие способности. Усиление: каждый ранг спринт повышается на 2 секунды, а бонус скорости - на 2%.

Ну... У Напалма ситуация та же, что и у Судьи. Без ранга его убить легко (взорвал канистру очередью автоматной - и всё), он вынужден действовать быстро (бензин высыхает) и вообще не останавливаться. Тратить внутриигровую (скорее всего, даже реальную) валюту, чтобы тебе было ХОТЯ БЫ КОМФОРТНО играть за персонажа - это ужас.

Я бы добавил Напалму в усиления 2 и 3 ускорение от вдыхания паров. Если он может буквально пить бензин, то и токсикоман он может быть тот ещё. Даже 2% за ранг - нормально. Но механику распространения газов писать... Хотя она может быть аналогичной дымовым гранатам...

Имя: Дориан Кастонт (Банкир, Проводник, Контрабандист).
Псевдоним: Банкир, Проводник, Контрабандист.
Сигнатурные оружия: пистолет (стреляет купюрами Банкира и пополняет счёт союзников, при касании врагов взрываются).
Предыстория:
Ввязался в криминал ближе к 30 годам, когда из-за ошибки таможенников в его поезде почти в каждом купе был обнаружен кейс с оружием и патронами. Тогда под страхом смерти ему пришлось бежать в другую страну, где его радушно приняли другие преступные группировки. Со временем он втянулся в контрабандный поток, заимел много связей и с чёрными торговцами, и с военными.
С развитием технологий смог себе позволить изготавливать своих клонов, которые шли на сделки, перестрелки и сроки вместо него.

Способности:

1. "Плата за мои услуги". 1 пуля, убившая врага из оружия, которое держат в руках Банкир или его клоны, снимает с его счёта стоимость пули и передаёт её Банкиру. Имеет максимум 5 зарядов, активируется автоматически.
Усиление: уточнение "которое держат в руках Банкир или его клоны" заменяется на "которое было куплено Банкиром".
Усиление: фрагмент "убившая" заменяется на "попавшая во".
Усиление: каждый ранг добавляет 5 пуль, на которую работает данный эффект.
Усиление: убийство каждого врага Банкиром (усиление: оружием, купленным им) даёт в 2 раза больше денег.
2. "Теперь точно хватит". Через 5 секунд после нажатия дрон (который можно сбить) откуда-то сверху в назначенную точку сбрасывает контейнер, в котором находится 2 обоймы для каждого вида оружия, которое носит команда Банкира.
Усиление: каждый ранг приносит 1 дополнительную обойму.
Усиление: ранги 1 и 4 дают дополнительное использование способности, при этом нагрузка между контейнерами распределяется равномерно в пользу последнего.
3. "Новые друзья, старые партнёры". Может купить 2 клонов и снабдить их оружием (1 обойма на каждый вид) и бронёй. Убийство клона даёт 20% шкалы от убийства настоящего персонажа.
Клоны передают информацию до тех пор, пока не потеряют голову. Клоны имеют на 100% больше здоровья.

Усиление: каждый ранг даёт дополнительный бонус 6%, продлевает эффект на 4 секунды, а

последствия на 10% слабее.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 3 шприца.
4. "Крайние меры". Вызывает отряд зачистки, который через 5 секунд приезжает на автомобиле. 2 человека с штурмовыми винтовками, 2 с тяжёлыми пулемётами, 1 со снайперской винтовкой и 1 с ракетницей следуют за Монархом, проверяют позиции и уничтожают любого врага на пути.

Имя:
Псевдоним: Хирург, Костолом.
Статус: мёртв.
Сигнатурные оружия: снайперская винтовка (лёгкая - имеет прицел с визором от способности "Знай врага в ребро").
Предыстория: недолгая. Кратко: медик по образованию, снайпер по нужде, правая рука одного из известнейших бандитов прошлого века по должности. Умер от старости.
Способности:
1. "Помоги утопающему в крови". Имеет аптечку на 25 секунд. При активации вблизи союзника начинает лечить его на 5хп за каждые 2 секунды работы.
Усиление: каждый ранг повышает восстановление хп на 1, снижает время лечения на 0.2 секунды, повышает время действия аптечки на 5 секунд.
2. "Шаг убийцы, походка мертвеца". Получает ускорение обычного передвижения и бега на 10% на 10 секунд, при этом шаги тише на 25%.
Усиление: каждый ранг повышает ускорение на 4% и время действия на 2 секунды, а шаги становятся тише на 5%.
3. "Знай врага в ребро". Имеет визор, через который может определять уязвимые места в защите врагов-людей. Переключаемая способность, суммарно имеет 25 секунд активности.
Усиление: каждый ранг даёт 5 секунд активности.
4. " Не в мою смену". Персонажа, погибшего максимум 10 секунд назад (не от выстрела в голову и не от взрыва), Хирург может воскресить с 5% хп.
Усиление: каждый ранг повышает хп на 5% и допустимое время перед смертью на 4 секунды.
Усиление: получает альтернативное применение. Может излечить живого персонажа в любой момент на 50% здоровья за 30 секунд. Каждый ранг даёт 5% здоровья и снижает время лечения на 3 секунды.

Имя: Экслег Терфлэш.
Псевдоним: Король Азарта.
Сигнатурные оружия: ближний бой (трость со встроенными ножом, тяжёлым пистолетом и камерой).
Предыстория:
Удивительным образом попал в цирк. Объявлял выступления, сам показывал фокусы (в основном карточные). Из цирка попал в казино, где стал крупье.
Вышел из игры, стал очень подозрительным, но своему стилю не изменил.
Способности:
Уточнение: все камеры передают видимую и слышимую информацию.
1. "Цилиндр разведчика". Может купить максимум 1 шляпу. На ЛКМ при удерживании указывает траекторию полёта, при отжатии запускает шляпу с 1 камерой на корпусе. В полёте шляпа вращается. Шляпу можно уничтожить когда угодно.
Усиление: на ПКМ в нужном направлении шляпу можно взорвать. Взрыв мощный и даёт небольшую (на 1+3+1 секунд) дымовую завесу. Уничтожение также спровоцирует взрыв.

Взрыв усиливается с каждым рангом.
Усиление: в шляпу встроены лезвия, которые выпускаются в полёте.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 дополнительную шляпу.
Усиления: каждый ранг добавляет 1 камеру к каждой шляпе и повышает чувствительность улавливаемых звуков.
2. "Трость джентельмена". Может купить максимум 1 трость, имеющую внутри 5 патронов тяжёлого пистолета. На ЛКМ выстреливает в указанном направлении с минимальной отдачей. На ПКМ втыкает в землю и камера в рукояти передаёт информацию. Уничтожить трость можно когда угодно.
Усиление: на ПКМ в нужном направлении трость можно взорвать дистанционно. Взрыв мощный и даёт небольшую (на 1+3+1 секунд) дымовую завесу. Уничтожение также спровоцирует взрыв. Взрыв усиливается с каждым рангом.
Усиление: каждый чётный ранг даёт дополнительную трость.
Усиление: каждый ранг даёт 1 дополнительный патрон и повышает чувствительность звуков.
3. "Колода диверсанта". Может купить максимум 5 карт. На ЛКМ бросает 1 из них в указанную точку - карта приклеится к поверхности и будет передавать информацию. Её можно уничтожить выстрелом.
Усиление: каждый ранг повышает лимит на 3 карты и повышает чувствительность звуков.
Усиление: на ПКМ в нужном направлении карту можно взорвать дистанционно. Взрыв мощный и даёт небольшую (на 1+1+1 секунд) дымовую завесу. Уничтожение также спровоцирует взрыв. Взрыв усиливается с каждым рангом. При удержании ЛКМ карта взорвётся после касания с поверхностью.
4. "Рука крупье". Берёт 5 карт из полной колоды (4 масти по 13 карт в каждой), исключая те, что попали в "Колоду диверсанта". Чем лучше полученная комбинация (берутся сочетания из покера), тем выше выигрыш получит Король азарта в следующем раунде.

