

GURPS

Fourth Edition

POWERS™



BY SEAN PUNCH AND PHIL MASTERS

STEVE JACKSON GAMES

GURPS

Fourth Edition

POWERS™

СИЛЫ



Аторы SEAN PUNCH и PHIL MASTERS

Редактор ANDREW HACKARD

Дизайн обложки ROMAS KUKALIS, BOB STEVLIC, EVA WIDERMANN и JOHN ZELEZNIK

Иллюстраторы ABRAR AJMAL, ALEX FERNANDEZ, JUSTIN DE WITT, TONY PARKER,
BOB STEVLIC, CHRIS QUILLIAMS, EVA WIDERMANN и JOHN ZELEZNIK

STEVE JACKSON GAMES

помогали нам в этом нелёгком деле исходным материалами, им тоже спасибо за это!

17.02.2011г.

Под общей редакцией Calenur'a и milit'a. Вёрстка: milit.

С вопросами, рекламациями, найденными неточностями и предложениями по сотрудничеству обращайтесь на электронный адрес: militoff@ya.ru

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Не все игры используют сверхчеловеческие возможности – но большинство! Фэнтези не будет такой без магов и священников, низвергающих свою магию и чудеса на монстров, обладающих необычными способностями. Космическая опера практически требует телепатов, не считая богopodobных пришельцев. В ужасах используется все – от детей с неконтролируемым пирокинезом до безумных искажающих Сущностей. А жанр супергероев практически целиком *построен* на необычных способностях.

Даже в менее «эпических» играх герои – и их враги – могут иметь особые возможности, разделяющие их. Мастера кунг-фу, способные убить простым касанием, детективы-телепаты, целители-чудотворцы, воспитанники зверей, разговаривающие с животными... подобные персонажи встречаются практически в любом приключенческом фантастическом произведении.

С другой стороны, сверхлюди не обязаны быть *сверхъестественными*. В природе много созданий, способных плевать

паутиной, вводить яд и ходить по стенам – а в «строго-научном» фантастическом сеттинге развитие биотехнологий может дать все эти возможности людям, не делая их невероятными. Даже стрельба разрушительными энергетическими лучами и отбивание пуль может быть реалистичным... для роботов.

Обычно в этом ключе упоминаются возможности, недоступные обычным людям. Когда вы хотите такие способности создать, замечательной отправной точкой может послужить вам книга *GURPS Базовые правила*, описывающая сотни преимуществ. Но все это разнообразие может вас запутать: чтобы получить необходимую способность, вам, возможно, придется выбирать между несколькими похожими преимуществами и использовать кучу модификаторов. Главная цель *GURPS Силы* – дать совет, привести пример и предложить новые опции, которые могут сделать этот процесс более легким и интересным.

В частности, в книге подробно разъясняются аспекты, ко-

торых в *Базовых правилах* мы лишь коснулись, относительно наделения персонажей особыми возможностями, которые могут создать некоторые или все эффекты манипулирования одной из сверхчеловеческих сил: божественной волей, внутренней силой, жизненной энергией, маной, пси-потенциалом, духами и т.д. О тех, кто может управлять такими энергиями говорят, что они обладают *силой*. *Силы* содержат полные правила создания сил и использования их в играх – как и ожидается из названия.

В книге также рассматривается встраивание сверхчеловеческих способностей в кампании различных жанров и построений без разрушения баланса. Это набор инструментов, и Мастер должен выбрать нужный для работы. Прежде чем позволить игрокам использовать правила из этой книги, Мастер обязан прочесть её всю – особенно две последних главы – чтобы определиться, какие из опций лучше всего подойдут для *его* кампании.

История публикаций

Это первая редакция *GURPS Силы*. Нас вдохновили книги третьей редакции *GURPS Psionics* и *GURPS Supers* – и некоторые из модификаторов для *Превращения* (с.74), впервые появившиеся в *GURPS Shapeshifters* – но во всём остальном это совершенно новая книга.

Примечание для игроков в третью редакцию

Если вы играете в *GURPS* третьей (или более ранней) редакций, вы можете спросить «А что заменила *GURPS Силы*?» Ответ довольно прост... и одновременно сложен. В *Силах* содержится многое из того, что было в *GURPS Psionics* и *GURPS Supers*. Следуя советам, данным в этой книге, вы сможете воссоздать эффекты псионных и супер способностей из указанных дополнений. Тем не менее, их состав будет другой, поэтому даже опытным игрокам будет чему научиться.



В случае с пси-силами, теперь не стало общего «уровня», определяющего силу каждой из способностей силы. Вместо этого игроки создают каждую способность отдельно, выбирая на основе подходящих преимуществ уровни и модификаторы, как считают нужным для данной способности. В Силах включено большое количество особых правил и «трюков» из Psionics, но они были универсализированы для любой силы и сделаны необязательными, поэтому работать с ними Мастеру стало гораздо легче.

Для суперов акцент был сделан на активные способности, такие как полет или стрельба лучами. Имеются некоторые пассивные способности – например, прочная кожа – но они не являются основными. Это сделано потому, что **GURPS Базовых правилах**

четвертой редакции предложил намного больше, чем в третьей. Высокая СЛ, СП, дополнительные конечности и всевозможные устройства часто встречаются в супер-играх, но они уже описаны в **Базовых правилах**. То же относится и к столкновениям на высокой скорости, поднятии и бросании громадных предметов и так далее. Это позволило сохранить место для другого.

Серьезнейшее изменение как для псионики, так и для суперспособностей – то, что теперь они не нуждаются в умениях. Мы предлагаем использование умений как опцию (см. *Умения для всех*, с.162), но Мастер не обязан их использовать. Эту нишу заполнили Таланты (с.8), а новые улучшения (см. *Надежность*, с.109) помогут в тонкой настройке.

Тем не менее, Силы включают намного больше, чем просто псионику и суперов. Эта книга в равной мере полезна для создания могущественных фэнтезийных «заклинателей», мастеров боевых искусств, шаманов, управляющих духами... и даже богов. То есть, она представляет действительно общие и универсальные альтернативы, основанные на преимуществах против существовавших в третьей редакции способностей, базировавшихся на умениях – таких, как **GURPS Martial Arts**, **GURPS Religions** и **GURPS Spirits**. Это облегчает сведение в одной кампании персонажей с совершенно различными силами.

Другими словами, **Силы** сама по себе – не сборник для суперов и псиоников – она нечто большее. Это «приложение-справочник» к Базовым правилам для них, а также чудесных способностей практически любого рода; считайте её как **Базовые правила: Силы**. Объединив книгу с **Базовыми правилами**, вы получите инструмент для создания любых персонажей, каких вы только сможете вообразить – на что были не способны книги Третьей редакции.

Об авторах

Шон «Д-р Кромм» Панч начал с ядерной физики и закончил редактором **GURPS**. В 1995 году он собрал два тома **GURPS Компендиум** и **GURPS Лайт**, написал **GURPS Wizards** и **Undead**, просмотрел и отредактировал более двадцати других книг по **GURPS** и ввел идеи правил для еще нескольких дюжин. Совсем недавно он в соавторстве с Дэвидом Пулвером создал **GURPS Базовые правила Четвертой редакции**.

Шон – фанатичный игрок с 1979 года. Его неигровые интересы включают кино, компьютеры и вина. Он живет в Монреале (Квебек), с женой Бонни. У них есть две кошки и шумный попугай.

Фил Мастерс играет в РИ с 1978 года; его первая профессиональная работа вышла в 1980, первая книга по РИ – в 1990, а работать с Steve Jackson Games он начал с 1993 (**GURPS Arabian Nights**). С тех пор он работал над многими другими книгами по **GURPS**, включая **Discworld** и **Hellboy** (последняя в соавторстве с Jonathan Woodward). Кроме того он писал для **White Wolf**, **Guardian of Order** и **Eden Studios**. Он живет в Британии, ведет игры два раза в неделю и иногда помогает организовывать съезды РИ.

О GURPS

Steve Jackson Games стремится к полной поддержке игроков **GURPS**. Наш адрес – SJ Games, Box 18957, Остин, штат Техас, 78760. Пожалуйста, указывайте свой обратный адрес и прикладывайте конверт с марками всегда, когда пишете нам. Также нам можно написать на электронный адрес: info@sjgames.com. Наши ресурсы включают:

Пирамида (www.sjgames.com/pyramid/). Наш онлайн-журнал с новыми правилами и статьями по **GURPS**. Также там пишется про такие системы, как *d20*, *Ars Magica*, *BESM*, *Зов Ктулху* и многие другие популярные игры – и другие релизы SJ-Games: Иллюминаты, Автомобильные Войны, Transhuman Space, и др. Подписчики Пирамиды получают возможность тестировать новые книги **GURPS**!

Новые дополнения и приключения. **GURPS** продолжает расти и мы будем рады сообщить вам о новостях. Текущий каталог вы можете получить по почте, отправив нам конверт или просто посетив www.warehouse23.com.

e23, наш отдел электронных публикаций предлагает приключения, play aids и поддержку, которые вы не найдете нигде больше! Направляйтесь на e23.sjgames.com.

Опечатки (Errata). Все делают ошибки, и мы тоже – но мы стараемся их исправлять. Списки ошибок для всех выпущенных материалов по **GURPS**, включая эту книгу, доступны на нашем сайте – см. ниже.

Интернет. Посетите нашу страницу в Интернет по адресу www.sjgames.com, где вы найдете поправки, обновления и многое другое. Адрес страницы **GURPS Powers** – www.sjgames.com/gurps/books/powers/.

Библиография. Многие из наших книг имеют обширнейшие библиографии, и мы выложили их в сеть – с указанием ссылок, по которым вы сможете купить те книги, которые вас заинтересуют! Зайдите на страницу книги и выберите ссылку «Библиография».

GURPSnet. Этот список электронных адресов содержит множество онлайн-дискуссий о **GURPS**. Чтобы к ним присоединиться, введите в ваш браузер адрес www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-1/.

Правила и сведения в этой книге даны в соответствии с **GURPS Базовыми правилами, четвертой редакции**. Ссылка на страницу, начинающаяся с В, относится к книге Базовых правил, а не к этой.

Глава первая

СОЗДАНИЕ

СИЛ

Calenur



«Верно,» ответила телепатка, и внезапно чистое голубое над головами покрылось черными тучами. «У меня маловато грубой силой. Но я могу действовать на расстоянии, и у меня есть друзья, которые помогут мне, когда будет нужно.» С неба полетели градины размером с кулак, сбивая с вора огонь и повергая его на колени. «И я утверждаю, что огненные элементали находятся намного ниже, чем бог бури.»

Герои с сверхъестественными способностями встречаются почти в любом фантастическом произведении – от древних легенд до супергероев из современных фантастических произведений. Каждый имеет разное объяснение своему дару, но все сходится на одном: их способности происходят от энергии, которую они контролируют и манипулируют – будь то внутренняя сила, магия, сила элементов или воля богов.

Базовые правила предоставляют игроку множество преимуществ, которые *могут* быть превращены в эти способности, но источник они не указывают. По умолчанию, эти черты являются природным даром – они работают именно так, как это описано. Зачастую, этого вполне достаточно. Однако, в большинстве игровых миров важно наличие ответов на следующие вопросы:

- Какие преимущества логически подходят для данного источника сил?
- Как этот источник изменяет эти преимущества?
- Как способности относятся к другим способностям?
- Как они взаимодействуют со способностями, связанными с другими Силами?

На эти вопросы **GURPS Силы** и попытается дать ответы.

Вор сошел с плоской крыши небоскреба. Падая, он сделал несколько жестов, раскрылись огненные крылья и мягко приземлили его на землю. Там, где его ноги коснулись дороги, асфальт расплавился и задымился.

При одном его виде полицейские и горожане разбежались, спасая свои жизни. Когда он достиг банка, на его пути остался только один человек, одетый в черное и желтое.

«Ах,» произнес вор, «мутантское отродье вернулось. Но на этот раз я готов, и тебе некуда бежать. Ты думаешь, что твои телепатические трюки спасут тебя от силы элементарного огня?»

Его противница нахмурилась, задумавшись над этим серьезным вопросом. «Я не уверена,» признала она. «Тогда умри.» Вор сделал несколько жестов и жуткий шар огня устремился к врагу. Но телепатки на его пути уже не было.

«Да, они не защитят меня, но я могу контролировать твои чувства.» Насмешливый голос телепатки раздался в голове вора. Он нахмурился, и пожал плечами. «Это не меняет дела,» сказал он. «Ты можешь говорить прямо у меня в голове и, может быть, внушить мне парочку изображений, но я просто прожгу себе путь, и уничтожу всё, что стоит у меня на пути. Чем больше ты меня злишь, тем больше я уничтожу. Тебе не достает сил.»

Что такое сила?

Сила – это необычный или сверхъестественный дар, которым вы можете управлять и производить с его помощью различные связанные эффекты. Хорошим примером может послужить Телепатия (с.В257): способность усилием мысли влиять на разум окружающих. Это может вам позволить читать чужие мысли, передавать свои или даже посылать заряды ментальной энергии. Все эти способности – лишь проявления одной силы – Телепатии.

Источник

Каждая сила имеет «источник» – происхождение энергии, которой манипулирует ее обладатель, создавая ее проявления. Обычно он выбирается из списка Происхождения *Преимуществ происхождения* (с.В33) – например, Телепатия изначально является псионической способностью, хотя мастер может назначить и другие источники.

Источники «Ки» и «Пси» подразумевают, что сила исходит из самого владельца – из тела или разума соответственно. Большинство других источников – направление пользователем внешней энергии: «божественная» – воли бога, «духовная» – прислуживающих духов, «магическая» – маны, и наконец, «абсолют» – энергии созидания. Несколько витиеватая линия, но связывающая пользователя с окружением; см. *Природа* (с.28) для источников подобных этим. Важно понимать эти различия, поскольку они влияют на то, как ведет себя Сила в игре (см. *Направление энергии*, с.24).

Большее количество Источников, специфичных для кампании или сеттинга, можно найти в соответствующей главе (*Источники*, с.179).

Фокус

Сила также нуждается в *фокусе*: непосредственно предмете, которым она манипулирует, или понятии, на которое влияет. Фокус может быть определен сколь угодно широко, но должен быть определен совершенно четко, и входить в одну из следующих категорий:

- Форма материи или энергии, или их отсутствия (воздух, холод, темнота, земля, электричество, огонь, воздух, радиация, звук, вакуум, вода)
- Природное явление (смерть, инфекция, вулканическая активность или погода)

• Сверхъестественное явление (астральная проекция, третий глаз, *воля божества*).

• Класс целей (животные, компьютеры, живые тела, растения, разум, духи – или другие *силы* определенного источника).

• Абстрактное понятие (добро, зло, будущее, вероятность).

Анатомия Силы

Кроме Источника и Фокуса, сила имеет три игромеханических компонента:

1. Набор преимуществ, представляющих собой различные проявления Силы. Они называются *Способностями Силы* (Power Abilities).

2. Специальный модификатор – чаще ограничение – называемый *модификатором* силы (Power Modifier). Он превращает любое преимущество в способность в пределах данной Силы.

3. *Талант*, который облегчает использование всех способностей данной Силы.

Способности

Каждая сила содержит список *способностей*, которые подходят в качестве ее проявления, и содержат ее фокус. Например, Телепатия предлагает такие способности, как Эмпатия, Контроль разума, Зондирование разума, Чтение разума, Ментальный щит, Ментальная связь, Одержимость, Отправка мыслей (см. полный список способностей на стр. 134). Все эти преимущества представляют ментальное взаимодействие разумных существ.

Обычно способности, включенные в силу, имеют структурное сходство – они все могут быть ментальными, физическими или сверхъестественными – или, возможно, использование их всех зависит от броска одного и того же атрибута. Это лишь рекомендация, но не требование, хотя Мастер должен иметь ее в виду, когда создает новые силы. Сила будет казаться надуманной, если ее способности будут принадлежать к нескольким различным классам, или будут работать совершенно по-разному.

Может возникнуть необходимость модифицировать качества преимуществ, чтобы они больше отвечали своему смыслу и подходили к своей силе. Например, Телепатия включает способности вроде Воздействия или Природной атаки, однако только если они вызывают только усталость, оглушение, недееспособность, потерю ментальных атрибутов или приобретение ментальных недостатков, – и только в сочетании с модификатором Заклятья. Эти ограничения исключают взятие атак огнем и смертоносными лучами, которые будут неприменимы к телепатическим способностям в большинстве игровых миров.

Мастер не должен рассматривать список способностей силы как исчерпывающий и окончательный. Если игрок предоставит *разумное* объяснение причины существования способности, которой в списке нет, Мастер вполне может разрешить ее.

Фокус и Источник

Фокус и Источник силы могут основываться на одном и том же предмете. Например, Сила, позволяющая заставлять одних духов воздействовать на других, будет иметь «Духи» и в качестве источника, и в качестве фокуса. Однако это не является достаточной причиной.

Большинство Источников включают в себя более одного Фокуса. Например, «пси»-источник распространяется на все шесть сил, описанных в 6-й главе *Базовых правил*: Антипси (фокус – другие пси-силы), ЭСВ (фокус – знание), Пси-лечение (фокус – лечение), Психокинез (фокус – движение), Телепатия (фокус – разум), Телепортация (фокус – мгновенное перемещение). Аналогично, источник «божественное» также невероятно широк – в большинстве миров каждое божество дарует своим слугам уникальные силы.

И наоборот, один и тот же фокус может иметь несколько источников. Например, Фокус «огонь» может быть божественным, магическим или псионическим по своей природе, в зависимости от игрового мира.

Обратитесь к главе *Выбор способностей* (с.9) для подробных инструкций по выбору и подгонке конкретных способностей к выбранной силе.

Модификаторы силы

Каждая сила имеет также *модификатор силы* – ограничение или расширение, которое превращает ассоциированное преимущество в одну из способностей силы. Любое преимущество должно иметь этот модификатор, чтобы быть частью силы – без исключений.

Модификатор заставляет способность подчиняться общим специальным правилам, применяемым к данной силе. Если сила может оказаться целью широкого ассортимента мер противодействия, работает лишь в определенных условиях, или ограничивает действия пользователя – этот модификатор будет ограничением. Если модификатор делает использование преимущества более удобным, чем немодифицированная версия – это расширение. Ценность модификатора зависит от серьезности вносимых им изменений – см. *Расчет стоимости Модификатора силы* (с.20).

Таланты

Наконец, каждая сила имеет свой *Талант*, представляющий врожденные склонности к овладению этой силой. Он действует практически так же, как и обычный *Талант* (с.В89), но дает премию не к навыкам, а ко всем броскам для использования или активации любых способностей силы. Например, Талант телепатии 3 даст +3 к броскам ИН, Воли и Восприятия для любых телепатических способностей. Необходи-

дим творческий подход, чтобы отразить действие Таланта там, где не требуется никаких бросков: обратитесь к параграфу *Роль Таланта* (с.158).

Стоимость каждого уровня Таланта может различаться (для ее расчёта используется параграф *Оценка Таланта* (с.29), но большинство Талантов стоят по 5 очков за уровень. Никто не может брать более четырёх уровней Таланта без разрешения мастера.

Возможна покупка способностей и без соответствующего таланта, однако самые сильные герои без таланта обойтись не

могут. Обычно обладатели Силы могут приобрести талант позже; см. *Приобретение и усиление Сил* (с.33).

Это все, что вы обязаны знать прежде, чем перейти к главе 3 и начать добавлять своему персонажу силы. Остальная часть главы предназначена главным образом для мастера, который создает Силы для своей кампании, и игроков, которые хотят создать собственные способности с разрешения мастера.

СИЛЫ И «ДИКИЕ» ПРЕИМУЩЕСТВА

Не каждый обладатель преимущества из списка способностей Силы обладает этой силой. Как указано в параграфе *Модификатор Силы*, преимущество становится частью силы лишь тогда, когда получает ее модификатор. Мастер решает когда возможно купить преимущества, делающие силы отдельными чертами.

В некоторых игровых мирах многие преимущества существуют как в базовом виде, так и в виде части какой-либо Силы. Без модификатора преимущество работает в точности так, как указано в его описании – особые правила для Сил не применимы к нему. Например, эффекты кражи, блокирования или усиления способности, основанной на этом преимуществе, *не действуют* на природную версию. Однако способы, воздействующие на базовую версию преимущества – будут воздействовать даже на модифицированные!

В других мирах, *единственным* способом приобрести определенные преимущества – обычно экзотические или сверхъестественные – обладать соответствующей силой. Назначая эти необыкновенные способности частью силы, мастер может контролировать *десятки* способностей, определив всего несколько модификаторов. Разумеется, необычные НИП могут обладать базовыми версиями этих черт.



ВЫБОР СПОСОБНОСТЕЙ

Первый шаг в создании Силы – создание подходящего списка ее способностей. Целью должен быть список достаточно длинный, чтобы оправдать модификатор Силы и Талант (и особые правила, которые идут с ними в комплекте), но недостаточно длинный для того, чтобы эта сила стала бессмысленной мешаниной способностей.

Необходимо ответить на следующие вопросы, прежде чем добавить любую из способностей к силе:

1. *Влияет ли выбранное преимущество на фокус Силы?* Любая из способностей – без исключения! – должна иметь своей целью именно фокус. Например, если вы создаете некромантскую силу, все ее способности должны воздействовать на смерть и мертвых. В этом случае Проводник и Медиум подходят точно. Природная атака тоже сгодится, но уже с модификаторами, которые превратят ее в, скажем, «луч, вытягивающий здоровье». Исцеление подогнать в эту силу весьма сложно, а Сковывание – вообще бессмысленно.

2. *Имеет ли преимущество связь с источником данной Силы?* Способность не должна конфликтовать с классическими или жанровыми отношениями этой силы. Например, пси-способности действуют как сила разума владельца, так что способности вроде Истинной веры, которая основана на связях с божеством или духами, к ним явно не относится.

Вышесказанное – только рекомендации, и не должны превозноситься выше творческого подхода. Умелый выбор модификаторов и эффектов для преимущества могут подогнать в нужные рамки даже совершенно неподходящие, на первый взгляд, преимущества. Например, Сковывание может быть сделано некромантской силой, если его эффектом будут костлявые руки, из-под земли удерживающие жертву на месте! Все, что надо – добавить соответствующий модификатор среды: «только на кладбищах, старых полях побоищ, и прочих областях, ассоциированных со смертью».

При выборе способностей силы (особенно тех, которые доступны для ИП), важно убедиться, что все они достаточно гибки, чтобы сделать силу полезной для боя, скрытности, перемещения, добывания информации, обще-

ния, или просто для жизни. Ниже описаны некоторые важные категории способностей. Адаптация конкретных преимуществ к требованиям *способностей* описана в Главе 2.

АТАКА

В большинстве приключенческих жанров персонажи, имеющие особые способности, могут атаковать ими врагов. Это – одна из ключевых ролей Силы в игре, где элементарные силы обычно способны нанести вред множеству способов. Например, сила Огня/тепла может дать пользователю возможность метать огненные шары, выпускать огненные струи, создавать дым и веера искр. Разумеется, не каждая сила столь разрушительна, и некоторые из них могут вообще не иметь атакующих способностей.

Поскольку доступно огромное количество модификаторов, всегда нужно указывать *все* необходимые для адаптации преимущества (см. *Выбор модификаторов*, с.99). Несколько важных примеров:

- Способности, изначально атакующие на расстоянии (природная атака), получают модификатор Контактный бой (с.В112), если для атаки используется рука или часть тела. Касательные способности (Нейтрализация, Переселение) требуют расширения Дистанционность (с.В107), чтобы обрести возможность воздействовать издалека.
- Способности, сопротивление которым идет по ИН или Воле, получают расширение Основано на ЗД, если включается в физическую силу. И наоборот, при превращении физической способности (ЗД-сопротивление) в ментальную – добавляется Основано на Воле. См. модификатор Основано на (атрибут) (с.В102).
- Проклятия, ментальные удары и подобные им сверхъестественные атаки лучше действуют с модификаторами Заклятье (с.В106) или воздействие на чувства (с.В109).

Прямые атаки

Лучи, снаряды, атаки взглядом, проклятия и т.п., используемые как оружие, могут напрямую повреждать, ослаблять, подчинять или иным способом причинять неудобства цели.

Воздействия

С помощью этого преимущества путем правильного подбора модификаторов можно создать огромное множество вариантов атак.

Большинство бессмертных видов атак являются Воздействием с одним из трех модификаторов: Штраф к атрибутам: ослабляющие атаки (штраф к СЛ), нейронные удары (уменьшение ЛВ или ИН). Недостаток: психические или магические способности, вызывающие безумие, и т.д. Недееспособность: эффекты парализации, оглушения, усыпления, и т.д. Смертоносные виды атак обычно получаются из Природных атак (см. ниже), но некоторые могут также получиться из Воздействия с модификатором Сердечный приступ или Кома.

Расширение Преимущество – наверное, самое универсальное. При использовании с Ростом или Уменьшением, оно позволяет увеличение или уменьшение цели; с Превращением – превращение цели в другое создание. Если добавить преимущество Нематериальность – цель можно превратить в призрака, а с Телепортацией или Прыгуном – вообще отправить куда подальше.

Связывание

При использовании подходящих модификаторов, Связывание может удерживать цель на месте телекинезом, ледяной ловушкой, призванными лианами, и так далее. Как и в случае с Воздействием, Связывание должно иметь подходящие модификаторы, чтобы корректно войти в состав силы. Ограничение Зависит от – наиболее обычный из них, и подходит почти для любой силы, которая управляет природой.

Природная атака

Это – базовая повреждающая способность. Всегда можно выбрать подходящий под силу тип повреждения.

Если фокусом является материя – лед, земля, металл, и т.д. – выбором может быть проникающая, тупая, режущая или пробивающая атака, отражающая твердый снаряд. Жидкость или газ, отбрасывающие цель, получают Удвоенное отбрасывание (с.В104), и Не наносит ран (с.В111). Ядовитые жидкости и газы получают истощающий или токсический вред с модификаторами Контактное действие (с.В111) или Респираторное действие (с. В108).

Неподходящие способности

При определении списка способностей силы, необходимо помнить, что сила обладает природной способностью к созданию необыкновенных эффектов – обычно путем активной манипуляции некоторым видом энергии. Черты, которые не отвечают этому критерию, вряд ли подойдут. В частности, не подходят следующие варианты:

- *Атрибуты и вторичные характеристики.* Герой может активно использовать свою высокую СЛ для поражения врагов или быстрого бега, но выгоды от нее в основном пассивны. Супер-герой с чрезвычайно высокими характеристиками может называть этот дар «силой» или «сверхспособностью», но он не получит на них скидку за модификатор силы, или премию от Таланта.

- *Преимущества, дающие премии к атрибутам или броскам навыков.* Такие черты, как Обостренное зрение, Трудно убить и Талант, предоставляют ситуационные бонусы к атрибутам и броскам, и подвергаются тем же ограничениям, что и атрибуты (см. выше).

- *Преимущества, представляющие физиологию, расовые черты, результаты хирургического вмешательства или импланты.* Такие преимущества, как Когти или Дополнительные руки – просто части тела субъекта, и практически не подходят в качестве способностей. Расовые шаблоны не годятся по той же причине: «быть драконом» – не сила! То же относится и к технологическим частям тела: *искусственные руки* и *встроенное оружие* могут быть интересными способностями (несколько примеров можно найти в главе 3), но они редко могут быть позволены мастером.

- *Недостатки и причуды.* Они ограничивают владельца, и поэтому не могут быть способностями. Однако, сила может иметь недостатки в качестве пререквизитов (см. *Необходимые недостатки*, с.21).

- *Умения.* Силы иногда помогают умениям, и наоборот (см. *Использование умений и способностей*, с.161), но это не делает навыки частью силы, независимо от их необычности. Навыки изучаются, а не получаются при рождении.

- *Социальные черты.* Покровители, Статус, и т.д., происходящие от общества – не силы. Сила должна быть *очень* необычной, чтобы такие преимущества смогли существовать в качестве активных способностей.

Однако, творческий подход здесь – главное. *Всегда* не подходят лишь навыки, недостатки и преимущества. Все другие черты могут быть сделаны способностями после применения нужных модификаторов. Например, атрибуты могут быть разрешены в некоторых случаях (*Атрибуты как способности*, с.13), физиологические черты неплохо подойдут, если будут отключаемыми (*Отключаемые части тела*, с.18), а для технологических частей тела Мастер создаст новый модификатор силы «научный» (*Ограничения и силы устройств*, с.107).

При определении списка способностей силы, необходимо помнить, что сила обладает природной способностью к созданию необыкновенных эффектов – обычно путем активной манипуляции некоторым видом энергии.

Энергетические атаки обычно наносят обжигающий вред – лазеры, молнии, огненные шары, радиоактивные лучи, и т.д. однако, некоторые силовые лучи или звуковые/вибро атаки действуют скорее как твердые снаряды.

Сверхъестественные силы обычно используют истощающие атаки для отражения не смертельных эффектов (ментальные удары) или токсические для ранящих (смертельные лучи). Такие способности часто имеют Побочные эффекты (с. В109).

Разъедающие атаки получают только в сочетании с экологическими силами. Это может быть струя кислоты, луч антиматерии или дезинтегратор – или даже ускорение разложения материи путем манипуляций со временем!

Вытягивание и Нейтрализация

Существа, способные лишать других способностей, существуют во многих мирах, где доступны особые силы. Способность уменьшать ЕУ, ЕЖ или другие атрибуты жертвы, восстанавливая их у себя – это преимущество Вытягивание (с.96). Это наиболее частая сверхъестественная способность в мирах с некроантией или вампиризмом.

Способность просто лишать жертву сил – Нейтрализация (с.97). силы, которые ее используют, должны указывать определенный источник; для большей конкретизации используются ограничения. Одна сила или Одна способность. Если атакующий сам приобретает краденую силу – берется расширение Кража сил.

Контроль окружения

Некоторые преимущества позволяют влиять на оппонентов путем контроля окружающей среды. Этот метод не всегда наносит прямой вред, но будет лучше все-таки считать его атакующим. Сила с несколькими такими способностями *определенно* будет полезной в бою.

Контроль и Создание

Сила с этими преимуществами обычно ограничивает их своим фокусом: Контроль (земля) и Создание (земля) для силы Земли. Иногда встречается и противоположный фокус: например, сила Воздуха может включать Создать (вакуум), если она способна *вытеснить* воздух из области. Подробности можно

найти в описании соотв. преимуществ *Контроль* (с.90) и *Создание* (с.92).

Глушение

Необходимо выяснить, как именно работает блокирующая сила, и какие чувства она может заглушить. Например, сила Огня может заблокировать зрение дымом, а инфразвук – изменением тепла, а слуги Трюкача, духа-покровителя воров, могут иметь силу, которая включает *любые* формы глушения. Несвязанные чувства блокируются разными версиями Глушения, связанные – расширением Расширенное.

Стазис

Стазис (с.98) мешает всем силам из определенного источника. Это базовое преимущество для личной защиты, однако при взятии Воздействия на область вместе с расширением Дистанционность (с. В107) она больше походит на атаку. Если Стазис находится в списке способностей силы, эта сила не может включать других способностей за исключением Нейтрализации, Глушения и Сопротивления. Пример этому – сила Анти-пси (с.122).

ЗАЩИТНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Большинство из защитных способностей – пассивны, и не позволяют широко управлять собой. Однако, включение таких способностей в список силы может позволить пользователю сверх-усилие (*Сверхусилие*, с.160), особые виды активной защиты (*Защита силами*, с.167), выполнение трюков (*Трюки*, с.170) – с получением соответствующей премии от Талантов. Разумеется, есть и недостаток – все, что нейтрализует силу, будет нейтрализовать и защиту, ею предоставляемую.

Виды Защиты

Перед выбором защитных способностей необходимо решить, как сила защищает пользователя. Существует несколько вариантов:

Блокирование атаки. Некоторые силы просто создают заслон перед атакой, определенным образом ослабляя ее или вовсе блокируя. Например, сила Холода/Льда может позволить пользова-

телю покрыть свое тело льдом. Такой вариант хорошо подходит для сил, которые манипулируют материей или создают силовые поля (психокинез, с.133).

Отклонение атаки. Другие силы защищают пользователя, позволяя ему отклонять свой фокус, направляемый врагом в качестве атаки, от себя. Пример –

телепат, который может отразить вторжение другого телепата.

