

0.0.1 Инструменты Могущества

В этом разделе описаны могущественные артефакты, высокотехнологичные прототипы и технологические чудеса, которые позволяют герою достичь и преодолеть предел своих возможностей. Обычно Инструменты Могущества встречаются только в фантастическом антураже.

Базовый предмет зачастую Инструмент построен на основе самого обычного предмета, оружия или элемента экипировки. Инструмент сохраняет все свойства Базового предмета и усиливает их своими.

Свойства Инструмента - это его свойства, которые герой может использовать когда захочет или же они работают постоянно.

Функции Инструмента расходуют Заряды энергии (Зр). В описании каждой Функции указана её Стоимость и условия активации.

Запас энергии: количество Зр, которое вмещает Инструмент. Способ восстановления энергии зависит от антуража истории.

СП: некоторые Инструменты научились довольно ловко воспроизводить. Их даже можно увидеть на полках магазинов. Но если в описании нет СП, то Инструмент нельзя просто купить. Придется искать его в древних руинах, секретных лабораториях, выпрашивать (или похищать) у богов. Если герой захочет продать Инструмент без СП, то количество Богатства, которое он получит от продажи, определится исключительно его красноречием, умением торговаться и желанием покупателя заполучить такую редкость.

Симбионты - это подвид Инструментов могущества, который имеет некоторые особенности:

- У Симбионтов нет своего Запаса энергии - они всегда используют Энергию владельца на активацию своих Функций.
- Стоимость Функций Симбионтов указана не в Зарядах, а в Энергии. Работа Симбионтов это очень энергозатратный процесс.

Симбионты - это не обязательно живые организмы. Это может быть техническое устройство или артефакт, который использует внутреннюю Энергию своего владельца во время функционирования.

0.0.2 Безразмерный сундук

Запас Энергии: 100 Зр

СП: -

Базовый предмет: исцарапанный, но все еще блестящий металлический пенал с полустертым оттиском на крышке.

Описание: Открыв этот пенал с ладонь размером, видишь все содержимое, но как бы уменьшенное. Извлечение предметов требует некоторой практики. Когда они начинают расти и выпадают наружу, просто голова идет кругом.

Свойства

- **Хранилище:** при открытии пенала предметы в нем легко просматриваются. Чтобы достать вещь достаточно коснуться ее пальцем. В пенал помещается все, что угодно с МРз 0 и меньше – даже живое существо, если оно не сопротивляется. Заточенное существо начнет Задышаться через число Сцен, равное его $|\text{МВн} + 1|$ (минимум 1 Сцену).
Суммарная емкость Инвенторя составляет 3000 килограммов.

Функции

- **Раздельное хранение(10 Зр):** Владелец Инвенторя может не показывать окружающим вещи, которые в нем хранятся. Каждое применение Фц изменяет набор вещей, которые показываются при открытии. Если после этого в пенал положат новую вещь, она будет видна до применения Фц.

0.0.3 Броня быстрого реагирования

Запас Энергии: 100 Зр

СП: +5

Базовый предмет: Любой доспех с БД +7 и больше.

Описание: Таинственные устройства помогают элементам доспеха самим карабкаться на тело и соединяться друг с другом. Жутковатое ощущение, к которому трудно привыкнуть.

Свойства

- **Автономия:** по команде доспех сам снимается или надевается на владельца. Для этого требуется в два раза меньше времени, чем обычно.

Функции

- **Мигом(50 Зр):** доспех облачает владельца в течение Круга в Боевой сцене. Пока доспех не надет, он никак не стесняет движений.

0.0.4 Вечный фонарь

СП: 12

Базовый предмет: фонарь в корпусе из нержавеющей стали.

Описание: Фонарь, внутри которого сверхестественный источник света, который нельзя потушить.

Свойства

- **Да будет свет:** Фонарь ярко светит конусом глубиной в 10 метров. Сверхестественная тьма может погасить этот свет, но когда владелец выйдет из аномалии, фонарь снова зажжется.

0.0.5 Водоходы

СП: 10

Базовый предмет: пара обуви.

Описание: С виду обычная обувка. Каким-то невероятным способом отталкивают жидкость. Главное, приноровится держать равновесие и не падать.

Свойства

- **Море по колено:** владелец передвигается пешком по воде, как по Трудному ландшафту. Если он по какой-то причине падает, эффект Водоходов заканчивается.