Желаемые дополнительные способности:
1. Карта - мина. Соединённая с камерой. Зачем, если есть фишки?
2. Загадывает число от 1 до 11 (4 кнопки способностей, 3 кнопки оружия, 4 основных кнопки движения) или хотя бы до 4. Каждый игрок противоположной команды выбирает число в этом же диапазоне. Все, кто не угадал, теряют деньги и переводят их победителям на счёт поровну.
3. Каждая фишка имеет денежный эквивалент и её подбор в конце раунда даст немного денег, но нужно до него дожить. Безопасные фишки могут быть ошибочно приняты за ловушки и уничтожены.
4. Играет сам с собой в русскую рулетку. После активации каждый раз на ПКМ раскручивает барабан с 1 патроном и стреляет на ЛКМ. Каждая пережитая попытка в следующем раунде даст 200 валюты.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 патрон в барабане, но пережитая попытка даёт ещё 200 валюты.
5. Играет со своей живой командой. Каждый берёт 200 валюты (если нет столько, ставит, всё, но и остальные ставят столько же), виртуально каждому выдаётся 1 карта (всего их от 2 до 10, валет, дама, король и туз). Кто получил наибольшую карту, забирает всё себе.

Имя:
Псевдоним: Сонник, Парфюмер.
Сигнатурные оружия: тяжёлое (ракетница со смесью каждого вида).

Редкость: Легендарный.
Статус: жив.
Предыстория:
Способности:
1. "Парфоны". Смачивает патроны в текущем магазине текущего оружия в выбранной смеси способности "Широкий спектр". Оставшиеся патроны будут накладывать тот же эффект.
Усиление: каждый чётный ранг позволяет наложить ещё 1 эффект (старые не усиливаются, а новые добавляются).
2. "Импровизация". Имеет 2 склянки с подготовленным снадобьем. Подходит к любому мёртвому человеку (или его остатку) и на кнопку взаимодействия выдавливает кровь в склянки, пока ингредиент или место под него не закончится. Бросок склянки накладывает небольшое отравление и страх на врагов-людей.
Усиление: каждый нечётный ранг повышает лимит на 1 склянку.
3. "Широкий спектр". Имеет максимум 5 бутылок объёмом 0.5 литра, каждую из которых можно выкинуть в указанную точку.
Усиление: каждый ранг добавляет 3 бутылки и 0.3 литра объёма каждой бутылке.
4. "Финальный аккорд". После активации при смерти в этом раунде взрывается на большой площади и накладывает одновременно все негативные эффекты от своих снадобий.

Виды бутылок способности "Широкий ассортимент". Бутылки при приземлении разбиваются, а содержимое со временем растекается. Их можно разбить раньше времени.
1. Содержимое поджигает всё, до чего дотрагивается.
Усиление: бутылка взрывается, разбрасывая содержимое по большей области (с каждым рангом взрыв сильнее на 10%).
Усиление: при пересечении с областями поражения других бутылок дополнительно накладывает поджигание, но наложенные эффекты быстрее заканчиваются.
2. Содержимое лечит всех в области.
Усиление: дополнительно даёт 2% ускорения всех действий за каждый ранг.
3. Содержимое отравляет всех в области. Усиление: дополнительно замедляет действия всех в области. Они слабеют, пока не засыпают.
4. Содержимое вызывает концентрированный дым.

Имя:
Псевдоним: Электро.
Статус: мёртв.
Редкость: легендарный.
Сигнатурные оружия: ближний бой (ШоКопьё - наносит дополнительный урон электричеством при атаке, может заряжать все остальные способности), пистолет (лёгкий - электрошокер).
Предыстория:
Короткая, но был убит гораздо позже.
Способности:
1. "Громовой удар". Заряд в перчатках можно 2 раза использовать для оглушающего и наносящего урон удара в конической области. Перчатки можно уничтожить раньше.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 дополнительный заряд.
Усиление: каждый ранг повышает радиус и урон удара.
2. "Электрозагон". После применения на ЛКМ устанавливает металлический стержень, между соседними устанавливается колючая проволока под напряжением, на ПКМ цепь заканчивается. Уничтожение стержня приводит к его взрыву, который может зацепить

соседей.

Проволоку можно уничтожить. Всего таких стержней 3.

Усиление: ранги дают 2, 2, 1, 1 и 1 стержень.

Усиление: на кнопку взаимодействия Электро может соединить не соседние стержни.

Усиление: при удержании ЛКМ стержень можно бросить в точку - проволока автоматически потянется за ним.

Усиление: каждый ранг усиливает электрический урон при касании заряженных стержней и проволоки и урон от взрыва при уничтожении стержня.

Усиление: стержень можно взять в руки и кинуть в указанном направлении, а потом притянуть к себе - цель получит урон от попадания и электричества.

3. "Подавитель". Имеет 2 ЭМИ-гранаты. Бросок гранаты в указанную точку временно выводит из строя все электронные устройства в радиусе, а их носители получают урон.

Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 дополнительный слот гранаты.

Усиление: каждый ранг повышает радиус взрыва, время бездействия устройств и урон.

4. "Пытка безумного электрика". Берёт в руки 2 больших электрода, инициирует трением о волосы небольшой разряд, но после электроды испускают мощный дуговой заряд, который можно выпустить вперёд. Наносит целям большой урон. Общее действие способности 10 секунд, каждый последующий разрыв слабее.

Усиление: каждый ранг повышает время действия способности на 2 секунды.

Имя:

Псевдоним:

Патех.

Сигнатурные оружия: ближний бой (пара бонг-топоров, соединённых цепью - удержание ЛКМ позволяет кинуть топор в точку и притянуть его к себе обратно, удержание ПКМ позволит восстановить газ в теле Патеха и полечиться).

Редкость: легендарный.

Статус: жив.

Предыстория:

Способности:

1. "Токсичные припасы". Позволяет вместо обычной обоймы в пистолет зарядить токсичную. При попадании каждая пуля накладывает урон отравлением.

Усиление: каждый ранг добавляет 1 класс оружия, для которого работает данная способность (снайперская винтовка, дробовик, штурмовая винтовка, пистолет-пулемёт, тяжёлый пулемёт).

Также повышает урон от отравления.

2. Содержит 1.5 литра отравляющего газа. При получении урона и смерти выпускает часть газа наружу, что может полечить Патеха. При нажатии ЛКМ может выпустить газ через рот, что эффективнее полечит Патеха и нанесёт урон отравлением всем в каплевидной области перед ним.

Усиление: Патех имеет иммунитет к любому входящему отравлению и аналогично лечится с него.

Усиление: каждый ранг даёт 0.5 литра газа.

3. "Токсичная граната". Имеет 2 гранаты, при броске каждой из которых в точку область будет охвачена густым и отравляющим всех (кроме Патеха, который полечится в нём) дымом за 1 секунду на 8 секунд, после чего за 1 секунду дым рассеется.

Усиление: каждый нечётный ранг даст 1 дополнительный слот под гранату.

Усиление: каждый ранг даёт 2 секунды действия дыма, повышает урон за тик нахождения внутри его.

4. "Реабилитация". Выпускает весь резервный токсичный дым по области за 2 секунды на 16

секунд (чтобы потом за 2 секунды всё рассеялось) и становится гораздо хуже. Ускоряет все действия на 25%. Не получает лечение/урон внутри своего дыма.
Усиление: каждый ранг повышает ускорение на 5% и длительность дыма на 4 секунды.

Имя:

Псевдоним:

Цирюльник.

Сигнатурные оружия: ближний (опасная бритва), пистолет (лёгкий - установка с лезвиями, при попадании по врагу в небронированные зоны накладывает кровотечение, в уязвимые зоны - дополнительные эффекты).

Предыстория:

Способности:

1. Имеет установку, которая на небольшом расстоянии разбрызгивает пену, ослепляющую врагов при попадании в лицо.

Усиление: пена токсичная и наносит урон отравлением.

Усиление: пена кислотная и наносит урон кислотой.

Усиление: каждый ранг повышает дальность на 10% и скорость на 5%.

2. Восстанавливает союзнику 5 здоровья за каждую рану, снявшую меньше 45 здоровья.

Имеет 5 таких зарядов.

Усиление: каждый ранг даёт 3 заряда, повышает уровень повышаемого здоровья на 3, снижает порог на 5.

3. Имеет 5 расчёсок, каждую из которых Цирюльник запускает как бумеранг. Снаряд наносит урон и оглушает.

Усиление: каждый ранг добавляет 1 расчёску, повышает урон, дальность полёта и длительность оглушения.

4. Из спрея и зажигалки делает небольшой огнемёт, выжигающий в узком конусе на небольшой дальности. Максимальное время использования - 5 секунд.

Усиление: каждый ранг повышает дальность на 10% и длительность на 3 секунды.

Желаемые

способности:

1. Наносит камуфляж на союзника до конца раунда. Есть несколько зарядов. Ранг даёт заряды, ускоряет нанесение и повышает степень незаметности.