Аннулирование атаки. Некоторые силы могут полностью или частично аннулировать эффект атаки противоположного фокуса. Это подходит для сил, у которых существует точно определенная противоположность: добро и зло, свет и тьма.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Часто несколько способностей сразу представляют собой одну варьируемую черту. Например, Обжигающая атака, Ладар и Телекоммуникация (лазерная) могут являться одной способностью испускать лазерный луч разной интенсивности, который может служить и как оружие, и как средство общения. Также, две природных атаки могут представлять собой разные мощности лучевого оружия.

Если в одно время может действовать только одна из способностей, разумным будет сделать скидку. При согласии Мастера, персонаж, имеющий подобные способности, оплачивает полную стоимость только *самой дорогой* из них. Все остальные стоят лишь 1/5 от своей цены (после учета всех модификаторов, включая модификатор силы), округление вверх.

Пример: Джок психокинетик имеет Полет (ПК, -10%) [36], Супер-прыжки 2 (ПК, -10%) [18] и Ходьба по воздуху (ПК, -10%) [18]. Мастер решил, что эти способности – разные проявления левитации. Джок платит полную стоимость Полета, как самой дорогой черты. Ходьба по воздуху и Супер-прыжки стоят лишь $15/5 = 3.6$ очка каждая, что округляется до 4 очков. Итоговая стоимость $36+4+4 = 44$ очка, а не 72, как раньше.

Мастер не должен разрешать представлять альтернативными способностями способности, которые несовместимы по игровому объяснению. Глушение и Обжигающая атака в виде дыма и огненного шара – вполне подойдут как альтернативы, а вот в виде тьмы и лазерного луча – будет очень сложно.

Альтернативные способности имеют три недостатка.

1. Одновременно невозможно использовать сразу несколько способностей из альтернативных – и даже связывать их между собой (Связь, с. В106). Изменение «настроек» требует маневра подготовки. Переключение между атакующими способностями – свободное действие. Если владелец может применять несколько атак в ход – все они должны быть одного вида.

2. Все, что отключает одну способность – одновременно отключает все остальные. Независимо, от чего это произошло – из-за ранения, выгорания, нейтрализации или кражи – ни одна из них недоступна до момента восстановления.

3. использование способности, которая не может быть активирована снова до истечения срока ее действия (нейтрализация с Кражей силы, или почти все с расширением Дистанционность значит, что только одна из этих способностей доступна в это время.

Дополнительные правила альтернативных способностей, применимые специально к атакам, описаны в параграфе *Альтернативные атаки* (с.В61).

Типичные защитные способности

Когда вы определили, *как* именно сила защищает пользователя, будет легче выбрать для нее модификаторы и преимущества.

Соппротивление вреду

Хорошо работает во всех трех случаях. Как блокирующая атака, СП будет защищать владельца почти от всех атак – модификатор Силовое поле очень подойдет.

В качестве отклоняющей защиты, можно ограничить СП лишь собственным источником или фокусом, применив модификатор *Ограниченная защита* (с.В46). Целый источник будет в большинстве случаев считаться «повсеместным» (-20%), а почти любой фокус, достаточно широкий для силы – «распространенным» (-40%). Для этого вида защиты подходят модификаторы Отражение и Поглощение.

Ну и наконец, в качестве аннулирующей защиты, берется ограничение СП *противоположным фокусом*.

Соппротивление

На уровнях +3 или +8, Соппротивление подходит как отклоняющая защита против *собственного* источника или фокуса, или как аннулирующая защита против противоположного фокуса. Как

и в случае с СП, целый источник считается «повсеместным», а фокус – «распространенным».

Часто подходит и Иммуитет. Однако Мастер может запретить способность, дающую полный иммунитет к собственному источнику: если щит может полностью заблокировать вредоносные энергии этого источника, то и полезная энергия не сможет достичь пользователя и дать ему возможность питать этот щит. Эта рекомендация – эффективная, а не игромеханическая.

Специфические виды защиты

Многие защитные преимущества действуют против определенных видов угрозы. Наиболее важен здесь Ментальный щит (отклоняющая защита против ментальных сил), Защищенное чувство (в основном аннулирующая защита, например, Силы Тьмы могут дать Защищенное Зрение, уменьшая яркость), Соппротивление радиации (отклоняющая защита для энергетических сил, также подходит как блокирующая защита для сил, которые манипулируют сверхплотными (dense) материалами), Герметичность (блокирующая защита, часто идущая в комплекте с увеличенным значением СП и модификатором Силовое поле), и Устойчивость к температурам (может быть отклоняющим или аннули-

рующим – например, сила Тепла/Огня против жара или холода).

Способности перемещения

Способности перемещения – еще один столп жанров в стиле «экшн». Большинство из этих черт позволяют молниеносные эффективные маневры, которые делают их не менее динамичными, чем боевые способности.

Разновидности способностей перемещения

Существует множество возможных проявлений для способностей перемещения. Наиболее простое – сила, фокусом которой является «перемещение предметов». Силы, способные манипулировать удаленными объектами – вроде Психокинеза (с.133) – также могут перемещать обладателя, результат – обычно Полет. «Перемещение предметов» также может быть представлено мгновенным перемещением. Силы такого типа, вроде Телепортации (с.134) предлагают способности Прыгун, Добытчик или Телепортации.

Практически то же самое в фантастике представлено силами, которые путем контроля над своим фокусом позволяют перемещать хозяина. Супер-герой с силой Воздуха может летать на небольшом вихре, герой с силами Холода/Льда – скользить по ледяной поверхности (Увеличенное движение (Земля)) и лазать по стенам, примораживая руки к ним (Прилипание), и так далее.

Некоторые силы позволяют владельцу создавать импульс движения, подобно реактивному двигателю. Любая сила энергии, способная наносить вред прямой атакой, может достаточно правдоподобно обладать такой способностью – особенно элементальная сила (воды, огня и т.д.). Обычно это предоставляет преимущества вроде Ускоренного движения, Полета, или и того и другого.

Ну, и наконец, сила, дающая точный контроль над своим фокусом, может позволить телу владельца с ним взаимодействовать. Например, герой, обладающий силой Гравитации может уменьшать гравитацию для себя, или изменять ее направление (получая Мягкое Падение, Супер-прыжки или даже Полет), а сила Земли может дать способность слияния тела с землей – для лазания (Лазание) или Прохождения сквозь нее (Проникание).

Уникальность

Каждое преимущество *может* принадлежать более чем к одной силе. Например, Исцеление является частью не только силы Лечения; Биоэнергетика, Жизнь, Добро и Порядок также могут его включать (см. Главу 3). Однако, разница в модификаторах силы, и конкретных взятых для этого преимущества модификаторов, дают ему уникальные сильные и слабые стороны в каждом случае.

Действительно уникальным преимущество может быть только тогда, если в игровом мире существует только одна сила. Например, в мире, где единственной силой является Божественная, определенные способности могут быть эксклюзивными для определенных божеств.

Несколько копий одного преимущества

Вы можете приобрести одно и то же преимущество несколько раз, если оно является частью нескольких сил – обычно в качестве гарантии сохранения этой способности в случае потери одной из сил, или в качестве пререквизитов (см. с.31). В этом случае только наиболее дорогой вариант оплачивается полностью (после учета всех модификаторов, конечно), все остальные покупаются за 1/5 цены (округляется вверх). В отличие от *Альтернативных способностей* (с.11), между ними нет связи; скидка просто отражает незначительную пользу многократной покупки одного и того же преимущества.

Если преимущество имеет несколько уровней, вы можете купить обе версии по *полной* цене. Это позволит вам сложить все уровни этого преимущества при использовании их в тех ситуациях, где обе силы могут работать, если они не противоположны (на усмотрение Мастера).

Обычные способности перемещения

Большинство преимуществ перемещения – подходящие способности для сил, но подгонка их под нужную силу может потребовать некоторых усилий. Ниже приведены некоторые рекомендации.

Амфибия, Адаптация к поверхности, Ходьба по жидкости

Эти черты позволяют владельцу с нормальной скоростью передвигаться по поверхности или в среде, которая обычно движение ограничивает. Они обычны для элементарных сил, которые изменяют взаимодействие субъекта с фокусом его силы: Амфибия и Ходжение по воде для воды, Адаптация к поверхности (лед) – для Холода/льда, и так далее. Также они подходят для сил, дарованных духами или божествами природы; например, бог морей может дать способность амфибии, а духи пустыни – Адаптацию к поверхности (песок).

Прилипание и Супер-лазание

Прилипание и супер-лазание хорошо сочетаются с любой силой, которая позволяет создавать связь между телом субъекта и поверхностью. В зависимости от силы, эти связи могут быть физическими (лед, камень и т.д.), или силовыми (гравитация, магнетизм, психокинетическая энергия), и так далее. Если связь может формироваться только с фокусом силы, либо фокус действует лишь в некоторых обстоятельствах (например, на металлы для магнитного притяжения), добавляется ограничение Избирательность.

Увеличенное движение

Эта способность почти всегда приобретается вместе с другой: Увеличенное движение (воздух) вместе с Полетом, Увеличенное движение (вода) – с Амфибией, и т.д. Самый гибкий вариант – Увеличенное движение (земля); он может представлять скольжение по поверхности, усиление тела с помощью Ки или Псионики, и т.д.

Полет, Супер-прыжки и Ходьба по воздуху

Полет – возможно, одна из наиболее распространенных способностей обладателей сверхъестественных сил. Герой может летать на ветре, парить на реактивной струе, контролировать гравитацию, использовать психокинез

Атрибуты как способности

Мастер не должен позволять брать атрибуты (СЛ, ЛВ, ИН, ЗД, Воля, Восп, Базовая скорость или Базовое движение) в качестве способностей. Однако, *премии* к этим значениям подходят для использования с силами, если соблюдается одно из следующих условий:

- Премия к атрибуту имеет модификатор, требующий сознательной активации или ограничивающий время или условия работы (вроде Стоит усталости, Ограниченное использование или Триггер). Например, премия к СЛ с модификатором Стоит усталости подходит для биологической или Ки-силы.
- Модификатор силы сам по себе значительно ограничивает полезность. Например, супер-мощь предоставляет внушительные премии к СЛ и Базовому Движению, но они могут быть нейтрализованы (Нейтрализацией и подобными эффектами) вместе со всей силой.

Этот бонус берется как дополнительные уровни данного атрибута, соответственно модифицированные. Однако, эти уровни не оказывают влияния на вторичные атрибуты, навыки и т.д., когда не действуют. Когда игрок желает использовать полную выгоду от лишних очков атрибута, он должен заявить его использование как для любой другой способности. Мастер может также определить, когда премии *действуют*, а когда – нет.

Талант совершенно не влияет на бонусные очки атрибутов. Сила «Мудрость Гора» может иметь в качестве одной из способностей «ИН +10», и давать во время ее работы +10 к ИН и основанным на нем навыкам, однако Талант «Мудрость Гора» не предоставляет *дальнейшего* увеличения этих параметров.

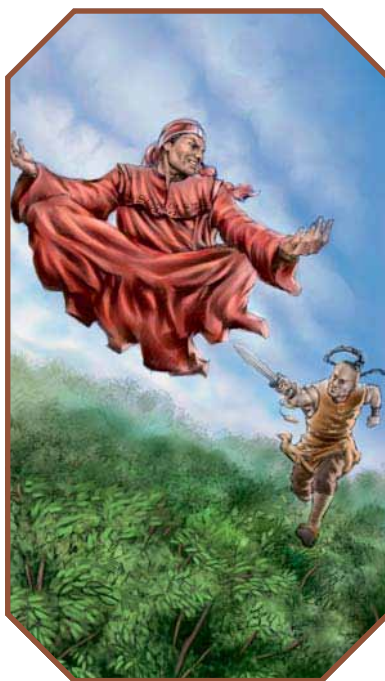
Очки усталости и вред, зависящий от силы не могут быть превращены в способности. Вместо этого используются особые правила: *Энергетические резервы* (с.119) и *Модификация повреждений, зависящих от силы* (с.146).

или вызывать духов, которые будут его нести. Эта способность при умном подборе модификаторов, может быть взята почти с любым фокусом. Мастер должен использовать творческий подход.

Желающие сэкономить очки должны рассмотреть ограничения – вроде Планирования или Легче Воздуха для Полета. Или же они могут использовать Супер-прыжки или Ходьбу по воздуху; обе эти способности подходят для сил, позволяющих летать.

Прыгун, Добытчик и Телепортация

В большинстве игровых миров эти способности – привилегия сил, имеющих фокусом «мгновенное перемещение». Часто они – единственные способности этих сил, но есть и исключения – например, взятие Воздействия с расширением Преимущество. Поскольку эти черты способны разрушить ход приключения, Мастер должен внимательно относиться к объяснениям, как они входят в другие силы или источники. Ограничивая силы, в которых доступны эти преимущества, и персонажей, способных брать силу из подходящего источника, Мастер может легко заблокировать или ограничить эти способности, позволяя игроку использовать своего персонажа без страха разрушить всю игру.



Проникновение и Прокладка Туннелей

Силы с определенным материалом в виде фокуса могут предложить скидку на Проникновение сквозь этот материал, как на одну из своих способностей. Сила может даже предоставлять несколько версий проникновения – например, Проникновение (земля) и Проникновение (камень) для силы Земли. Также, определенные формы Проникновения могут принадлежать к нескольким фокусам: например, Проникновение (лед) может содержаться в силах Холода/льда и Воды.

Прокладка туннелей – редкая способность для сил, не имеющих дела с землей или камнем.

Телекинез

Уникальная способность, главная функция которой – перемещать не владельца, но другие предметы. Наиболее известное объяснение ее – псионика, однако такое же действие могут производить десятки других явлений: духи, сжатый ветер, лучи гравитации, магнетизм, и т.д. В результате, Телекинез обладает почти такой же универсальностью, как и Полет, и также может подойти ко многим силам.

Ментальные способности

Боевые и двигательные способности очень популярны в фантастике, однако интересные силы могут обеспечить намного большие возможности. Особенно важны способности, полезные для разведки и общения. Большинство из них требуют для использования броска ИН, Воли или Восприятия, что делает их преимущественно ментальными – однако, с физическим проявлением.

Несколько ментальных способностей может предложить любая из сил. Однако, силы с Божественным, Магическим, Пси и Духовным источниками содержат их намного больше – или даже целиком состоят из них – по причине своей логичной связи со способностями разума. Пси-силы являются ментальными по определению, а Божественные, Магические и Духовные – зависят от веры, знания и бдительности, что также явно указывает на способности разума.

Поскольку ментальные способности больше проявляются через мысли, нежели через действия – они особенно подходят для со-

зерцательных персонажей. В кампаниях в стиле ужасов, тайных сил и конспиративных действий, Мастер может определить, что эти способности – единственные, какими может обладать любой. Телепат может прочесть мысли – но не поджарить мозг врагу. Шаман способен общаться с духами, но не сможет летать. И так далее.

Здесь и далее, ментальные способности разделены на «общение», «влияние», «получение информации», и «восприятие». Эти категории покрывают большинство из видов применения способностей. Например, преимущество Медиум позволяет владельцу чувствовать духов вокруг и общаться с ними, просить о помощи или информации; так что Медиум может подойти ко всем этим классам. Если важно точно определить категорию преимущества – слово Мастера будет решающим.

Общение

Определенные преимущества позволяют пользователю общаться с другими, игнорируя физические препятствия (расстояние, звукоизоляция и т.д.), отсутствие общего языка, физиологические различия, и т.д. Два класса сил особенно часто обладают такими способностями. Силы, имеющие фокусом определенный тип энергии, часто дают способность подавать сигналы ею, а силы, фокусированные на существах, не использующих обычную человеческую речь – обычно предлагают способность с ними общаться.

Проводник и Медиум

Эти преимущества дают владельцу возможность общаться с духами. Обычно они являются частью сверхъестественной способности (божественной, магической, пси или духовной) и редко подходят под другие виды сил. В мирах, где духи являются обитателями других измерений, эти способности могут встретиться и среди сил, позволяющих общение и перемещение между измерениями.

Подражание звукам

Очевидный выбор для силы Звук/вибрации, а также может подойти к силе, использующей Ки или псионику для сознательного изменения речевого аппарата, или силам, направленным на природу или животных. Хитрые духи или божества языков также могут наградить своих служителей этими способностями.

Общение с животными и растениями

Обычно они являются частью сил, даруемых божествами природы. В игровых мирах, где пси-силы могут влиять на неразумных существ, они также могут быть частью способности к телепатии, или принадлежать к силам вроде Животной Телепатии и Растительной телепатии. Эти способности также подходят для других сил, контролирующих животных, растения или природу в целом.

Разговор под водой

Подводные супер-герои часто обладают этой способностью – чаще как частью силы Звук/вибрации или Воды. Святые подвижники океанических духов, богов моря и подобных сущностей – тоже могут иметь такую возможность.

Ультразвуковое и Инфразвуковое общение

В основном идут с силой Звук/вибрации. Они не подходят для большинства сверхъестественных сил. Знание о том, что некоторые животные издают звуки, неслышимые человеческим ухом – по сути, концепция частоты звука – было получено только в науке, и не находит отражения в традиционных верованиях. Друиды, шаманы и подобные им для общения с дельфинами и летучими мышами используют Разговор с животными.

Телекоммуникация

Большинство доступных вариантов использует для передачи сигнала обычную энергию разных типов; так что они подходят для сил, контролирующих эту энергию. Например, инфракрасная коммуникация подходит для сил Тепла/огня или Света, лазерная коммуникация – очевидный выбор для силы Света, радио – для силы Электричества. По желанию Мастера, все три могут стать частью более универсальной силы, контролирующей любые проявления электромагнетизма – например, Электрокинеза. Отправка мыслей использует большую часть правил из других форм телекоммуникации, но плохо подходит для сил, имеющих научное или псевдо-научное объяснение. Для большинства людей, прямая передача мыслей – псионика. Так что Мастер может зарезервировать ее для пси-сил, особенно для Телепатии (с.134) и других сверхъестественных сил с подобным фокусом.

Влияние

Способности влияния позволяют пользователю определять или изменять мысли, эмоции и восприятие других. Некоторые из этих черт могут попасть и в категорию Общения. Важнейшее различие – то, что нижеописанные преимущества используются для манипуляции другими существами – давая прямой контроль над жертвой или просто доступ к его разуму или эмоциям.

Эмпатия, Эмпатия к животным, растениям, духам

Эти черты дают возможность распознать эмоциональный статус и предпочтения других существ без знакомства с ними или даже общения. Это делает их особенно подходящими для пси-сил (особенно Телепатии), однако любая сила, фокусированная на животных, растениях или духах, может предоставлять свою версию эмпатии. Целительные силы также могут иметь в списке способностей Эмпатию, основанную

на внимательном восприятии сигналов тела, а не разума.

Иллюзии

Иллюзии (с.94) представляют собой способность создавать изображения. В своей базовой форме она подходит для силы Света или Электрокинеза, и т.д. Она часто обладает модификатором Ментальная, превращающим ее в настоящую способность влияния. В таком варианте она подходит для сверхъестественных сил – особенно Телепатии, магических способностей, а также божественных и духовных сил, полученных от покровителей трюкачей и обманщиков (хотя верующие могут воспринимать иллюзии как «видения»).

Контроль разума и Переселение

Контроль разума позволяет владельцу приказывать своей жертве, а Переселение – получать прямой контроль над ее телом. Оба эти преимущества имеют множество модификато-

ров, при различных комбинациях которых можно создать почти любую версию, встречающуюся в фантастических произведениях – большинство из них псионические или духовные. Фактически, обе эти способности не очень подходят силам, имеющим не сверхъестественный источник.

Чтение разума и Зондирование разума

Наиболее частые варианты – псионика, часть силы Телепатии – или Механической телепатии, если берется ограничение «только кибернетические цели». Другие сверхъестественные силы также могут иметь такие способности – например, духи могут выполнять ментальные шпионаж для шамана, а божество может наделить инквизитора способностью силой добывать информацию из разумов смертных (или читать мысли верующих, если взять модификатор Доступность).

Острый язык

Это преимущество может представлять множество различных пси-способностей: прямой поиск в памяти жертвы слов, что гарантированно разозлит ее; телепатическую передачу эмоций во время разговора, и т.д. Если источник является божественным, владелец может говорить голосом божества. Также это преимущество может являться атакой, основанной на Ки – как вариант навыка Киай (с.В203), или даже быть частью силы Воздуха/Вибрации – вызывая вибрацию, отражающуюся на физиологическом состоянии жертвы.

Ужас

Способность внушать страх обычна для большого количества сил. Примеры из фантастики включают направление Ки или божественной воли для запугивания, использование пси-силы для манипулирования эмоциями, вызов ужасающего духа или даже воплощение силы чистого Зла. Террор не обязан даже быть сверхъестественным – ведь можно вызывать страх инфразвуком (сила Звука/вибрации), электрическим полем определенной частоты (сила Электричества) и другими «естественными» эффектами.



Истинная вера

Обычно Истинная вера происходит изнутри... однако многие произведения в стиле фэнтези и ужасов изображают носителя как проводника внешней энергии. В любом случае, этот дар предрасположен в основном к божественным и духовным источникам. Если Истинная вера происходит от божества, она может сочетаться с ограничением Договора (см. Необходимые недостатки, с.21) в модификаторе силы, поскольку для ее работы будет необходимо доверие и соответствие более высоким стандартам.

Информационные способности

Некоторые способности позволяют владельцу узнавать что-либо, не воспринимая обычным чувствами и без добычи информации из чужих мыслей. Мастер иногда обнаруживает, что любая информация, данная с помощью этих способностей, вполне может загнать сюжет в непредусмотренные им тупики. Поэтому будет более умным оставить эти способности для сил, разумно к ним обращающихся.

Благословение и Пророк

Эти преимущества наиболее подходят для сил божественных или духовных, предоставляющих информацию напрямую (благословение) или опосредовано (оракул). В любом случае, становится доступным модификатор Договора, как описано в Истинной вере (см. выше). Оракул также может подойти для других типов сил – например, псионическое ЭСВ.

Чувство опасности и Предвидение

Предсказание – смутное (чувство опасности) или четкое (предвидение) – квинтэссенция ЭСВ, что делает эти преимущества совершенно точно подходящими под пси-способности. Также они могут быть введены как способности путешествия во времени. Ну и наконец, некоторые животные имеют способность реагировать на события до их наступления – так что Мастер может позволить эти способности для сил, происходящих от животных.

Интуиция

Любая сила, в которой есть другие информационные способности, может включать и Интуицию. Интуиция может происходить из божественного

Поиск ПОДХОДЯЩЕГО НАБОРА

Для создания силы мало выбрать способности, подходящие источнику и фокусу. Вы должны также убедиться, что способности хорошо работают в виде набора, и подходят для вашей игры. Если вы не уверены насчет определенной способности, проверьте ее, отвечая на вопросы, указанные ниже. Если на любой из них ответ будет «нет», возможно, она не подходит.

1. *Подходит ли она к жанру?* Почти все силы, разрабатываемые для приключений – супер-героев, мифической фэнтези, боевикам и т.д. – должны включать атаки, защиту и способности движения. Впечатляющие физические трансформации также подходят. Ментальные способности подбираются по полезности: Чувство опасности для обнаружения засад, Подражание звукам и Иллюзии для запутывания врагов, а Улучшенное слежение – для прицеливания.

Силы для скрытных и разведывательных жанров (включая большинство ужасиков и тайных, а также более умных видов научной фантастики) должны сосредотачивать свой набор на ментальных способностях – возможно, только на них. Атаки, защиты, трансформация и перемещение даже если и присутствуют – занимают вспомогательную нишу, но никак не центральную.

2. *Подходит ли сила для установленного уровня реализма?* В реалистичном игровом мире способности не должны явно нарушать физические законы и создавать неслыханные явления. Это отсеивает атаки, перемещение и физические трансформации, использующие громадные количества энергии (рентген-лазеры, сверхсветовой полет, и т.д.), а также невероятные эффекты вроде нематериальности и телепортации. Исключения должны быть сверхъестественными – и подчиняться существующим верованиям о них (например, «железо защищает от магии фейри»). В киношных сеттингах способность должна соответствовать фокусу. Псевдо-научные притянутые за уши и экстравагантные объяснения мифов хороши до тех пор, пока красивы и стильны: Тандар Бог Молний может летать и метать молнии; психокинетик Ментал может кидать тепловозы, а Шштрр, шаман рептилидов, может превратиться в дракона.

3. *Подходит ли сила к уровню секретности?* Если силы держатся в секрете, они должны состоять из способностей, которые сложно обнаружить или легко замаскировать: атаки, воздействующие только на обладателей сил (стазис), защиты, влияющие на вероятность (Сопротивление), ментальные способности без видимого внешнего проявления (исключает телекоммуникацию, сканирование и все остальное, что излучает энергию, которую можно обнаружить), скрывающие формы физической трансформации (невидимость), и т.д.

Помните, что «экшн» и «киношные» жанры не означают автоматически «очевидного». Игра в киношном жанре вполне может быть с тайными силами. Например, мастер боевых искусств в киношной кампании может иметь телекинез в качестве секретной способности. Он невидим, и сложно доказать – а также совершенно нереалистичен, и полезен для атаки врагов.

озарения, ЭСВ, или даже утонченного восприятия событий окружающего мира. Интересный вариант – ментальная сила, увеличивающая способность владельца к обработке данных, что дает ему доступ к очень точным выводам!

Психометрия

Как сказано на с.В78, эта способность наиболее часто является частью пси-силы или способности к путешествиям во времени. Однако, такая же способность может происходить из чрезвычайно острых чувств.

Расовая память

Способность на основе Расовой памяти может призывать духов умерших для совета – в этом случае она идеально подходит для сил некромантской природы – духовных, магических и др. Другие возможные объяснения обычно имеют псионический уклон: обычно ЭСВ («ретровидение»), но возможно и Телепатию – если телепат может подключаться к «коллективному разуму» расы или читать мысли мертвых.

Восприятие

Усиленные чувства – наиболее обычные способности, даваемые силами. Почти любая сила предоставляет улучшенное восприятие своего фокуса. В случае со сверхъестественными фокусами, силы, позволяющие общение и получение информации, часто предоставляют обостренные чувства. Ну, и наконец, увеличенное восприятие – традиционный бонус для сил, связанных с тотемными духами и контролем над животными.

Зрение

Зрение – основа человеческого восприятия, что объясняет наличие огромного количества визуальных способностей у различных сил. Возможные варианты – Круговой обзор, Зрение в темноте, Улучшенное слежение, Гиперспектральное зрение, Инфразрение, Микроскопическое зрение, Адаптация к темноте, Проникающее зрение, Периферическое зрение, Видеть невидимое, Телескопическое зрение, Ультразрение. Сила света – наиболее очевидная сила для обладания практически всеми этими способностями. Однако многие из них равно подойдут и к способностям ЭСВ (не напрасно экстрасенсорика называется «третьим глазом»!) – а Зрение в темноте подходит для силы Темноты, Инфразрение – силы Тепла/огня, и т.д.

Ки-силы также могут дать обладателю невероятную ориентированность в окружении. Это может быть просто умение Слепого боя (B180), но также может включать и Круговое зрение, Зрение в темноте, Улучшенное слежение, и больше.

Слух

Слух – второе чувство для человека, отражаемое в относительно коротком списке преимуществ, связанных со слухом:

Невероятный слух, Избирательный слух, Инфразвуковой слух, и Ультразвуковой слух.

Такие способности могут принадлежать к силам Звука/вибрации, псионическому ЭСВ, или, возможно, узкоспециализированной форме психокинеза (Сонокинез).

Обоняние и вкус

Преимущества Невероятное обоняние и Невероятный вкус лучше всего действуют как способности, полученные с силами Контроля животных. Также они могут происходить из сил контроля тела; сила контроля материи, позволяющая точный анализ и изменение химического состава – или даже еще более узкую силу химии.

Осязание

Чувствительное касание и Чувство вибрации значительно расширяют обычное человеческое чувство осязания. Оба они могут принадлежать к силе Звука/вибрации. Также интересные альтернативы могут быть представлены сенсорными способностями, берущими силу от владения Ки (чувствительность мастера боевых искусств позволяет обнаруживать хитрые маневры противника, а чувство вибрации – сражаться вслепую).

Другие чувства

Некоторые чувства не являются улучшенными версиями человеческих пяти чувств – скорее совершенно новыми способностями.

Дальнослышание: это универсальное преимущество «восприятия на расстоянии», подходящее для любой силы, позволяющей перемещать сознание в другое место. Обычно оно имеет псионическую природу – часть Астральной проекции или ЭСВ – однако, шаманы с духовными способностями также могут ею обладать. Также эта способность может быть доступна для сил, имеющих дело с путешествиями во времени или измерения – изгибая пространство, делая его в каком-то смысле близким.

Обнаружение: сила с определенным фокусом и источником часто позволяет обнаружение того и/или другого из них – и, возможно, родственного или противоположного фокуса. Сила земли может предоставлять Обнаружение (земля), Сила Добра – как Обнаружение (добро) и Обнаружение (зло), и так далее. Некоторые фокусы требуют творческого подхода; например, сила Исцеления может включать способности Обнаружения болезней или ядов, а божество морей может предоставить верующим Обнаружение (морские создания).

Сканирование: Радар подходит для силы Электричества, Ладар – для силы Света; а Сонар – идеален для силы Звука/вибрации. Однако, кроме этого существует и более тонкие варианты; например, псионик с силой Электрокинеза может использовать нечто вроде Радара или Ладара; а обладатель силы Воды пользоваться сонаром для подводной навигации. Парарадар, с другой стороны, почти всегда является сверхъестественным явлением. Наиболее часто он включается в силу ЭСВ, или приобретает форму божественного восприятия.

ФИЗИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

Некоторые способности позволяют изменять состав или структуру своего тела. Это может улучшить способность передвигаться (превращая героя в рыбу, призрака, отращая крылья, и т.д.), скрытность (изменением внешности) защиту (исцеляя получаемый вред) и т.д.

Почти все из этих способностей влияют исключительно на их обладателя. Для превращения других сила должна включать вариант Воздействия с модификатором Преимущество (соответствующее преимущество). Такая способность воздействия может соседствовать с трансформацией себя самого (обычно для сил, сосредоточенных на трансформации) или полностью ее заменять.

Для создания силы мало выбрать способности, подходящие источнику и фокусу. Вы должны также убедиться, что способности хорошо работают в виде набора... и подходят для вашей игры.



Метаморфозы

Наиболее обычные виды трансформации – позволяющие изменение формы, размеров или физиологии. В большинстве случаев они не влияют на состав тела – трансформированные люди по-прежнему состоят из плоти и крови, а роботы-трансформеры остаются механизмами.

Хамелеон и Эластичная кожа

Силы, позволяющие сознательный контроль кожи, могут включать обе этих способности. Это обычно силы контроля тела – либо контроля животных, заимствующие эти способности от осьминогов, хамелеонов, и т.д. Подобный же эффект может быть достигнут иллюзиями, покрывшими тело (хо-

рошо для силы Иллюзии или Света), или даже быть даром духа или демона.

Рост, растяжение и сжатие тела

Эти преимущества позволяют изменение размеров тела в неестественных пределах, и подходят для сил сверхъестественных или киношных. Рост и сжатие часто встречаются в фантастике; божественные силы могут дать человеку возможность превращаться в великана – или наоборот. Сверх-силы, дающие возможность манипулировать материей, перемещать ее в другое измерение или брать ее оттуда – также могут обладать такими способностями; в этом случае такой дар может принадлежать к силе манипуляции пространством. Аб-

солютные силы, подходящие для богов и полубогов, могут позволить обладателю превращать материю в энергию и наоборот, или даже изменять изначальные масштабы мироздания.

Гермафроморф

Многие духи и божества могут изменять свой пол по желанию, и даровать похожие способности своим последователям. Силы контроля тела также могут обладать такими возможностями. Поскольку это преимущество подразумевает полное изменение физиологии – оно не подходит для сил обмана и иллюзий, влияющих исключительно на внешний вид.

Превращение

Альтернативная форма: это универсальное преимущество может выступать как часть многих Сил. Как правило, это сверхъестественные способности: божественная возможность жреца превращаться в форму, ассоциированную с его божеством, или духовная сила шамана превращаться в тотемное животное. Способность перемещаться между измерениями может дать владельцу возможность менять тела, сохраняя запасные в планарном «кармане», и так далее. Ну, и наконец, сила контроля над своим телом может дать пользователю возможность превращаться во что-нибудь еще.