0.0.6 Возвращаемое оружие

Запас Энергии: 100 Зр

СП: +11

Базовый предмет: одноручное оружие.

Описание: Обыкновенное волшебство, чему тут удивляться. Не все ли равно, как это работает?

Функции

- **Возврат(5 Зр):** В конце Круга герой получает оружие, если произнес командное слово (не требует расхода Быстрого действия). Оружие просто возникает в руке героя. Возврат действует на расстоянии 300 метров.

0.0.7 Временной проектор

Запас Энергии: 100 Зр

СП: -

Базовый предмет: стереопроектор

Описание: Приложи его к глазам, и тебе откроются чудеса и тайны прошлого.

0.0.8 Генератор

Запас Энергии: 300 Зр

СП: 12

Описание: Относительно портативный генератор, весом 50 кг, который может преобразовывать Заряды Топлива в Заряды Энергии.

Свойства

- **Зарядить батареи:** Генератор восполняет Запас Энергии, потребляя 2 Заряда Топлива за каждый восстановленный Заряд Энергии. Скорость восстановления Энергии - 5 Зарядов в минуту.
- **Передать Энергию:** Генератор передает Заряды из батарей в подсоединенное к нему устройство.

0.0.9 Гражданский арест

Запас Энергии: 30 Зр

СП: 6

Описание: Полоска блестящего металла, свернутая в спираль. Пружинит на ощупь.

Свойства

- **Явка с повинной:** Если цель не оказывает сопротивления, Зр не расходуются.

Функции

- **Захват(5 Зр):** герой может метнуть Гражданский арест (поражая БАЗщ + МЛв цели) или Коснуться цели, чтобы активировать его. При успехе оковы оживают, пытаются Захватить цель по правилам маневра Захват с Доблестью 10, а затем блокировать цель в следующий Круг. Если цель освобождается от Захвата, Гражданский арест снова сворачивается в спираль. Если ему удалось блокировать цель, он застывает. Теперь для того, чтобы освободиться, цели нужно успешно проверить Атлетику (Сл, Лв) против |20|.

0.0.10 Духовидец

СП: 14

Базовый предмет: очки с толстыми стеклами в тонкой затейливой оправе.

Описание: Меньше видишь – меньше знаешь. Меньше знаешь – крепче спишь. Не согласен – надевай.

Свойства

- **Я вас вижу:** Герой может видеть невидимых существ и разглядеть истинный облик предметов через иллюзии. Для этого ему требуется совершить проверку Наблюдательности(Мд, Ин) против сложности указанной мастером.

0.0.11 Жезл силы[Симбионт]

СП: 11 + полная Стоимость феномена в Эн (вместе с Усилением).

Описание: Компактный, но увесистый жезл. Издаёт мерный усыпляющий гул на грани слышимости, при случае сойдет за дубинку.

Свойства

- **Чары:** Жезл силы содержит в себе один феномен, который можно активировать, расходуя Действие. Жезл может содержать Усиленный феномен. В этом случае Жезлом можно активировать только Усиленную версию.

0.0.12 Живая сталь[Симбионт]

СП: +13

Базовый предмет: Силовой доспех или Tактический силовой доспех.

Описание: Монолитный силовой доспех. Когда его снимают, он становится подобен ртутной луже, которую удобно хранить в канистре.

Свойства

- **Кровопийца:** Живая сталь не имеет источника питания. Вместо них она использует Эн и ЕЗ героя, который ее надел. Максимальные Эн и ЕЗ героя понижается на 5, как только он надевает доспех. Если герой снимает доспех позже, потери переносятся в Текущие Эн и ЕЗ.
- **Подвижность:** Живая сталь не дает Помех на Скрытность. Ее можно снять и надеть за 1 Круг в Боевой сцене. При необходимости живую сталь можно загнать в специальный двухлитровый баллон, и хранить там. Правда, это будет очень тяжелый баллон.

0.0.13 Кольцо шпиона

СП: 8

Базовый предмет: Кольцо, сделанное из недрагоценного металла.

Описание: Кольцо, позволяющее скрываться от Воздействий, раскрывающих местоположение владельца.

Свойства

- **Вас заметили:** Герой узнает, что стал целью следящего Воздействия.
- **Помехи в эфире:** Сложность Наведения Воздействий на владельца возрастает на 5.

0.0.14 Компас Тайны

СП: -

Базовый предмет: большой компас в узорчатом, слегка помятом латунном футляре.