Имя:

Псевдоним:

Кравар.

Сигнатурные

оружия:

Предыстория:

Способности:

1. Имеет 2 капкана. Кидается в точку, при срабатывании обездвиживает цель (на взаимодействие выбраться). После выхода из капкана будет долгое время наноситься периодический урон. Капкан можно уничтожить.

Усиление: капкан впивается в цель проволокой - при попытке выбраться будет наноситься урон.

Усиление: каждый нечётный ранг добавляет 1 капкан.

Усиление: каждый ранг повышает прочность капкана и урон при попадании в него.

2. Имеет установку, стреляющую гарпуном с колючей проволокой внутри. После выстрела возвращает снаряд обратно с притяжением цели (на кнопку взаимодействия можно выбраться). Всего доступно 2 попытки.

Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 заряд.

Усиление: каждый ранг повышает дальность выстрела на 5%, урон от попадания на 10%.
3. Имеет 5 мотков колючей проволоки. На ЛКМ разматывает её под собой, на ПКМ отрезает. Попадание замедляет и наносит урон. Можно уничтожить.
Усиление: каждый ранг даёт 1 дополнительный моток.
4. Имеет установку, стреляющую колючей сетью. В случае попадания враг может выбраться на кнопку взаимодействия, но так он умрёт быстрее. Сеть можно разрушить, но цель пострадает при промахе.
Усиление: каждый ранг повышает прочность сети и сложность выхода из неё.

Имя:

Псевдоним:

Гирлянда.

Редкость:

Легендарный.

Статус:

Жив.

Сигнатурные оружия: ближний бой (телескопическая дубинка, которая светится в темноте и взрывается при касании поверхности первые 5 раз).

Предыстория:

Способности:

1. "Праздник к вам приходит". Кидает гирлянду вперёд и она светится разными цветами. Союзники, пробегающие в пределах расстояния от гирлянды, получают ускорение действий на 5% за каждую такую гирлянду в области.

Усиление: каждый ранг повышает ускорение на 3%.

2. "Никто не испортит праздник". Бросает гирлянду в точку - снаряд летит, оставляя на пути лампочки, которые при приближении врага зажигаются, а после взрываются.

Усиление: каждый ранг повышает урон от взрыва и снижает время между зажиганием и взрывом.

Усиление: светится разными цветами на ЛКМ при наведении.

3. "Поделись праздником". Использует гирлянду как лассо. Бросает снаряд на врага и притягивает его к себе) на кнопку взаимодействия нужно выбраться). Лассо можно разрушить, но при промахе цель может пострадать. В этот момент Гирлянда не может двигаться.

Усиление: светится разными цветами на ЛКМ при наведении.

Усиление: каждый чётный ранг даёт дополнительный круг, из-за чего лассо тяжелее разрушить.

4. "Праздник в каждый дом". Достаёт уменьшенную версию гранатомёта на 15 зарядов, каждым из которых является гирляндная лампа, которая при попадании врага в радиус взрыва загорается и через время взрывается.

Усиление: каждый ранг добавляет 5 зарядов и повышает урон от каждого взрыва.

Усиления, общие для всех способностей (улучшаются все сразу).

Имеет 8 гирлянд. Каждая из них живёт 40 секунд. 1 секунда активности заменяет 2 обычных.

1. Каждый ранг повышает дальность полёта.

2. Можно кинуть гирлянду по дуге удержанием на ЛКМ.

3. Каждый нечётный ранг добавляет 4 заряда и 20 секунд жизни гирлянде.

4. На ПКМ гирлянды в указанном направлении можно взорвать.

5. После взрыва гирлянды выпускают дым за 1 секунду на 3 секунды, после чего за 1 секунду он рассеивается.

6. Можно вырезать/собирать ненужные фрагменты гирлянд и повторно использовать - они объединяются в целые после окончания раунда, а излишек можно заменить на целую.

7. К гирлянде можно присоединить фрагмент с окончанием на ПКМ.
8. При смерти владельца все гирлянды взрываются.

| | | | | |
|-------------|----------|-------------------|----------|----------|
| Имя: | Лердинат | Жеран | Тлозужь. | |
| Псевдоним: | | Турель, | | 2RT. |
| Сигнатурные | оружия: | пистолет-пулемёт, | тяжёлый | пулемёт. |

Предыстория:

Человек с синдромом Туретта когда-то очень пригодился на танковом заводе. Все относились с пониманием, но на смене всё равно побаивались быстро ставшего начальником мужика. Времена изменились, с завода по причине чрезмерной агрессии человек был уволен новым руководителем. Пошёл в армию по контракту - попал в организацию. Там и работает.

Способности:

1. "Рупоругань". Турель внезапно и громко кричит в рупор, оглушая всех на 2.5 секунды в конусе 30 градусов перед собой. Может так сделать 2 раза.

Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 крик.

Усиление: каждый ранг повышает дальность на 10%, угол на 6 градусов, дальность оглушения на 0.5 секунды.

2. "Забота о ближнем". На кнопку взаимодействия с ЛКМ чинит турель на 50 хп за 15 секунд (может так сделать 4 раза), а с ПКМ пополняет боезапас турели на свою обойму при наличии за 10 секунд (может так сделать 2 раза).

Усиление: каждый нечётный ранг повышает количество починок на 2, а пополнений боезапаса- на 1.

Усиление: каждый ранг повышает починку турели на 10 хп, снижает время починки на 2 секунды, а пополнения - на 1 секунду.

3. "Мобильный надзиратель". Имеет 2 турели, каждая из которых просматривает 60 градусов со скоростью поворота 20 градусов в секунду. Имеет боезапас 50 патронов от пистолета-пулемёта, скорострельность соответствующая. Турель можно уничтожить.

Усиление: каждый нечётный ранг добавляет 1 турель.

Усиление: каждый ранг повышает боезапас турели на 10 патронов, её обзор - на 60 градусов, её скорость поворота - на 2 градуса в секунду, а также прочность и скорострельность.

Усиление: турель может определить направление нахождения врага по звукам и уделять той зоне более пристальное внимание.

Усиление: турель имеет режим боевой готовности, при переходе в который её скорость поворота становится в 2 (каждый ранг повышает на 0.5) раза быстрее.

Усиление: турель может доводиться на противника и брать упреждение.

Усиление: турель получает щит спереди.

Усиление: турель получает рукояти позади себя, что позволит на кнопку взаимодействия встать за турелью и управлять ею.

Усиление: на 3 ранге каждая турель стреляет патронами от тяжёлого пулемёта.

4. "Боевой клич". Кричит и ругается, деморализуя/подбадривая врагов/союзников в конусе 60 градусов на большой дистанции, снижая/повышая скорость любых действий на 5%.

Усиление: каждый ранг повышает дальность на 10%, угол на 20 градусов, скорость на 5%.

| | | |
|-------------|--------------|--------------------|
| Имя: | Скирбен | Тсовиек. |
| Псевдоним: | Хакер. | |
| Редкость | Легендарный. | |
| Статус: | жив. | |
| Сигнатурные | оружия: | пистолет (лёгкий). |

Предыстория:

Способности:

1. "Направленное бездействие". Имеет телефон с экранированным сигналом, который позволяет в конусе 20 градусов за 5 секунд на небольшом расстоянии перед Хакером просканировать устройства и перегрузить их все до перегрева, выхода из строя и нанесения урона.

Сканирование тратит 10%, перегрузка 40%.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает угол на 10 градусов.

Усиление: каждый ранг повышает дальность действия способности на 10%, трату заряда при сканировании на 1% и перегрузки на 2%.

2. "Физический уровень". На небольшом расстоянии от устройства с электро/радиоволнами Хакер может за 10 секунд найти и открыть отсек для прямого доступа к системе устройства и перевести его под свой контроль на 20 секунд.

Усиление: каждый ранг понижает время основного процесса на 1 секунду.

Каждый нечётный ранг повышает время контроля на 10 секунд.

3. "Удалённый доступ". Хакер за 5 секунд раскрывает планшет, который на ЛКМ 1 секунду сканирует в радиусе вокруг Хакера все устройства, доступные для взлома. Хакер взламывает устройство за 5 секунд и оно переходит под его контроль на 25 секунд. На ПКМ планшет за 2 секунды убирается обратно.

Каждое сканирование тратит 10% заряда, каждый взлом 15% заряда, а поддержание контроля 2% заряда в секунду за каждое устройство.