Полиморф: все, что годилось для Альтернативной формы, работает и здесь – однако, Полиморф намного более гибкое преимущество. Оно подходит для большинства киношных форм контроля над животными, материей и т.д. и лучшим образом симулирует способности мифических шифтеров.

Переключаемые части тела

Не все трансформации дают способность полностью изменять тело. Многие силы могут дать лишь ограниченное изменение: например, Когти, дополнительные руки или ноги, крылатый полет, ударник или зубы – с расширением Переключаемый (с.109). Любая сила, позволяющая полное превращение, может дать и такой, ограниченный вид.

Трансмутация

Некоторые способности позволяют владельцу полностью или частично менять состав тела. Обычно их не назовешь реалистичными, так что они подходят лучше для фантастических и сверхъестественных супер-сил.

Нематериальность

Также называемая формой духа, подходит для многих божественных, магических и духовных сил. Также она является логичным выбором для сверхъестественных сил, использующих перемещение между измерениями: пользователь перемещается в другое измерение, откуда может видеть материальный мир, но не взаимодействовать с ним. Супер-герои также могут получать эту способность с элементами силами, используя силу Электричества для превращения своего тела в чистую энергию, силу Звука/вибрации для выхода из реальности, и так далее.

Нематериальность не всегда предполагает трансформацию. Иногда она является просто результатом силы Астральной проекции, позволяющей отделять сознание от материального тела (которое не изменяется).

Невидимость

Необычные силы контроля над телом или перемещения материи могут сделать тело прозрачным. Однако, наиболее распространенные виды невидимости не изменяют тело в действительности – они лишь создают видимость трансформации. Ки- и Телепатические способности воздействуют на разум других людей, внушая им, что они не видят обладателя такой силы; а способность контроля света или электрокинез вообще просто заставляют свет огигать тело.

Мета-черты

Любая из форм в списке элементарных мета-черт (с. B262) может быть результатом трансформации. Такие черты лучше подходят для сверхъестественных сил, ассоциированных с элементами или духами – и, разумеется, элементами супер-силами. Сущест-

ва, способные превращаться в одну (или несколько) из них – берут Альтернативную форму с соответствующей мета-чертой в виде альтернативного расового шаблона.

Теневая форма

Это сверхъестественное преимущество обычно представляет особую форму духа. Мастер может ограничить доступ, открыв его только силам, исходящими из зловещих источников: черной магии, злобных духов, божеством убийц, воплощенным Злом, и т.д. Теневая форма редко встречается вне миров с обилием сверхъестественных сил, но если Мастер разрешает силу Темноты – эта способность определенно ей подойдет!

Восстановление

Черты, поддерживающие тело в хорошем состоянии, также считаются использующими физическую трансформацию: они трансформируют тело из «поврежденного» в «целое», или позволяют изменять физиологию для сопротивления вреду, истощению, удушению, и т.д. Такие способности часто являются представителями сил, направляющих Ки, пси-энергию, чистое добро или использующих благословение добродетельного духа или божества. Однако некоторые супер-герои используют универсальную силу Исцеления, не происходящую ни из одного из этих источников.

Исцеление

Исцеление – один из немногих видов физической трансформации, который может влиять на других. Наиболее обычные источники – божественные, духовные или псионические силы. Более необычные – например, обращающие время вспять, или отменяющие нанесенный в прошлом урон.

Контроль метаболизма

Контроль над функционированием тела (включая сердцебиение) – одна из наиболее известных возможностей Ки-сил – мастеров кунг-фу, йогов и т.д. – и псиоников-лекарей. Очень редко этот дар появляется из других источников.

Регенерация и Отраживание

Эти способности обычно являются просто адаптацией вышеописанных способностей. Интересной альтернативой может быть сила путешествия во времени или между измерениями или контроля над материей, которая позволяет восстанавливать повреждения путем перенаправления, превращения или создания материи.

Количество способностей

Сила должна предоставлять достаточно широкий выбор способностей, чтобы иметь смысл своего существования, но и должна также не иметь столько могущественных способностей, чтобы стать единственной ценной вещью в игре. Ниже приведены некоторые рекомендации для Мастера:

- **Атаки:** двух атакующих преимуществ более чем достаточно. Для поощрения творческого подхода игроков можно их оставить более-менее универсальными; например: «Любая токсичная атака, и любое Воздействие, вызывающее недееспособность».
- **Защита:** хватит двух-трех видов серьезной защиты. «Серьезная» защита – та, которая не ограничивает пределы (как СП) или дает полный иммунитет. Слабых видов защиты может быть сколько угодно.
- **Способности перемещения:** опять же, достаточно двух-трех серьезных способностей. В этом случае «серьезная» способность – та, что позволяет перемещаться в среде, ранее недоступной (полет, например), или предоставляющая более-менее неограниченную мобильность (телепортация).
- **Ментальные способности:** включают в лучшем случае 2-3 сенсорных или коммуникационных способности, которые могут изменить весь ход игры (Пара-радар или Отправка мыслей). Мощные способности влияния – например, Контроль разума – считаются за атаку. Более слабые способности могут присутствовать в любом количестве.
- **Физическая трансформация:** любая способность, приносящая заметную пользу в бою (нематериальность, невидимость) – считается за серьезную защиту. Более слабые способности ограничивать не рекомендуется; в фантастике большинство сил, дающих возможность превращения, позволяют весьма много форм.

Эти ограничения носят лишь рекомендательный характер. Если вы решили придерживаться их, будьте готовы также их изменять. Вы можете уменьшить количество доступных способностей для одной категории и увеличить для другой; компенсировать относительную бесполезность группы, добавляя серьезные способности в другую. Телепатия (с.134) – хороший пример равновесия: крайне небольшое количество специализированных видов защиты и полное отсутствие способностей передвижения и трансформации компенсируется впечатляющим набором способностей для коммуникации и воздействия.

ОЦЕНКА МОДИФИКАТОРА СИЛЫ

После определения списка допустимых способностей, наступает время для создания модификатора для них.

Модификатор силы превращает любое преимущество, к которому применен, в способность, часть этой силы. Если это все, что он делает, и не несет никаких дополнительных выгод или ограничений – он стоит +0%. Это бывает в случае, если источник является лишь особым эффектом и не оказывает никакого эффекта на игромеханику. Покупатель способности просто оплачивает указанную цену и получает все указанные в описании эффекты.

Однако чаще бывает так, что источник или фокус силы налагают ограничения. Большинство из сил позволяют владельцу управлять некоторым типом энергии, которая может кончиться... или будет отрезана от пользователя. Если сила сверхъестественная – источник может оказаться разумным, и потребовать какой-либо оплаты или жертв в обмен на силу. Супер-силы часто имеют эффективные «фатальные слабости». И, наконец, почти все силы за исключением наиболее могущественных, могут встретиться с какими-то рукотворными мерами противодействия, либо противоположными силами. Любой из этих вариантов превращает модификатор в ограничение.

Реже бывает полностью обратное: модификатор увеличивает гибкость преимущества, позволяет обходить встроенные ограничения или делает его полезным в ситуациях, где раньше оно не действовало. Если так, модификатор силы становится расширением.

В любом случае, окончательная стоимость модификатора складывается из суммы всех накладываемых им ограничений и расширений.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

Противодействие – это все, что блокирует или аннулирует преимущество или его эффекты. Даже «природные» преимущества (не ассоциированные с силами), могут с ним встретиться. Например, Ужас бесполезен против имеющих Невозмутимость, а имеющий Ночное зрение может быть ослеплен. Дополнительным ограничением противодействия становится тогда, когда оно не

действует против базовой версии преимущества, но начинает влиять на преимущество, являющееся частью силы. Ценность зависит от природы Противодействия и частоты его появления.

Обычные меры противодействия

Если сила теряет большинство полезности – или просто не работает – в относительно обычных условиях окружения, которые могут возникнуть без вмешательства посторонних сил, а враги могут обнаружить эту слабость просто наблюдением и размышлением (не только особыми технологиями, тренировкой или другими Силами), модификатор увеличивается на -10%. Индивидуальные способности не получают дополнительной скидки за учтенные этим виды ограничения вроде Доступности, Зависит от окружения или Условий прекращения.

Пример 1. Поскольку огню нужен кислород, Мастер решает, что любые способности силы Огня/Тепла не работают без него. Например, если обладатель этой силы попадает под воду или в вакуум, он не может использовать свою «реактивную тягу», активировать Тело из огня или выстрелить пламенной Природной атакой. Более того, даже если кислород вокруг есть, враги могут попытаться погасить его Тело из огня и заблокировать его атаки, используя воду, песок или огнегаситель! Это дает ограничение -10%, и исключает взятие ограничений в стиле «только не под водой», или «только не в вакууме» отдельными способностями этой силы.

Пример 2: сила Звука/вибрации требует от пользователя наличия прямого пути до цели по воздуху, воде или другой жидкости. Его Природная атака не работает в вакууме, Острый язык и Террор, основанные на вибрации – не могут быть переданы по радио, и так далее. Эти недостатки дают -10% ограничение, а отдельные способности не могут получить скидку за ограничение вроде «Только при наличии прямого пути в жидкости».

Как ясно из примеров, такой модификатор очень подходит для элементарных сил, но Мастер может разработать его и для

других видов сил. Ни «окружающая среда возможно влияющая на природу» ни «бытовые предметы и знания» не могут повлиять на сверхъестественную силу... но «воля истинного короля», «настоящая любовь» или что-то похожее могут. Если Мастер не хочет распространения таких сил среди нематериальных созданий, он спокойно может запретить, заблокировав это обычной контр-мерой.

Анти-силы

Если в мире существует природная или искусственная возможность противодействия, способная вырубить силу – возможность, даже все силы данного источника, – это недостаток. Ценность зависит от того, насколько этот вид противодействия распространен.

- Если противодействие является особенным даром, который доступен лишь имеющим необыкновенные преимущества (вроде Нейтрализации или Статики) или навыки (включая киношные навыки и магические заклинания), модификатор увеличивается на -5%. Например, заклинания Рассеивания магии (с. B250) и Глушения маны (с. B67) могут отключить магические силы, так что магические силы получают данные -5%.

- Если противодействие – результат особенной технологии, которая работает в руках любого, кто ею обладает (силовые поля, шлемы, химические препараты), модификатор также увеличивается на -5%. Например, если определенные препараты или звуковые частоты блокируют биохимические процессы, необходимые для работы силы, позволяющей увеличенный контроль над телом, эта сила получает -5%.

- Если применяются оба варианта – модификатор силы увеличивается на -10%. Это применимо, например, для пси-сил, которые блокируются анти-псионикой (с.122), а также особыми шлемами и блокираторами. Также такой вид блокировки берется обычно супер-силами, которые подвержены влиянию Нейтрализации или Статики, а также воздействию особых устройств.

Эти ограничения накопительны с -10% за обычные меры противодействия.

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ СИЛЫ

Некоторые силы противостоят друг другу: к примеру, Тепло/огонь против Холода/льда, Добро против Зла, или Анти-пси против любой пси-силы. Сила может иметь противоположную силу в качестве меры противодействия. От того, как эти силы взаимодействуют, зависит и модификатор силы.

Если определенное активное использование одной из сил отменяет определенное активное использование другой силы, ни одна из них не считается за анти-силу, и их модификаторы силы не изменяются. Посмотрите на противостояние Огня/тепла и Холода/льда: их эффекты на окружающую среду часто отменяют друг друга, и атаки льдом и огнем друг на друга также аннулируются (см. Защита силами, с.167), но ни одна из них не может полностью заблокировать другую.

Если сила подвержена действию обычных мер противодействия, которые может создать другая сила, она получает лишь -10% за обычное противодействие (с.20). дополнительной скидки за существование такой силы не будет. Например, сила Огня/льда получает -10%, поскольку вакуум, вода и холод может ей помешать. По сравнению с бесконечным безвоздушным пространством, океанами и полюсами, несколько человек, обладающих силами – ничего не значат.

Противодействующая сила может считаться таковой только если содержит способности Нейтрализации или Стазиса, способные отключить сразу все способности другой силы. В этой ситуации, подверженная такому действию сила может получить дополнительные -5% за Анти-силу. Большое количество анти-сил не увеличивает скидки.

Мастер может решить, что другие силы также могут считаться за анти-силы. Два возможных варианта: сила, включающая Воздействие, имеющее модификатор Аннулирование преимущества, нацеленное на талант или способности другой силы; а также силы, имеющие Глушение против силы, чьи способности преимущественно сконцентрированы на восприятии. Сила, тем не менее, не получает скидки в -5%, пока другая сила не будет нацелена специально на нее.

Помните, что сила может отключать другую силу, но не подвергаться аналогичному действию от той. Например, Анти-пси противодействует Телепатии, но телепатия не может помешать Анти-пси – конечно же, ни одна сила не может заблокировать Антипси. С другой стороны, в фантастике полно сил, служащих взаимными анти-силами (например, добро и зло), в этом случае обе силы получают ограничение на -5%.

Нет противодействия

Силы, которым нет противодействия, за исключением тех, которые влияют на исходные варианты, получают +0% к модификатору. Это – стандартная ситуация, она применяется к любой силе, которая не получает ограничения, описанного выше.

Пример 1. Ки-силы невозможно нейтрализовать. Два таких воина могут использовать свои силы, чтобы заблокировать действие сил другого – и в большинстве историй, сильнейший боец часто изматывает слабейшего. Однако, ни один из них не может лишить другого всех способностей за мгновение, и никто даже не слышал о способах достичь этого. Так что Ки-силы получают модификатор +0%.

Пример 2: в сеттингах, где божества даруют силы своим слугам, смертные не могут повлиять на эти силы в принципе. В таком случае модификатор получает +0%.

Тот факт, что сила не имеет нестандартных мер противодействия, вовсе не значит, что на способность нельзя повлиять способами, которые обычно ее нейтрализовали. Например, даже если Невидимость принадлежит силе, которая не предполагает особых мер противодействия, она по-прежнему будет бесполезна против обладателей преимущества Видеть невидимое, поскольку эта уязвимость уже предполагается преимуществом.

Некоторые силы – подобные божественным – предлагают способности, которым вообще нельзя противостоять такими методами, которые воздействуют на исходное преимущество. Для таких сил берется вариант-расширение. Это эквивалент расширения Абсолютное (с. B103), и в дальнейшем мы будем называть такие силы Абсолютными, и, которым вообще нельзя противостоять такими методами, которые воздействуют на "зна против обладателей преим

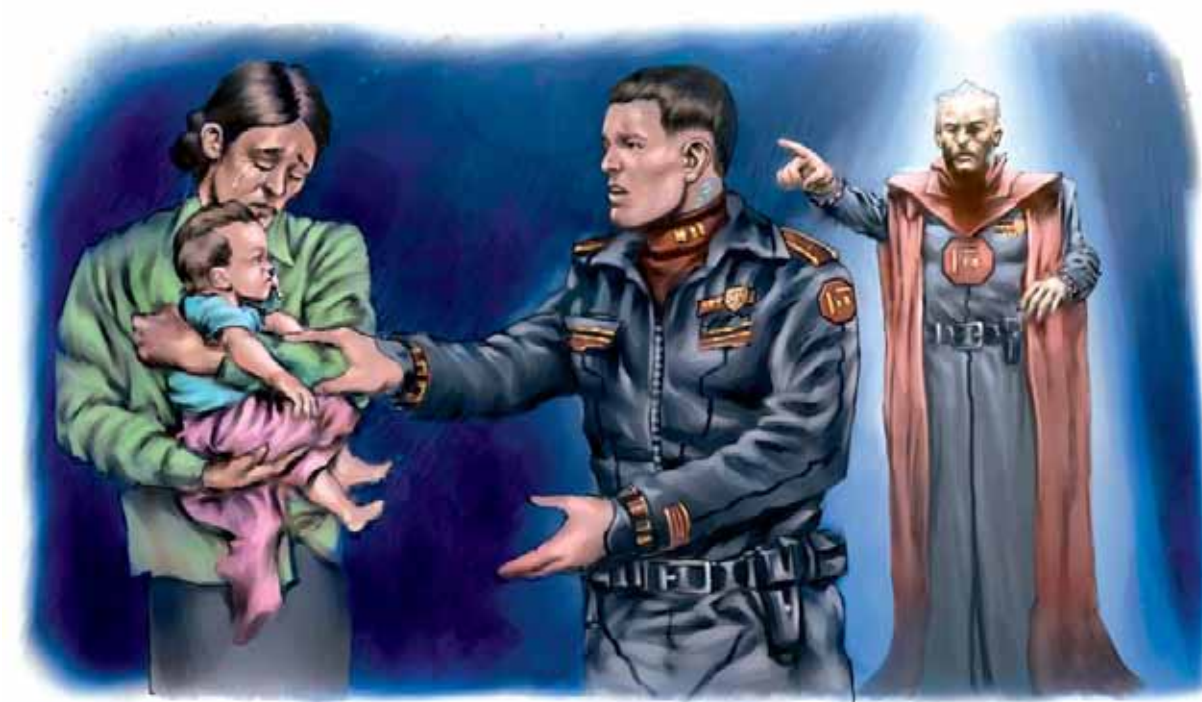
Абсолютные силы получают +50% к своему модификатору силы. Это позволяет их способностям игнорировать препятствия, которые блокировали, аннулировали или защищали противника от базовых версий преимуществ; если те препятствия сами не обладают Абсолютным: только абсолютный барьер может заблокировать абсолютную нематериальность – и только абсолютное зрение поможет обнаружить абсолютную невидимость. Кроме того, ничто не сможет лишить владельца этих сил – его способность работает в любом мире, который он посещает, и в любом теле, которое он занимает.

Эта часть модификатора учитывается как первые 50% любого абсолютного модификатора, добавляемого к способностям силы. Например, если в абсолютную силу входит всесокрушающая атака, ее модификатор Абсолют будет стоить не +300%, а только +250%. На стр. 101 описаны еще две полезные версии этого модификатора.

Базовые +50% абсолютного модификатора позволяют способностям этой силы как обычно действовать против атак и противодействующих способностей с более дорогими версиями Абсолюта.

НЕОБХОДИМЫЕ НЕДОСТАТКИ

Некоторые силы получают в результате медитаций, молитв и т.д. Посвященный идет по пути самоограничения, которого требует божество или учение, и за это получает особые способности. Если он отклоняется с этого пути, он теряет эти силы до тех пор, пока не предпримет определенных действий. Это может быть неудобным – а изредка даже опасным.



Желающий обладать такими силами, должен взять определенный добровольный ментальный недостаток (с. В121) для отражения этих требований. Эти черты определяет мастер, а не игрок. Они также являются необходимыми для всех способностей силы, и для ее Таланта.

Наиболее обычные «необходимые недостатки» - Религиозные ритуалы и Клятвы - однако также подходят Кодекс чести, Фанатизм, Честность, Нетерпимость, Чувство долга и Личный знак. В общем, сумма набранных недостатков должна быть в пределах -5..-15 очков. Чуть ниже описаны рекомендации для всех этих недостатков.

Взятые недостатки дают очки персонажа как обычно. Это отражает эффекты, оказываемые ими на повседневную жизнь обладателя: он должен придерживаться стандартов. При несоблюдении правил, он получает также и мирской эффект, какой найдет подходящим Мастер: потеря статуса в церкви или обществе, плохое самочувствие или просто потеря лишних очков персонажа.

Поскольку обладатель сил также теряет и свои силы, ему придется падать дальше, чем члену общества с таким же кодексом, но без дарованных сил. Это дает ему скидку на стоимость всех способностей. Для отражения этого см. страницу 23: Требования к поведению и Модификатор силы.

Рекомендуемые недостатки

Некоторые силы требуют одного добровольного ментального недостатка, другие - сложного комплекса привычек. Ниже описано несколько рекомендаций, подходящих к определенным источникам и фокусам. Все имеют различную стоимость. Чем больше недостаток, тем сильнее будет ограничение.

Кодекс чести, Честность, Чувство долга

Эти недостатки подходят для сил, дарованных божествами или духами, которые следят за моральным состоянием своих слуг - то есть, для божественных или духовных сил. Наиболее обычный результат несоблюдения кодекса - немедленная полная потеря всех сил. Для возврата утерянного необходимо искупление - это может быть длительный ритуал очищения, жертва или тяжелое испытание (возможно подвергающая грешника лишениям и опасностям).

-5 очков: Кодекс чести или Чувство долга, применимое к небольшой группе («все шаманы»), подойдет для терпимых духов или божеств. Доброе божество этого класса может вместо этого потребовать Честности (15).

-10 очков: Такая версия Кодекса чести или Чувства дол-

га, имеющего своим субъектом большую группу - вроде всех, кто исповедует данную религию - подходит для большинства божеств. Эквивалент - Честность (12), опять же, в основном для «добрых» божеств.

-15 очков: Честность (9), Кодекс чести или Чувство долга, применимое ко всем и каждому, действительно подходит только для приверженцев религии чистого Добра, или наиболее добрых духов.

Религиозные ритуалы и Клятвы

Эти недостатки чаще отражают личную привычку к физическим упражнениям, медитации и особенному питанию. Они - традиционные источники сил, основанных на Ки: мастера поддерживают равновесие Инь и Ян во всех сторонах своей жизни, и живут в гармонии с миром. При недостаточных усилиях способности могут не сработать в самый неподходящий момент. Для восстановления сил мастеру придется потратить кучу времени в созерцании или выполнить задание для просветления.

Эти недостатки могут также подойти и для религиозных сил - в этом случае используются примеры, данные в Кодексе чести, Честности и Чувстве долга (см. выше).

-5 очков: Религиозный ритуал (обрядность) подходит для сил духовных. Малая клятва, вроде целомудрия, подойдет почти для любой сверхъестественной силы – независимо от ее происхождения, внутреннего или внешнего.

-10 очков: Религиозные требования (мистицизм и монашество) подходят и для Ки-сил, и для божественных. Многим божественным силам подойдет и серьезная клятва (например, «никогда не проливать кровь в битве»).

-15 очков: Религиозные требования (Аскетизм) или великая клятва («сражаться только для самозащиты») подходят для сил, полученных от сурового божества – или Ки-сил, владение которыми требует полного, почти постоянного самоотречения.

Фанатизм и нетерпимость

Некоторые силы происходят из приверженности владельца своей системе верований, а не от его чистоты или просветления. Обычно это силы, которые основаны на базовых моральных принципах – Добро, Зло; и божественные/духовные силы, дарованные – часто неохотно – первобытными духами, аморальными божествами и Сущностями-о-которых-нельзя-упоминать. В литературе такие силы часто обладают пугающими свойствами.

Фанатизм требует слепой верности. Если фанатик начинает сомневаться, он мгновенно оказывается отрезанным от всех своих сил – они даже могут повернуться против него. Нетерпимость – это активные усилия по уничтожению, обращению или порабощению целевой группы. Любое проявление жалости – моментальная потеря силы. В любом случае, эти силы по природе своей в случае нарушения кодекса поведения вызывают поражение собственного владельца – недостатком, рабами или другими серьезными неприятностями.

-5 очков: нетерпимость к одной определенной группе (часто довольно абстрактной – «Зло», например) подходит для многих божественных сил, дарованных божествами моральных ценностей, которые постоянно ведут борьбу со своими противоположными ипостасями.

-10 очков: Нетерпимость ко всем иноверцам также подходит почти к любой божественной силе. В фэнтези такая черта в основном применяется злыми божествами – добрые чаще используют Честность или Чувство долга.

-15 очков: Как и любые другие черты на -15 очков, фанатизм такого уровня будет применим только божествами суровыми и требовательными. Он очень хорош для божеств истинного Добра и Зла, в мирах, где любой компромисс недопустим.

Личный знак

Это – самый редкий недостаток из тех, которые можно выбрать в необходимые. Он работает почти также, как и другие подобные черты, но со своей спецификой: использовавший силу должен оставить на этом месте явную метку. В противном случае в следующий раз сила просто не работает. Единственным способом вернуть силу будет в этом случае лишь возвращение на пропущенное место и его пометка – что может быть сложно, если это место кровавой резни в городе, наводненное полицией, или вражеская крепость. Наиболее подходящим этот недостаток будет для духовных сил.

-5 очков: простой Личный знак – одна руна или символ, оставляемый в честь божества или духа-покровителя.

-10 очков: сложный Личный знак также посвящает место использования силы божеству или духу; однако он оставляется намного дольше и иногда может дать подсказки о личности владельца (тотем, метка племени, и т.д.).

-15 очков: Личный знак такого уровня требует длительного ритуала после любого использования сил. Это может быть жертвоприношение, очищение, или даже оставление собственной крови.

Необходимое поведение и модификатор силы

Если сила требует определенных недостатков, любое нарушение кодекса приведет к потере всех ее способностей. Стоимость ограничения зависит от того, насколько эти недостатки ограничивают владельца, как быстро пропадают силы, и насколько сложно их вернуть. Мастер определяет эти факторы и вычисляет стоимость модификатора, исходя из нижеследующих рекомендаций:

1. Выбор необходимых недостатков, обычно в пределах -5..-15 очков, ограничение будет равно очковой стоимости этих недостатков:

например, клятва на -10 очков будет -10%-м модификатором. Эта часть модификатора идентична ограничению Договор (с. В113), и оно не может быть взято еще раз.

2. Определение скорости потери силы (выбрать что-то одно):

- Постепенно, достаточно для того, чтобы опасная ситуация миновала: +5%.

- Быстро – пользователь может оказаться в опасности: +0%

Если сила не исчезает, а обращается против владельца – это еще -5% *дополнительно*.

3. Определите действия, необходимые для возврата силы (выбрать одно):

- День, проведенный в молитвах, медитации и т.д. или жертва, стоимость которой равна дневному доходу: +5%.

- Неделя отказа от приключений, работы и т.д. – или жертва ценностью в недельный доход; также небольшое задание, или нанесение вреда (потеря 1к ЕЖ или раздражающее воздействие): +0%.

- Месяц в молитвах или медитации, жертва месячного дохода, серьезное задание, получение серьезного вреда (4к вреда, калечащее ранение или недееспособность): -5%.

4. Итоговая поправка модификатора силы будет равна сумме всех этих опций. Если в результате их суммирования получилось положительное число – оно уменьшается до +0%. Если сила требует незначительного посвящения, в случае его нарушения пропадает постепенно, и возвращается уже через день искупления – она почти неограниченна (пользователь может использовать ее в любой ситуации, а потом просто искупить свою вину) – но не станет более полезной, чем сила без этого модификатора.

При использовании этого руководства можно получить и серьезные модификаторы вплоть до -25%. Мастер может разрешить и такой вариант, но по-настоящему он подходит только для беспощадных божеств, которые жестоко карают своих последователей за малейшие провинности. А игроки могут взять даже и такую силу – поскольку она предоставляет существенную скидку на широкий спектр полезных преимуществ.

НАПРАВЛЯЕМАЯ ЭНЕРГИЯ

Каждая сила является способом контроля определенного вида энергии. Обычно подразумевается, что эта энергия происходит извне пользователя. Если поступление энергии из внешнего источника может быть отрезано, по очевидным причинам это является ограничением. Однако, для четкого понимания процесса создания модификатора, необходимо осознавать, какие силы не подвержены такому недостатку.

Силы, которые проистекают из личного обаяния, биоэнергии, разума или души – не могут быть отрезаны от пользователя, поскольку используемая ими энергия берется из него самого. Определенно, это включает все Ки- и Пси-силы. Единственный внешний фактор, способный на них повлиять – антисила (Антисилы, с.20). Это – другое ограничение, поскольку оно не отрезает цель от источника, но предотвращает использование энергии.

Также отдельно считаются и божественные силы. Святой направляет волю своего божества, и единственная сила, способная этому помешать – воля другого божества. Также божество может само перекрыть неверному доступ к своей энергии – опять же, это другое ограничение (см. Необходимое поведение, с. 21).

Силы, работающие только в определенных условиях окружения – также требуют отдельного ограничения. Силы Огня/тепла могут не сработать при отсутствии кислорода, звук и вибрация не передаются без проводника – и так далее. Эти ограничения, опять же, не отрезают владельца от источника энергии – они мешают ее применять правильно. Указания по правильному подбору таких ограничений можно найти в параграфе Обычные меры противодействия (с.20).

Исходя из этого, остается лишь две широкие категории сил, которые можно подвергнуть этому модификатору.

Окружающая энергия

Сила может позволять владельцу формировать и направлять энергию, присутствующую в окружающей среде. Если энергии рядом нет, сила просто не работает. Эффект модификатора силы зависит от того, насколько легко пользователь может быть отрезан от своей энергии.

- Если сила контролирует форму энергии, пронизывающую весь мир, и эта энергия не может быть экранирована или отрезана никакими способами – модификатор силы получает +0%. Это случай с абсолютными силами, направляющими энергию существования мира – отсутствие ее подразумевает небытие, что гораздо серьезнее какой-то там не-сработавшей силы.

- Если энергия, направляемая силой, окружает и пронизывает все, но может быть заблокирована только сверхъестественным вмешательством или катастрофой, модификатор силы изменяется на -5%. Эта энергия может быть жизненной силой, излучаемой любым живым существом, пси-энергией, исходящей от разума, или просто гравитацией. Такой же модификатор можно применить, если в определенных обстоятельствах сила работает со штрафом, или не работает вообще: магические силы, зависящие от маны (с. В235). Если при этом сила получает премии в определенных условиях, встречающихся примерно так же часто, как и штрафующие – модификатор будет +0%, поскольку он теряет свою значимость (см. Модификаторы с нулевой стоимостью, с.27).

- Если сила манипулирует обычной природной энергией, которую можно заблокировать обычными способами, модификатор получает -10%. Это подходит для некоторых элементарных сил, вроде Света (формирование окружающего света) или Излучения (концентрация и направление космических лучей).

В фантастике часто путают эти изоляторы и противодействие. Все, что может послужить экзотическим изолятором или тех-

нологическим противодействием, будет стоить -5%, а обычные меры противодействия или изоляторы – уже -10%. Сила может иметь только одно ограничение на этот вид изоляции – определяет Мастер.



Капризные силы

Некоторые силы направляют энергии, обладающие свободой воли. Пользователь вызывает к некоторой сущности. Игромеханический эффект такого подхода выражается в необходимости броска реакции при каждом использовании силы. На этот бросок не влияют ни обычные модификаторы реакции, ни Талант. Однако, Мастер может назначить ситуационные модификаторы. Такие силы получают модификатор Каприз (с.110), добавляющий к модификатору силы -20%. Преимущественно такой модификатор подходит к силам, контролирующим капризных и своенравных духов: демонов, лоя, фэйри, и так далее. Силы, дарованные тотемами, ангелами или джинами, чаще требуют определенного поведения. Разумеется, некоторые духи могут потребовать и того, и другого!

Мастер может позволить взятие этого модификатора к любой силе. Он подходит ко многим взглядам на природу магической энергии, но редко подходит для божественных сил (в основном, наверное, для сил, даруемых покровителями трюкачей и мошенников). «Необходимые недостатки» намного более стабильны, и лучше отвечают четким требованиям большинства богов.

Каждая сила является способом контроля определенного вида энергии.

ПРОЧИЕ ФАКТОРЫ

Описанные выше возможности – лишь наиболее обычные компоненты модификаторов силы. Мастер может добавлять и изменять модификаторы на свое усмотрение – если силе сложнее противостоять, либо ее способности имеют другие выгоды перед базовыми версиями преимуществ. И наоборот, он может увеличить ограничения, если сила будет доступна не всегда, либо ее способности обладают дополнительными видами слабостей.

Новые модификаторы должны быть сбалансированы со стандартными. Хороший способ в этом убедиться – при их создании брать за основу общие модификаторы в главе 2, и *Базовых правил*. Если все способности силы обладают определенным ограничением или расширением, этот модификатор сможет стать частью модификатора силы и применяться ко всем. Еще одна выгода такого подхода – то, что список модификаторов для каждой способности значительно укоротится.

Несколько примеров:

- *Доступность.* Большинство созданных Мастером ограничений попадают именно в эту категорию, и определяют, *где и когда* будет действовать сила. Постарайтесь удержаться в пределах от -10% до -30%. Модификаторы, ограничивающие силу определенными целями, применимы только тогда, если все способности силы влияют на других.