Описание: Изящная, но неожиданно тяжелая штукавина, которая всегда указывает на объект, на который он настроен. Это скорее всего н

Свойства

- **Никогда не врет:** Компас всегда указывает на одну и ту же геолокационную точку, даже если герои попали в магнитную или сверхъестественную аномалию.
- **Перенастройка:** Преуспев в проверке Эксплуатации против 20, герой может изменить привязку Компаса и настроить его на объект, который в данный момент находится в поле видимости героя.
- **Я знаю дорогу:** Если перед героями стоит магический барьер или они подвергаются Воздействию, которое сбивает их с пути, владелец компаса может совершить проверку Воли против сложности Воздействия или барьера, чтобы игнорировать его и идти дальше.

0.0.15 Маленький помощник палача

СП: -

Базовый предмет: любое оружие ближнего боя с Рубящим типом Пв.

Описание: Режущая кромка окружена багряным пульсирующим сиянием. Оружие словно дышит – и явно жаждет пролить кровь.

Свойства

- **Голова с плеч:** Если при атаке выпадает КУ, то любая зона поражения, кроме головы или глаза заменяется на шею. Штраф за новую зону поражения не используется.

0.0.16 Молот грома

Запас Энергии: 50 Зр

СП: +3

Базовый предмет: Боевой молот

Описание: Молот, по которому постоянно проходят статические разряды

Свойства

- **Шок:** БПв молота возрастает на 1, КУ расширяется на 1, и его тПв становится ДЭ.

Функции

- **Удар молнии(5 Зр):** Герой может совершить дальнобойную атаку с БПв +1/+0, КУ 20, Дистанцией 20/40, тПв Э. Для этой атаки учитывается только половина БД и БЩ цели.

0.0.17 Набор скалолаза

СП: 6

Описание: Не очень магический набор скалолазного снаряжения.

Свойства

- **С экипировкой легче:** Герой совершает с Преимуществом проверки Атлетики(Сл), когда лезет по стенам, скалам и другим вертикальным поверхностям.

0.0.18 Пламенный меч

Запас Энергии: 40 Зр

СП: +5

Базовый предмет: Любой меч

Описание: Меч, окутанный языками пламени.

Свойства

- **Обжигающий:** БПв меча возрастает на 2, и его тПв становится РО/КО.

Функции

- **Жадное пламя(5 Зр):** При успешной атаке мечем, цель Возгорается.

0.0.19 Порошок невидимости

СП: 11

Описание: Слабо мерцающий серый порошок, сыпучий и мелкий.

Свойства

- **Видишь меня?:** Если на существо высыпать порошок, оно станет невидимым до конца Сцены, со всеми предметами, которые были на нем в момент применения.
- **Маловато будет:** Порошок нельзя использовать повторно.

0.0.20 Портативная лаборатория

СП: -

Описание: Тяжелый алюминиевый чемодан. При открытии раскладывается в небольшую мастерскую или лабораторию.

Свойства

- **Всегда под рукой:** раскладывается и складывается в течение 1 Сцены. Ингредиенты и реактивы приобретаются отдельно.

0.0.21 Прибор ночного видения

СП: 10

Базовый предмет: очки в толстой металлической оправе. Защелкиваются на затылке.

Описание: Отдаленно похоже на очки. Превращает мир вокруг в хоровод теней, но в темноте и это лучше, чем ничего.

Свойства

- **Светло, как днем:** владелец видит в темноте, когда носит Прибор ночного видения.

Изъяны

- **Слишком светло:** владелец Ослеплен, если попадает на яркий свет в Приборе ночного видения.

0.0.22 Приживала[Симбионт]

СП: Начальная СП Приживалы - 10. СП повышается на +3 за каждые 5 едениц Основного навыка и на +5 за каждые 5 едениц Экспертного навыка, которым владеет Приживала.

Описание: Обзавестись этой мелкой и юркой тварью – проще простого. А вот прогнать ее... –придется отпилить кусок себя. Порой Приживала полезен, но бесспорно лишь одно – с ним навсегда забываешь о блаженном одиночестве.

Свойства

- **Специализация:** Приживала обладает одним Основным или Экспертным навыком. Его Значение 1.

Изъяны

- **Нет манипуляторов:** Симбионт совершает проверки, требующие знания или способности говорить, но не может сделать что-то руками (ведь у него их нет). Приживала может проверять Навыки по правилам Взаимопомощи без ограничений.