Усиление: каждый ранг ускоряет на 0.5 секунд раскрытие планшета и взлом, повышает радиус поиска на 10% и время контроля на 5 секунд.

Усиление: каждый ранг снижает трату заряда при сканировании на 1%, при взломе на 2%, а при поддержании на 0.2%.

4. "Подавитель". Хакер за 5 секунд раскрывает рюкзак и вытаскивает оттуда ЭМИ-установку, которая блокирует все роботизированные устройства (восстанавливаются за 5 секунд после окончания действия). Действует 10 секунд и затем разряжается, но его можно сломать и досрочно завершить действие.

Усиление: повышает длительность действия, снижает время активации устройства, повышает его прочность.

Имя: неизвестно.

Псевдоним: Король Кошмаров, Технодемон.

Ранг: UR.

Статус: Никогда не рождался.

Сигнатурные оружия:

Предыстория:

Является кошмарной версией Старьёвщика, экспериментом или даже фантазией, реализованной в виртуальной вселенной.

Общее:

"Технорегенерация". Если Короля Кошмаров или его подданных не атакуют 5 секунд, объект восстанавливает 5 здоровья каждые 6 секунд.

Усиление: каждый ранг даёт 1 здоровья регенерации за время на 1 секунду меньше.

Способности:

1. Создаёт иллюзии, максимум 5 штук. Они живут 10 секунд, имитируют действия Короля Кошмаров и пугают, но урон не наносят и не получают.

Усиление: каждый ранг повышает число слотов под иллюзии на 3 и время жизни каждой иллюзии на 10 секунд.

2. Имеет 2 цепи на поясе. Выбрасывает 1 в точку, наносит цели урон и постепенно притягивает к себе (цель может выбраться на кнопку взаимодействия). Можно выпускать сразу несколько цепей (даже в несколько целей), но возвращать их соответствующе долго.
 Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 цепь.
 Усиление: каждый ранг повышает дальность броска, урон попадания и сложность выхода.

3. "Враги человечества". Выпускает механическое животное из списка (можно уничтожить).
 Имеет 5 зарядов.
 Усиление: каждый ранг повышает число зарядов на 3, прочность и силу атаки.

4. Призывает МеХимеру.
 Усиление: каждый ранг добавляет МеХимеру, повышает урон, силу атаки.
 Усиление: каждый ранг повышает интеллект МеХимеры и добавляет ей способности.

Список животных из способности "Враги человечества". Каждое из них передаёт видимую и слышимую информацию.

1. Паук. Тратит 3 заряда. Гигантский паук с размахом лап до 2.5 метров, а в высоту около 1.5 метра. Обладает острыми и прочными лапами, бронированным телом. Может плести паутину (при касании союзником не атакует) и загораживать проход.

2. Сколопендра. Тратит 2 заряда. Сколопендра размера 2 метра обвивает врага (на кнопку взаимодействия можно выбраться) и кусает (урон ядом).

3. Крыса. Тратит 1 заряд. В длину 1 метр. Скрывается хорошо, бежит быстро, кусает врага.

4. Ворон. Тратит 1 заряд. Обычный размер, летает где-то высоко, ищет врагов и ключевые объекты. Может спикировать куда-либо и взорваться.

МеХимера.

Редкость: Элитный.
 Статус: никогда не рождался.

Предыстория:

Кошмарная версия Стального человека Старьёвщика. Человек с ампутированными по локоть/колени руками/ногами, заменёнными протезами с когтями. На рот нацеплён протез, делающий его похожим на волчью голову. Также у МеХимеры присутствует хвост с пилами и нагрудник из крепких пластин, чтобы она не могла растерзать сама себя. Истошно кричит и просит его убить, но при этом издевается над врагом и отчаянно цепляются за жизнь.

| | | | | |
|----------|-------|-------|-------------|----------------------|
| Обычная | атака | - | удар | когтями. |
| Сильная | атака | - | удар | хвостом. |
| Пассивка | - | удары | накладывают | кровотечение. |
| Q | - | рывок | и удар | хвостом с разворота. |
| E | - | рывок | влево | или вправо. |

R - прыгает на цель, опрокидывает, кусает и атакует когтями и хвостом. Число атак зависит от суммы времени кровотечения.

Имя: Ортега Санкриц.
 Псевдоним: Бимаразан.
 Редкость: SR.
 Статус: Жив.
 Сигнатурные оружия: пистолет (лёгкий - стреляет стопкой фишек).
 Предыстория:
 Программист, создавший собственную азартную игру.
 Имеются фишки, красные на одной стороне и чёрные на другой. Имеется площадка 5x5

клеток, закрытая от всех (даже от самого игрока), но имеющая перегородки между ячейками. В каждую из ячеек можно положить максимум 1 фишку. Каждый игрок (в том числе крупье) размещает фишки на поле (максимум 10 штук), а затем верхние ширмы открываются. Фишки игроков должны стоять тех же цветов и на тех же местах, что и у крупье. Промазанные (не в том месте) фишки отдаются крупье, неточные (место то, но не тот цвет) не меняют ситуацию, а точные (место и цвет совпадают) забирает каждый игрок (свою и от крупье). Подобных игр он придумал ещё несколько и они успешно расходились по миру, пока одно за другим нелегальное заведение не начали находить и закрывать спецслужбы. Оказывается, официальные партнёры делились со своими более мелкими коллегами новыми развлечениями за процент с выигрыша, а в каждую фишку был встроен маячок, по которому нелегально переданные продукты легко находились. Это долгое время оставалось в секрете, но после раскрытия Бимаразану пришлось менять документы, внешность и место жительства несколько раз, пока его след не потерялся (по крайней мере, для бандитов), но связи с властью никуда не делись.

Способности:

1. В любой момент раунда запускает игру: под каждым противником на экране бросается фишка. Суммарная ставка - $10 \times (\text{число живых противников})$. За каждого противника, под которым красная фишка и который находится в радиусе от Бимаразана, игрок получает двойной выигрыш с фишки, иначе теряет её.

Усиление: если красная фишка оказалась поляна противником который находится в радиусе от Бимаразана, выигрыш удваивается.

2. В любой момент раунда запускает игру: под каждым союзником и противником на экране бросается фишка. Суммарная ставка - $10 \times (\text{сумма персонажей с обеих сторон})$. Если персонаж жив/мёртв и фишка под ним красная/чёрная, игрок получает двойной выигрыш этой фишки, иначе теряет её.

3. Имеет 10 фишек. Бросает 1 фишку в цель. Если это союзник/противник, прилетает красной/чёрной стороной в него и впрыскивает лекарство/яд, восстанавливающее/снимающее 5 хп каждую секунду в течение 5 секунд. Общее время жизни фишки максимум 15 секунд.

Усиление: после попадания в противника не спадает, а становится маячком, выдающим позицию врага каждую секунду.

Усиление: в полёте выпускает лезвия, нанося урон противникам.

Усиление: оборудована небольшими ножками и камерой, позволяющими бегать к самой громкой точке в радиусе и передавать видимую и слышимую информацию.

Усиление: после попадания в союзника может быть использована как небольшой щит.

Усиление: каждый ранг повышает число фишек на 4, прочность фишки на 10%, урон/лечение в секунду на 1, время действия на 2, время жизни после отцепления на 5.

4. На карту бросает максимум 2 фишки и в каждое указанное место сбрасывается 3 солдата с штурмовыми винтовками.

Усиление: каждый нечётный ранг добавляет 1 место.

Усиление: каждый чётный ранг добавляет 1 солдата в каждое место.

Усиление: каждый ранг повышает прочность брони призванных солдат.

Имя: Арли Сен Суойн (Лекарь, Универсальный, Профессиональный).
Псевдоним: Верфессар.

Редкость:

UR.

Статус:

Жив.

Сигнатурные

оружия:

пистолет

(лёгкий).

Предыстория:

Военный врач с большим опытом. Не терпит неуважения к своей работе.

Реплики:

На твои набеги никаких ресурсов не хватит! Остановись и подожди команду. Или отступи.

Только не лезь вперед.

Я клялась защищать пострадавших от пули, а не норовящих получить её.

Когда я как кенгуру прыгаю и жизни спасаю, они какого-то Бога благодарят. А если я их НЕ лечу, проклинают они почему-то меня. Что с ними не так?

Так, народ, слушайте меня. Я главный врач в нашем отряде и именно от меня зависит, сколько из вас вернутся домой живыми. Не добавляйте мне работы и мне не придётся делать вашу. Идёт?