- *Стоит усталости.* Это одна из попыток привести силы в равновесие с киношными навыками и заклинаниями, стоящими энергии. Каждое очко энергозатрат добавляют -5% к модификатору – однако поддержание продолжительного эффекта идет по особым правилам (см. с. B111). Если энергия должна поступать из Энергетического резерва (с.119), и сила не действует, когда он пуст – модификатор увеличивается дополнительно на -5%.

- *Неприятный эффект.* Способности силы могут нести неприятный побочный эффект. Здесь необходим творческий подход. Например, использование любой способности вызывает четкий громкий звук, мешая скрытому использованию и общению с другими персонажами, а также выдавая вас врагам. Большинство Неприятных эффектов стоят -5%.

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

После того, как вы подсчитали все частные модификаторы за меры противодействия (или их отсутствие), необходимые недостатки, и все остальное – наступает время сложить их все вместе, чтобы определить итоговую стоимость модификатора силы. Строгого *лимита* здесь нет, однако по соображениям практичности рекомендуется удерживать его в пределах -10%..-20%.

Ограничение на -5% бессмысленно применять к преимуществам, стоящим менее 20 очков – после применения модификатора стоимость округляется вверх, так что 5%-я скидка заставит вас все равно оплатить полную стоимость преимущества. Многих игроков раздражает наличие ограничений без скидки на стоимость, и поощряет отказ от малоценных (в том числе весьма интересных) преимуществ. Ограничение на -10% имеет смысл даже для преимуществ со стоимостью 10 очков, а -20%-е ограничение кое-что значит для особенностей с ценой вплоть до 5 очков

Разумеется, поскольку игроки берегут очки, чем больше будет скидка, тем более привлекательным видится ограничение – и, соответственно, сила – для использования. Если итоговый модификатор уложился в пределах -5%, вернитесь к началу параграфа и найдите еще -5%, а то и больше.

Если вам *нужно* банальное ограничение, уберите формальные ограничения и сделайте модификатор силы равным +0%. Так способности силы будут не менее полезны, чем базовые преимущества той же стоимости, а игроки не будут расстроены наличием бесплатных ограничений. Более подробно это описано в параграфе *Модификаторы с нулевой стоимостью* (с.27).

Модификаторы силы, значительно превышающие -20% порог, также вызовут определенные проблемы. Большинство частных ограничений стоят от -50% до -60%, однако, поскольку скидка не может превышать -80% (независимо от суммы примененных модификаторов), игроки также будут избегать их, если модификатор силы и так велик. Фактически, это может вообще отпугнуть игроков

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК: МОДИФИКАТОРЫ СИЛЫ

При расчете модификатора будет полезно иметь краткий перечень его составляющих. Если не указано иначе, все модификаторы кумулятивны.

Энергия

Окружающая энергия, блокируемая (выбрать одно)*:

Экзотический или сверхъестественный предмет или условие: -5%

Обычный предмет или условие: -10%.

Капризность: -20%

Абсолютная сила: +50%*

Меры противодействия*

Обычные: -10%

Особые преимущества или навыки: -5%

Технология: -5%

Необходимые недостатки

Кодекс: очковая стоимость недостатков, выраженная в процентах.

Условия лишения силы (выбрать одно):

Постепенно: +5%

Немедленно: +0%

Сила обращается против пользователя: -5%.

Необходимо для восстановления (выбрать одно):

Один день: +5%

Неделя, малое задание или небольшой вред: +0%

Месяц, серьезное задание или серьезный вред: -5%.

* Абсолютные силы не могут быть заблокированы и не имеют мер противодействия.



от силы. А попытки компенсировать эти ограничения нагромождением положительных модификаторов могут вообще разрушить концепцию персонажа.

Кроме того, если навязывается серьезное ограничение, оно может ограничивать преимущество настолько сильно, что это уже становится не интересно. Если же оно не навязывается, некоторые из ИП могут получить бесплатную скидку, что может внести в игру дисбаланс. Оба эти варианта – не есть хорошо, но это особенно вредно в случае с силами, поскольку эти эффекты действуют сразу на несколько преимуществ.

В общем, если модификатор силы превосходит -20% порог, рекомендуется снять лишние ограничения, удаляя элементы, не являющиеся необходимыми для силы.

Именование

Каждый модификатор силы должен иметь уникальное название. Оно должно быть достаточно понятным, чтобы было ясно, к какой силе он применяется: Контроль животных, ЭСВ, Добро, Свет, Магия, Сила Тора, Пси-лечение, Телепатия и т.д.

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ

Ниже приведены несколько примеров модификаторов сил,

имеющих широкие рамки применения. Их попытались привести в соответствие с теми ограничениями, которые встречаются у сил различной природы в фантастических произведениях. Каждый из модификаторов расписан на составляющие части, чтобы его можно было легко поправить. Итоговая стоимость – сумма всех этих частей, второй раз считать их не надо. Возможно, придется изменить данное название, чтобы оно подошло к определенным силам.

Биологическая

-10%

Ваша сила – врожденная способность тела. Использование способностей требует от метаболизма усиленной работы, и поэтому утомительно: каждое использование любой из активных способностей стоит дополнительно 1 очка ЕУ (Стоит усталости, 1 ЕУ, -5%). Все, что влияет на ваш уникальный обмен веществ, может лишить вас вашей силы – включая направленное патогенное воздействие, химические препараты и нанороботы, созданные вашими врагами (технологические меры противодействия, -5%).

Ки

-10%

Ваша сила происходит от вашей жизненной силы – таинственная энергия, часто называемой Ки или Ци. Для получения

достаточного контроля над этой энергией, вы должны тратить несколько часов в день на медитацию и упражнения. Это представлено -10-очковым недостатком (-10%), чаще – Требования веры (монашество или мистицизм) или равноценной серьезной клятвой. Если вы пропускаете ежедневные занятия, сила откажет при первом же использовании ее в стрессовой ситуации (+0%). Для ее восстановления вам придется провести не менее 1к дней для приведения энергии в равновесие (+0%). До этих пор вы чувствуете себя плохо; Мастер выбирает один из вариантов Раздражающего состояния (с. В428): Кашель, Сонливость, Тошнота, Боль.

Абсолютная

+50%

Ваша сила проистекает из энергии мироздания. Все ваши способности игнорируют обычные меры противодействия, действующие против базовых версий преимуществ, и доступны всегда – ничто не может отрезать доступ к ним. Этот модификатор идентичен +50% версии модификатора Абсолют (с. В103). Если у вас есть отдельные способности с более дорогим одноименным модификатором, этот модификатор Силы покрывает только первые +50% его; остальное оплачивается как обычно.

Божественная

-10%

Вашу силу даровало вам божество. Ничто не сможет отрезать вас от силы... однако, ваш покровитель ожидает от вас определенного поведения (детали зависят от конкретного божества).

Добрые божества ожидают от вас праведной жизни. Обычно это добровольный ментальный недостаток на -10 очков (-10%), обычно Честность (12), чувство долга (единоверцы) или серьезная Клятва. В случае несоответствия, ваш бог отнимет силу – однако, поскольку он милосерден, он не лишит вас способностей перед лицом опасности (+5%), оставив это для наиболее серьезных грехов. Для искупления вины вам придется затратить серьезные усилия: месяц поста, молитв, подвигов и т.д. – или их эквивалент (-5%).

Злое божество не требует от вас самоограничения – только подходящих жертв, развращения невинных, и т.д. Эти требования также стоят -10 очков (-10%), обычно принимая форму Нетерпимости или серьезной клятвы вро-



Модификаторы с нулевой стоимостью

Модификатор силы может быть равен +0%. Это значит, в среднем, что способности силы не являются более сильными или слабыми, чем базовые версии преимуществ. Однако, это вовсе не означает, что они *идентичны*.

Нулевой модификатор можно получить, если положительные и отрицательные стороны друг друга компенсируют. Независимо от того, случайно это было сделано или намеренно, необходимо удержать игроков от мнения, что нулевая стоимость подразумевает нулевой эффект. Например, Сущности-о-которых-нельзя-знать, могут дать слугителю культа неостановимую силу (Абсолютная, +50%), но она может быть капризной (-20%) и жестко ограничивать поведение (требуемые недостатки на -25%), а использование силы может нести неприятные последствия (неприятный эффект, -5%). Итоговый модификатор будет +0%, но определенно он не является *незначительным*!

Правила по мерам противодействия, необходимым недостаткам и направляемой энергии также могут привести к получению модификатора +0%. Сила может иметь меры противодействия, отличающиеся, но не более частые, чем те, которые воздействуют на базовые преимущества... или требовать небольшого искупления, которого пользователь может обеспечить за день... или направляемая энергия не склонна к помехам. Все эти варианты стоят +0%, но оказывают свое влияние на игру.

Наконец, Мастер может добавить нулевой модификатор в качестве «особого эффекта», возможно исключительно для того, чтобы отметить, что эта способность является частью силы. Даже в этом случае модификатор имеет *свое значение*. Он определяет, что преимущества получают выгоду от Таланта, и то, что сила может быть расширена приобретением новых способностей (см. *Приобретение и улучшение сил*, с.33). Это может значить и то, что сила несовместима с другой силой.

де «Убивать кого-нибудь каждое полнолуние». При невыполнении требований вы немедленно лишаетесь сил (+0%). До тех пор, пока вы не искупите вину, все ваши способности будут поворачиваться против вас наихудшим образом (-5%). Однако одной жертвы будет достаточно, чтобы вернуть благосклонность – а поскольку вы уже продали свою душу, вас это не должно затруднить (+5%).

Слепая сила природы редко озабочивается делами смертных, оставляя вам простор для действий. Однако, она требует определенных принципов – часто странных, представляемых недостатком на -10 очков (-10%), возможно – Кодексом чести вроде «уважать природу, и жестко противостоять неуважающим», или сложным Личным знаком, понятным лишь немногим. При невыполнении требований вы немедленно лишаетесь сил (+0%). Для возвращения единства, вы должны выполнить небольшое задание, полученное с помощью знамений (+0%).

Элементальная

-10%

Ваша сила позволяет манипулировать «элементом» – одним определенным типом природной материи или энергии, или их отсутствием. Примерами могут служить Воздух, Холод/лед, Темнота, Земля, Электричество, Огонь/Тепло, Свет, Радиация, Звук/вибрация, Вода. Эта сила не является псионической или дарованной божеством – вы «настроены» на этот элемент, по сути являясь в каком-то роде духом этого элемента.

Мастер должен выбрать мирскую меру противодействия или изолятор, способные помещать вашей элементальной энергии. В любом случае, это будет стоить -10%. Если этот ограничитель не стоит положенные -10%, Мастер может уменьшить модификатор. Лучше, если каждая элементальная сила имеет примерно равный модификатор.

Магическая

-10%

Ваша сила управляет окружающей магической энергией

(маной). Ее сложно заблокировать, и она находится почти везде. Области, в которых нет маны – в них ваши способности не работают – крайне редки; однако, более часто встречаются области с пониженным уровнем маны, где использование способностей идет с -5. Это дает свои -5% штрафа.

Кроме того, ваши способности могут быть заблокированы различными анти-силами. Преимущество Глушитель маны имитирует эффект бедных маной областей, а Сопротивление магии – защищает других от ваших атак. Кроме того, заклинания, защищающие от магии или рассеивающие ее, также блокируют ваши способности, как если бы они были заклинаниями. Это стоит дополнительных -5%. Этот модификатор идентичен ограничению Чувствителен к уровню маны (с. В34).

Моральная

-20%

Ваша сила происходит из некоторого абстрактного морального полюса – Хаоса, Зла, Добра, Порядка, и т.д. – которому подчиняется все – и смертные, и даже боги. Это не вполне абсолютная сила – поскольку имеется противоположная анти-сила (-5%): Хаос против Порядка, Зло против Добра, и т.д. Эти анти-силы предоставляют своим носителям Нейтрализацию и Стазис против ваших сил (и, возможно, других способностей), которые они могут использовать против вас. Разумеется, ваша сила дает вам подобное оружие.

Ваша способность направлять эту силу зависит от вашей приверженности моральному кодексу, которого вы должны придерживаться постоянно. Это недостаток на -15 очков (-15%), обычно Фанатизм – хотя Честность (9) или Чувство долга (человечество) также подходит, если вы приверженец добра. При малейшем отклонении вы немедленно теряете все силы. Восстановление их требует от вас показать вашу верность, что займет не менее 2к дней работы (+0%). Детали – на усмотрение Мастера, который должен выбрать что-то подходящее для вашей силы – например, крупное пожертвование монастырю (для Добра). Этот модификатор может существовать лишь в мирах с четким разграничением морали, где противоположные силы открыто противостоят в мире, явно видимые.

Природа

-20%

Ваша сила направляет жизненную энергию, исходящую из всех живых существ. Она существует даже в самой сухой пустыне и в горах – но засилье цивилизации мешает ей, действуя как обычный изолятор (-10%). Вы получаете -1 при использовании способностей в местах с обедненной природой (вырубленный лес), -3 в городе, -5 на свалке, и -10 на свалке токсичных отходов.

Технология – любая – также мешает вашим способностям. По сути, это обычная мера противодействия (-10%). Вы получаете дополнительный штраф, равный половине ТУ (округляется вверх) наиболее высокотехнологичного предмета, который находится при вас. В случае с имплантами используется полный ТУ. Так, меч ТУ 3 дает -2, а кардиостимулятор ТУ 8 – целых -8 баллов штрафа.

Способность, не требующая броска навыка, теряет 10% своей эффективности (премии к навыкам или реакции, СП и т.д.) за каждые -1 очков штрафа. Если штраф достигает -10 и больше, вы совершенно бессильны.

Наилучшим образом этот модификатор подходит для сил, управляющих природой: погодой, животными, растениями.

Псионическая

-10%

Ваша сила – врожденная способность разума. Энергия исходит изнутри, но существует множество способов противодействия – включая антисилы (сила Антипси) (-5%) и технологические способы противодействия (пси-технологии) (-5%).

В *Базовых правилах* представлены несколько примеров пси-сил: ЭСВ, Пси-лечение, Психокинез, Телепатия и Телепортация.

Духовная

-25%

Ваша сила происходит от контроля над духами: вы отдаете им приказы, а духи – работают. Поскольку обнаружить это могут зачастую лишь обладатели таких же сил, это сложно отличить от Ки, псионики и т.д. однако, существует несколько важных отличий.

Духи *капризны* (-20%), и их ответ на ваш призыв зависит от немодифицированного броска реакции. Вы можете им приказывать, но должны показывать хоть немного уважения. Это – недостаток на -5 очков (-5%), обычно

СЛОЖЕНИЕ МОДИФИКАТОРОВ СИЛЫ

Модификатор силы работает как любое другое ограничение или расширение, и подчиняется всем полагающимся правилам. Он применяется ко *всем* способностям силы (но не к Таланту, необходимым недостаткам и Необычному происхождению, если таковые имеются).

Если способность имеет другие модификаторы, модификатор силы складывается с ними как обычно. Например, преимущество со +150% в расширениях и -50% в ограничениях должно было бы стоить +100%, но поскольку оно является способностью силы с модификатором силы -10%, с его учетом оно будет стоить +90%.

Модификатор силы *не дает* права на исключение из правила, по которому модификатор не может уменьшить стоимость черты более, чем на -80% (см. с.В110). если итоговый модификатор для данной способности, *включая* модификатор силы, превышает -80%, он считается за -80%.

Ни одно преимущество не может иметь несколько модификаторов *силы* (исключение: сила может быть одновременно Элементальной и Супер). Возможно иметь несколько сил, но их модификаторы не могут применяться одновременно. Когда кто-либо приобретает способность, входящую в несколько сил, он должен решить, к которой из них будет принадлежать эта способность и взять только *соответствующий модификатор*. Если он желает способность более чем от одной силы, он может приобрести несколько копий преимущества – см. *Уникальность* (с. 19)

Скидки, описанные в параграфах *Уникальность* и *Альтернативные способности* (с.11), используют итоговую модифицированную стоимость черт. Сложите все модификаторы, включая модификаторы сил для всех необходимых способностей, и *тогда* уже учитывайте скидку.



– Религиозное требование (обрядность), Чувство долга (прислуживающий дух) или простой Личный знак, в форме небольшого подношения или символа. Если вы не выполняете этих требований, духи оборачиваются против вас, лишая сил в самый неподходящий момент (-5%). Хотя, поскольку они хотят от вас возможности проявиться в этом мире, искупить вину довольно легко: предложить им подходящую жертву, например (+5%).

Духи, ассоциированные с отдельными способностями, могут быть более или менее дружелюбными, что дает от -4 до +4 на броски их реакции. Если это так, эта способность получает дополнительные -5% модификатора за каждые -1 к реакции, или же +5% за +1, сверх базового модификатора силы, применяемого ко всем способностям.

В некоторых сеттингах духи не так капризны, и Мастер может не требовать броска реакции. Это уменьшает модификатор силы до лишь -5%.

Супер

-10%

Ваша сила – «универсальная супер-сила». Точные параметры зависят от игрового мира. Для всех таких сил существует общие слабости: встреча с анти-силами – Нейтрализация, Стазис (как в виде базовых преимуществ, так и как частью различных анти-сил) (-5%), и блокировка (или даже

кража) различными устройствами, созданными изобретателями (-5%). По сути, это просто особая форма ограничения Псионического. А во многих сеттингах эти два модификатора – вообще одно и то же.

Определенные супер-силы могут иметь естественные изоляторы или меры противодействия, ограничивающие способность

влиять на мир. Например, под водой будет очень сложно применить силу, связанную с огнем. Если ваша сила такая, вы можете взять одновременно модификаторы Супер и Элементальная. Это единственное исключение из правила, запрещающего брать несколько модификаторов силы.

ОЦЕНКА ТАЛАНТОВ

Последний компонент силы – Талант. Это преимущество уровня, и дает премию, равную его уровню на *все* броски успеха для *всех* способностей силы. Это включает броски ЛВ для маневрирования при применении способности движения; навык Природной атаки для попадания атакой, броски ИН, Воли и Восприятия для использования ментальных способностей, и все остальные броски, необходимые для использования силы.

Талант не модифицирует броски эффекта способностей – *Броски повреждений, сопротивление, Страха* (с.В360), и т.д. Он применяется только на броски успеха, делаемые владельцем силы. Он также не модифицирует бросков реакции, хотя Мастер может сделать исключение для существ, напрямую вызываемых с использованием силы (вроде Союзников с модификатором Призываемый), и существ, ассоциированных с источником силы (ангелы, служащие божеству, которое дало персону его силу).

Талант также не влияет на броски обхода ограничений способностей. Например, он не дает никакой выгоды броску активации способности, имеющей ограничение Ненадежность. Также не модифицирует броски «реакции» капризных сил, даже если Мастер решил, что талант влияет на другие броски реакции.

Талант дает премию к способностям только одной своей данной силы. Поскольку имеющие несколько сил должны четко относить новые способности только к одной из них, ни одна способность не может получить выгоды сразу от двух талантов.

Для того, чтобы герои не стали совсем уж сильными, и для избегания обесценивания атрибутов и навыков, Мастер должен установить определенный порог, сколько уровней таланта может взять персонаж.

Четырех уровней – как для обычных талантов (см. с. В89) – вполне достаточно для большинства игр. В киношных играх Мастер может, однако, разрешить больше уровней – на свое усмотрение.

Большинство талантов стоит 5 очков за уровень. Талант с широким спектром применения (срав-

нимо с Магическими способностями) стоит 10 очков за уровень. Талант для силы, включающей почти все (например, «абсолютный талант») или иначе превосходящий обычные ограничения источника, стоит 15 очков за уровень. Никакие модификаторы никогда не применяются к таланту.

В полностью киношных играх Мастер может разрешить столько уровней Талантов, сколько посчитает возможным.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА В КАЧЕСТВЕ ТАЛАНТОВ

Мастер может установить, что некоторые преимущества из *Базовых правил* могут служить талантами для некоторых сил. Для этого черта должна иметь не менее четырех уровней, стоящих от 5 до 15 очков за каждый, действовать как довесок, дающий премию к определенным броскам успеха, и не быть способностью этой силы.

Более важно то, что преимущество должно подходить к своей новой роли. Лучшие примеры – Магичность (без спец. модификаторов), в качестве таланта к магической силе, и Озарение в виде таланта к силе божественной. Даже обычные таланты могут подойти – например, Мастер может решить, что Садовод может представлять талант для силы контроля растений.

Это полезный инструмент для введения сил в кампанию, бедную на них. Например, тяжелое сверхъестественное испытание может заставить мага найти путь использовать магические силы – поскольку талант у него уже есть.

Мастер также должен использовать творческий подход. Например, он может использовать эти правила для моделирования *политических сил* – с государствами в качестве источника и экономикой и военными вторжениями в качестве способностей. Что может быть подходящим талантом для этой силы? Конечно же, Статус!

Определение существующего преимущества как таланта к силе не изменяет его стоимости.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ СИЛАМИ

Вам известны источник, фокус, способности силы, ее модификатор и талант – все, что нужно для игры, но только если это единственная сила в кампании, или одна из немногих относительно изолированных сил. Если в игре существует множество сил, взаимодействующих друг с другом, игра будет идти легче, если вы найдете время, чтобы проработать логику взаимодействия. Иногда для этого приходится слегка изменить некоторые из сил.

Силы с ОДИНАКОВЫМИ ИСТОЧНИКАМИ

В фантастике силы с подобными источниками часто имеют различный фокус и способности – они могут даже противостоять друг другу. Однако, они в общем повторяют друг друга по *построению*. В игровых терминах, они предлагают похожие опции при создании персонажа: они близки на первый взгляд, их модификаторы равноценны по стоимости (если не по эффекту), а таланты имеют одинаковую цену. Так, два персонажа с одинаковой очковой стоимостью получают равную степень гибкости, независимо от того, какую из сил они выбрали. Ниже приведены три особенно важных случая.

Элементальные силы

В сеттингах с элементарными силами, каждая конкретная сила имеет примерно одинаковое количество способностей в каждой из категорий. Каждая сила может включать Альтернативную форму, объединенную с подходящей мета-чертой; создание, контроль и обнаружение своего элемента, Природная атака в качестве смертоносной атаки, и либо Глушение, либо Связывание в качестве несмертельной; подходящая способность движения – Прокладка туннелей для Земли или Полет для воздуха, и СП, ограниченный своим элементом.

Вариации разумны – даже желаемы – пока они *сбалансированы*.

Например, если одна из вышеуказанных способностей не подходит для определенного элемента, ее сила получает нужную замену (например, сила Звук/вибрации может включать Подражание звукам вместо Альтернативной формы). Для поддержания интереса каждая сила должна иметь уникальные способности – но их перечень должен также быть сбалансирован.

Для того, чтобы избежать видимого преимущества или слабости одного элемента перед другими, модификатор силы Элементарный (с.27) применяется ко *всем* им. Точные эффекты отрабатываются для каждого случая. Наконец, каждая сила имеет Талант, который оценивался, исходя из параметров всех элементарных сил в общем – так что и стоит он одинаково.

Пантеон

Если в игровом мире существует множество божественных сил, каждая из них должна отражать влияние божества, даровавшего ее. Это значит, что способности от силы к силе могут широко варьироваться. Например, Природная атака будет хороша для бога Огня, Смерти или Войны, но плохо подойдет для бога-покровителя Масонов, и просто смешна для богини Исцеления. Однако, богиня Исцеления может быть единственным божеством, дающим преимущество Исцеление.

Важно, чтобы силы были в общем примерно сбалансированы. Возможно, каждый бог даст пять Великих благословений (или проклятий), и 10 малых, или отдельную способность на каждый из 13 лунных месяцев, или что-нибудь вроде того. *Нельзя*, чтобы можно было сразу сказать, что один из богов более влиятелен, и дает больше сил своим поклонникам – если это, конечно, не является частью сеттинга.

Некоторые способности могут быть доступны для почти *всех* божественных сил. Точные параметры зависят от жанра и мира; например, в фэнтези почти универсальными способностями будут Истинная Вера и Благословение. Разумеется, эти способности

могут варьироваться у разных божеств, и важно эти различия отметить.

Опять же, модификатор силы и талант не должны сильно различаться для разных сил. Все божественные силы применяют модификатор Божественный (с.26), подходящим образом переименованный (например, «Сила Тора»). В качестве таланта можно использовать Озарение силой (с.В77), большинство божественных сил достаточно широки по возможностям, чтобы цена таланта была оправдана (10 очков/уровень).

Моральные силы

Моральные силы во многом являются смесью элементарных и божественных сил. С одной стороны, они работают с «изначальными» Добром, Злом, Порядком, Хаосом, и т.д., и как и все элементарные силы, должны включать общий набор способностей для работы со своим фокусом. В киношном сеттинге эта аналогия может прослеживаться явно, когда моральные силы предлагают Природную атаку (заряды силы, поражающие врагов во вечной борьбе за сердца людей), и даже Контроль и Создание – если Мастер сможет их определить.

С другой стороны, моральные силы – как и божества – имеют различные сферы влияния в мире, и ассоциированные силы часто имеют уникальные способности. Например, способности, связанные со светом, исцелением и теплом подходят для силы Добра, а с темнотой, вредом и холодом – для Зла. Все это означает, что все силы сравнимы между собой, и их модификатор силы (см. Моральный, с.27) и таланты будут идентичны по стоимости.

СИЛА ПРОТИВ СИЛЫ

Важно определить, какие силы могут прервать или аннулировать действие других сил – и как именно. Ниже описаны два наиболее распространенных случая. Больше информации вы можете найти в блоке *Противодействующие силы* (с.21).

Противоположные фокусы

Если две силы имеют противоположные фокусы (Свет/Тьма, Огонь/Тепло и Холод/Лед, и т.д. – но ни одна из них не может лишить силы владельца другой силы, влияния на игру это не оказывает. Однако, намного интереснее будет, если такие силы могут использовать способности для «блокирования» и «парирования» других (см. *Защита Силами*, с.167) – в фантастике, часто невозможно иметь сразу обе таких

силы. Если только в описании силы не отмечено обратного.

Однако при их выборе есть необходимость пересмотреть свои способности, модификаторы силы или таланты в каждой силе... хотя игра будет интереснее, если вы немного вернётесь назад и убедитесь что не выбрали силы, подавляющие или блокирующие друг друга в бою!

Истинные анти-силы

Если в кампании существуют силы, получающие скидку за на-

личие анти-сил (см. *Анти-силы*, с.20), смысл этого становится более глубоким: вы должны создать целую полноценную анти-силу. Как минимум, анти-сила нуждается в Нейтрализации или Стазисе против любых сил, назвавших ее в качестве меры противодействия. Многие анти-силы также содержат и другие «анти-способности»: Устойчивость, Глушение, Воздействие, нейтрализующее способности или талант, и т.д. Дальнейшие детали зависят от природы анти-силы.

Состав силы

Мастер не обязан разрешать обладателям силы свободно тратить очки на любые из ее способностей. Некоторые логичные запреты могут сгладить недовольство и придать силе большую глубину. Ниже приведены некоторые рекомендации. Они подразумевают, что силы – единственный способ приобрести экзотическое или сверхъестественное преимущество. Они бессмысленны, если каждое из преимуществ существует и доступно в базовом варианте.

Эти условия не делают силы дешевле. Если нет ничего другого, в главе 4 приведены множество опций для тонкой настройки. Убедитесь, что все применимые запреты и опции указаны в описании силы – они являются такой же частью силы, как и способности сами по себе.

Требования

Некоторые способности могут иметь в качестве пререквизита другие способности или определенный уровень таланта. Чтобы приобрести продвинутые способности, персонаж должен обладать основными. Сила может иметь несколько цепочек пререквизитов, которые могут идти параллельно друг другу, или сходиться в определенных «пиковых» способностях. Обычно, чем более дорогим и мощным является преимущество, тем выше оно находится в этой цепочке.

Каждая отдельная способность может иметь различный набор пререквизитов для каждой силы, которая ее предлагает, и может даже сама быть пререквизитом для других, разнообразных способностей в каждом случае. Способности одной силы не зачитываются пререквизитами для способностей другой силы!

Секретные способности

Не каждый владелец силы знает о существовании всех ее возможностей. Возможно, сила или учитель во время обучения стараются сохранить отдельные наиболее мощные способности в тайне, или некоторые способности были забыты – или вообще еще не открыты.

Такая сила может иметь два списка способностей: «общий», известный всем пользователям, и «тайный», известный только Мастеру. Чтобы получить доступ к определенной скрытой способности, герой сначала должен будет доказать свою ценность божеству, учителю и т.д., или достичь определенного уровня Таланта. Для от-

крытия забытых или неизвестных способностей, он должен исследовать их.

Мастер должен определить, какие именно действия, броски умений и наличествующие черты откроют персонажу способности из тайного списка. Желающие начать с секретными способностями должны приобрести Необычное происхождение.

Ограничения уровней

Игроки не могут потратить столько очков, сколько захотят, на способности без верхнего ограничения или приобретаемые по уровням. Вместо этого, каждая черта имеет максимальный потолок затраченных очков или приобретенных уровней – на усмотрение Мастера – и это определяет границы способности.

Ограничения уровней могут применяться ко всем обладателям способностей («Максимальный уровень Природной атаки – 8к») или зависеть от таланта владельца («Максимальный уровень Природной атаки – 2к × Талант»). Также они могут варьироваться в разных силах; например, разрушительная сила Хаоса может иметь неограниченную Природную атаку, но сильно ограниченную СП, а защитные силы Матери-Богини – в точности наоборот.

Необходимые модификаторы

Конкретные преимущества должны иметь определенные модификаторы, чтобы считаться способностью силы. Общие ограничения, применяемые ко всем модификаторам силы, обычно включены в модификатор силы, но источник или фокус силы может наложить определенные дополнительные модификаторы на некоторые из способностей.

Зачастую необходимыми модификаторами являются улучшения. Это делает способности более дорогими – и в свою очередь, помогает сдерживание. Например, атака абсолютной силы должна иметь расширение на +50% или +250% сверх обычного модификатора силы, чтобы стать длительной или непреодолимой (см. *Нет мер противодействия*, с.21).

Требуемые модификаторы могут быть и ограничениями. Это дает Мастеру инструмент для контроля способности в игре. Например, преимущество Телекинез обязано иметь ограничение Магнетизм, если входит в силу Магнетизма.

Односторонние

Некоторые из анти-сил действуют только в одну сторону: они нейтрализуют другие силы, но ничто не может нейтрализовать их самих. Чтобы предотвратить обладателей таких способностей от безнаказанных действий, что не является ни веселым, ни честным, нужны особые примечания по их дизайну.

Односторонняя антисила должна включать *только* анти-способности. Поскольку она по определению невосприимчива к нейтрализующему воздействию, модификатор силы для нее не должен быть меньше +0%. Особенно дальнбойные антисилы могут даже иметь улучшение Абсолют – на +50%! Наконец, эта сила должна быть взаимоисключающей с любой из сил, которые она нейтрализует... и возможно, со *всеми* другими силами.

В отличие от силы Антипси на с.В255, отсутствие Таланта для этой силы необязательно. Многие из анти-способностей активные, а не пассивные – и даже «пассивные» иногда могут использоваться произвольно, при выполнении специальных приемов, описанных в главе 4.

Примеры таких сил вы можете найти в *Анти-магии* (с.121), *Антипси* (с.122) и *Анти-супер* (с.122).

Двусторонние

Не все анти-силы имеют своим фокусом «блокирование других сил». Многие более обширные силы включают возможность нарушать работу других сил – и слабые места, через которые сами могут быть блокированы другими силами. Существует много возможностей: пара противоположных фокусов (А нейтрализует Б, а Б нейтрализует А); силы, упорядоченные в кольцо (А нейтрализует Б, Б нейтрализует В, В нейтрализует А); или еще более сложные комплексы.

Убедитесь, что двусторонняя анти-сила обладает нужными способностями, которые могут нейтрализовывать предполагаемую враждебную силу. Она может включать и другие способности; это не очень нарушает баланс, поскольку другая сила их может нейтрализовать. Например, силы Добра и Зла могут включать Нейтрализацию и Стазис, действующие друг на друга, а также другие способности, рекомендованные в разделе *Моральные силы* (с.30).

Когда вы рассчитываете модификатор силы для таких сил, убедитесь, что он включает в себя скидку -5% за наличие анти-силы. Некоторые из модификаторов на сс.26-29 уже включают его.