Функции

- **Дружеский совет(1 Эн):** Приживала проверяет Навык, которым владеет.

0.0.23 Проекционный щит

Запас Энергии: 100 Зр

СП: 10

Базовый предмет: Перстень-печатка.

Описание: Перстень-печатка со светящимся узором на оттиске. Чем больше энергии в печатке, тем ярче светится узор. Если заряды иссякают, узор гаснет.

Функции

- **Отражение(20 Зр):** Потратив Быстрое действие, если герой выбран целью, он может получить +3 к БАЗщ до проверки нападающего. Может использоваться вне Очереди героя

0.0.24 Прыжковый ранец

Запас Энергии: 50 Зр

СП: 13

Описание: Внушительная конструкция с встроенными левитаторами и маневровыми закрывками.

Функции

- **Пуск!(5 Зр):** Герой увеличивает дистанцию прыжка в 5 раз. Ограничения по длине и высоте прыжка на него не действуют.

0.0.25 Ремень безопасности

Запас Энергии: 30 Зр

СП: 9

Базовый предмет: легкий наборный пояс с пазами под картриджи.

Описание: Говорят, раньше без этой штуки из дому не выходили. Что ж, вполне разумно.

Функции

- **Мягкая посадка(5 Зр):** Безопасная высота для героя увеличивается на 15 метров.
- **Подушка безопасности(10 Зр):** Герой получает Сопротивление Дробящим повреждениям, которые он должен получить.

0.0.26 Тысячеликий

Запас Энергии: 200 Зр

СП: 14

Базовый предмет: силиконовая маска.

Описание: Эластичная маска с неопределенными чертами. Плотно прилегает к лицу, чуть теплая на ощупь.

Свойства

- **Но не правдиво:** для того, чтобы определить, что внешность носителя скрыта каким-то противоестественным образом, требуется проверить Наблюдательности(Мд). Эта проверка не имеет Помехи.
- **Правдоподобно:** позволяет менть внешность и голос. Все проверки, в том числе и Воздействия, направленные на выявление истинной внешности носителя Маски, совершаются с Помехой.

Функции

- **Новый день, новое лицо(50 Зр):** владелец меняет внешность. Чтобы скопировать внешность другого существа, герой проверяет Искусство(Ин). Результат будет сложностью распознавания подлога.

0.0.27 Черное пламя

СП: -

Базовый предмет: Факел

Описание: Факел, который горит черным пламенем.

Свойства

- **Негасимый огонь:** пламя факела нельзя потушить. Оно будет гореть везде – даже под водой и в безвоздушном пространстве. С его помощью можно поджигать другие предметы.
- **Совсем негасимый огонь:** пламя нельзя потушить. Совсем. Владельцу следует аккуратно с ним обращаться, чтобы случайно не поджечь окружение. Пока факел является частью истории, владелец получает Недостаток «Гори, гори ясно», отражающий опасность воспламенения.
- **Черный свет:** держащий факел в руке видит все в радиусе 5 метров как при ярком свете. Для остальных пламя не источает света.

0.0.28 Щит телохранителя

Запас Энергии: 40 Зр

СП: +7

Базовый предмет: Любой щит

Описание: Щит окружает слабое, едва заметное мерцание. Оно делает щит прочнее и словно притягивает удары.

Свойства

- **Крепкий:** БЩ возрастает на 1.

Функции

- **Нет, я(5 Зр):** Если цель атаки находится в пределах 1 метра, до проверки Дб или Мт нападающего владелец щита может объявить целью себя.

0.0.29 Импланты

Импланты - это подвид Инструментов могущества, которые в имеют следующие свойства:

- Имплант нельзя просто снять или надеть - для этого требуется помощь специалиста, и порой очень дорогостоящая.
- установленные Импланты не учитываются в нагрузке героя даже если сами по себе они имеют значительный вес.
- Имплант может иметь как собственную энергию, так и быть Симбионтом.

Встроенное оружие В некоторых мирах Герой имеет возможность встроить оружие в свое тело. СП такого оружия возрастает на 2, оно получает свойства Естественное и Потайное. Количество занимаемых им ячеек зависит от свойств оружия:

- два Легких можно оружия в 1 ячейку;
- Громоздкое оружие занимает 2 ячейки;
- Длинное оружие занимает 2 ячейки;
- Громоздкое и Длинное оружие занимает 3 ячейки;
- Оружие, не являющиеся Легким, Длинным или Громоздким, занимает 1 ячейку.