Я и пулю достану, и рану зашью, и бинтами всего обмотаю, только не говори потом, что ты не сам под пули полез.

Бесстрашный не значит бессмертный. Тебе ещё *уникальное выражение для каждого персонажа*, так что рано пока умирать.

Ты хочешь медаль за отвагу при жизни или премию Дарвина посмертно?

Нам вверена эта земля и покидать её без приказа нам нельзя. Все под трибунал пойдём.

Я, в первую очередь, врач. Потом - солдат. Потом - патриот. Потом - гражданин. И только потом женщина.

Способности:

1. "Не боец видимого фронта". Использует на противнике 1 из расходников. Всего их можно купить 8.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает максимальное число расходников на 4.

2. "Доктор на все руки". Использует на себе/сокоманднике 1 из расходников. Всего их можно купить 8.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает максимальное число расходников на 4.

3. "Продлевающая жизнь". Имеет (почти) всё необходимое для восстановления любой сложности.

На вытаскивание пули уходит 10*(тяжесть калибра пули) секунд, на обмотку раны - 6*(толщина обматываемого места) секунд.

Усиление: каждый ранг снижает числовые коэффициенты времени на 1.

4. Призывает дрона-лекаря, который бежит со старта в указанную точку и имеет 2 дополнительных расходника каждого вида для способностей "Не боец видимого фронта" и "Доктор на все руки", а также расходники для способности "Продлевающая жизнь".

Усиление: каждый ранг повышает число расходников каждого вида на 1.

Расходники умения "Не боец видимого фронта".

1. Снотворное. За 30 секунд человек засыпает на 15 секунд, а после просыпается за 5 секунд.

Усиление: каждый ранг снижает время засыпания на 5 секунд, повышает время сна на 5 секунд, а время пробуждения - на 1 секунду.

2. Слабительное. Через 30 секунд человек очень сильно хочет в туалет и звуками через каждые 2 секунды в течение 20 секунд подаёт нарастающую звуковую информацию, а позже на радаре появляется метка с источником запаха до конца раунда.

Усиление: каждый ранг снижает время желания на 5 секунд, звуки становятся чаще на 0.2 секунды, а время нарастания уменьшается на 2 секунды. Также повышается радиус заметности запаха.

3. Отравляющее. Наносит 1 ядовитого урона в секунду в течение 10 секунд.

Усиление: каждый ранг повышает урон на 0.2 в секунду, а время действия - на 4 секунды.

4. Наркотическое. Через 10 секунд цель начинает видеть галлюцинации в течение 15 секунд, после чего за 5 секунд приходит в себя. К концу эффекта видения становятся такими, что цель кричит, непроизвольно стреляет или другим образом выдаёт свою позицию.

Усиление: каждый ранг ускоряет начало эффекта на 1 секунду, продлевает его на 3 секунды и приходит в себя на 3 секунды дольше.

Расходники умения "Доктор на все руки".

1. Кровоостанавливающее. Снижает локальный урон от кровотечения на 1 в секунду.
Усиление: каждый ранг повышает уменьшение урона на 0.4 в секунду.
2. Успокоительное. Снижает разброс при стрельбе из любого положения на 5% на 15 секунд.
Усиление: каждый ранг повышает эффект на 5%, а время действия - на 5 секунд.
3. Тонизирующее. Повышает скорость любых действий на 5% на 15 секунд.
Усиление: каждый ранг повышает эффект на 5%, а время действия - на 5 секунд.
4. Болеутоляющее. Снижает получаемый урон на 5% на 15 секунд.
Усиление: каждый ранг повышает эффект на 5%, а время действия - на 5 секунд.

Имя:

Псевдоним:

Старьёвщик,

Погонщик.

Редкость:

SSR.

Статус:

мёртв.

Сигнатурные

оружия:

Предыстория:

Общее:

Имеет 5 листов металлолома, сложенных пополам. Из них он создаёт роботов.

Усиление: каждый ранг даёт 3 аналогичных листа.

Способности:

1. "Построение укрытий". Создаёт укрытие за 20 секунд.

Усиление: каждый ранг повышает прочность укрытия на 10% и снижает время создания на 2 секунды.

2. "Реставрация". Помимо листов имеет немного суперклея, изолянты и материалов для сварки. Это позволяет ему отремонтировать (почти) что угодно. За 10 секунд восстановит 50 прочности.

Усиление: каждый ранг уменьшает время на 1 секунду и повышает восстановление на 10.

3. "Друзья человеческие". Создаёт роботизированную фигурку, которая живёт 20 секунд, затем разряжается. Может быть заряжена (считается за починку, но более короткую и без дополнительных материалов).

Усиление: каждый ранг повышает время жизни фигурки на 20 секунд.

4. Призывает цельнометаллического (стального, железного) человека (созданного ранее), живущего 6 секунд. Его основная функция - защита Создателя и тех, кого он прикажет. Ходит перед охраняемым объектом, в случае возникновения опасности для него закрывает собой, в случае его смерти - возвращается к Создателю кратчайшим путём.

Усиление: каждый ранг даёт дополнительного Стального человека, повышает здоровье, силу атаки.

Усиление: Стальной человек (СЧ) может на руках понести раненый/мёртвый объект к медику (при наличии), бросаться на ближайшего врага (если он один), отступить (если объект делает то же самое).

Усиление: получает встроенное в каждую руку огнестрельное и холодное оружие, а также

щит.

Перечень фигурок со способности "Друзья человеческие". Каждая из них собирает видимую и слышимую информацию.

1. Собака. Бегает. При нападении на Создателя кусает врага.
Усиление: может подбежать к врагу и взорваться.
2. Голубь. Летаёт. При нападении на Создателя пикирует на врага.
Усиление: может подлететь к врагу и взорваться.
3. Хомяк. Ползает. При возникновении шума пытается спрятаться под землю.
Усиление: может подбежать к врагу и взорваться.

Имя: Терзан Ожог Немкин (Громозека, Железная няня, Тинкер).
Прозвище: Оркестр Смерти.
Редкость SSR.
Статус: Жив.
Мировоззрение: Злой.
Сигнатурные оружия: тяжёлое оружие.
Предыстория:

Сирота, подростком попавший в бродячий оркестр, где ему и дали имя (он имел несколько шрамов от драки с бездомными животными, след ожога на щеке и руках от пожара, а также неплохо для своих лет знал немецкий, который не был его родным). Во время выступления город подвергся обстрелу - тогда Терзану пришлось в голову сыграть мелодию из звуков войны (превратить выстрелы, взрывы, крики и лязг металла в ноты и наложить их на известные партии).

Попал в некую смесь преступного синдиката и ЧВК, где однажды (спустя годы работы) предложил товарищам воплотить свою идею. Те пришли в восторг и соорудили механизмы, которые позволяли использовать оружие, воспринимающее ноты музыкального инструмента как последовательность действий.

Когда Конферансье бежал, присоединился к нему.

Способности:

1. Смотри пункты _1 списка "Инструментов войны".
 2. Смотри пункты _2 списка "Инструментов войны".
 3. "Инструменты войны". Имеет синтезатор с несколькими образцами, партии которого приводят в движение сервоприводы на спине Терзана. Каждый сервопривод имеет заряд на 30 секунд. На кнопку способности берётся/меняется оружие, на ЛКМ оно приводится в боевую готовность за 2 секунды, на ПКМ убирается за 1 секунду. Можно разрушить. Звуки работы сервоприводов мотивируют всех Злых персонажей в радиусе Оркестра и повышают их скорость действий на 5%.
Усиление: звуки работы сервоприводов приводят Добрых/Злых персонажей в упадок/восторг и снижают/повышают их скорость действий на 4/3% за каждый ранг.
Усиление: каждый ранг повышает время активации сервопривода на 10 секунд и их прочность на 10%.
 4. Отправляет в воздух ракету, которая через 5 секунд взрывается и оглушает всех в большом радиусе.
Усиление: каждый ранг снижает время перед оглушением на 0.2 секунды, повышает радиус на 10% и повышает длительность оглушения на 5%.
- Список "Инструментов войны". 2 сервопривода для каждого инструмента.
1. "Скорбные жужжания".