Силы, Великие и малые

Обычно два преимущества, каким-либо образом взаимодействующие между собой в своей исходной форме, будут точно так же взаимодействовать и являясь частью сил – даже если их источники совсем разные. Например, Ментальный щит защищает от любых ментальных атак любого источника, как базового преимущества, так и ки, пси или магических способностей. Аналогично, Соппротивление повреждениям уменьшает вред, получаемый от Природных атак, независимо от источника этих черт, если только СП не ограничено против данного типа повреждения, или Природная атака не будет с помощью улучшения обходить СП. Абсолютные силы – особое исключение; см.с.21.

Однако, если хотите, вы можете выстроить все так, будто некоторые силы действуют на более высоком уровне, чем другие. Для этого распределите силы по «ступеням». Когда сила сталкивается с силой более высокой ступени, считайте силу мощнее, как если бы она была Абсолютной. Например, при наличии трех ступеней низшая способность Видеть невидимое может пробить только низшую Невидимость; Видеть невидимое средней ступени позволит проникнуть сквозь Невидимость средней и низшей ступени; а высшее Видеть невидимое пробьет любую Невидимость.

В этой модели реально абсолютные силы получают +50% к своему модификатору силы и превосходят все остальные. «Наименьшие» силы получают +0% и уязвимы ко всем другим. Силы в промежутке между этими крайностями имеют промежуточное значение, зависящее от номера своей ступени и общего количества ступеней:

Две ступени: Ступень 1 (Абсолют), +50%; Ступень 2 (все остальные), +0%.

Три ступени: Ступень 1 (Абсолют), +50%; Ступень 2, +25%; Ступень 3 (меньшая), +0%.

Четыре ступени: Ступень 1 (Абсолют), +50%; Ступень 2, +30%; Ступень 3, +15%; Ступень 4 (меньшая), +0%.

Пять ступеней: Ступень 1 (Абсолют), +50%; Ступень 2, +35%; Ступень 3, +25%; Ступень 4, +10%; Ступень 5 (меньшая), +0%.

Шесть ступеней: Ступень 1 (Абсолют), +50%; Ступень 2, +40%; Ступень 3, +30%; Ступень 4, +20%; Ступень 5, +10%; Ступень 6 (меньшая), +0%.

Для сил, по важности уступающих абсолютным, данный модификатор добавляется к другим частям модификатора силы. Это премия за возможность обойти силы нижних ступеней. Дополнительное улучшение, равное базовому за ступень в иерархии, добавляется к любой из атак, имеющей длительный эффект, который не может погасить сила нижней ступени.

Это улучшение увеличится в пять раз, если атака может игнорировать защиту меньших сил. Другие формы Абсолюта на атаках имеют полную цену, уменьшенную на значение модификатора ступени. Например, в трех-ступенчатой системе сила средней ступени будет иметь базовый модификатор ступени +25%; длительные атаки должны будут взять дополнительный модификатор +25% (в общем +50%), или +125% (всего +150%) для атак, которым невозможно сопротивляться; а другие Абсолютные модификаторы атаки будут иметь стоимость на 25% меньше.

Эти «не самые Абсолютные» улучшения не позволяют силам обходить базовые варианты преимуществ! Базовые преимущества не входят в данную иерархическую систему – только совершенно абсолютные силы могут обходить их. Однако в сеттингах, где силы упорядочены таким образом, базовыми могут считаться обычно только светские и расовые преимущества.

Пример: сверхъестественные силы в фэнтезийном мире распределены на пять ступеней. Вверху находится сырая сила сущего, владеет которой лишь боги. Это Абсолют, +50%.

На втором уровне высшие моральные аспекты – такие, как Добро и Зло. Эти силы получают дополнительно +35% к своему модификатору Моральных сил -20%, в итоге - +15%.

Затем расположены силы, которые боги дают своим слугам, достаточно «ослабленные» для того, чтобы смертные могли их безопасно использовать. Суммируя модификатор за третью ступень +25% с модификатором Божественных сил -10%, мы получаем итоговой модификатор сил +15%.

Следующие – силы, происходящие от сущностей, которые больше, чем смертные, но меньше, чем боги – элементали, демоны и т.д. Они несут модификатор +10% за четвертую ступень, что в сумме с -25% за Духовность получается -15%.

На последней ступени находят науки смертных о контроле ки, магии или псионных способностей. Они не имеют связи с богами, и являются низшими из сил. Они используют вышеуказанные модификаторы Ки, Магические и Псионические, по -10% каждый.

ДОБАВЛЕНИЕ И УЛУЧШЕНИЕ СИЛ

Когда вы создали набор сил для своей кампании и определили их взаимодействие между собой, наступает время решить, как они входят в создание персонажа и растут. Если вы не получаете удовольствия от неразберихи, то должны быть готовы ответить на вопросы игроков, какие силы и способности им доступны, с какими ограничениями; каким количеством разных сил может владеть один персонаж; и как много очков каждый из них может потратить на силы. Ваши ответы могут различаться на старте и во время игры.

Главы 5 и 6 подробно останавливаются на этих вопросах, но наиболее важное правило укладывается в одно предложение:

Вы всегда можете сказать «нет» в ответ на все, что вы считаете неподходящим для ИП.

Тем не менее, игра будет более интересной, если вы будете иметь и другие ответы, кроме «нет». Ниже даны некоторые рекомендации для удержания сил под контролем, не нагружаясь чрезмерно. Ни одна из них не является жесткой, большинство предлагает выбор. Когда существует несколько вариантов, вы можете выбрать один для всей вашей кампании – но может быть интереснее сделать выбор для каждой силы или источника.

Начало игры с силами

В играх, основанных на силах – к примеру, кампания-триллер, в которой обычны психические способности, эпическая кампания с боевыми искусствами и Ки-силами, или почти любая кампания с суперками – ИП могут иметь доступ к силам с самого начала.

Однако, прежде чем они потратят на силы хотя бы одно очко, вы должны четко ограничить этот доступ.

Позволенные силы и способности.

Предоставьте игрокам список доступных для их персонажей сил. Четко разъясните источник каждой из них, и состав модификатора силы. Если некоторые силы исключают, требуют или требуются для других (см. Отношения между силами, с.30), также напомним это игрокам.

Также укажите, какие способности в каждой из сил подвергаются особым ограничениям, описанным в параграфе *Структура в пределах силы* (с.31).

Как много сил?

Определите также, насколько много сил может иметь каждый из персонажей в начале. Обычно

это зависит от ассортимента доступных сил.

Неограниченно.

Если силы имеют узкие пределы, обладают относительно небольшим количеством способностей, будет разумным позволить каждому герою иметь несколько из них, пока они не ограничивают друг друга, или не взаимоисключаются. ИП, приобретающие способность, включенную в несколько сил, должны указать, к какой именно из сил принадлежит взятая ими. Она получает выгоду только от Таланта данной силы, и считается пререквизитом только для ее способностей.

Одна сила на героя.

С другой стороны, если силы очень широки по возможностям – или в секретной кампании, где каждому герою по сюжету полагается один уникальный дар – вы можете ограничить каждого игрока одной определенной силой. Укажите, какие силы взаимоисключающие по своей природе или просто на старте. В последнем случае, возможно, персонажи смогут приобрести другие силы во время игры.

Один источник на героя.

Другая опция – ограничить каждого героя одним источником, но дать ему доступ к неограниченному количеству сил данного источника. Например, психик может иметь множество психических сил, но никаких других. Каждое божество или моральная сторона должна считаться за отдельный источник. В большинстве миров иметь несколько покровительствующих божеств – или одновременно нести силы Света и Тьмы – невозможно.

Количество очков в силах

Также было бы разумным ограничить количество стартовых очков персонажа, которые игроки могут потратить на силы. Это так же важно, как и количество очков на генерацию. В 200-очковой игре без ограничения очков, затрачиваемых на силы, они могут разлетаться быстрее, чем в 300-очковой игре с ограниче-

Силы ИП и силы НИП

«Сила ИП» – та, которую игроки могут приобрести для своих персонажей – при создании персонажа или во время игры. Она должна быть сбалансированной, с умеренным модификатором силы – скажем, от -10% до -20% – и ее способности должны быть полезны, но не иметь возможности разрушить или проскочить весь сюжет. Мастер должен осознавать, что игроки не будут впечатлены этой силой, когда встретят ее в руках противников НИП... они к этому готовы!

«Сила НИП» зарезервирована для НИП, контролируемых Мастером. Она может включать способности, которые могут повредить сюжету, или иметь модификатор, который игрок (ни один игрок!) не захочет взять, или просто держаться в секрете. Тем не менее, она должна быть сбалансирована по цене-качеству. «Абсолютные силы» могут принадлежать богам, но силы обычных врагов должны быть сравнимы с мощностью таковых, которыми владеют ИП – хотя их эффекты и недостатки могут различаться.

Правила одинаковы для всех этих категорий. Как Мастер, вы можете помещать любую силу в любую из категорий – или переносить силы между ними уже во время кампании.

нием на 50 очков – или даже в 400-очковой игре без сил. Цены каждой черты сбалансированы, но предсказать все возможности и неприятности, которые могут случиться, невозможно.

Особые стартовые условия

Ниже приведены несколько дополнительных опций, которые могут помочь удержать контроль над силами в начале кампании.



Способность без таланта

ИП могут приобрести способности своих сил (с ограничениями, которые вы установили), но не Таланты – они должны приобретаться во время игры. Это делает силы несколько неуправляемыми... по сути, герои являются в данном случае «новичками», и должны обучаться тонкому контролю своих способностей.

Талант без способности

Герои могут обладать силами только в виде Таланта. Они не могут начать игру с любой из способностей! Они должны приобретать свои способности во время игры, как указано в параграфе Талантливые новички, с.35). Это превосходная опция для кампаний, где силы держатся в тайне, или не всем доступны. Особенно подходит для обычной предыстории в сеттингах с супер-героями: необычное глобальное событие – вирус, комета, таинственные лучи с Сириуса и т.д. – открывшие спецспособности только в некоторых талантливых жертвах.

Скрытые способности

Начинающие персонажи могут иметь силы, но не знают, как их использовать. Они должны приобретаться как «потенциальные способности» и активироваться во время игры, как указано в одноименном параграфе (см. ниже). Могут ли они иметь Талант – зависит от того, чем Талант является: если это природная одаренность, он превосходно подходит для обладателей потенциальных способностей... но если Талант представляет выучку, тренировку и т.д. – только те, кто активно использовали свои способности, смогут иметь его.

Получение и улучшение сил во время игры

Считается, что обладающие Талантом силы или любой из ее способностей (то есть, преимуществом с модификатором силы) – обладают данной силой. В большинстве миров, они могут тратить заработанные очки для улучшения Таланта и способностей во время игры.

Индивиды, не имеющие ни Таланта, ни способностей – не имеют силы, даже если у них есть преимущества, включенные в список способностей силы. Однако, они могут приобрести силы позже, если позволит Мастер.

Как Мастер, вы можете каждую ситуацию трактовать и разрешать по-разному. Однако, чтобы избежать споров, будет лучшим определить более или менее однозначно, и придерживаться определенных правил на протяжении всей кампании.

Улучшение существующих сил

Обладатели по крайней мере одной из способностей сил могут приобрести дополнительные уровни Таланта или способности, если у них есть достаточное количество непотраченных очков персонажа, чтобы оплатить их. Чтобы сохранить целостность персонажа (скорость и идею улучшения в соответствии с полученным опытом), будет нелишним придерживаться некоторых дополнительных правил:

- Чтобы получить или улучшить Талант, ИП должен активно *использовать* по крайней мере одну из способностей силы на протяжении прошедшего приключения или игровой сессии.

- Для улучшения существующей способности, ИП должен активно использовать ее на протяжении игровой сессии или приключения. Разрешенные формы улучшения включают приобретение дополнительных уровней, усиление или приобретение улучшений и уменьшение или выкуп ограничений.

- Для приобретения полностью новой способности, ИП должен испытать подходящее «триггерное» состояние; см. *Пробуждение* (с.36). Он также должен отвечать требованиям способности, если таковые имеются. По решению Мастера, получающие новые способности, возможно, должны будут

приобрести их с ограничениями – такими, как Неконтролируемость, Ненадежность и Нетренируемость (с.В116). эти ограничения можно будет выкупить в дальнейшем.

Чтобы удержать героев от слишком быстрого развития, Мастер должен позволить каждому из ИП улучшить за сессию что-то одно:

1. Добавить один уровень Таланта. Не имеющие Талантов должны приобрести будут первый уровень.

2. Добавить один уровень существующей способности, учитывающейся по уровням. В отношении способностей, позволяющих добавить любое количество очков (например, Полиморф), рекомендуемое ограничение – 5 очков за сессию.

3. Добавить один уровень нового улучшения к одной способности, которая уже имеет это улучшение.

4. Добавить одно полностью новое улучшение к одной способности. Для улучшений, учитывающихся по уровням – позволено только первый уровень.

5. Убрать одно ограничение с одной способности – или уменьшить его на один уровень.

6. Добавить одну полностью новую способность. Для способностей, идущих по уровням – это первый уровень. Новая способность может иметь любую комбинацию улучшений и ограничений, подходящих для данной силы. Независимо от этого, если Мастер решил, что все новые способности приобретаются с некоторыми ограничениями (наподобие Неконтролируемости, Ненадежности или Нетренируемости), персонаж должен взять эти ограничения и проходить с ними не меньше одной игровой сессии. Он может выкупить их, по одной за раз, в последующих играх.

Наконец, помните, что изменить, добавить или убрать модификатор силы невозможно. Модификаторы силы – постоянны.

Скрытые силы

Сила считается «скрытой», если ее обладатель не может активно использовать ни одну из ее способностей. Возможно, это потому, что его способности находятся в спящем состоянии или ему неизвестны – или потому, что у него вообще нет способностей – только Талант.

Эти два варианта эквивалентны по сути, но приводят к важным различиям в игре.

Потенциальные способности

Любой обладатель силы может иметь способности, о которых еще

ИЗУЧЕНИЕ СИЛ

Во время особых тренировок, возможно, можно приобретать силы или улучшать их. Это подходит только для некоторых из сил – и только в некоторых жанрах. Например, величайшие мастера боевых искусств наставляют своих лучших учеников в ки-силах, старейшие шаманы обучают последователей силам духов, а во многих сеттингах космической оперы существуют «пси-академии». В любом случае, слово Мастера – закон.

Если можно изучать силы, Мастер должен решить, как это происходит. Ниже приведены три *независимых* варианта для сравнения.

Новые или существующие?

Ученики, *совершенно* не имеющие сил, могут получать их из уст учителя. Это обычно для ки-сил и многих духовных.

С другой стороны, инструкторы могут согласиться обучать только тех, кто *уже* обладает какой-то силой, пусть даже и скрытой (см. *Скрытые силы*, с.34). Таким образом могут работать магические и псионические силы.

Часы или очки?

Каждое очко Таланта или способности, которые персонаж познает от учителя, требует 200 часов учебы, как и для умений. Это может быть только требованием, каждые 200 часов дают студенту 1 очко, которое он может вложить в силу. Мастер может решить, что Талант силы дает то же самое ускорение учебы (10% за уровень), как обычные Таланты – для умений (см. *Таланты*, с.В89).

С другой стороны, тренировки могут давать не очки, а возможность их траты. Если ученик потратит достаточно времени и имеет достаточное количество непотраченных очков, он может приобрести все, чему мог бы научить его преподаватель (на усмотрение Мастера). Этот вариант ценен тем, что позволяет героям изучить ранее ненужные способности, *прежде* чем они попадут в опасные ситуации, где эти способности окажутся полезными. Особенно это подходит суперам.

Необходимые или опциональные?

Если тренировки – единственный путь улучшить силу, увеличение сил героев может потребовать много времени. Это – лучший выбор для сил, которые кажутся таинственными или сложными. Если инструктор – просто *дополнительный* источник знаний для улучшения, это сильно ускорит процесс получения ИП новых способностей.

Эти варианты не обязательно исключают друг друга. Владелец скрытых сил может нуждаться в тренировках для обретения контроля над своими способностями, после чего учитель уже не является необходимым. И наоборот, обладатель потенциала может самостоятельно обучаться владеть своими силами и даже улучшать те, которые у него есть – но чтобы получить *совершенно новые* возможности, ему потребуется учитель.

не знает, или не умеет использовать. Эти «потенциальные способности» стоят вполтора меньше очков, чем обычно. Цена уменьшается вдвое после учета всех модификаторов – не считайте это за обычное ограничение в -50%. Эти очки отражают «носительство» способности, а не более ограниченную способность.

Чтобы открыть доступ к потенциальной способности, владелец ее должен оплатить остатки стоимости заработанными очками. До этого способность не действует вообще... если Мастер не захочет ее непредсказуемого проявления. Некоторые идеи можно

найти в параграфе *Потенциальные преимущества* (с.В33).

Когда владельцы потенциальных способностей смогут оплатить их и активировать – на усмотрение Мастера. Вот несколько вариантов, которые могут варьироваться у каждой силы.

- Активация требует только очков. Если у ИП достаточно резервных очков персонажа, он может активировать потенциальную способность, просто оплатив необходимую сумму.

- Активация происходит аналогично приобретению полностью *новой* способности. См. *Улучшение*

существующих сил (с.34). ИП нужно больше, чем просто очки – он должен испытать определенное «триггерное состояние».

- Для активации нужны тренировки. См. *Изучение сил* (врезка). Интересный способ – ограничить ИП на старте исключительно потенциальными способностями и потребовать от тех, кто желает их активировать, траты оставшихся очков с обычной скоростью – 1 очко персонажа за 200 часов учебы.

Талантливые новички

Герои, обладающие Талантом, могут добавлять способности обычным путем. Но получение самой первой может быть сложным или опасным процессом. Вот некоторые варианты:

- Талантливый персонаж может приобрести свою *первую* способность сразу, как только найдет достаточное количество очков.

- Герой, обладающий Талантом, приобрести первую способность сможет только после прохождения через «триггерное» состояние. Если Мастер требует бросков кубиков для приобретения новых способностей, для первой из них бросок может делаться со штрафом. Подробности вы сможете найти в разделе *Пробуждение* (с.36).

- Обладатели таланта могут получать во время тренировок даже первую способность; см. *Изучение сил* (врезка). Это может потребовать броска ИН студента, Обучения от учителя – или обоих сразу (на усмотрение Мастера). Все, что модифицирует триггерный бросок, может влиять и на эти броски также. Талант всегда дает премию.

- Талантливые новички вообще не контролируют свою первую способность. Мастер выбирает ее и определяет, когда и как она проявится. Если это совершенно никак не управляется игроком, Мастер не должен требовать от игрока оплаты в очках, поскольку игроку, может, эта способность и не нужна. По сути, стоимость этой способности – просто подарок – см. *Черты, получаемые во время игры* (с.В291). С другой стороны, игрок и Мастер могут заранее согласовать список способностей, из которой Мастер в своё время выберет нужную – в этом случае игрок платит обычную стоимость. Дополнительные мысли можно найти в разделе *Оплата стоимости* (с.37); большая часть рекомендаций для героев, получающих новую силу, равно применима и к тем, кто получает первую способность силы, которой он уже обладает.

Всё вышесказанное подразумевает, что получение способностей во время игры возможно. Как Мастер вы свободно можете решить, что ИП не могут получать новых способностей – но если вы это делаете, не забудьте сказать об этом игрокам, чтобы избежать напрасных трат очков в приобретаемые Таланты, не имеющие связанных способностей.

Добавление новых сил

Мифические и фантастические герои часто приобретают силы во время приключений. В сеттингах, где такое возможно, мастер должен определить, какие из сил доступны только при создании персонажа, а какие – и во время – или только во время – игры.

Также Мастер должен определить условия, при которых новые силы становятся доступными. Для каждой силы они могут различаться. В качестве объяснения появления новых сил равнозначно хороши как изложенное в разделе *Изучение сил* (с.35), так и в *Пробуждении* (врезка). Для единообразия и драматичности Мастер должен рационально соизмерять ролевой мир и особые силы доступные в нём.

В технологических сеттингах случайное воздействие явлений, несущих силу – наиболее обычный источник сил. Инопланетяне, безумные ученые, секретные программы создания супер-солдат и т.д. могут воспроизвести такие эффекты с помощью химии, хирургических вмешательств, генной инженерии и т.п. Такое влияние чаще всего дает биологические и псионические силы – а в сеттингах с суперами – элементарные и «классические» супер-силы».

В мирах с активными сверхъестественными силами божественное вмешательство может предоставить любую из сил – хотя боги обычно дарят божественные или могац силы, или предлагают помощь духов-слуг (духовные силы). Бог может предоставить силу тем, кто правильно попросит, нуждающимся, истинно верующим или тем, кто даст щедрое пожертвование храму. В фентезийных сеттингах ещё один вариант – волшебное желание. Чаще всего оно приводит к получению магических сил, и обычно не дает божественных или могац.

Почти в любом мире приключения могут обнаружить, что особые режимы упражнений и медитаций могут пробудить силы. Продолжающие придерживаться нужной программы могут иногда приобрести пси- или ки-силы. Учебка – еще одна возможность: мастера

Пробуждение

По мнению Мастера, одних очков может оказаться недостаточно для приобретения новых способностей, силы или пробуждения скрытых возможностей. Чтобы получить право потратить очки на силу, субъект должен также испытать подходящий внешний «триггер», который может быть различным для каждой силы. Несколько из них:

- Намеренная грубая попытка *мгновенно* пробудить силу или способность. В фантастике это обычно технологическое (экспериментальные препараты, хирургия и т.д.) или сверхъестественное (божественное или магическое) вмешательство... и часто имеет обратную сторону, даже если и срабатывает.
- Интенсивные тренировки, медитация и т.д., направленные на постепенное развитие силы или способности.
- Стрессовая или опасная ситуация, в которой новые (или активируемые) черты уменьшают опасность или стресс. Например, смертельное ранение ребенка может пробудить у матери потенциальную способность Исцеления.
- Неожиданное воздействие химикатов, микроорганизмов, радиации, сверхъестественных сил и т.д. Может иметь как вид явления, присутствующий постоянно; природных катастроф, происшествий, оружия или проклятия; или же избыточное последствие попытки придачи силы *кому-то другому*.

Триггерные броски

Триггер не обязательно срабатывает автоматически – Мастер может потребовать от персонажа «триггерного броска». Обычно это бросок 3Д для физических способностей или Воли для ментальных. Против чего бросать в случае приобретения новой силы, смеси физических и ментальных способностей – на усмотрение Мастера.

Модификаторы: Талант силы, если есть. Особенно сильный или слабый триггер может давать штраф или премию (на усмотрение Мастера).

Другие способности также модифицируют бросок:

+5 для активации потенциальной способности (см. *Потенциальные способности*, с.34).

+0 для приобретения новой способности в силе, в которой субъект уже имеет минимум одну пробужденную способность (см. *Улучшение существующих сил*, с.34).

-5 для приобретения первой способности в силе, в которой у субъекта есть только Талант (см. *Талантливые новички*, с.35).

-10 для приобретения элемента совершенно новой силы (если это вообще возможно; см. *Добавление новых сил*).

боевых искусств обучают ки-силам, шаманы – духовным и т.д.

Наконец, стрессовая ситуация может разбудить практически любую силу, существующую в сеттинге. Стресс может оказаться финальным триггером, необходимым для активации силы странной науки... или привести героя к посвящению себя богу или моральному аспекту... или суровому испытанию для новичка.

Абсолютные силы – исключение из всего вышесказанного. Они представляют силы богов или всего сущего в большинстве миров. Если герои во время игры не достигают божественности (что случается в некоторых мифах), такие силы навсегда останутся для них недостижимыми.

Что сначала?

Если герои могут получать силы во время игры, важно точно указать, что они получают, когда их судьбоносный триггерный бросок удастся, они завершат свои тренировки, их наделит силой бок или что-либо еще. Предлагаем несколько вариантов:

Всё! Новоиспечённый обладатель силы получает полностью функциональную способность – а возможно, и Талант. Это подходит для сил, даруемых богами и магическим желанием, а также получаемым от лучших учителей.

Ну, почти все. Как и выше... но новые способности идут с одним или более ограничениями:

Неконтролируемое, Ненадежное, Нетренируемое и т.д. Подходит

для любой новой силы, особенно для тех, которые получаются через недопонятые ритуалы или с помощью странной науки.

Потенциал. Новая сила получает одну или более потенциальных способностей в обычных пределах; см. Потенциальные способности (с.34). Подходит для сил, полученных во время каких-либо происшествий: триггер бросает семя, плод которого позже вырастет в новые способности.

Талант. Получивший силу получает уровень Таланта. Чтобы развить способности, ему придется пройти все необходимые шаги обладателя Таланта без способностей; см. Талантливые новички (с.35). Обычно для сил, получаемых после упражнений, медитации и тренировок.

Оплата стоимости

Вам, Мастеру, необходимо определить, должны ли ИП заплатить за силы, полученные во время игры – и *когда и сколько*. Вот некоторые рекомендации:

Сумма оплаты. Для получения новой силы, ИП должны иметь достаточное количество непотраченных очков, чтобы приобрести её способности или Талант, когда возникнет возможность. Это лучший вариант для сил, ради которых герой целенаправленно работал – особенно если он набрал необходимые очки во время учебы.

План развития. Как и выше, но если персонажу не хватает очков для оплаты новой силы, он может «влезть в долги». Пока эти долги не будут оплачены, все зарабатываемые очки должны быть направлены на их уменьшение. Поскольку этот вариант ограничивает дальнейшее развитие персонажа, он больше подходит для божественных и моральных сил, требующих самопожертвования и посвящения всего времени учебе, и для сил, появляющихся после длительных упражнений (интенсивных тренировок, заданий и т.д.), заменяющих обычные приключения, во время которых герой зарабатывает очки.

Дар. Герой получает силу бесплатно: поднимите его очковую стоимость и радуйтесь. Это хороший вариант для настоящих происшествий, божественных даров и других событий, случившихся с персонажем, но не ожидаемых игроком. Самый честный путь этого достичь – наградить персонажа не премиальными очками, а силой. Например, если игрок прекрасно отыгрывает своего персонажа-священника, божественная сила может оказаться лучшей наградой, чем очки.

Дарённый конь. Сила идет в комплекте с недостатками, частично или полностью ее «окупающими». Существует множество вариантов; например, Служба учителю взамен учений, строгая Клятва для божес-

твенных сил (см. *Необходимые недостатки*, с.21) или физические недостатки как побочные эффекты сил, полученных в результате хирургического вмешательства, происшествия или действия химикатов.

СИЛЫ, СОЗДАВАЕМЫЕ ИГРОКАМИ

Эта глава оставляет все важные решения о том, что входит в силы, как они устроены и как ИП могут приобрести их, на усмотрение Мастера. Это потому, что разработка сил для кампании – работа Мастера.

Мастер всё же может позволить игрокам создавать силы для своих персонажей. В этом есть несколько плюсов – наиболее важный из них – уменьшение нагрузки на Мастера в кампаниях, где десятки богов дают божественные силы, каждый супер обладает уникальными способностями и т.д. А игроки могут лелеять отличные идеи, которые не пришли в голову Мастеру.

Несколько советов Мастеру, которых позволяет использование сил, созданных игроками:

Укажите, какие источники доступны. Позволяйте только те, которые подходят для вашей игры. Если вы не хотите, чтобы в вашей игре присутствовали сверхъестественные существа, скажите игрокам, чтобы они не создавали силы божественные и спиритуальные. Если вы ведете игру по научной фантастике, где все силы должны быть биологическими или псионическими, так и скажите. А если вы хотите сохранить определенные виды источников в тайне, или оставить их для НИП, вы можете даже не сообщать игрокам, что такие источники существуют. Источники влияют на основы природы сеттинга, и это слишком важно, чтобы оставлять решение игрокам.

Запретите фокусы, несоответствующие кампании. Даже если источник для них имеется, определенные фокусы могут не подходить для кампании. Например, фэнтезийная игра может иметь элементарные силы, но только Земли, Огня, Воздуха и Воды – но никак не Гравитации или Радиации. Точно так же, если фундаментальный идейный конфликт в мире – Добро против Зла, вам не стоит разрешать силы Хаоса.

Перечислите все способности, которые запрещены. Если вы думаете, что определенное преимущество не подходит, найдите его контроль затруднительным или просто оно вам не нравится, вам не следует его разрешать – даже если оно логически вписывается в силу. Если черта запрещена для всех ИП, будет неважно, как именно ИП ее получает.

Уточните ограничения по уровню и необходимые модификаторы. Даже разрешенные способности могут выйти из-под контроля, если игроки приобретут высокие уровни неограниченных черт или наберут модификаторов по желанию. Установите общие ограничения по эффекту – особенно повреждениям – и укажите запрещенные улучшения и необходимые ограничения. Более подробно это рассматривается в *Структуре силы* (с.31).

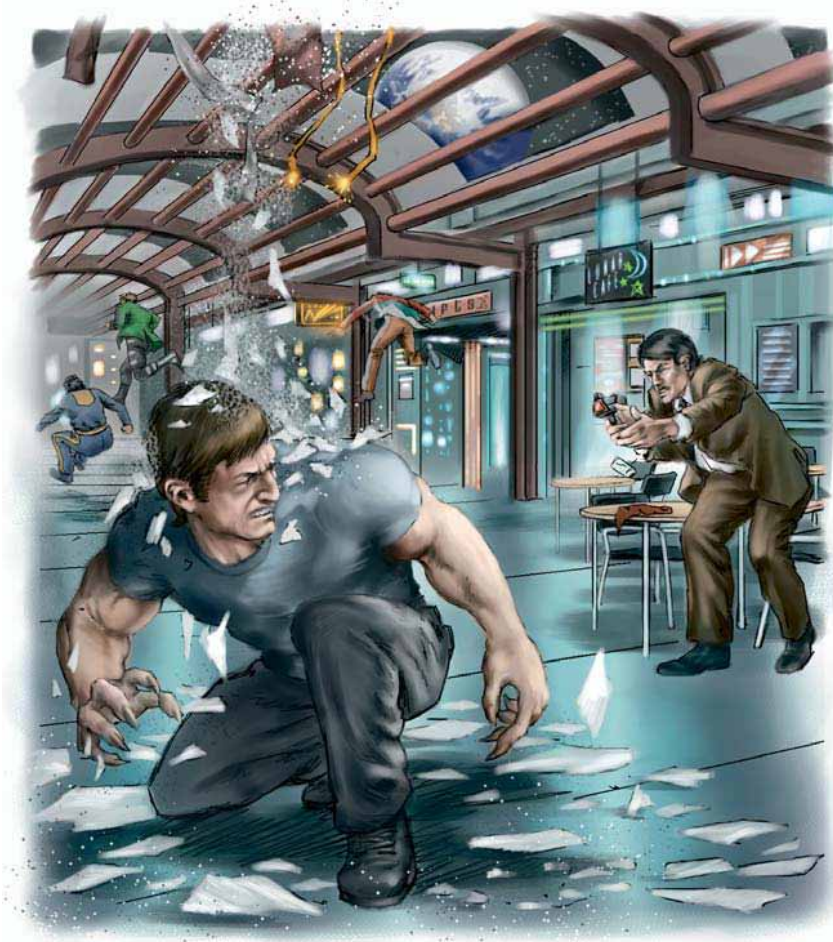
Будьте внимательны. Некоторые игроки способны придумать причины включить в силу любое преимущество из Базовых книг. Чтобы этого избежать, можно ограничить каждую из сил фиксированным количеством способностей в каждой категории – например, не более двух атак, трех защит, трех способностей передвижения, четырех ментальных способностей и одной физической трансформации – и пусть игроки спрашивают вашего разрешения, чтобы перераспределить эти категории.

Установите ограничения на модификатор силы. Рекомендуется ограничить игрокам доступ только к модификаторам силы, описанным на сс.26-29, подходящим для разрешенных вами сил. Если же вы разрешаете создавать свои модификаторы, установите жесткие ограничения на их размер. Немногие силы действительно нуждаются в ограничениях свыше от -10% до -20%, и даже простое ограничение в +0% может таить немало интересных возможностей.

Глава вторая

СОЗДАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Calenur



Я шел на три недели позже Антона Макрама, прежде чем выследил его в Транквилити. Его было несложно найти, после того как я просмотрел его полное досье. Он отличался своеобразными диетическими пристрастиями, которые делали записи о его покупках просто маяками, когда я задавал верные вопросы.

Я хотел контролировать его арест без каких-либо проблем со связью, поэтому прилетел вниз. Я не ожидал каких-то настоящих проблем; Макрам родился в Братстве Шмид, известных своей старомодностью и предсказуемостью в некоторых очень важных вопросах.