Встроенное оружие имеет конструктивные особенности, из-за которых их сложно использовать автономно. Осечка такого оружия, пока оно не встроено равна 7.

0.0.30 Адаптер питания[Симбионт]

Запас Энергии: 100 Зр

СП: 11

Описание: Адаптеры питания не слишком популярны из-за риска быть поджаренным при подаче неправильного напряжения. Зато они позволяют таскать с собой меньше энергоносителей для оружия и других устройств, потребляющих Энергию.

Свойства

- **Передача энергии:** Адаптер может передать любое количество текущих Зр в инструмент или оружие в руках героя.

Функции

- **Зарядить(120 Зр):** герой восстанавливает 1 Эн.
- **Разрядить(1 Эн):** Адаптер питания восстанавливает 80 Зр.

0.0.31 Блок памяти[Симбионт]

СП: 8

Описание: Герой всегда вспомнит нужную информацию, вопрос в том, сколько это займет времени.

Свойства

- **Запомни это:** Герой заносит в Блок памяти нужную ему информацию. После он может потратить Быстрое действие для того, чтобы в точности вспомнить записанную информацию. С помощью этого можно записать только текстовую информацию, которую мысленно надиктовывает герой.
- **Поиск по логам:** Герой с Преимуществом проверяет Ин, чтобы вспомнить события, которые произошли, пока Блок памяти был активен. Он всегда может выбрать Успех с Расплатой (Время) для этих проверок.

Функции

- **Ускоренный поиск(2 Эн):** Герой вспоминает нужную информацию, даже если он не записывал ее с помощью «Запомни это».

0.0.32 Бустер[Симбионт]

СП: 5

Описание: эта группа имплантов позволяет герою лучше выполнять задачи, которые перед ним ставит жизнь. Каждая Функция требует отдельную ячейку имплантов и покупается за полную стоимость.

Функции

- **Лихач(1 Эн):** преимущество на одну проверку Эксплуатации(Лв)
- **Ловкач(1 Эн):** преимущество на одну проверку Ловкости/Атлетики(Лв)
- **Острослов(1 Эн):** быстрый ответ даст преимущество на одну проверку Общения
- **Силадч(1 Эн):** преимущество на одну проверку Силы/Атлетики(Сл)

0.0.33 Датчик угроз[Симбионт]

СП: 14

Описание: Система контроля окружения автоматически собирает сенсорную информацию и предупреждает пользователя о возможных угрозах

Свойства

- **Анализ угроз:** Система на макушке анализирует обстановку и предупреждает героя об опасности. Герой с Преимуществом проверяет Защиту, а так же Наблюдательность для обнаружения засад, ловушек и просто небезопасных мест.

Функции

- **Тревога(1 Эн):** Когда герой подвергается Внезапному нападению, он игнорирует Ошеломление, сохраняет МЛв и прочие бонусы к защите, которые не работают при Внезапном нападении.

0.0.34 Комм-линк

СП: 13

Описание: телефон в твоей голове

Свойства

- **В сети:** Он может общаться с обладателями комм-линков и других средств связи, не отвлекаясь от дел. Число собеседников, с которыми возможно продуктивное общение в реальном времени, не может превышать |модификатор Интеллекта героя +1| (минимум 2 собеседника). Так же он может подключаться к пользовательскому интерфейсу терминалов, оставляя руки свободными для других дел. Если вы понимаете, о чем я.

0.0.35 Модуль реакции[Симбионт]

СП: 15

Описание: Самые продвинутые боевые импланты, позволяющие солдатам действовать в бою всегда первыми.

Свойства

- **Время на подумать:** Модуль усиливает рефлексы героя, он получает +1 к Реакции.

Функции

- **Не торопись(3 Зр):** Герой реагирует на событие первым. Если в сцене участвует несколько героев, которым позволяет действовать первым некая способность, первым действует обладатель наибольшей Реакции.

0.0.36 Окуляры[Симбионт]

СП: 13

Описание: Как глаза, только лучше.

Свойства

- **Что видят твои глаза:** Окуляры имеют встроенный бинокль и модуль ночного видения. Герой игнорирует штрафы за темноту и увеличивает Ближнюю дистанцию своего оружия на 5.

Функции

- **Радар(2 Эн):** Окуляры позволяют герою видеть сквозь стены и препятствия на ММд метров (минимум 1).