1.1. Размахивают большими циркулярными пилами.
 1.2. Стреляют уменьшенными дисками. Всего их 2 штуки.
 Усиление: каждый ранг добавляет 2 диска.
 2. " Помпезные взрывы".
 2.1. Стреляют ракетами в точку. Всего их 1.
 Усиление: каждый ранг (кроме первого) добавляет 1 ракету.
 2.2. Стреляют гранатами в точку. Всего их 2.
 Усиление: каждый ранг добавляет 2 гранаты.
 3. "Комичные выстрелы".
 3.1. Стреляют обычными патронами из пулемётов в точку. Всего 100 патронов.
 Усиление: каждый ранг добавляет 100 патронов.
 3.2. Стреляют бронебойно-зажигательными патронами в точку. Всего 50 патронов.
 Усиление: каждый ранг добавляет 50 патронов.
 4. "Истеричное пыхтение".
 4.1. Стреляет из огнемётов в точку. Всего 10 секунд.
 Усиление: каждый ранг добавляет 2 секунды.
 4.2. Стреляет из кислотных пушек в точку. Всего 5 секунд.
 Усиление: каждый ранг добавляет 1 секунду.

Пожелания:

1. Добавить больше видов оружия.
2. Добавить больше способностей каждого вида оружия (хотя кнопки пихать некуда и это будет не очень удобно игроку).
3. Превратить героя в UR.

Имя:

Псевдоним: Фикцион, Пересмешник, Хамелеон.

Рейтинг: SR.

Статус: Жив.

Сигнатурные оружия: пистолет (лёгкий - позволяет слушать врагов в конусе 30 градусов в радиусе).

Предыстория:

Самый опасный человек в мире (по версии его самого, что недалеко от истины). Главный неудачник из всех военных (или нет). Несколько раз попадал в плен, где учил новые языки. Внедрялся во множество банд, где учил сленг и прочие обозначения. Был в нескольких правительственных и оппозиционных организациях. Везде свой, но нигде не задерживающийся надолго. Все ему доверяют, но все его боятся, опасаясь, что он устроит бойню всех против всех.

Реплики:

Я в совершенстве знаю 10 языков и ещё в два раза больше на уровне пониже, но ни на одном из них я не могу выразить свою любовь к этому миру.
 Я умею имитировать голоса и почерк сотен людей, но я до сих пор не написал ни одного признания в любви.
 Я устал бояться за свою жизнь, но я даже не знаю, была ли она у меня.

Способности:

1. Становится внешне идентичным выбранному живому врагу на 35 секунд. Подделывает его голос. Считается иллюзией.

Усиление: каждый ранг даёт 5 секунд маскировки.
2. Может влезть в голову к врагу на 5 секунд и передать голосом его сокомандников информацию. Может повторить такое 2 раза.
Усиление: каждый ранг повышает время вмешательства в эфир на 3 секунды.
Усиление: каждый нечётный ранг повышает количество использований на 1.
3. Подходит к врагу и забирает его устройства (переговорное, отслеживающее биопараметры и радар), чтобы забрать себе, после чего убивает "раздетого" врага. Передаёт информацию врагам голосом их убитого товарища (поскольку он считается живым).
Усиление: накладывает на убитого врага иллюзию, будто его не видно на 35 секунд, повышается на 5 секунд за каждый ранг.
4. "Блэкаут". Выключает все устройства в радиусе. Никто не может передавать информацию, все вынуждены полагаться на свои глаза, уши и руки.
Альтернативное применение: делает всех персонажей в их радарах похожими на себя. Все на радаре считаются врагами всем.

Имя:

Псевдоним: Красный Дождь, Эрер.

Статус: мёртв.

Сигнатурные оружия: ближний бой (зонт со встроенной пистолетной обоймой).

Предыстория:

Способности:

1. На кнопку нажатия способности достаёт бутылку с Универсальной кровью. На ЛКМ выпивает бутылку, повышает скорость всех действий на 5% и восстанавливает 10 хп. На ПКМ отдаёт союзнику и он тут же делает 1 глоток. Имеет 5 глотков, усиления от нескольких глотков подряд продлевают эффекты, но не усиливают их.
Усиление: каждый ранг повышает число глотков на 3, а лечение с 1 глотка - на 8.
2. Кидаёт Кровавую гранату, наносящую небольшой урон от взрыва, замедляющую на 5% и отравляющую цель на 2 хп каждую секунду в течение 5 секунд. Имеет 2 гранаты.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 гранату и повышает урон от отравления на 1.
Усиление: каждый ранг повышает замедление на 5%, длительность отравления на 5 секунд.
3. "Укрытие от всего". На ЛКМ стреляет из зонта. На ПКМ раскрывает/закрывает зонт перед собой. Он имеет небольшие металлические пластины в сегментах, что позволяет останавливать пули, поглощать выстрелы и даже переживать кислоту. Удержание ПКМ позволяет раскручивать зонт влево-вправо, чтобы уменьшить влияние пара/дыма. Имеет 2 зонта.

Усиление: раскрутка автоматическая.

Усиление: каждый нечётный ранг даёт максимум 1 дополнительный зонт.

Усиление: каждый ранг повышает прочность каждого сегмента зонта на 6%.

Усиление: на кнопку взаимодействия можно заменить наиболее поломанную или даже отсутствующую пластину зонта. Всего их 5, каждый ранг даёт ещё 5.

4. Раскрывает зонт (при наличии) и поёт, временно усиливая ветер и призывая над головой дождь, который длится 5 секунд с интенсивностью 5 капель на квадратный метр и наносит 2 урона каждой каплей кому угодно.

Усиление: каждый ранг повышает время длительности способности на 1 секунду, повышает интенсивность на 5 капель на квадратный метр.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает урон с каждой капли на 1.

Усиление: Эрер лечится дождём.

Имя:
Псевдоним: Рулетка.
Редкость: SR.
Статус: Жив.
Мировоззрение: нейтральный.
Сигнатурные оружия: ближний бой (рулетка-удавка), пистолет (тяжёлый с прицелом и дальномером).
Предыстория:
Наёмник и азартный игрок.
Способности.
1. Устанавливает рулетку, которая при касании/уничтожении ленты схлопывается с громким звуком. Если враг коснулся и не отошёл, срабатывание наложит кровотечение на время, пропорциональное расстоянию, которое цеплялись растяжка (от 1 до 5 секунд). Имеет 2 растяжки.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 растяжку.
Усиление: срабатывание растяжки провоцирует взрыв, который с каждым рангом усиливается на 10%.
Усиление: каждый ранг делает срабатывание громче на 10%.
2. "Крюк-рулетка". Выстреливает крюком в кожане в виде рулетки/раковины в точку и затем притягивается более лёгкий объект. Может использовать способность 2 раза.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 использование способности.
Усиление: каждый ранг повышает дальность способности на 10%.
3. Имеет 5 попыток проверить свой навык стрельбы. Ставит фиксированное число валюты и затем крутит рулетку, которая выдаёт дальность, с которой он должен выстрелить. Допустимая погрешность 5%. Если попал в погрешность, получает деньги.
Усиление: каждый ранг повышает количество попыток на 3, а погрешность на 5%.
4. Имеет возможность нанести 10 порезов врагу, выстрелив рулеткой и убрав её на огромной скорости. Каждый удар наносит урон, значение которого зависит от уязвимости зоны и характера попадания.
Усиление: каждый ранг добавляет 10% дальности и 2 попытки пореза.

Имя: Архаичен Ляндесот-Шёмке (Каскад, Резонанс, Матрёшка, Землетрясение").
Псевдоним: Каскад.
Редкость: SR.
Статус: Жив.
Сигнатурные оружия: штурмовая винтовка (имеет подствольный гранатомёт).
Предыстория:
Сын русских эмигрантов, родившийся в Германии. По альтернативной версии это были русские шпионы, по другим документам якобы выехавшие из Израиля после вскрывшихся неожиданных обстоятельств в родословной и её другим происхождением. Обладает напористым нравом. Военный опыт сделал его более хитрым. Он любит атаковать "вторым темпом" - после истощающего наступления со всех сторон одновременно следует разрушительное добивание. Бывает, что нужно несколько подобных волн, но, как правило, уже после третьей у врага заканчиваются либо патроны, либо люди, либо нервы.
Способности:
1. "Управляемое безумие". Имеет 1 платформу, которую можно закрепить где угодно и в которую можно установить 3 любых гранаты. При нажатии на кнопку активации в направлении платформы она будет активирована и оттуда в заданном направлении полетит

очередная граната. Усиленная граната занимает 2 слота. Платформу можно уничтожить.
Усиление: каждый ранг повышает прочность платформы на 10%.
Усиление: в платформу встроена камера, передающая видимую и слышимую информацию.
Усиление: каждый чётный ранг даёт 1 слот в платформу.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 дополнительную платформу.
2. "Матрёшка". Имеет 2 усиленных гранаты. Одна граната взрывается с эффектом в 1.5 раза сильнее, а от неё в разные стороны разлетается 3 стандартных гранаты.
Усиление: каждый чётный ранг даёт 1 обычную гранату после взрыва усиленной.
Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 усиленную гранату.
3. "Взвод подкидышей". Имеет 5 гранат.
Усиление: каждый ранг добавляет 3 гранаты.
4. "Дрожь земли". Устанавливает устройство, генерирующее земные толчки мощностью 3 по шкале Рихтера. Всего толчков 5. Каждый толчок замедляет всех в радиусе пропорционально близости к источнику (от 1 до 10%). Толчки появляются с интервалом от 1 до 3 секунд и прерывают ряд действий.
Усиление: каждый ранг повышает мощность землетрясения на 0.3, максимальный % замедления на 8%, а число толчков на 3.