К сожалению, по воле слепой судьбы мне пришлось столкнуться с ним лично, прежде чем

я нашел его. Я сидел в кафе на небольшом бульваре, когда Макрам вышел из бокового коридора и заметил меня. У меня не было времени изменить свое лицо со времени нашей последней стычки, и вдруг наши взгляды встретились на расстоянии около 30 ярдов.

Он мгновенно вскочил, выпуская когти из своих пальцев. Как я уже говорил, члены Братства ужасно старомодны, и имеют глубокие параноидальные культурные тетерпех; они считают умным давать своим детям ускоренные рефлексy, усиленную мускулатуру и встроенное оружие.

Как ни странно, по крайней мере три процента из них в конечном счете являются активными социопатами. Несомненно,

его мыслью было добраться до меня одним прыжком и вырвать мне горло.

К сожалению для него, не все срабатывает так, как было задумано. Я думал, что даже слышал удар, когда его голова встретила потолок. Он тяжело приземлился на 10 ярдов ближе ко мне и пошатнулся. Среди его так называемых «ориентированных на выживание» модификаций явно не было ни одной, приспособляющей к иным условиям гравитации.

В отличие от моих. К тому времени, как он упал на пол, я уже вскочил со стула и выхватил свой электролазер. Я, может, и не настолько быстр, как он, и его череп намного прочнее – но у меня хотя бы нет тех тупо дорогих диет. Он оставался в пяти ярдах от меня, когда я выстрелил, и он упал.

Секундой позже раздались крики людей. Я защелкнул нейронаручники и надел блокиратор связи на Макрама, затем обратил свою отработанную улыбку и отлично настроенный голос к зрителям. Разумеется, они отлично сработали; мои геномоды весьма **полезны**.

Я действительно имею в виду когти!

Способность – преимущество, адаптированное под определенный игровой мир, или работающее как определенный фантастический пример. Например, Природная атака – преимущество; однако Дыхание дракона, определенное как Обжигающая атака 4к (конус 5 ярдов, +100%; Ограниченное использование, 3/день, -20%, Уменьшенная дальность $\times 1/5$, -20%) – уже способность.

Способность обычно состоит из четырех компонентов, однако только первый из них действительно необходим:

1. *Преимущество.* Оно в общем определяет, что именно *делает* способность. Простейшая способность – простое немодифицированное преимущество. С другой стороны, сложные способности могут включать несколько преимуществ, возможно, связанных модификаторами. Нужен носитель (с. В105) или Связь (с. В106).

2. *Модификаторы.* Большинство способностей имеют, по меньшей мере, один модификатор – но

это, в принципе, не обязательно. Не каждая способность принадлежит к силе – в некоторых игровых мирах *все* способности будут «дикими», немодифицированными преимуществами.

3. *Особые эффекты.* Это небольшие отличия вашей способности от изначального преимущества. Они могут вносить заметный эффект в *игру*, но не стоят дополнительных очков. Считайте их «причудами преимуществ».

4. *Название.* Базовое название преимущества, может, и подойдет, но чем больше в способности содержится преимуществ, модификаторов и спецэффектов, тем нужнее ей простое описательное название.

Цель этой главы – помочь вам создать интересные способности – для использования их отдельно или в виде составной части силы, созданной под руководством первой главы.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Первый шаг в создании способности – определить ее действие и выбрать преимущество, наиболее к нему близкое. Выбор может быть ясным с самого начала (Природная атака для Огненного дыхания), но наиболее подходящее преимущество – не всегда очевидно; и даже если вы нашли его, вам потребуются множество модификаторов для точной его подгонки.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Ниже дан список преимуществ из *Базовых правил*, особенно полезных для создания способностей. Каждый пункт содержит комментарий к этому преимуществу, помогающий в выборе его роли, и один или более дополнительных примечаний:

Альтернативы: похожие черты, которые могут пригодиться в некоторых случаях.

Новые модификаторы: дополнительные модификаторы, позволяющие преимуществу воспроизводить эффект из фантастики.

Усиление: рекомендации по подгонке способности к определенным силам и эффектам талантов. Однако, способность *не обязана* быть частью силы – вы можете пропустить эту секцию, если не используете силы.

Круговой обзор (360° Vision)

См. с. В34

Наиболее часто эта черта представляет дополнительные глаза, но она не обязана быть физиологической. Экстрасенсы, мастера боевых искусств и всеведущие божества могут воспринимать окружающий мир, не видя его.

Альтернативы

Для отслеживания нескольких целей вокруг вас необходимо взять

вместо этой черты (или в дополнение к ней) Улучшенное слежение (с.49). Без этого вы не сможете фокусироваться более чем на одном объекте одновременно.

Новые особые улучшения

Преломление (Panoptic 1): Вы можете видеть все вокруг себя, совершенно не поворачивая головы и без дополнительных глаз. Это улучшение, поскольку ваш дар становится скрытым – вы можете внешне смотреть в одном направлении, а в действительности же – совсем в другом. Однако, глаза вам по-прежнему нужны. Если глаза вам закрыли или вас ослепили, вы видеть не можете. +20%.

Не требуется видеть (Panoptic 2): Как и выше, но вы вообще не нуждаетесь в глазах! Вы можете видеть все, даже если глаза завязаны или вы ослеплены. Вам по-прежнему нужен свет, чтобы видеть (если у вас нет Зрения в темноте). Ранения глаз ранят вас как обычно, но не лишают вас зрения. +60%.

Включение в силу

Имеющие силы изменения тела или превращения, часто приобретают модификатор Выключаемый (с.109), отражающий временное отращивание дополнительных глаз. Силы Света могут изгибать лучи света, и направлять их прямо в ваши глаза – это отражено в модификаторе Преломление. Модификатор «Не требуется видеть» предназначен для обладателей сверхъестественных сил – ЭСВ, Ки, божественное всезнание, и т.д. В любом случае, Талант увеличивает броски ИН и зрения, чтобы заметить что-либо происходящее в поле зрения, на чем в данный момент пользователь не сосредоточен.

Воздействие (Affliction)

См. с. В35

Воздействие используется для любых атак, которые вызывают отличный от прямого повреждения

эффект (см. *Природная атака*, с.53) или физического ограничения (см. *Сковывание*, с.42). Общие формы Воздействия, часто встречающиеся в фантастических произведениях, включают:

Лучи: дальнобойная атака, воздействующая на одну цель – например, парализующий или уменьшающий луч. Это одна из основных форм воздействия. Она особенно подходит для супер-героев, божеств и фантастического лучевого оружия. Для попадания бросается умение Природное оружие (лучи).

Проклятие: воздействия, встречающиеся в фэнтези и ужасах чаще представляются «заклятьями», а не «снарядами» – атакующий вызывает к сверхъестественным силам, которые ослабляют или мешают его врагу. Единственное требование для этого – Заклятье 1 (+100%). Для имитации эффектов заклинаний со стр. В242-253 добавляется соответствующий уровень модификаторов Вызывает усталость (-5%/уровень), Требуется дополнительное время (-10%/уровень). Большинство ментальных эффектов Основаны на Воле (+20%). Броска на попадание не требуется – вместо этого используется бросок Воли.

Поле: пользователь постоянно излучает вредоносный эффект: например, демон может вызывать эффект Агонии (+100%) на тех, кто подойдет к нему слишком близко. Если поле воздействует на всех вокруг одновременно, приобретается модификатор Область действия (+50%/уровень) и Излучение (-20%). Если поле просто автоматически атакует все, что находится в физическом контакте с обладателем силы, берется Аура (+80%) и Контактный бой (-30%). Также можно взять Постоянное действие. Оно будет стоить -10%, поскольку Воздействие вызывает неудобства для окружающих, но не вредит самому владельцу. Броска на попадание не требуется, но

имеющие Ауру могут сознательно пытаться воздействовать на жертву путем контактной атаки.

Газ: усыпляющий, парализующий газ и подобные эффекты. Такие виды воздействия получают Область действия (+50%/уровень) и один из следующих модификаторов: Респираторное действие (+50%), Инъекционное действие (+100%) или Контактное действие (+150%). Смещающиеся облака газа получают модификаторы Дрейф (+20%) и Продолжительное действие (+40%). Газ, окружающий пользователя – Излучение (-20%). Коварные газы получают модификаторы Незаметность (+20%), и, возможно, Инкубация (стоимость различна). Броска на попадание не требуется – газ может воздействовать на любого, кто в нем находится.

Взгляд: это обычный способ сверхъестественного воздействия. Например, гипнотический взгляд может погрузить цель в сон. Если взгляд действует на любую цель, которую может видеть атакующий, он получает модификатор Воздействие на зрение (+150%). Для попадания бросается Природная атака (взгляд). Атаки взглядом, используемые фантастическими монстрами, обычно действуют на коротком расстоянии и похожи на проклятия; используется модификатор Заклятье 1 (+100%), и ограниченная версия модификатора Воздействие на зрение (-20%). Для воздействия на цель необходим бросок Воли, а не атаки.

Ментальный импульс: прямая атака на разум, оглушающая цель – обычная способность псиоников. Такая версия Воздействия получает Заклятье 2 (+150%) и Основано на воле (+20%). Если атаку невозможно обнаружить, используется модификатор Незаметность (+20%). Для атаки необходим бросок Воли.

Сенсорная атака: некоторые виды воздействия атакуют всех находящихся поблизости, действуя через органы чувств. Такие атаки получают Область действия (+50% за уровень) и Излучение (-20%). Яркие вспышки Воздействуют на зрение (+150%), с модификатором Недостаток, слепота (Недостаток, Слепота, +50%); громкий вой, громовые раскаты и т.д. – Воздействуют на слух (+150%) и вызывают глухоту (Недостаток, Глухота, +20%). Как и в случае с газом – не требуется броска на попадание, воздействие идет на всех, кто находится в области.

Касание: монстры, маги и супер-герои зачастую должны коснуться цели. Простейший вариант – модификатор Контактный бой (-30%). Атаки, при которых необходимо коснуться голой кожи или

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВОЗДЕЙСТВИЙ

Воздействие *не всегда* несет неприятности живым целям. Эти правила описывают два часто встречающихся исключения.

Полезные варианты воздействия

Если эффекты воздействия настолько положительны, что никто не захочет ему сопротивляться, Мастер может обратить знак модификатора ЗД, например, Воздействие 3 будет требовать броска ЗД+2, а не ЗД-2. Продолжительность в минутах станет равняться броску *успеха*, а не провала.

Если такое Воздействие является *Заклятьем*, субъект также может отказаться сопротивляться ему. Способность сработает, если пользователь сделает обычный (не состязательный) бросок Воли (с обычными штрафами за дальность). В этом случае продолжительность в минутах будет равняться значению успешности броска *обладателя* способности.

Воздействие на неодушевленные цели

Воздействие может влиять на все, что имеет значение ЗД – *если* цель вообще уязвима к его эффектам. Большинство неодушевленных объектов – включая механизмы – имеют Иммунитет к метаболическим атакам. Это останавливает почти все виды Воздействия, за исключением следующего:

Варианты воздействия, ограниченные неодушевленными целями модификатором Доступность (вроде «Только на электронику»), воздействуют на эти эффекты, *а не на живых существ*. Разумеется, они могут иметь только эффекты, которые имеют значение для доступных целей. Вы можете вызвать «потерю сознания» у механизма (отрубить ему питание), но не насморк.

Воздействия, вызывающие трансформацию (невидимость, увеличение или сжатие и т.д.) с помощью улучшения Преимущество, воздействуют на *любую* цель. Для предотвращения уничтожения планет, Мастер может дать премию на броски сопротивления неодушевленным, однородным и рассеянным целям, равную их МР (планета размером с Землю получит таким образом +43). Если модифицированный всеми штрафами и премиями ЗД все равно будет превышать 20, этот объект сопротивляется *автоматически*.

открытой раны, используют соответственно Контактное действие (-30%) или Инъекционное действие (Blood Agent, -40%), а супер-атаки, обходящие любую броню, берут Заклятье 1 (+100%). Для попадания делается бросок рукопашной атаки. В случае с Проклятием, быстрое состязание для определения срабатывания Воздействия бросается только после попадания.

Яды: токсины вызывают слабость, паралич, потерю сознания, кому или сердечный приступ. Яды на клыках, когтях и т.д. имеют модификатор Нужен Носитель (+0%), а ядовитый плевок или распыление – Контактное действие (-30%), или Инъекционное действие (-40%). До начала действия большинства ядов проходит некоторое время – используйте модификатор Инкубация (различна). Для попадания природным оружием делается бросок ближней атаки. Для попадания плевром или дыханием – Природная атака (дыхание).

Воздействие, имеющее эффект помимо оглушения, имеет также собственные дополнительные модификаторы. Эффекты могут быть неприятными (раздражение, аннулирование преимущества, небольшие недостатки или низкие уровни штрафов на атрибуты), калечащими (недееспособность, серьезные недостатки и штрафы) или смертельными (кома, сердечный приступ). Обратите внимание, что Удушение не всегда приводит к смерти – оно требует доврачебной помощи (две секунды и бросок Первой помощи) (искусственное дыхание, кислородная маска, прием Хаймлиха, и т.д. – зависит от «спецэффекта»).

Модификатор Преимущество – также особый случай. Он полезен для создания особых атак; например, может уменьшить цель (Уменьшение, +50% за уровень) или превратить его в призрака (Нематериальность, +800%). Однако, это также ключевой элемент для *полез-*

ных вариантов воздействия (см. *выделенный блок*, выше).

Помните, что Воздействие может нести несколько эффектов. Если эффект применяется только при провале жертвой ЗД на 5 и больше или если жертва выкинула критический провал, эффект считается «вторичным», и стоит всего 1/5 своей цены. По желанию Мастера, эффекты, требующие для срабатывания критического успеха броска активации (бросок атаки, воли и т.д.) самим пользователем способности, также могут быть сделаны вторичными.

Наконец, часто дешевле приобрести улучшение Заклятье, чем покупать большие уровни Воздействия. Против целей с высоким значением ЗД, быстрое состязание по Воле против ЗД имеет больше шансов срабатывания, чем провал обычного броска ЗД (даже со штрафами).

Альтернативы

Природная атака с модификаторами Побочный эффект или Симптомы (см. с. B109), может нести эффект, подобный воздействию. Для симуляции оружия с «уменьшенной летальностью» Побочный эффект будет лучше, чем Воздействие. Симптомы обычно лучше изображают яды и болезни, которые выводят из строя небольшими повреждениями.

Целители также могут обнаружить, что преимущество Исцеление (с.31) *намного* дешевле, чем Воздействие (Преимущество, Регенерация).

Новые особые улучшения

Аннулирование недостатка (Negate Disadvantage): Жертва теряет один указанный недостаток на одну минуту за каждое очко провала броска ЗД. Если у жертвы нет этого недостатка, атака не подействовала. +10% за очко цены недостатка. Если недостаток выражается в уровнях, вы должны указать этот уровень.

Включение в силу

Большинство сил могут иметь некоторый вид Воздействия. Даже абсолютно *выгодные* силы (Психическое, например, или божественная сила Бога Медицины), также могут включать Воздействие с модификаторами Преимущество или Аннулирование недостатка – или модификаторами Потеря сознания, Экстаз или Сон – для использования в качестве анестезии. Талант дает премию к броскам атаки Воздействием, а также броскам Воли для воздействия проклятием.



Союзники (Allies)

См. с. B36

Модификатор Призываемый превращает социальную черту в сверхъестественную способность призывания зверей, монстров или духов. Мастер и игрок могут решить, призывается ли в каждом случае *одно и то же* существо, или же каждый раз призывается новое. В последнем случае Мастер может потребовать броска реакции при каждом вызове нового союзника, чтобы определить его желание подчиниться. Если призванное существо было убито, вызывающих должен подождать целый день, прежде чем сможет вызвать замену. Отсутствие изначальной верности призывающему и прошлого опыта компенсируется возможностью заменять убитых Союзников. Модификатор в любом случае стоит +100%.

Модификатор Вызываемый часто идет в комплекте с модификатором Слуга. Если способность вызывает новых союзников каждый раз, Мастер может *потребовать* его наличия, поскольку вызывающий не знает их достаточно хорошо, чтобы возлагать на них какие-либо особые обязательства.

Другие модификаторы зависят от происхождения способности; Доступность и Стоимость усталости встречаются достаточно часто.

Мастер определяет, насколько быстро появляется вызванное су-

щество. Этот параметр зависит от множества обстоятельств: огненный элементаль может появиться мгновенно, если вызван возле вулкана – но он вообще не придет, если попытаться вызвать его, находясь последи океана; животным может потребоваться время, чтобы добежать до вызвавшего, и так далее. Такая вариативность делает большинство модификаторов, воздействующих на требования ко времени, неприменимыми.

Альтернатива

Вызванные существа, способные только к нанесению вреда и доставлению неудобств – рой насекомых, тени и т.д. – лучше выглядят в варианте Воздействия (с.39) или Природной атаки (с.53) с модификаторами Область действия, Наведение, Перемещение и Продолжительность. Для вызова иллюзорных созданий берется преимущество Иллюзии (с. 94).

Включение в силу

Вызываемые союзники подходят для многих сил: элементальные силы призывают духов элементов, магические – фамилиаров, силы природы – животных, а божественные и духовные – защитников и слуг. Талант не поднимает бросок на появление союзника, но увеличивает бросок влияния на союзника, и его реакцию.

Ускоренный ход времени (Altered Time Rate)

См. с.В38

Ускоренный ход времени (УХВ) – обычное преимущество для сверх-скоростных супергероев и эпических мастеров боевых искусств. Также оно применимо для обладающих контролем над временем, и даже быстрых компьютеров и роботов.

Альтернативы

Для быстрой реакции увеличить значение Базовой скорости и приобретите Боевые рефлексы (с. В43) или Ускоренное мышление (с.В52). Высокая скорость бега требует Улучшенного движения (с.49) или просто высокого значения Базового передвижения. Количество атак можно улучшить с помощью преимущества Дополнительная атака (с.49). Ускорить же обучение можно с помощью преимущества Супер-запоминание (Изменяемые способности, с.62)

Новые особые улучшения

Супер-скорость (Super-Speed): Вне боя вы еще быстрее! Когда вы выполняете *обычную*, не боевую, *монотонную* задачу – создание объектов (включая разработку новых), чтение, ремонт и т.д. – разделите требуемое время на значение, находящееся в *таблице Скоростей и Расстояний* (с.В550) в графе *Линейные размеры*, на строчке, определяющей ваш уровень преимущества. Например, УХВ 6 даст делитель времени 20 – это значит, что задача, обычно занимавшая бы целый час, у вас отнимет лишь три минуты. Вы можете уменьшить время еще больше, получив штраф к умению (с. В346). Невозможно ускорить обучение, применение спецспособностей (создание волшебных предметов, концентрация на Контроле разума и т.д.). Броски новых концепций при изобретении, общение с другими людьми также не подвержено влиянию этого модификатора. Мастер может ограничить доступность этого улучшения – только для супер-героев. +20%

Новые особые ограничения

Небоевая скорость (Non-combat Speed): Ваша супер-скорость действует только в обычной жизни. Вы не получаете дополнительных маневров во время боя. Вы можете приобрести несколько уровней УХВ с этим ограничением, и несколько – с улучшением Супер-скорость. -60%.

Включение в силу

УХВ – одно из наиболее подходящих преимуществ для сил

контроля времени и просто дающих сверхчеловеческую скорость; однако оно также может подойти для киношных Ки-сил. Талант не увеличивает ускорения времени, но уменьшает штрафы за ускоренную атаку.

Амфибия (Amphibious)

См. с.В40

Обычно это преимущество – постоянная морфологическая адаптация, однако с модификатором Выключаемое (с.109) оно может представлять ограниченную форму контроля тела, способность создавать «силовой пузырь», облегчающий движение в воде, контроль воды или подчинение духов воды.

Включение в силу

Когда Амфибия является частью элементальной силы воды, силы Морских Богов и т.д., соответствующий талант влияет на любые броски плавания и акробатики.

Сковывание (Binding)

См. с.В40

Большинство форм Сковывания, встречающихся в фантастических произведениях, попадают в одну из следующих категорий:

Путы: в простейшей своей форме Сковывание включает цель в физические путы некоего вида. Это *не требует* никаких особых модификаторов – но двумя наиболее распространенными примерами является паутина (Липкая, +20%), и способность повелевать существующей растительности опутывать цель (Зависит от окружения, -20%).

Заклечение: Существа, способные управлять силами элементов, могут материализовывать лед, камень и пр. вокруг врага, замуровывая его внутри. Это отражается модификатором Поглощение (+60%). Почти любая атака может за определенное время разрушить такую тюрьму, так что модификаторы Неразрушимость и Разрушается только Х применяются довольно редко.

Захоронение: другая

распространенная атака элементальными силами – превращение земли под ногами жертвы в зыбучий песок, топя ее там. Маги и злые жрецы могут даже открыть в земле расщелину и похоронить там врага! Такая атака имеет модификаторы Поглощение (+60%), Неразрушимость (+40%) и зачастую, Удушение (+75%). Поскольку она влияет только на тех, кто стоит на земле, а не летает и не находится на искусственной поверхности – она еще и Зависит от окружения (-20%).

Силовые поля: супер-герои и маги могут заключать врага в таинственное поле. Такие узы также Неразрушимые (+40%) и в большинстве случаев Однослойные (-10%). Если цель на самом деле связывается, а не просто приковывается к месту – добавляется еще и Поглощение (+60%).

Слизь: Некоторые слизистые монстры могут плевать или связывать жертву липкой слизью. Она сковывает все тело, делая жертву беспомощной. Такое действие отражается модификаторами Поглощение (+60%), Повреждается только огнем или кислотой (+20%), Липкое (+20%). Часто ограничивается дальность – Уменьшенная дистанция (-10% за уровень).

Эти атаки связывают одного врага. Для более широкого охвата используется Область действия (+50% за уровень). Если эффект длителен и воздействует на всех, кто в него попадает – также берется Продолжительность (+40%). Ну, и наконец, если продолжительный эффект формирует преграду, мешающую зрению (вроде плотной паутиной завесы), приобретается еще модификатор Стена (+30% или +60%).

Альтернативы

Связывание подразумевает *внешние* путы. Если жертва приморожена магическим или пси- контролем, божественной волей, парализована ядом или фантастическим оружием – это уже Воздействие с подходящим модификатором – наиболее часто Штраф к атрибуту (ловкость) или Паралич.

Новые особые улучшения

Классическая версия Связывания не закрывает голову, и оставляет достаточно свободного пространства для дыхания. Однако, определенные формы Связывания, по логике, должны душировать жертву или сдавливать ее. Для получения таких эффектов используется один из следующих модификаторов:



Супер-герои и маги часто заключают врагов в таинственные поля.

Сдавление (Constricting): Ваши пути активно сдавливают жертву – каждый ход проводится Атака сдавливанием (с.В43) с СЛ, равной таковой этих пут. +75%.

Удушье (Suffocating): Пути перекрывают доступ воздуха жертве (Удушье, с.В436). Если она не успеет освободиться до того, как задохнется (см. *Задержка дыхания*, с.В351), она может и погибнуть. +75%.

Включение в силу

Силы, проецирующие силовые поля (Гравитация, Психокинез), почти всегда включают в список своих способностей *Связывание*. Также это логичный выбор для сил, способных призывать материю и контролировать ее – например, сила Воды может заключать цель в глыбу льда или превратить сухую землю в жидкую грязь. Талант увеличивает бросок на попадание, но не СЛ пут – для этого вам придется купить дополнительный уровень преимущества!

Благословенный (Blessed)

См. с.В40

Несмотря на свое название, это преимущество не обязано быть божественным даром. Силы, сообщающие владельцу информацию, могут быть *представлены* демонами, духом-хранителем или даже тенями из будущего. Для превращения преимущества в универсальную паранормальную способность добывания информации, сохраните требования для прорицания (1 час времени, затрата 10 ЕУ и бросок ИН), но отбросьте обязательства перед божеством и премию реакции от верующих. Эта манипуляция не изменяет стоимости преимущества.

Альтернативы

Сравните преимущества Оракул (с. 65), не стоящее очков ЕУ, и Предвидение (Precognition, с.68), намного более поддающееся контролю (и являющееся лучшим выбором для ультратехнологичных способностей).

Включение в силу

Благословение подходит для любой силы, которая обращается к сверхъестественной сущнос-

ти, более знающей, чем обычные смертные. Талант дает премию к броску ИН при использовании способности.

Мягкое падение (Catfall)

См. с.В41

Базовая версия отражает способность, изгибаясь в воздухе, приземляться на ноги (или просто с наименьшим ущербом). Это может быть врожденной способностью или же результатом применения тайной акробатической техники. С использованием подходящих модификаторов, она может стать и другими видами способности к мягкому приземлению – от парашютов и реактивных тормозных систем до контроля над гравитацией.

Новые особые улучшения

Падение пера (Feather Fall): Вы получаете выгоду от преимущества всегда – независимо от своей свободы и состояния сознания. +20%.

Новые особые ограничения

Парашют (Parachute): Вы используете природную версию парашюта. Преимущество действует только при падении дольше двух секунд, но слишком медленно, чтобы помочь вам на низкой высоте (с высоты 6×G ярдов и меньше). Вам необходимо свободное пространство, радиусом равное вашему росту; оно будет бесполезно при падении в узких колодцах. Не работает в атмосферах очень разреженных (very thin) и еще более слабых. -30%.

Включение в силу

Преимущество может принадлежать к любым силам, способным контролировать гравитацию или плотность тела, а также давать возможность летать. Для сил, контролирующих гравитацию, психокинеза и т.д., используется улучшение Падение пера. Имеющие Ки-силы могут использовать немодифицированную версию для симуляции «облегчения тела» (*каруми-дзюцу*). Талант улучшает броски ЛВ для уменьшения вреда в два раза.

Хамелеон (Chameleon)

См. с.В41

Эта способность подходит не только для обладателей природной способности изменять окраску, но и для иллюзионистов всех мастей, а также обладателей фантастических маскировочных костюмов.

Альтернативы

Существа, способные к настоящему изменению тела, должны взять Полиморф (с.74); но в любом случае, способность исчезать полностью (Невидимость, с.56) – более эффективна.

Новые особые улучшения

Контролируемое (Controllable): Вы можете по желанию изменять свою окраску. Это может сделать вас более заметным, если вы того хотите – например, чтобы подать сигнал. В этом случае пытающиеся вас заметить получают премию +2 за каждый уровень преимущества. Взаимоисключающий с Действует всегда. +20%.

В движении (Dynamic): Ваша окраска приспосабливается к изменяющимся условиям. Вы получаете полную премию к Скрытности (+2 за уровень) даже в движении. +40%.

Включение в силу

Преимущество может принадлежать к любой силе, обладающей способностью изменять тело или создавать иллюзии. Талант дает дополнительный бонус к броскам Скрытности.

Проводник (Channeling)

См. с.В41

Изначальная версия позволяет пользователю служить проводником миру духов, но Мастер может позволить и другие варианты – контакт с миром снов, прошлым, параллельными мирами, киберпространством и т.д. Каждая из таких форм – отдельное преимущество.

Альтернативы

Для общения с духами следует взять преимущество МEDIUM (с.59). Способные к активной одержимости духом, дающим при этом сверхъестественные возможности должны приобрести Альтернативную форму (см. Превращение, с.74) – возможно, с ограничением Неконтролируемость.

Новые особые улучшения

Сохранение сознания (Aware): Во время сеанса вы сохраняете контроль над своим телом, и можете свободно передвигаться и действовать, когда дух говорит через вас. +50%.

Новые особые ограничения

Спиритический сеанс часто требует определенного ритуала – в таком случае добавляется модификатор Требуется подготовки (с. B114). Другое ограничение, часто встречающееся во многих мирах:

Специализированное (Specialized): вы можете проводить только один определенный вид духов. Возможные виды включают: ангелов, демонов, элементаров, фейри, призраков, и т.д. – все, что позволит Мастер. -50%.

Включение в силу

Спиритизм подходит почти к любой сверхъестественной силе. Уровень таланта добавляется к броску Воли для вхождения в транс и для сопротивления одержимости (и другим ментальным атакам) посторонними существами.

Дальновидение (Clairsentience)

См. с.B42

С использованием подходящих модификаторов Дальновидение может изобразить почти любой тип удаленного зрения. В реалистичных сеттингах большинство обладателей этой способности имеет Дальностьслышание (-30%) или Дальновидение (-10%), и лишь некоторые – полный вариант. С другой стороны, высокие уровни Увеличенной дистанции (с.B106) также вполне применимы – охват целой планеты (Увеличенная дистанция 19, +190%) встречается очень часто среди дальновидящих.

Супер-герои, боги и прочие могущественные существа могут даже не придерживаться подобных ограничений. Они могут иметь одно или более из нижеследующих мощных модификаторов.

Альтернативы

Для обнаружения «чего-либо поблизости» используется Обнаружение (с.47). Проникающее зрение (с.66) – лучший выбор для героя, способного видеть *сквозь* удаленные предметы. Сканирование (с.72) – особенно Пара-радар – больше подходит для экстрасенсорных способностей с псевдонаучным объяснением.

Новые особые улучшения

Сохранение контроля (Awake): вы сохраняете контроль над своим телом, но можете концентрироваться только на чем-то *одном*. В начале каждого хода (в бою), вы должны сделать заявку: на чем вы сосредоточены в этот ход – на своем теле или удаленных чувствах. Концен-

Проекция

Проекция – улучшение для Дальновидения (см. слева), и ограничение для Нематериальности (с.55), Прыгуна (с.57) и Телепортации (с.88) – делает возможным отправлять на дальние расстояния лишь проекцию, в то время как тело остается в физическом мире без сознания. Видимость проекции и ее возможности зависят от соответствующего преимущества, однако существуют и несколько общих правил.

Наиболее важное из них – то, что тело *не* лежит в анабиозе. Если проецирующий нуждался в пище и воде, при длительном поддержании действия преимущества, тело может погибнуть от истощения и обезвоживания (если не поддерживается искусственное питание). Мастер всегда может позволить проекции получать собственную поддержку – духовную энергию, астральную пищу, и т.д. – удовлетворяющую эти нужды, если это соответствует сеттингу. Если проецирующий должен был дышать, его тело также нуждается в кислороде.

Все, причиняющее вред и усталость телу, наносит свои обычные эффекты во время действия проекции. Также, недостаток сна и атаки, влияющие на нематериальных существ также воздействуют на проекцию. Все потерянные очки здоровья и усталости объединяются – независимо от того, какое из тел потеряло их. Также проекция получает все положенные негативные эффекты – оглушение, шок, и т.д. Если проекция теряет сознание по любым причинам, она исчезает. Разум возвращается в тело, которое остается без сознания, пока не восстановится обычным образом, соответствующим причине потери.

Если одно из тел *убито*, последствия зависят от того, какое тело потерпело смертельную рану. Если это была проекция, личность и разум пользователя исчезают, но его тело может выжить в качестве «растения»; используются правила Смертельных Ран (с.B423), но жертва никогда не пробудится. Если будет убито физическое тело, в момент смерти проецирующий кидает бросок Воли-15, модифицированный Талантом. При успехе он получает мета-черту Астральная сущность (с.B263), и становится призраком в реальности, в которой находилась его проекция в момент смерти. При провале он просто погибает.

Проецируемая форма (Projected Form): эти правила также применяются и к преимуществу Альтернативная форма с модификатором Проецируемая форма (с.75). Однако, обе формы являются физическими, и при смерти одной из них погибают обе. Если очки здоровья или усталости различаются, все потери одного тела пропорционально применяются к другому: например, если человек имеет свои 10 ЕЖ, а в форме зверя – 20 ЕЖ, при потере 8 ЕЖ физической формы, его человеческая форма потеряет только 4 ЕЖ.

Разделенное сознание (Compartmentalized Mind): обладатели этой черты отправляют в проекцию все экземпляры своего разума. Они не могут оставить один из них в теле, чтобы он присматривал за ним. Чтобы добиться такого эффекта, берется Разделение.

трация для перемещения или поворота ваших удаленных чувств автоматически сосредотачивает вас на них, если вы не имеете Второй природы (см. ниже). Все действия и задачи, зависящие от чувств, на которых вы в данный момент не сосредоточились, получают -4. +50%.