0.0.37 Протез

СП: *

Описание: Протезы заменяют утраченные органы. Они не дают сверх того, что было потеряно вместе с органом. СП варьируется от функционала и сложности изготовления органа. Палка вместо ноги не будет стоить дорого, однако замена утраченного глаза на функционирующий может влететь в копеечку.

Свойства

- **Почти бесплатно:** Протезы не требуют ячеек имплантов для установки.

0.0.38 Резервный аккумулятор

СП: 10

Описание: Дополнительная батарея для хранения Энергии

Свойства

- **Вдвое дольше других:** Герой повышает значение Энергии на 1.

0.0.39 Система жизнеобеспечения[Симбионт]

СП: 16

Описание: Комплект мониторов состояния организма, соединенный с механизмами по стабилизации жизненных показателей.

Свойства

- **Сигнал жизни:** Система следит за состоянием пациента и вводит необходимые препараты для восстановления нормального состояния. Все проверки Выносливости, вызванные ухудшением состояния героя (например Опасная рана или Отравление) могут быть переброшены.

Функции

- **Разряд!(2 Эн):** Если герой провалил проверку Смерти, в свою следующую Очередь он может совершить повторную проверку с Преимуществом. Эту активацию можно проводить каждую Очередь героя, пока у него есть Энергия.

0.0.40 Усиленный скелет[Симбионт]

СП: *

Описание: Усиление скелета в теле включает титановые вставки в таз и грудную клетку, приводы позвоночника и лопаток и позволяет полностью использовать потенциал кибернетических конечностей и даже поставить несколько дополнительных. Без усиленного скелета киберрука или нога будет лишь протезом. Стоимость равна 7. За отдельную стоимость можно установить или заменить конечности. Каждая конечность имеет 10 ЕЗ и прочность 5. При попадании в бионическую конечность ее хозяин не теряет ЕЗ. Кроме замены рук и ног, герой может установить дополнительно до 4 манипуляторов.

Свойства

- **Замена двух конечностей:** Замена пары рук или ног. Для того, чтобы заменить одну руку и одну ногу придется купить две замены конечности отдельно. СП 7.
- **Замена конечности:** Замена одной руки или ноги. СП 6.
- **Замена рук и ног:** Для тех, кто не сомневается в своем пути кибернизации. СП 8
- **Кентавр:** Замена двух ног на четыре ноги, которые делают героя Четвероногим! Занимает 2 ячейки манипуляторов из четырех. Несовместимы с другими типами ног. СП10.
- **Ноги бегуна:** Увеличивает Ск героя на 2. Можно установить вместо замены ног. СП8.
- **Специализированный манипулятор:** Манипулятор, который может быть вовлечен только в проверку выбранного навыка. Нельзя заказать пару - каждый придется брать отдельно. Можно заменить руку на специализированный манипулятор. Стоимость будет равна стоимости манипулятора. СП 7.
- **Универсальный манипулятор:** Дополнительная рука, которая может выполнять любую задачу. СП 8.

Функции

- **Оверклокинг конечности(1 Эн):** Позволяет лучше выполнять задачи, в которые она вовлечена. Даже если герой бежит и активирует только одну ногу, она работает в оптимальном режиме, чтобы снизить нагрузку на другую ногу. Герой получает +1 к проверкам, в которую вовлечена эта конечность в течение 1 сцены. Каждая конечность активируется отдельно, бонусы к проверкам складываются.
- **Рывок(1 Эн):** Только для Ног бегуна. Удваивает перемещение героя в до его следующей Очереди

0.0.41 Ускоритель[Симбионт]

СП: 17

Описание: Синтетические мышцы, которые позволяют двигаться с нечеловеческой скоростью.

Свойства

- **Резвость:** Герой получает дополнительное Быстрое действие.

Функции

- **Слишком быстрый(3 Зр):** Герой тратит Быстрое действие и получает дополнительное Действие в свою Очередь.

0.0.42 Хранилище[Симбионт]

СП: 7

Описание: Вообще-то, многое можно спрятать и без Хранилища. Но с ним это не так унижительно и почти безопасно.

Свойства

- **Ограниченное пространство:** герой может хранить в Хранилище (то есть, по сути, в своем теле) небольшие предметы и оружие, не имеющее свойства Громоздкое или Длинное. Для того, чтобы достать или положить что-то в Хранилище, требуется Действие.

Функции

- **Быстрое Развертывание(1 Эн):** Герой может достать или положить предмет в Хранилище, потратив Быстрое действие.