Список гранат "Взвод подкидышей" и "Матрёшка".
1. Дымовая. Дым раскрывается за 1 секунду, держится 15 секунд и рассеивается за 1 секунду.
Усиление: каждый ранг повышает время задержки дыма на 5 секунд, а время рассеивания - на 1 секунду.
2. Осколочная. Взрывается.
Усиление: каждый ранг повышает радиус взрыва на 10%, число осколков на 20%.
3. Светошумовая. Ослепляет/оглушает всех в радиусе на 1/2.5 секунды.
Усиление: каждый ранг повышает радиус взрыва на 5%, время ослепления на 1 секунду, а оглушения на 1.5 секунды.
4. Зажигательная. При взрыве разбрасывает зажигательную смесь в радиусе и наносит всем урон 5 в секунду. Горит 15 секунд.
Усиление: повышает радиус на 10%, время действия на 3 секунды.

Имя: Скилет Марпо (Прячься, Умри, Искатель, Кровь).
Псевдоним: Зверь, HoD (Hide or Die), Чума телячья, Искатель крови.
Редкость: SR.
Статус: мёртв.
Предыстория:
Ребёнок войны, ставший её цепным псом буквально. Он получил протезы в виде намордника (что дало ему хорошие обоняние и зрение, в том числе ультрафиолетовое и инфракрасное) и собачьих задних лап (чтобы быстрее бегать), а также костюм, позволяющий переносить на себе грузы до 100кг. Его заставляют проникать в самые защищённые и отдалённые уголки планеты, но он всегда находит дорогу домой.
Способности:
1. "Заживает как на собаке". Переключаемая. Каждую секунду восстанавливает 1 здоровья.
Суммарное время длительности способности 10 секунд.
Усиление: каждый ранг повышает восстановление здоровья на 1 хп в секунду, а суммарное

время - на 5 секунд.
2. "Рывок хищника". Переключаемая. Может на 10 секунд суммарно повышать свою скорость бега на 10%.
Усиление: каждый ранг повышает суммарное время на 5 секунд, а скорость во время активации - на 8%.
Усиление: при низком здоровье повышает сопротивление любому урону на 5% при активации. Повышается на 5% с каждым рангом.
3. "Кровавая жажда". Переключаемая. Может на 10 секунд суммарно учуять всех врагов (показывает дорожки в виде запахов). Также пассивно ощущает врагов с хп ниже 20 в радиусе 5 метров.
Усиление: каждый ранг повышает суммарную длительность на 5 секунд, порог обнаружения на 10 хп, а радиус - на 1 метр.
Усиление: при активации способности видит следы врагов, которые были на месте максимум 5 секунд назад. С каждым рангом время "жизни" следов повышается на 5 секунд. Также может понять тяжесть экипировки врага по следам.
4. "Взгляд хищника". Следующие 5 секунд на каждую полученную пулю автоматически поворачивается и отвечает выстрелом с отклонением в 30 градусов от местоположения источника.
Усиление: каждый ранг повышает время действия на 5 секунд, а также снижает разброс на 5 градусов.

Имя: Танкер Желзин-Мощитт (Защитник, Тяжелоатлет, Ремонтник).
Псевдоним: Защитник.
Редкость: SR.
Статус: Жив.
Сигнатурные оружия: дробовик (тяжёлый).
Предыстория: Тяжелоатлет, ветеран боевых действий.
Способности:
1. Устанавливает стойку за 5 секунд. На кнопку взаимодействия на стойке можно поставить/заменить щит за 4/10 секунд. Стойку можно уничтожить.
Усиление: на кнопку взаимодействия можно снять щит со стойки (или отменить установку щита на ПКМ, взяв его в руки).
Усиление: за 1 секунду за щитом на стойке можно закрепить имитацию персонажа. Если через щит можно стрелять, дополнительно можно установить оружие в слот.
2. Переключаемая: на кнопку взаимодействия с объектом чинит его на 20 хп за секунду в течение суммарно 10 секунд.
Усиление: каждый ранг повышает восстановление на 6, а общее время починки на 5 секунд.
Усиление: щит можно починить во время его использования.
3. Имеет щит на 500 хп. Может закрыться им, но в таком состоянии он не может больше ничего делать, кроме ходьбы. Через щит можно видеть.
Усиление: каждый ранг повышает прочность щита на 10%.
Усиление: каждый чётный ранг даёт дополнительный щит. Неиспользуемые щиты находятся на спине, защищая Защитника от атак с других сторон.
Усиление: во время использования щита можно стрелять (там появляется специальная выемка под оружие).
Усиление: щит можно раскрыть. Он становится на 10% шире и получает дополнительные 20% прочности. Каждый ранг повышает ширину на 2%, а дополнительную прочность - на 2%.
4. Разделяет щиты и рвётся в бой. Следующие 20 секунд щитами можно бить. Это оглушит

врага на 1.5 секунды и нанесёт ему 50 урона.
Усиление: каждый ранг повышает длительность оглушения на 0.5 секунды, а размер урона - на 10.

Имя: Зак Корт Пешиг (Крюк, Протез, Кошка, Когти).

Псевдоним: Крюк.

Редкость: SR.

Статус: Жив.

Сигнатурные оружия: ближний бой (левая рука со способностью "Образующее звено").

Предыстория:

В перерывах между "командировками" потерял правую руку, сражаясь с хищниками в тропиках. Она была заменена протезом. Поскольку он выступал бойцом поддержки (быстро сокращал дистанцию и утаскивал раненых на базу), она была сделана из нескольких компонентов: пальцев-когтей (чтобы хорошо цепляться за объекты и держать их) и пусковой установки с катушкой (чтобы выстреливать роботизированной кистью). С тех пор роль бойца сильно поменялась.

Способности:

Протез можно уничтожить.

1. "Образующее звено". Выстреливает рукой в указанную точку - туда летит 1 конец протеза на тросе максимум 5 метров, а затем лёгкий объект притягивается к тяжёлому. Это можно сделать 2 раза.

Если цель - враг, его можно 1 раз полоснуть когтями вместо притяжения.

Усиление: каждый ранг добавляет 1 метр к дальности троса и повышает силу притяжения на 10%.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает количество применений способности на 1.

2. "Замыкающее звено". Визуально очень сильно замедляет для себя время, определяет максимум 4 точки - туда летят пальцы от протеза на максимум 2 метра. Наносят урон врагам и их объектам при попадании, притягивают к себе лёгкие объекты (в которые можно воткнуться). Это можно сделать 2 раза.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает количество применений способности на 1, повышает дальность полёта на 1 метр.

3. "Связующее звено". При использовании стреляет в указанную точку - туда летит трос длиной максимум 20 метров, а на месте персонажа ставится стержень, раскладывающийся в 2.5 метра. Стержень и трос можно уничтожить. На кнопку взаимодействия за 1 секунду Крюк цепляется к тросу и со скоростью 2 метра в секунду летит до конца (на кнопку взаимодействия можно открепиться преждевременно). Имеется 1 установка.

Усиление: каждый ранг повышает максимальную длину троса на 6 метров.

Усиление: каждый нечётный ранг повышает скорость перемещения на тросе на 1 метр в секунду, а также добавляет 1 установку.

4. "Цикл разрывов и приращений". Призывает дрона (можно уничтожить), который сбрасывает дополнительную руку. Когда основная рука будет уничтожена или в ней закончатся все использования способностей, её можно заменить на основную за 10 секунд.