Проекция (Projection): вы смещаете не чувства, а сознание. Ваше тело лежит без сознания в этот момент, если вы не имеете Сохранения контроля. Ваша проекция уязвима только для заклинаний, Заклятий и ментальных способностей. Подробности – в выделенном блоке *Проекция*. Модификатор стоит 0%, если вы во время использования

способности можете воздействовать только на нематериальный мир, и +140%, если вы можете влиять на мир материальный – заклинаниями и ментальными способностями. Если другие могут видеть вашу проекцию, возьмите еще и модификатор Видимое (с.112).

Вторая натура (Second Nature): Вы настолько тренированы в использовании удаленных чувств, что можете активировать их свободным действием и пользоваться как обычным взглядом или слухом. Концентрация в течение минуты и бросок ИН-5 нужны только если новая точка зрения находится вне зоны видимости, и налагает обычные

неприятные эффекты при провале. Это улучшение дешевле Быстрой подготовки, но применяется только к Дальновидению. +70%.

Включение в силу

Это преимущество (часто ограничиваемое Только зрением, Только слухом или Только обонянием) – одна из ключевых способностей ЭСВ. С улучшением Проекция, она также отлично подходит для силы Астральной проекции. Модификаторы могут адаптировать ее к многим другим сверхъестественным силам – особенно духовным. Талант дает премию к броскам ИН для активации способности, перемещения точек зрения и всем броскам Чувств, производимым во время использования данной способности.

Прилипание (Clinging) См. с.В43

Наиболее хорошо это преимущество подходит для природных созданий, способных лазать по различным поверхностям, а также для роботов и суперов, лазающих по стенам и потолкам при помощи прилипания, магнитных сил и т.д. Реалистичное прилипание для существ размером с человека и крупнее требовало бы ограничения Требуется низкой гравитации (см. ниже) – но суперы могут не обращать на это внимания.

Альтернативы

Полет (с.В50) с -25%-м уровнем Низкого потолка лучше подходит для способностей тех, кто скользит вдоль поверхностей, не касаясь их. Индивиды, рассчитывающие на свое превосходное чувство равновесия и силу конечностей, дающие им невероятные способности к лазанию, чаще приобретают Цепкость (с.В41) и Супер-лазание (с.Р79).

Новое особое улучшение

Притяжение (Attraction): Вы можете удерживаться на поверхности, используя любую часть вашего тела – вам больше не надо принимать положение для лазания. Вы можете ходить «стоя» по вертикальным поверхностям, освободив руки, или висеть на голове, используя конечности для других целей. +25%.

Новое особое ограничение

Необходима низкая гравитация (Requires Low Gravity): Ваша способность не действует в условиях нормальной гравитации. Скидка по -5% за каждые 0,1 G ниже стандартной, до максимума -50% при 0 G. (-5% за уровень).

Включение в силу

Прилипание часто действует

на основе некоего типа силы притяжения, что подходит для таких сил, как психикинез, гравитация и Магнетизм (с ограничением Магнитное). Настолько же обычным является объяснение о формировании связи с определенной субстанцией. Это требует ограничения Специфичность (с.112), и подходит для элементарных сил – в частности, для силы Земли. Таланты увеличивают броски СЛ, ЛВ, и броски умений, делаемые для пересечения препятствий и остановки падения.

Здравый смысл (Common Sense)

См. с.В43

Обычно это преимущество представляет практический склад ума, но существуют и другие варианты. Обладатели Цифрового разума с обширными базами данных о прошлом опыте, или способные просчитывать все на несколько шагов вперед, могут получать такие же выгоды. Эта черта даже может представлять божественную помощь – в конце концов, совет игроку от Мастера с точки зрения персонажа, именно этим и является.



Альтернативы

Способные избегать неправильного выбора вместо *глупого*, имеют Интуицию (с.56). «Правильно» – не обязательно значит «умно»!

Новое особое улучшение

Сознательное (Conscious): Вы можете сами спрашивать мастера, какие действия он считает более умными. Мастер тайно бросает ваш ИН: чем лучше был бросок, тем лучше будет предложенный вариант. +50%.

Включение в силу

Здравый смысл может иметь псионическую природу: способность вызывать к коллективной мудрости с помощью телепатии, или видеть в будущем последствия своих действий – ЭСВ. Также он может направляться божественной рукой, что делает его доступной для божественных сил. Обладатели сил морали также могут получать подобные рекомендации от «морального компаса». Талант увеличивает броски ИН при использовании этой способности.

Сдавливание (Constriction Attack)

См. с.В43

Кроме классической способности удавов, эта черта подходит для любых существ с «резиновым» телом, включая растягивающихся суперов, упругих инопланетян и фантастических монстров, поглощающих свои жертвы.

Альтернативы

Сдавливание не обязательно заключается в сокрушении схваченной цели (см. *Удушение и Сдавливание горла*, с.В370); достаточное количество обычной или Подъемной (с.58) Силы делает сокрушение тел врагов нетрудной задачей, даже со штрафом -5. Однако, только эта черта позволит вам душировать жертв без рук.

Новое особое улучшение

Полный охват (Engulfing): вы полностью охватываете жертву, и если она не успевает освободиться за ход, она считается прижатой (см. с. В370). Жертвы, имеющие Природную атаку или Шипы, при этом могут автоматически попадать в вас этими способностями. В таком случае вы не получаете броска защиты! +60%.

Включение в силу

Это – логичная способность для сил, позволяющих изменять тело, существующих в играх с супер-героями. В этом случае такая способность часто комплектуется Эластичной кожей, Гибкостью, Полиморфом и/или Растягиванием. Талант увеличивает броски СЛ для сдавливания жертв.

Сопротивление повреждениям (Damage Resistance)

См. с.В46

СП может представлять всевозможные формы защиты, зачастую похожие в вашем игровом мире, включая:

ЧАСТИЧНО ОГРАНИЧЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вам не обязательно применять один и тот же модификатор ко всем приобретенным уровням «поуровневых» черт – вроде Сопротивления повреждениям или Природной атаки. Приобретение ограничения только к части преимущества позволяет создать способность, более мощную в ситуациях, где это ограничение не мешает. В то же время, другие модификаторы могут применяться ко всей способности целиком.

Пример: многие персонажи имеют СП с премией против определенных видов нападения. Чтобы сделать такую защиту, приобретите общий СП за полную цену, и дополнительные СП с модификатором Ограниченное; пр., «СП 5 (10 против огня)» - является СП 5 [25] + СП 5 (Ограниченная, огонь, -40%) [15]. В случае с Силовым полем, это может быть СП 5 (Силовое поле, +20%) [30] + СП 5 (Силовое поле, +20%; Ограниченное, огонь, -40%) [20].

Активный контроль (Active Control): обладатели многих сил (особенно элементарных) часто используют свой дар для защиты от атакующих энергетических разрядов. Обычно такой СП Ограничен. Целый источник силы – Повсеместный (-20%), определенный фокус – Распространенный (-40%). Большинство таких видов защиты останавливают атаку на некотором расстоянии от тела, что является Силовым полем (+20%). Супергерои часто добавляют Поглощение (+80% или +100%) или Отражение (+100%). В случае с Поглощением, Увеличенная длительность может замедлить потерю поглощенных очков.

Устойчивость к вреду (Damage Tolerance): некоторые существа – чрезвычайно огромны, имеют прочные защищенные органы (или не имеют их вообще), или имеют усиленную структуру, позволяющую им поглощать большое количество повреждений. Это можно отразить с помощью Разрушаемой брони (-80%). Это превращает СП в ЕЖ, которые не приводят к шоку, оглушению, отбрасыванию и т.д., когда будут потеряны, и не увеличивают вред, нужный для нанесения калячащих ранений или гибели.

Силовое поле (Force Field): Слой энергии или материи располагается вокруг вашего тела; это распространенная сверхъестественная или сверхнаучная форма защиты, и требует приобретения Силового поля (+20%). Если этот слой отталкивает все, что приближается к вашему телу, добавьте Невозможность одевать броню (-40%); а также Временный недостаток, Нет точных манипуляторов (-30%), если не дает нормально пользоваться руками. Поле, защи-

щающее только от атак спереди, как щит, имеет Направленное (-20%). Чтобы защищать своим защитным полем целую область, можно взять еще Воздействие на других (+50%) и Область действия (+50%/уровень)

Природная броня (Natural Armor): многие естественные существа имеют прочный, толстый или упругий внешний слой, уменьшающий вред от атак. Костяной или хитиновый панцирь дает немодифицированное СП, толстый слой жира имеет Гибкое (-20%), а кожистая броня – Прочная кожа (-40%). Если наличие такой брони требует необычной формы, заостренного или громоздкого тела, добавьте Невозможность одевать броню (-40%).

Можно обладать броней более, чем одного вида, но не забывайте о правилах «слоёв» защиты (с.В47): порядок, в котором идут разные виды СП, должен быть определен при создании персонажа. Также дополнительные опции вы можете найти в разделе Частично ограниченные способности (врезка).

Альтернативы

Устойчивость к ранениям (с.52) лучше отражает способность «впитывать» повреждения и меньше от них страдать. Такие варианты, как Неживой, Однородный или Рассеянный, в частности, могут быть более эффективны, чем СП; см. Повреждения Неживым, Рассеянным и Однородным целям (с.В380). Уменьшение вреда (Damage Reduction) также зачастую более полезно – особенно против серьезных атак. Психи-убийцы, супер-герои и т.п. персонажи должны рассмотреть

Бессмертие (с.В95) и Сверхъестественная стойкость (с.В89) в качестве альтернатив СП.

Включение в силу

Сопротивление повреждениям подходит почти для любой силы, способной влиять на материальный мир – хотя может потребоваться приобретение нескольких модификаторов для адаптации. В качестве части силы оно часто имеет модификатор Силовое поле. Уровень Таланта увеличивает попытки Блокирования Силой (с.168).

Восприятие опасности (Danger Sense)

с.В47

Это наиболее частый вид сверхъестественной чувствительности, происходящий от ЭСВ, ки, божественных сил и так далее. Однако, оно может быть представлено и чрезвычайно обостренными обычными чувствами, или даже увеличенной способностью к анализу данных и предсказанию риска (применимо к цифровому разуму).

Альтернативы

Люди, способные к настоящему предсказанию будущего, должны взять Предсказание (с.68), которое включает и эту черту.

Включение в силу

Идеально подходит для ЭСВ, но также подходит и для ки, божественных, магических или даже духовных сил, которые предоставляют ситуационное предчувствие. Также неплохо для сил, способных к путешествию во времени – в виде восприятия будущего, «волн» непосредственной опасности. Талант дает премию к броскам Восприятия.

Зрение в темноте (Dark Vision)

с.В47

Исключение света, радара, сонара и прочих способов восприятия оставляет мало возможностей для реалистичного объяснения этой черты. Чаще всего это просто «шестое чувство», совместимое с ЭСВ, ки, и т.д.

Альтернативы

Инфразрение (В60) и Адаптация к темноте (В71) дешевле, а Гиперспектральное зрение (с.51) имеет ту же цену, но все они предоставляют разные выгоды и недостатки. Другой способ действия в полной темноте основан на Ска-

нировании (с.72) и Восприятии Вибрации (с.86).

Новое особое улучшение

Гиперсенсорное (Hypersensory): вы воспринимаете окружающий мир в комплексе, получая информацию от всех ваших чувств одновременно – зрения, слуха, осязания (разницы температур, вибрации и даже восприятия электрических полей) – и замечаете все от практически невидимых огней, до течения химических реакций, статических разрядов и космических лучей. Вы видите все это не по отдельности, но в комплексе, что позволяет вам видеть в абсолютной темноте как при обычном освещении и даже замечать невидимых врагов! Каждое потерянное чувство дает вам -2 на броски Зрения (однако, этот штраф не может стать значительнее текущего штрафа за темноту). Вы полностью слепы только в том случае, если теряете все чувства. Однако, ваши чувства ограничены обычным полем зрения для человека, если у вас нет преимуществ, модифицирующих его. +40%.

Включение в силу

Как и любая другая способность зрения, Зрение в темноте подходит для сил света и темноты. Также вполне логично входит в силы Ки (как альтернатива умения Боя в слепую) и ЭСВ. В любом случае, Талант добавляет броски Зрения.

Обнаружение (Detect)

См. с.В48

Обнаружение встречается в фантастике очень часто, и обычно принимает одну из трех форм:

Улучшенные чувства: Обнаружение может симулировать почти любое из правдоподобных чувств, действующих на расстоянии. Чувства наподобие Обнаружения (магнитные поля) или (радиоволны) подходят реалистичным роботам и технике – и супер-героям. Для этих способностей обычен модификатор Обнаружение сигнала (+0%).

Пара-чувства: Обнаружение может сообщать об обычных вещах, если их поиск может реалистично обойтись без физического исследования области или взятия образца; например, Обнаружение (кошки), Обнаружение (болезни), Обнаружение (золото) или Обнаружение (яды). Такие способности могут быть сверхнаучными или иметь сверхъестественное происхождение.

Сверхъестественная чувствительность: Обнаружение может являться сверхъестественной чувствительностью к иномирным силам; например, Обнаружение (магия). Оно может даже чувствовать моральные идеи. Что под этим подразумевается – на усмотрение Мастера: зомби и серийные убийцы в одних мирах могут обнаруживаться Обнаружением (зло), а в других – нет.

Как именно Обнаружение представляет полученную информацию – просто особый эффект. Обладатели Обнаружения (магия) могут воспринимать магию как сияние, видимое сквозь любые препятствия, как запах, странное ощущение и все, что угодно.

Альтернативы

Обнаружение не дает возможности понимать обнаруженных передач или видеть излучение, ими производимое, даже если может их обнаруживать и анализировать их состав. Такие способности требуют приобретения отдельных преимуществ. Например, Обнаружение (радио) и Обнаружение (инфракрасные лучи) могут обнаруживать наличие радиосигналов и источников тепла – но вам потребуются преимущества Радио (с.В91), чтобы понимать радиосигналы, и Инфразрение (с.В60), чтобы видеть в инфракрасном спектре.

Новое особое улучшение

Анализ (Analyzing): ваше чувство имеет необычайно высокое разрешение восприятия, почти как у сверхнаучного сканера. Обычный анализ автоматически считается успешным, если вы прокинули бросок Восприятия, более точный анализ требует броска ИН. Успех обнаружит такие детали, как форму, чистоту цели, точный вид, и так далее. Несовместимо со Нечеткостью. +100%.

Включение в силу

Любая сила может иметь Обнаружение для своего фокуса или противоположного. Один фокус силы считается «редким», один источник – «частым», группа связанных источников (например,

все сверхъестественные силы) – «распространенным», а все силы – «повсеместным». Талант влияет на броски чувств этой способностью и бросок ИН для анализа.

Необычайные чувства (Discriminatory Senses)

См. с.В49

Необычайные Слух, Обоняние и Вкус подходят для хищников, которые ориентируются в окружающем мире и выслеживают жертву, используя не зрение, а другие чувства – а также для существ со сверхтехнологичными чувствами и компьютеризированными мыслительными системами, способными на точный анализ и восприятие.

Альтернативы

Если требуется высокое значение броска чувств, будет более выгодно взять Обостренные чувства (с.В35). Необычайные чувства стоят дороже, поскольку позволяют воспринимать и различать объекты не с помощью зрения, а не улучшают их обнаружение.

Эквивалентные черты для зрения и осязания – Гиперспектральное зрение (с.51) и Чувствительное касание (с.73).

Новое особое улучшение

База данных (Profiling): У вас есть что-то вроде моментальной базы данных для этого чувства, с которой вы можете мгновенно «сверяться». Это удваивает премию на узнавание и анализ целей (но не на преследование) до +8. В качестве дополнительной выгоды это также дает вам возможность запоминать новые сенсорные ощущения мгновенно и автоматически, без броска ИН! +50%.

Включение в силу

Необычайные чувства подходят для сил, связанных с животными и некоторыми из элементов (например, для Необычайного слуха – с силой Звук/вибрации). В некоторых сеттингах они подойдут для силы ЭСВ. Уровень таланта добавляется к броскам ИН для запоминания сенсорных ощущений и броскам чувств при использовании чувства.

Необычайные чувства важны для хищников, живущих и охотящихся с помощью отличных от зрения чувств – а также для существ с компьютеризированным анализом восприятия.



Разделение (Duplication) См. с.B50

Это типичная суперская способность, с двумя важными исключениями. Во-первых, с ограничением Цифровое, Разделение может представлять собой Цифровой разум, способный контролировать несколько компьютеров. Во-вторых, экзотические чужеродные формы жизни – например, киношные капли и амёбы – могут иногда разделяться и объединяться по желанию (и обычно обладают ограничением Разделение ресурсов).

Новое особое улучшение

Творения (Construct): ваши дубли – просто материальные проекции под вашим ментальным контролем. Когда вы развеиваете их, вы остаетесь при своих *текущих* (не *средних*) ЕЖ и ЕУ. Вы также получаете улучшение Нет симпатических повреждений (покупать его отдельно не надо). Наконец, смерть ваших дублей – непостоянна, простой концентрацией и за 10 ЕУ вы можете создать замену. Однако, личность содержит только ваше тело, и если вас убьют – все дубли погибнут сразу. Улучшение несовместимо с Цифровым копированием и Общими ресурсами. +60%

Новое особое ограничение

Последовательное (Sequential): Вы и ваши дубли связаны между собой в определенном порядке. Пронумеруйте их, начиная с первого. Когда один из дублей погибает, погибают все дубли, созданные после него. Это позволяет создать персонажа, который может призывать копии себя из возможного будущего – все последующие копии зависят от жизни предыдущих. Модификатор «Творения» (выше)

в этом случае позволит вам призывать копии из другого возможного будущего. -40%.

Включение в силу

С улучшением Творения, Разделение подходит для любой магической или спиритуальной силы, позволяющей владельцу призвать или создавать двойника. С ограничением Последовательное эта способность подходит для сил, предполагающих путешествия во времени. Талант влияет на все броски умений, проводимые одним двойником для прямого взаимодействия с другими (броски Первой помощи, Эмпатии и т.д.).

Эластичная кожа (Elastic Skin)

См. с.B51

Как это следует из названия, Эластичная кожа может реально изменять кожу владельца. С другой стороны, это может оказаться просто иллюзией. Определите это, когда приобретаете способность. Каждый из вариантов имеет свои за и против – поэтому различий в стоимости нет.

Альтернативы

Персонажи, способные изменять внешность только для маскировки, должны взять Хамелеон (с.43). Те, кто может *изменять* все свое тело – Полиморф (с.74).

Включение в силу

Эластичная кожа подходит для сил иллюзий и изменения тела (часто вместе со Сдавливанием, Гибкостью, Растягиванием и т.д.). С ограничением Ментальная (с.111), также подойдет для Телепатии. Талант улучшает броски Изменения внешности, делаемые во время использования этой способности.

Преимущества Эмпатия и Понимание

Осведомленность о эмоциях и общем настроении других существ – одна из основных способностей некоторых важных фантастических архетипов. Телепаты и «эмпаты» обычно имеют Эмпатию (с.B51); эльфы, друиды и рейнджеры в фэнтези – чаще всего Понимание животных (с.B40) или Понимание растений (с.B75).

Альтернативы

Общение с животными, растениями и духами требует приобретения Разговора с животными (с.77), Разговора с растениями (с.77) или Медиум (с.59) соответственно. Понимание животных, растений духов не дает такой возможности. Увидеть духов можно с помощью подходящей формы Видеть невидимое (с.72). Чтобы читать мысли – а не эмоции – приобретайте Зондирование разума или Чтение разума (с.61).

Новое особое улучшение

Удаленное (Remote): ваша способность не ограничена личной встречей. Вы можете воспринимать человека даже на *слух*, и даже через *электронные* средства связи (или даже с помощью сверхъестественных способностей для Понимания духов). +50%.

Новое особое ограничение

Специализированное (Specialized): Ограничение Специализированное, описанное в Разговоре с животными (с.B87) или Растениями (с.77) равноценно может быть применимо к Пониманию Животных или Пониманию растений соответственно. Понимание духов уже включает это ограничение.

Включение в силу

Силы, фокусирующиеся на животных, растениях и духах, могут включать подходящий вариант Эмпатии – и все они подходят для Телепатии. Эти преимущества также подойдут для сил, позволяющих разбирать язык тела (ки-силы) или признаки жизни (целительные силы). Талант улучшает броски ИН для использования любой из этих способностей.

Увеличенное движение (Enhanced Move)

См. с. B52

Животные, быстрые от природы, скоростные супер-герои, роботы и техника очень часто имеют Увеличенное движение для своего основного режима движения. Некоторые обычные объяснения:

Физиологическое: способы адаптации – плавники, крылья и вытянутое, обтекаемое тело – имеют форму таких черт, как Амфибия, Полет (Крылья или Маленькие крылья) и/или Безногий (Воздушный или Водный) в дополнение к Увеличенному движению. Быстрейшие наземные создания – не двуногие, и имеют Дополнительные ноги – или возможно, Дополнительные руки или Естественное оружие. Существа, которые очень быстро утомляются при быстром движении, будут иметь Вызывает усталость (-5%/уровень).

Технологическое: Колеса, гусеницы, реактивные и ракетные двигатели, пропеллеры и т.д. свойственны для роботов и транспорта. Обычно такие варианты рекомендуют взятие других черт – Безногий (Колеса) для колес, Обжигающая атака для ракетного двигателя, который также способен выступать оружием и т.д. Многие из них при использовании легко выдают владельца – это Неприятный эффект (-5%).

Сверхчеловеческое: обладатели сил часто имеют более необычные проявления. Они могут быть невидимыми (обычный с виду человек, способный к необычайно быстрому бегу, быстрая пси-левитация и т.д.) или яркими и очевидными (создание под ногами ледяного катка). Применимы модификаторы Вызывает усталость и Неприятный эффект.

Альтернативы

Увеличенное движение неплохо подходит для дальних переходов и быстрого перемещения на короткие расстояния по отношению прямой траектории – но если целью является тактическая

мобильность, лучше выбрать лучшее Базовое движение. См. Базовое движение (с. B17) и Движение в других средах (с. B18).

Новые особые ограничения

Зависит от окружения (с. 110) применимо, но только если ограничивает Увеличенное движение частью обычной среды. Например, Увеличенное движение (воздух) не может взять ограничение Зависит от окружения, Воздух (-5%) – но может иметь модификатор Зависит от окружения, Деревья или высокие строения (-20%), что дает выгоды Движению с Цепкостью (с. B41), но не Полетом.

Полное внимание (All-Out): Столь быстрое движение требует вашего полного внимания. Использование Увеличенного движения подобно Тотальной атаке... но без атаки. Вы не получаете права на активную защиту, не можете ни атаковать, ни концентрироваться, ни делать вообще что-либо еще во время движения с увеличенной скоростью. Определите, что вы делаете в этот момент: хлопаете крыльями изо всех сил, направляете всю свою энергию на извержение реактивной струи и т.д. Это стоит меньше обычного модификатора Тотальное действие (с. 110), поскольку не ограничивает ваше Движение его половиной при движении вперед. -20%.

Включение в силу

Силы, предлагающие Полет или Амфибию, обычно включают и Увеличенное движение (воздух) или (вода). Наиболее обычное объяснение для Увеличенного движения (земля) – сила, контролирующая тело с помощью ки или псионики. Правильно подобранные элементарные силы могут приобрести почти любую форму Увеличенного движения. Талант влияет на броски управления и кумулятивен с улучшением Улучшенное управление.

Улучшенное слежение (Enhanced Tracking)

См. с. B53

Существа с дополнительными глазами или глазными стебельками могут иметь способность отслеживать сразу несколько целей – а также обладатели «внутреннего взгляда» (эксперты, мастера боевых искусств и т.д.) и роботы с улучшенными сенсорами.

Альтернативы Улучшенное слежение не влияет на область зрения – просто делает возможным слежение за дополнительными

целями в пределах поля зрения. Периферическое зрение (с. B74) и Круговой обзор (с. 39) увеличивают поле зрения и часто дополняют Улучшенное слежение.

Новое особое улучшение

Мульти-слежение (Multiple Lock-Ons): вы можете отслеживать несколько целей даже если имеете одно оружие, и получаете выгоды Прицеливания или Оценки при атаке по любой из них. На такое способны некоторые киношные воины и высокотехнологичные сенсорные системы. +20%.

Включение в силу

Как и любая другая способность зрения, Улучшенное слежение подходит для силы Света. Также оно доступно для большого количества сверхъестественных сил – особенно ки и ЭСВ. Талант увеличивает все броски чувств для сохранения фокусировки на цели.

Дополнительная атака (Extra Attack)

См. с. B53

Основные кандидаты на это преимущество – монстры, способные атаковать несколькими частями тела (например, когтями и зубами), сверхчеловеческие воины с киношным уровнем владения боевыми искусствами и машины с улучшенными тактическими компьютерами. Однако Мастер может позволить любому взять один-два уровня преимущества в киношной игре по боевым искусствам.

Альтернативы

Использующие обе руки с одинаковой ловкостью должны взять Обоюдорукость (с. B39) – Дополнительная атака позволяет использовать обе руки одновременно, что не одно и то же. Чтобы удерживать несколько целей одновременно, приобретите Улучшенное слежение (см. выше). Быстрые герои, способные выполнять несколько маневров в ход, приобретают Ускоренный ход времени (с. 41).

Новое особое улучшение

Мульти-удар (Multi-Strike): Вы можете атаковать более одного раза одним оружием или частью тела. Это значит, что вы можете сделать больше дополнительных атак, чем у вас есть атакующих способностей, конечностей или оружия. Вы можете использовать наилучшую свою атаку несколько раз. +20%.

Новое особое ограничение

Одно умение (Single Skill): Ваша дополнительная атака возможна

только при использовании одного определенного умения. Например, Дополнительная атака 2 (одно умение, карате) позволит вам атаковать три раза – но минимум две из этих атак должны использовать умение Карате. Для повторных атак с использованием одного и того же оружейного умения, вы должны иметь по одному оружию для каждой атаки, если у вас нет Мульти-удара. -20%.

Включение в силу

Дополнительная атака – классическая часть ки-сил, дающая мастерам возможность атаковать несколько раз; подходят и Мульти-удар, и Одно умение. Силы превращения также могут обладать этой способностью, используя дополнительные части тела в бою. Талант не улучшает бросок на попадание.

Полет (Flight)

См. с.В56

Полеты необычайно распространены в мифах и фантастике, приписываются богам, роботам, супер-героям, волшебникам и самым разнообразным монстрам. Летящие герои обычно принадлежат к одному из следующих типов:

Воздушный корабль: зависающие в воздухе как дирижабли («Аэростаты») имеют ограничение Легче воздуха (-10%). Особенно подходит для инопланетян, созданных по типу «мешков с газом».

Птицы: существа, которые машут крыльями, чтобы оставаться в воздухе – включая птиц, летучих мышей, насекомых и огромное количество фантастических животных (драконы, грифоны и т.д.) имеют ограничение Крылья (-25%). Обычно также ограничение Не может зависать (-15%), но не обязательно; многие насекомые и крохотные птицы могут зависать в воздухе.

Планер: «полет» типа дельтаплана – контролируемое планирование (-45%) – лишь чуть менее разносторонен, чем комбинация Не может зависать и Крылья. Передвижение, как у белок-летяг или летучих змей (Chrysopelea) – Планирование (-50%).

Геликоптер: летающие аппараты с главными роторами имеют

Крылья (-25%), но не могут иметь Не может зависать. Крутящиеся лопасти производят много шума и опасны; добавьте Неприятный эффект (-5%). Распространено Увеличенное движение.

Воздушная подушка: тем, кто обязан держаться в полете низко к земле, должны приобретать Низкий потолок (-10%, -20% или -25%). Если есть лыжи, стабилизаторы и другие подобные приспособления, как у транспорта, добавьте Маленькие крылья (-10%).

Левитация: большинство телекинетиков, волшебников и т.п. используют немодифицированный Полет. Исполняющие антигравитацию должны приобретать Планетарный (-5%). Космический полет (+50%) распространен, но исключает взятие Планетарный. Супер-герои, желающие достигать скорости самолетов, должны будут приобрести Увеличенное движение.

Самолет: аппараты с неподвижными крыльями приобретают Не может зависать (-15%) и Крылья (-25%), и обычно достаточно шумны, чтобы брать Неприятный эффект (-5%). Увеличенное движение встречается почти у всех.

Ракета: реалистичные ракеты имеют Ньютоновский космический полет (+25%), а модели космической оперы – Космический полет (+50%). Если ракета может летать только в космосе, добавьте Только космический полет (-75%). Ракеты опасны и шумны, так что получают Неприятный эффект (-5%). Увеличенное движение практически обязательно.

Вертол: вертол летает, направляя импульс прямо вниз, чтобы создать подъемную силу, и назад – чтобы двигаться по горизонтали. Многочисленные плоскости считаются за Маленькие крылья (-10%). Большинство вертолов очень шумны в полете – Неприятный эффект (-5%). Часто встречается Увеличенное движение.

Альтернативы

На ограниченный полет похожи многие черты: Мягкое падение (с.43) для героев, способных только планировать вниз; Суперпрыжки (с.79) – для тех, кто может игнорировать гравитацию на коротких расстояниях; Ходьба по воздуху (с.87) для тех, кто может

ходить или лазать без опоры. Для межзвездных «перелетов» будет лучше использовать Телепортацию (с.88) с модификатором Гиперпрыжок.

Новые особые ограничения

Планетарный полет (Planetary): Ваша способность работает, отталкиваясь от гравитационного или магнитного поля планеты, и бесполезна, если планеты нет. Несовместимо с любыми видами Космического полета. -5%.

Необходима поверхность (Requires Surface): Вы летаете, отталкиваясь от поверхности. Вы можете лететь максимум 5 секунд, после чего вам необходим новый толчок от любой более-менее твердой поверхности (стены, стебля бамбука) – или даже от воды в киношных играх. Это не требует маневра. В противном случае вы упадете. -20%.

Включение в силу

Божественные, магические, пси и духовные силы обычно дают возможность летать как при левитации, а элементарные чаще работают как ракета, вертол или воздушная подушка. Люди с силами контроля животных или превращения могут отрачивать крылья и летать как птицы или планировать. Талант улучшает броски контроля и умений Аэробатика и Полет.

Рост (Growth)

См. с.В58

Рост почти всегда показывается в качестве супер-силы или «божественности». Существует очень мало других мифических или фантастических объяснений для Роста – и ни одного реалистичного. Супер-герои и боги обычно растут вместе со своим имуществом, что требует улучшения Переноска предметов (с.108).

Для отражения широкого шага обладателям Роста Мастер может разрешить приобретение Увеличенного движения (наземное). Реалистичное ограничение уровней Увеличенного движения – половина уровня Роста. Если Увеличенное движение развивается постепенно с увеличением роста, то это требует ограничения Размер, как и дополнительная СЛ.

Альтернативы

Рост – для персонажей, кто способен изменять размер. Создания, большие постоянно, не приобретают Рост (всегда включен) – они просто имеют больший Модификатор размера. Высокий МР – бесплатная черта для инопланетян,

Полеты необычайно распространены в мифах и фантастике, приписываются богам, роботам, супер-героям, волшебникам и самым разнообразным монстрам...

монстров, богов и кого угодно еще, кому разрешит Мастер. Недостатки высокого роста – большая вероятность попадания и переплата за снаряжение – аннулируются скидками на СЛ и ЕЖ (см. ограничение Размер, с.В15).

Включение в силу

Рост подходит для любой силы, изменяющей изначальную природу материи или перемещающей массу между мирами. Также он подойдет для абсолютных сил богов – и иногда – для божественных сил, дарованных верующим. Наконец, он отлично смотрится с силами, связанными с растениями. Талант не улучшает броски кубиков, однако обладатели большого количества уровней Роста и Таланта, могут увеличивать свой МР на $\pm(\text{Талант}+1)$ в секунду, а не на ± 1 .

Исцеление (Healing)

См. с.В59

Используйте Исцеление для отражения дара тех, кто способен мгновенно исцелять раны и болезни, не имея особых медицинских знаний. Святые целители должны помнить, что Лечение верой – просто особый случай модификатора Ксено-лечение: «Тех, кто мой бог считает ценным». Лечение верой – не то же самое, что и модификатор Божественный на с.26 – Исцеление может иметь как любой из этих модификаторов, так и оба сразу.

Альтернативы

Способные исцелять только себя должны использовать Регенерацию (с.70) или Отращивание (с.71). Воздействие (с.39) с улучшением Преимущество, однако, может дать эти черты другим, и служит тем же целям, что и Исцеление.