Усиление: каждый ранг ускоряет замену на 1 секунду.

Усиление: руку можно заменить на нажатие способности на левую/правую на ЛКМ/ПКМ.

Имя: Грета Квинсдл (Реактивный, Двигатель, Снайпер).

Псевдоним: Вулкан.

Редкость: SR.

Статус: Жив.
Сигнатурные оружия: снайперская винтовка.

Предыстория:

Находясь в рядах МОргНИЕСЛИОК, предложила разработать, усовершенствовать и испытать реактивный ранец в боевых условиях. Был изготовлен 1 образец, который прошёл все испытания. Массово не производился.

Способности:

1. "Самосокрытие". Имеет максимум 5 гранат, выстреливаемых из пушек на плечах и взрываемых через 5 секунд на кнопку использования способности в порядке их покупки.

Усиление: каждый ранг повышает максимальное число гранат на 5.

2. "Ловля на живца". Выстреливает устройством, прилипающим к карте или объекту, издающим звуки ходьбы/полёта Вулкана. Устройство живёт 30 секунд, но его можно уничтожить преждевременно. Устройств всего 2.

Усиление: устройство передаёт видимую и слышимую информацию.

Усиление (возможно): устройство можно взорвать на кнопку взаимодействия в нужном направлении.

Усиление: каждый ранг повышает время жизни устройства на 6 секунд.

Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 устройство.

3. "Крылья да кости". Имеет ракетный ранец, совмещённый с экзоскелетом и управляемый ногами. На удержание способности взлетает, при отпускании снижается. Может использовать максимум 10 секунд. Можно уничтожить. Экзоскелет снижает разброс при стрельбе в полёте на 10%.

Усиление: каждый ранг повышает прочность ранца на 15%, запас топлива - на 5 секунд, а снижение разброса - на 10%.

4. "Помощь стаи". На кнопку способности открывает карту, на ЛКМ отмечает точки, на ПКМ отправляет из штаба в указанные локации ракеты, которые аналогично звучат и выглядят, но при попадании взрывается. Имеет 2 ракеты, которые можно уничтожить раньше.

Усиление: каждый нечётный ранг даёт 1 ракету.

Усиление: каждый ранг повышает прочность ракеты на 10%, скорость полёта на 20%, радиус взрыва на 10%.

Виды гранат, используемых способностью "Самосокрытие".

1. Дымовые. При детонации выбрасывают за 1 секунду холодный газ, который держится в воздухе 3 секунды и за 1 секунду рассеивается.

Усиление: каждый ранг повышает время действия на 1 секунду.

2. Зажигательные. При детонации разбрызгивают зажигательную смесь за 1 секунду, которая тут же загорается на 3 секунды и за 1 секунду рассеивается.

Усиление: каждый ранг повышает время действия на 1 секунду.

3. Светошумовые. При детонации накладывают ослепление и оглушение на всех в радиусе взрыва в зависимости от близости к нему (до 1 и 2 секунд соответственно).

Усиление: каждый ранг повышает время ослепления на 0.4 секунды, а оглушения - на 0.6 секунд.

НАРЕЗКА.

Крайне концептуальная вещь, которую перевести в абсолютно адекватную версию тяжело.

Я бы сделал пистолет с несколькими видами патронов, чтобы переключаться между ними в бою, но это будет неудобно для игрока, да и придумать ещё одну способность тяжело... Персонаж звучит жёстко дизбалансно, потому что все механики работают и на врагов, и на союзников, и на него самого... Наиболее эффективный геймплей за него - ходить далеко от команды (которая убивает каждого врага с одной пули, не промахивается и не ассистирует никому) или идти умирать первым.

Внезапно из когда-то сильного высшего демона (которых в моей Вселенной было всего 5), который даже в Колизее не участвовал (потому что он мог его разрушить за пару десятков залпов), он превратился в пацифиста, трясущегося за свою жизнь... Грустно, но сеттинг такой. Даже сигну убрать придётся.

А можно воспользоваться дырой в собственных правилах. С каждым рангом (повторным выбиванием персонажа) он усиливается - это закон. Но никто не говорил, какие изменения при этом с ним происходят. В одной своей игре я уже упоминал, что при получении персонажа игрок получает, в первую очередь, память персонажа о своих умениях. Это значит, что персонаж без ранга - своего рода новобранец, а персонаж с максимальным рангом - ветеран и пенсионер. Это значит, что с приобретением новых сил он может и внешне измениться, и умом тронуться. Ща я напишу правки - это такая жесть будет... И сигна заиграет новыми красками, и дизбаланс уменьшится.

#МЫСЛЬ

#ИДЕЯ

#ВОПРОС

Перс сдох, но как тогда им играть?

#ОТВЕТ

Легко. Все эти бои происходят в симуляции. Враги НЕ знают, что они в ней, но персонажи в отряде игрока (как и сам аватар игрока в роли Координатора) подключаются к ней. Эта симуляция является достаточно реалистичной и безопасной репетицией сражений, которые происходят за кадром (для минимизации пересечений с нашей реальностью).

Персонаж умирает и уносит с собой кучу инфы, но со временем организация собирает достаточно знаний о его умениях, чтобы его можно было восстановить в симуляции.

Просто о живых (в идеале действующих) бойцах легко собрать инфу из прошлого и настоящего (но их финальная стадия развития пока не известна), а о мёртвых собрать инфу тяжелее (но появляется пространство для додумывания их пика с учётом нынешних технологий).

Одна из самых страшных вещей, что можно взломать, - дрон Гидры. Он не будет передавать информацию о врагах Гидры (потому что он им служит). Он будет передавать информацию ВРАГАМ Гидры (то есть, если в их спину отправят дрона, он и будет её смотреть, но другой команде). Он может пропустить пару союзников Гидры и расстрелять их в спину...

И целенаправленно против хакера создать контрбезника, который будет определять уязвимости о любой защите, сообщать о них и латать по возможности.

Да, его можно законтрить, просто не взяв персонажей с технологиями, поддающимися взлому. Кравар, Цирюльник, Патех, Электро (он даже не даст Хакеру использовать свою ключевую способность ЭМИ-гранатой), Парфюмер, Бензолин, Далёкий Крик, Смокинг... Короче, пока что контрпиков у персонажа больше, чем тех, против кого он полезен...

| | | | | | | |
|--|-------|--|------------|--|---------------------------------|--|
| В таблице берутся все полосы, кроме зелёных. Состояние персонажа на 0 ранге. Красные | | | | | читать за 0.5, фиолетовые за 1. | |
| На основании этих чисел | можно | | определить | | редкость. | |
| SR | | | | | 3-6. | |
| SSR | | | | | 6-8.5. | |
| UR | | | | | 8.5-10. | |

| | | | | | | |
|-------------|----------|--|----------|--|-------|--|
| Имя | - | | рейтинг. | | | |
| Хирург | | | | | 5. | |
| Электро | | | | | 7.5. | |
| Король | азарта | | | | 5. | |
| Патех | | | | | 9. | |
| Далёкий | крик | | | | 6. | |
| Судья | | | | | 7.5. | |
| Смокинг | | | | | 6.5. | |
| Бензолин | | | | | 3.5. | |
| Семир | | | | | 8. | |
| Гидра | | | | | 9.5. | |
| Стрелок | | | | | 5.5. | |
| Чёрный | монарх | | | | 4. | |
| Парфюмер | | | | | 6. | |
| Банкир | | | | | 5. | |
| Гирлянда | | | | | 4.5. | |
| Кравар | | | | | 9. | |
| Цирюльник | | | | | 4. | |
| Хакер | | | | | 4.5. | |
| Турель | | | | | 6. | |
| Король | кошмаров | | | | 9.5. | |
| Бимаразан | | | | | 3.5. | |
| Верфессар | | | | | 12.5. | |
| Старьёвщик | | | | | 8. | |
| Оркестр | Смерти | | | | 10. | |
| Конферансье | | | | | 7. | |
| Фикцион | | | | | 6.5. | |

| | |
|------------|------|
| Эрер | 6. |
| Рулетка | 5.5. |
| Каскад | 8. |
| Зверь | 5. |
| Защитник: | 4. |
| Крюк: | 4. |
| Вулкан: 5. | |

Международная
ОРГанизация
Нахождения
Инженеров,
Естествоиспытателей,
Солдат,
Либо
Исключительно
Одарённых
Кадров.

Сокращённо МОргНИЕСЛИОК.