Киборги и роботы со встроенным медицинским оборудованием для Первой помощи, Врачебного дела или Хирургии должны приобретать перки Аксессуар (с.В100). Пакет первой помощи, инструменты врача или хирурга – три отдельных перка.

Новые особые улучшения

Обычно Исцеление подразумевает касание. «Целительные лучи» можно имитировать улучшением Дистанционность (+40%). Распространены и другие улучшения:

Исцеление себя (Affects Self): Вы можете исцелять и себя тоже, если находитесь в сознании. Если вы пытаетесь исцелиться в следующий ход после получения вреда, на бросок Исцеления налагается штраф за болевой шок. +50%.

Исцеление воздействий (Cure Affliction): Вы можете нейтрализовать активные Воздействия – включая подобные им эффекты Побочного действия и Симптомов. Это требует броска ИН со штрафом, равным -1 за каждые полные +50% улучшений Воздействия. Затраты энергии равны удвоенному значению этого штрафа, но минимум 1 ЕУ. Например, Слепота – улучшение Воздействия на +50%, так что ее исцеление будет стоить 2 ЕУ, и бросок Исцеления получит штраф -1. +60%.

Новые особые ограничения

Только исцеление Воздействий (Affliction Only): вы можете исцелять только воздействия, как описано выше. Вы не можете лечить раны и болезни. -40%.



Ограниченные затраты (Capped): вы можете тратить только ограниченное количество ЕУ на каждое использование. Это ограничивает серьезность болезней, которые вы можете исцелять и заставит вас потратить несколько попыток на серьезные раны (занимая больше времени и, разумеется, с обычным штрафом -3 за повторное лечение), и может вообще запретить исцеление травм. Стоимость ограничения – -25% за потолок в 2 ЕУ, -20% за 4 ЕУ, -15% за 6 ЕУ, -10% за 8 ЕУ, и -5% за 10 ЕУ. Дальнейшее увеличение потолка выше 10 ЕУ нецелесообразно.

Эмпатическое (Empathic): Когда вы исцеляете других, вы не оплачиваете цену в ЕУ, но страдаете от эффектов, которые вы исцеляете. Эффекты действуют на вас, даже если вы неуязвимы к ним. На вас они исцеляются своим обычным путем, если не будут вылечены искусственно (например, вы можете перенести ваши раны на кого-либо другого с помощью Вытягивания). Ограничение несовместимо с Ограниченными Затратами. -50%.

Включение в силу

Исцеление – основная способность силы Лечения, обычно кисти пси, и часто встречается среди «добрых» божественных, моральных или духовных сил. Талант увеличивает все броски ИН для использования этой способности.

Преимущества слуха

Улучшенные слуховые способности – Избирательный слух (с.В72), Инфразвуковой слух (с.В89) и Ультразвуковой слух (с.В94) подходят для хищников, использующих звук для отслеживания жертвы – или для супер-героев, чьи способности имитируют таких существ. Эти черты особенно распространены среди героев, имеющих Плохое зрение или Слепоту.

Альтернативы

Индивиды, способные «видеть» с помощью слуха должны приобретать Сонар (см. Сканирование, с.72) или Зрение в темноте (с.46) с улучшением Гиперсенсорное. Развитая способность воспринимать вибрацию, а не слышать ее – Чувствительное касание (с.73) или Чувство вибрации (с.86).

Включение в силу

Способности, связанные со слухом, хорошо подходят для элементарных сил Звук/вибрации, ЭСВ и даже психокинеза, если в него включается механизм восприятия вибрации в воздухе. Талант улучшает все броски Слуха во время использования этих чувств.

Гиперспектральное зрение (Hyperspectral Vision)

См. с.В60

Устройства с Гиперспектральным зрением становятся доминирующими пассивными сенсорами в мире позднего ТУ8, что делает это преимущество подходящим для квазиреалистичных киборгов, роботов и другой техники. Она также неплохо действует в качестве «научного» объяснения паранормальных визуальных способностей, включая зрение остроглазых фентезийных рас – эльфов и т.д.

Альтернативы

Существа, способные видеть только в спектре ниже или выше видимого, имеют Инфразрение (с.В60) или Ультразрение (с.В94) соответственно. Герои, желающие просто видеть в темноте, должны присмотреться к Адаптации к темноте (с.В71) и Зрению в темноте (с.46).

Новое особое улучшение

Расширенное особое (Extended, Special): вы можете воспринимать и видеть неэлектромагнитное излучение. Обычно используется в фантастике, где таковое существует, или в мирах, где магия или псионика производит некоторое излучение. +30% за класс излучения.

Включение в силу

Гиперспектральное зрение подходит для сил Света, и возможно, для силы Тьмы (особенно если эта сила работает при помощи поглощения света, а не блокирования его). Как и любая другая способность, улучшающая чувства, она также подходит для силы ЭСВ. Талант увеличивает броски Зрения при помощи этой способности.

Сопротивление ранениям (Injury Tolerance)

См. с.В60

СР предназначено для существ с совершенно нечеловеческой физиологией. Три варианта этой способности представляют особый интерес при создании конструкторов и суперменов.

Рассеянный: подходит для существ, созданных из рассеянных крохотных частиц (пчел, пылинок, нанитов и т.д.), газов, плазмы, жидкости или энергии. Примерами могут быть разумные рои, живое пламя и торнадо, жидко-металлические роботы («наноморфы») и сверхнаучные «голограммы», способные взаимодействовать с материальным миром. В некоторых сеттингах духи, магические иллюзии и подобные существа, осязаемые, но не твердые, также могут иметь эту черту.

Однородный: эта черта используется для существ, созданных из недифференцированной твердой материи – живой или нет. Примеры – танцующие мечи, големы, техника, не имеющая двигателей, ходящие растения и все, сделанное из сплошного льда, металла, пластика, камня, дерева и т.д. Очень плотные супермены часто имеют это преимущество, хоть и выглядят похожими на людей.

Неживой: все, имеющее выраженные «жизненно важные» части, но состоящее не из живой ткани – Неживое. Роботы и техника с двигателем, большая часть сложных механизмов – а также вампиры, зомби и другие ходячие трупы. С разрешения мастера сюда можно отнести и киборга, почти не имеющего живых частей.

Мастер может придумывать и свои виды. Вот некоторые, особенно наглядные примеры:

НЕЗАВИСИМЫЕ ЧАСТИ ТЕЛА (INDEPENDENT BODY PARTS)

С этой формой СР ваши конечности становятся отдельными сущностями. Вред, нанесенный им, считается только для них, и не влияет на общие хиты тела: ЕЖ/3 для ступни или кисти и ЕЖ/2 для руки/ноги.

Повреждения частям тела наносятся как обычно, но с одним исключением: режущая атака, которая должна была бы сломать конечность, не наносит вреда ни вам, ни ей; вместо этого конечность считается отрубленной, и падает рядом – но продолжает сражаться на вашей стороне!

Части тела имеют ваше значение ЗД. МР – ваш, модифицированный размером части тела. Другие способности таковы:

Руки: ваше значение ЛВ, Движение СЛ/4, Уклонение – (ЛВ/2)+3. Используется ваша СЛ для удушения и атак, и СЛ/2 в целях захвата и таскания. Если есть кисть, она может бить или хватать (но только стопу или ногу), или пользоваться одноручным оружием, нанося на -2 вреда меньше. Если на ней нет кисти, она может просто бить, нанося тупой вред.

Ноги: нога со ступней имеет вашу ЛВ-2, Движение – ваше Движение-3, Уклонение равно вашей ЛВ/2+3. она может подпрыгивать и наносить свой полный вред. нога без ступни считается за руку без кисти, имея ЛВ -2.

Кисти: отсеченная рука имеет ваше значение ЛВ, скорость равна ЛВ/2, уклонение – ЛВ/2+3. Единственная эффективная атака кисти – пытаться задушить, взбираясь по телу врага (считается за захваты). Для этой цели рука имеет вашу полную СЛ.

Стопы: стопа имеет ЛВ-2, Движение 1, Уклонение 4. Единственная полезная способность – мешаться под ногами. Попытка избежать спотыкания о стопу считается уворотом (В368).

Все дроби округляются вверх, когда имеет значение боевое умение, считается его относительная величина по ЛВ части тела.

Отсеченные части тела получают вред как обычно, при достижении 0 и меньше считаются сломанными и не действуют. Делается обычный бросок НТ, для определения постоянства калячащего ранения.

Отрезанные части тела можно присоединить обратно, удерживая их в течение минуты на месте – но повреждения на конечности остаются. Конечности с постоянным увечьем разрушены, и не могут прирасти.

Последняя деталь: если вы погибаете, отсеченные части тела продолжают жить и атаковать ваших врагов.

Особые модификаторы

Голова (Detachable Head): ваша голова также использует эти правила. Режущая атака, попавшая по шее и нанесящая ЕЖ или больше вреда, обезглавливает вас, не нанеся вреда. Ваша голова имеет ваше значение ЛВ и ЗД, ЕЖ/2 и Скорость и уклонение 0. В ближнем бою она может кусаться с полной силой. Если ваша голова – вместилище сознания, ваше тело сражается как союзник. Если ваше сознание находится где-то еще (например, если у вас есть преимущество Нет мозга), она сражается как союзник вашего тела. +15%.

Мгновенное приращение (Instant Reattachment): для приращения части тела достаточно удерживать ее всего секунду. +50%.

Нет приращения (No Reattachment): Ваши отсеченные части тела остаются движущимися, но вы не можете их прирастить обратно. Совсем. Несовместимо с Мгновенным приращением. -60%.

Только приращение (Reattachment Only): Части вашего тела, отсеченные от него, неподвижны. Отсечение их не наносит вреда, и вы можете прирастить их обратно – но они не могут сражаться за вас. -50%.

Уменьшение вреда (Damage Reduction): весь получаемый вами вред делится на 2, 3 или 4 после вычитания СП и применения всех прочих модификаторов, включая модификаторы за тип ранения. Без применения Ограничения защиты (B46) модификатор уменьшает весь вред, но мастер может потребовать ограничения защиты, обычно связанного с силами вашего героя. 50 очков за делитель 2, 75 очков за делитель 3, и 100 очков – за 4.

Независимые части тела (Independent Body Parts): см. одноименную врезку на с.52. Этот сложный вид Устойчивости к ранениям подходит для нежити и фантастических монстров. 35 очков.

Неразрушимые кости (Unbreakable Bones): ваши кости почти неразрушимы, или вы имеете другую структуру, которую сложно повредить (например, внутренние силовые поля). Вред конечностям наносится как обычно, но чтобы вывести конечность из строя, требуется вдвое больше вреда – то есть, обычное количество вреда для ее отсечения. Этот вред считается нанесенным поверхности, а не «скелету». Увечья никогда не будут постоянными (в худшем случае они временные – с.B421-422), и конечности нельзя отрубить. Мастер может решить, что ранение, полностью уничтожившее ваше тело (-10×ЕЖ) разрушит ваш скелет, но поскольку вы уже мертвы – это просто особый эффект. Если ваш скелет защищает жизненные органы или мозг, добавьте Нет жизненных органов или Нет мозга – хоть они и находятся на своем месте, неразрушимый скелет защищает их от дополнительного вреда. 10 очков.

Альтернативы

Грань между Рассеянностью и такими чертами, как Нематериальность (с.55) и Теневая форма (с.73) очень тонка. Определяющий фактор – может ли персонаж вли-

ять на материальный мир. Если может – это Рассеянный. Основа Однородности, Неживого и Уменьшения вреда – чрезвычайная прочность. Альтернативы этому – Сверхъестественная выносливость (с.B89) и Бессмертие (с.B95 – или гора Сопротивления повреждениям (с.45) и ЕЖ. Сопротивление повреждениям хорошо для тех, кто никогда не встретится с атаками, наносящими большое количество вреда.

Новые особые улучшения

Проникновение (Infiltration): Только для варианта Рассеянное. Ваше тело состоит из настольно мелких частиц, что может проникать даже сквозь крохотные отверстия. Кроме обычных выгод Рассеянности, вы можете проскальзывать сквозь пористые препятствия и узкие щели. Тем не менее, вы не можете превращаться, необычным путем вытягивать тело и отращивать новые конечности. +80%.

Рой (Swarm): Вы – согласованный рой крошечных сознаний. Вы можете разделяться маневром концентрации. Скорость движения по границе – максимальная из подходящих; максимальный радиус рассеивания – 0,5 мили (вы можете изменить эту площадь, приобретя Область действия). В то время, когда вы разделены, вас можно ранить только атаками, действующими на область (областные, конусовидные атаки и взрывы), и вред пропорционален покрываемой области – например, если взрыв задел только 5% вашей площади – вы и получаете только 5% вреда. Вы можете фокусировать чувства в любой точке своей области маневром подготовки. Во всех остальных отношениях состояние считается нематериальностью (с.55). Для возвращения в обычную форму вы должны сконцентрировать все свои составляющие части в одном месте (собираются с обычной ско-

ростью) и применить маневр Концентрации. Модификатор включает Проникновение. +80%, если вы не можете воздействовать на материальный мир, +160%, если можете.

Включение в силу

Элементарные силы часто дают Уменьшение вреда (ограниченное своим элементом) или доступ к мета-чертам (см.с.B262), являющимся Однородными или Рассеянными. Обладатели сил, контролирующих материю или дух, могут становиться полуматериальными существами, что также можно посчитать Рассеянностью.

С добавлением Проникновения Рассеянность подходит для сил превращения. Мастер может позволить обратным с особенно мощными силами приобрести и другие формы СР – Нет шеи, Нет головы и т.д. с улучшением Включаемое (с.109).

Талант редко влияет на СР, но Мастер может разрешить получать его премию Неживым, Однородным или Рассеянным существам на броски ЗД для сохранения структурной целостности; например, чтобы избежать дезинтеграции или сопротивления Воздействию, вызывающему Нематериальность. Обладатели Независимых частей тела или Неразрушимых костей могут добавлять Талант к броскам ЗД против увечий.

Природная атака (Innate Attack)

См. с.B61

Если способность наносит повреждения и не является естественным контактным оружием (как когти) – это Природная атака. Атакующих способностей, встречающихся у героев фильмов, комиксов и т.д. – бесконечное множество. Первый шаг в создании любой из Природных атак – определение ее типа повреждений:

Обжигающие: используются для электричества, огня, тепла и радиации. Примерами могут послужить огненные шары, лазеры, шаровые молнии, микроволны и лучи заряженных частиц. Для огненных шаров атака улучшается Взрывом (+50%/уровень), Радиацией (+100%) для лучей, или Замыканием (+20%) для молний. Экзотические атаки могут потребовать комбинации модификаторов вреда: Радиация и Замыкание для заряженных лучей, Взрыв и Замыкание для шаровой молнии, Замыкание и Не наносит ран (-50%) для электромагнитных импульсов, повреждающих только электронные системы и т.д.



Разъедающий: примеры из реальной жизни – сильные кислоты и щелочи. Сильные оксиданты также можно отнести сюда, и они являются еще и Зажигательными (+10%). Магические, суперские и сверхнаучные эффекты дезинтеграции также попадают в эту категорию.

Тупой: это наиболее подходящий тип вреда для атак, использующих метание больших твердых кусков материи – например, глыб камня или льда (но не для пуль – они пробивающие). Сверхнаучные силовые лучи тоже считаются тупыми. Взрывы – тупые атаки с модификаторами Взрыв (+50%/уровень) и Осколки (+15%/кубик); взрывы замедленного действия (гранаты) получают еще и Задержку (разл.).

Режущий: почти всегда это лезвия или осколки, которые могут быть сделаны из камня, стекла, льда, металла и чего угодно еще. Крохотные осколки, повреждающие в основном за счет своей остроты, получают Нет тупой травмы (-20%) и Нет отбрасывания (-10%). Режущие атаки часто несут отравленные Последующие атаки.

Изнуряющий: Транквилизаторы – очевидный пример из реальной жизни. Они имеют Цикличность, Инкубация и Сопrotивляемость (все они широко варьируются). На высоких ТУ становятся доступны ультразвуковые и электрические станнеры. Сверхъестественные варианты – заклинания сна и псионические ментальные удары. Изнуряющий – единственный тип вреда, способный иметь улучшение Биоугроза (см. с.В104). Такая атака не может навредить неодушевленным предметам, но с Биоугрозой Мастер может позволить такие эффекты – Замораживание может охладить бутерброд, Удушье – лишит двигатель кислорода и так далее.

Проникающий: Примечания по режущему вреду применяются в полном объеме, но модификатор Нет отбрасывания не применяется – проникающие атаки по определению отбрасывания не вызывают.

Пробивающий: наиболее распространенный пример – пули и снаряды подобного размера. Ниже приведены подробные описания по таким снарядам; см. Пушки в качестве Природного оружия (врезка) для симуляции огнестрельного оружия.

Токсический: реалистичные яды и болезни имеют модификаторы Цикличность, Инкубация и Сопrotивляемость (все имеют различную стоимость) – но к этому типу вреда также относятся

сверхъестественные смертельные касания, взгляды и т.д., которые могут не иметь таких модификаторов. Прямая физическая атака, вместо поврежденной вызывающая радиационное поражение, имеет Радиация (+25%).

Затем определите, как именно атака доставляет повреждения в цель:

Луч: суперы и энергетическое оружие часто использует повреждающие лучи. Большинство из них обжигающие, и вообще не нуждаются в модификаторах – но лазеры имеют Делитель брони (2) (+50%), а бластеры – Делитель брони (5) (+150%). Дезинтеграторы несут разьедающий вред, часто с Делителем брони (10) (+200%) или Абсолют (+300%). Силовые лучи вызывают тупой вред, обычно с Двойным отбрасыванием (+20%; большинство других тупых лучей имеют Нет отбрасывания (-10%). Оглушающие лучи несут изнуряющий вред. Только «смертель-

ные лучи» (сверхъестественные или сверхнаучные) обычно несут вред токсический. Для попадания любым видом лучей необходим бросок Природная атака (луч).

Проклятия или Ментальные удары: повреждающий сверхъестественный эффект, обходящий СП, может наносить вред любого типа. Обжигающий вред используется для пирокINETических атак, изнуряющий – для несмертельных, с Заморозкой (+20%) для криокинеза, Пропущенный сон (+50%) для заклинания сна, и так далее; или токсический вред для смертельных заклинаний и телекинетических атак. Добавьте Заклятье 1 (+100%) для магических заклинаний или Заклятье 2 (+150%) для пси-способностей. Подробности – в описании Воздействия (с.39). Поскольку физическое импульса цель не получает, то в случае с режущим или тупым вредом добавьте Нет отбрасывания (-10%). Заклятье использует бросок воли, а не обычный бросок атаки.

ПУШКИ КАК ПРИРОДНЫЕ АТАКИ

Для эмуляции огнестрельного оружия, начните с Пробивающей атаки уровня, соответствующего наносимым повреждениям. Модифицируйте Точ, используя Точность (+5%/уровень) или Неточность (-5%/уровень); Дальность, используя Увеличенную (+10%/уровень) или Уменьшенную дальность (-10%/уровень); Сс использованием Быстрого огня (разл.); Бзс – Ограниченным использованием (разл.), обычно с Быстрой перезарядкой; и Отд – Увеличенная отдача (-10%/уровень). Если вы используете необязательное правило по Сбоям (с.В279), добавьте Ненадежность (разл.), чтобы дать оружию значение Сбоя. Реалистичные виды огнестрельного оружия почти никогда не используют улучшение Переменная сила. Готовые примеры можно найти в разделе Встроенное оружие (с.136).

Боеприпасы

Природная атака может симулировать и различные виды боеприпасов: добавьте Делитель брони (2) (+50%) и сделайте атаку малой пробивающей – это бронебойные боеприпасы; добавьте Делитель брони (0.5) и сделайте атаку большой пробивающей - hollow-point; с Делителем брони (0.5) и Зажиганием (+10%) получится трассирующий патрон. Специальные боеприпасы могут быть не пробивающими; например, flechettes наносят проникающий вред.

Прочие подробности

Такие подробности, как калибр и длина гильзы – «особые эффекты» (см. Особые эффекты, с.113). Они могут влиять на игру – например, если перезаряжать нужно трофейными боеприпасами – но не изменяют очковой стоимости. То же самое верно для боезапаса, слишком объемного для использования Ограниченного использования: необходимо указать его значение. Он, может, и не закончится за 10 секунд перестрелки... но может исчерпаться на четырехдневном задании. Мастер может потребовать установки значения Боезапаса аналогично сравнимому оружию в данном игровом мире. Это – не ограничение, поскольку не отличается от правил, гласящих, что метаящие огненные шары целый день – устают (см. Способности и утомление, с.159).



Поле: большинство постоянных ранящих эффектов, окружающих владельца – сферы пламени, зона облучения, аура иссушения и т.д. – обжигающие или токсические с модификаторами Аура (+80%), Всегда включено (-40%) и Контактный бой (-30%). Атакующие расходящимся от себя кольцом огня, льда, яда и т.д. вместо этого приобретают Область действия (+50%/уровень) и Излучение (-20%), с типом повреждений, зависящим от используемой субстанции. Использование этих атак не требует броска попадания – но пытающиеся использовать Ауру активно должны прокинуть атаку в рукопашном бою.

Газ: смертельные газы наносят токсическое повреждение; не-смертельные – изнуряющее. Фантастическое дыхательное оружие имеет улучшение Конус (разл.), но суперы и маги, способные создавать газовые облака, должны вместо него приобретать Область действия (+50%/уровень). К любой газовой атаке необходимо добавить Респираторное действие (+50%), Инъекционное действие (+100%) или Контактное действие (+150%). Дрейф (+20%) и Продолжительность (+40%) полезны для долго остающихся газов – Мастер может даже позволить им иметь Конус. Попадание конусом – бросок Природной атаки (дыхание). Областные эффекты, зависящие от использования лучей, взгляда или снарядов – используют соответствующую специализацию Природной атаки для броска попадания.

Жидкость: жидкости имеют модификаторы Конус (разл.) или Струя (+0%); фантастические виды дыхательного оружия, модифицированные Конусом, имеют также Уменьшенную даль-

ность, $\times 1/5$ (-20%). Кислота наносит разъедающий вред, горящие жидкости – обжигающий; и то и другое может быть Циклическим (разл.), если клеится к цели. Водяные струи используют тупой тип вреда – часто с Двойным отбрасыванием (+20%) и Не наносит ран (-50%). Яды наносят изнуряющий или токсический вред, и имеют один из модификаторов Инъекционное действие (-40% для Струй, +100% для конусов), Контактное действие (-30% для Струй, +150% для Конусов) или респираторное действие (+50%). Бросок на попадание струи, испускаемой из руки или рта – Природная атака (луч) или (дыхание) соответственно.

Снаряд: не нуждается в модификаторах, но тем не менее, часто используются Управляемый (+50%), Самонаведение (разл.) или Навесная траектория (+30%). Может наносить почти любой тип вреда: обжигающий – огненные шары, тупой – камни, проникающий – ледяные стрелы, и так далее. Огненные, каменные, ледяны и т.д. бури – обычные магические и супер-атаки, имеют Область действия (+50%/уровень) с Продолжительностью (+40%), и возможно, Стена (+30% или +60%), если остаются на месте какое-то время, и часто – Бомбардировка (разл.). Чтобы симулировать эффект огнестрельного оружия, используйте правила Пушки как Природные атаки (с.54). Попадание – бросок Природной атаки (снаряд).

Касание: большинство естественного оружия тела – Когти, Естественное оружие, Зубы и т.д. – но контактные атаки, действующие независимо от СП владельца – это Природная атака с модификатором Контактная атака (разл.). Этот вариант используется, например, для ангела, способного призывать пламенный клинок (обжигающий вред), робота со встроенным силовым мечом (режущий) или мастера кун-фу, атакующего смертельным касанием (токсический). Атаки, которые должны попасть по незащищенной коже, получают Контактное действие (-30%), а сверхъестественные атаки, полностью игнорирующие СП (как заклинание

Смертельного касания, с.B245) – Абсолют (+300%). Попадание – бросок невооруженной атаки в контактном бою.

Яды: яды на зубах, когтях и т.д. должны наносить изнуряющий или токсический вред, если они не совсем уж необычны. Такие атаки всегда имеют модификатор Нужен носитель (+0%). Попадание носителем атаки – бросок атаки контактного боя.

Если атака имеет шансы вызывать негативный эффект помимо повреждений, если пробивает СП, добавьте Побочный эффект (разл.). Такой вариант обычен для ультратехнологичных парализаторов, станнеров и т.д. Если атака автоматически вызывает слабость или недееспособность при нанесении достаточного количества вреда, добавьте ее Симптомами (разл.) вместо этого. Этот модификатор обычен для изнуряющих или токсических атак, представляющих яды или токсичные газы.

Альтернативы

Воздействие (с.39) – намного лучшая стартовая точка для полностью несмертельных атак... а улучшения Кома и Сердечный приступ делают ее превосходной атакой в стиле «все или ничего». Чтобы бить или душить противников с расстояния, приобретайте Телекинез (с.82).

Включение в силу

Любая сила, не являющаяся полностью пацифичной, может иметь Природную атаку. Приведите тип повреждений и способ атаки в соответствие с источником и фокусом силы; выше можно найти множество примеров. Талант дает премию к броску попадания.

Нематериальность (Insubstantiality)

См.с.B62

Существа, не подверженные влиянию материального мира появляются в мифах и фантастике почти так же часто, как и способные летать. Большинство таких существ, тем не менее, при необходимости могут «привязывать» себя к материальным объектам, что позволяет им стоять на полу, ездить в транспорте и т.д. Это – обычное свойство Нематериальности. На что похожи нематериальные формы, существа, способные их принимать и т.д. – различается по происхождению черты:

Измерения: субъект перемещает себя в измерение, параллельное физическому миру. Он выглядит слегка прозрачным, как будто находится здесь не полностью. Любое место в исходном мире, не имеющего равнозначного на другом плане, недостижимо. Люди, имеющие врагов, способных путешествовать между измерениями, часто устраивают убежища именно в таких местах!

Божественное: представляет способность принимать «божественную форму», которая может перемещаться по миру смертных как пожелает. Жрец выглядит совершенно нормально, но с дополнительным эффектом, символическим для своего божества; например, жрец огненного бога – в ореоле пламени. Он не может проникнуть в места низкой или отсутствующей святости; см. *Особые правила для Божественных сил* (с.175).

Элементальное: Субъект превращается в свет или электричество, или вибрирует с определенной частотой. Он становится свечением или молнией, имеющей форму человека, явно мерцает и т.д., как подходит для данного элемента. Он не может пересечь барьеры, защищающие от элемента; например, заземленная металлическая сетка остановит электрического «призрака». Сверхнаучные силовые поля часто блокируют Нематериальность такого рода.

Магическое, пси или духовное: Обладатель силы переходит на эфирный, астральный или духовный план (они могут быть одним и тем же, либо иметь отличия, в зависимости от сеттинга). Его внешность становится мутной и призрачной, и возможно, светящейся или затененной. Шаманы с духовными силами часто выглядят как животные. Заклинания, пси-способности и колдовские ритуалы, останавливающие духов, также блокируют и эту способность.

Альтернативы

И Дальновидение (Проекция, +140%) и Нематериальность (Воздействие на материальное, +100%; Проекция, -50%) стоят по 120 очков. Они похожи, но имеют важные различия. Прежде всего, Дальновидение ограничивает дальность действия невидимой формы десятью ярдами от тела, а Нематериальность предлагает видимую форму, но без ограничений по дальности.

Чтобы отразить частичную плотность, используйте Устойчивость к ранениям (Рассеянный) (с.52) или Теневую форму (с.73). Чтобы иметь возможность прохо-

Прыгун (время) и (миры) подходит для сил с перемещением по времени или мирам, как Телепортация и (с Проекцией) Астральная проекция.

дить сквозь одну субстанцию, приобретайте Проникание (с.66).

Нематериальность не включает невидимость. Приобретайте для этого еще и Невидимость (ниже) – возможно, с модификатором Только для материальных. Нематериальность предоставляет совершенную бесшумность, сохраняющуюся во время речи. Вас невозможно обнаружить на слух, и броски Скрытности потребуются только когда вас могут увидеть.

Новые особые ограничения

Нет полета (No Vertical Move): Вы не можете игнорировать гравитацию. Позволено движение только по горизонтальным поверхностям и по склонам, не требующим броска Лазания. Вы по-прежнему ничего не весите, не оставляете следов и можете ходить по поверхностям, обычно не выдерживающим вес тела – например, по воде. -10%.

Шум (Noisy): Вы издаете звуки, как обычный человек – шаги, дыхание и т.д. – и вас не сложнее услышать, чем обычного человека. -5%.

Проекция (Projection): вы не становитесь совсем нематериальным. Вместо этого, ваше физическое тело падает без сознания, а «дух» выходит из него. Как и в случае использования немодифицированной Нематериальности, ваша проекция видима, и присутствует в данном месте, что позволяет влиять на вас любыми способами, которыми можно повлиять на нематериальные объекты... а ваше тело остается в материальном мире, уязвимое для материальных атак; см. Проекция (с.44). Вы все равно не можете воздействовать на мир, если у вас нет Воздействия на материальное. -50%.

Включение в силу

Эта способность подходит почти любой сверхъестественной или элементальной силе, как было сказано выше. С ограничением Проекция очень пригодится Астральной проекции. Таланты улучшают любые броски «пробирания» барьеров или использования Нематериальности для Уклонения силой (см.с.167).

Интуиция (Intuition)

См. с.В63

В качестве способности сравнивать текущую ситуацию с на-

копленным опытом и создания информированного ожидания, Интуиция идеально подходит для супер-гениев и Цифровых разумов. Сверхъестественное руководство (ЭСВ, божественная мудрость) – также отличное объяснение.

С разрешения Мастера, если какое-то умение обычно дает полезную информацию в текущей ситуации – например, Навигация для определения нужной дороги или Тактика в боевом столкновении – обладатель может подменять уровнем умения значение ИН, когда делается бросок этой способности.

Альтернативы

Способные осознавать информацию, не строя предположений, должны приобретать Благословение (с.43) или Оракул (с.65).

Новое особое улучшение

Вдохновение (Inspired): Ваш дар очень точен, и при любом успехе броска вы узнаете наилучший вариант из возможных. Худший возможный результат – провал, и даже критический провал – просто отсутствие информации. Мастер никогда не предлагает плохого варианта. +100%.

Включение в силу

Интуиция – традиционная способность шаманов, может происходить из духовных сил. Также подходит для ЭСВ и любых подобных сил сбора информации, а также для божественных и моральных – особенно с модификатором Вдохновение. Наконец, она может быть представлена способностью использовать коллективную мудрость, что делает ее частью Телепатии. Талант модифицирует все броски ИН и умений для использования этой способности.

Невидимость (Invisibility)

См. с.В63

Истории о невидимках – но, как ни странно, не Человек-невидимка, хоть и созданный под их влиянием – обычно подразумевает, что Невидимость имеет Выключаемость (+10%) и Переноска объектов (не менее +10%). Не забывайте выбрать тип зрения, на который эта способность влияет.

Если Мастер желает разрешить «полную» невидимость, модификатором Расширенное на +100% можно влиять на все виды чувств, на которые только может реалистично действовать Невидимость. Обычные варианты включают:

Обман: ниндзя или телепаты, ментально внушающие другим мысль о том, что те их не видят, имеют Невидимость для электромагнитного зрения с Переноской объектов, Выключаемостью и Ментальным (с.111). Обманщики, знающие о наличии необычных органов чувств, могут влиять и на них тоже; добавьте Расширенное (+20%/тип).

Призрак: Призраки, невидимые для смертных, имеют Невидимость для электромагнитного зрения с Обычно включено (+5%) и Только на материальных (-10%). По традиции призраков можно увидеть в зеркалах и на фотографиях; поэтому добавьте Видимое отражение (-10%); вы не можете приобрести Влияние на машины.

Стелс-технология: техника и роботы, невидимые в инфракрасном спектре и на радарх – но видимые невооруженным глазом – имеют Невидимость для электромагнитного зрения с модификатором Только на Механизмы (-50%). Лучший оптический камуфляж дает вместо этого ограничения улучшение Влияние на механизмы (+50%), но все равно имеет Контур (-10%). Стелс-субмарины имеют обычную Невидимость для сонаров; лучшие – получают еще Расширенное, магнитное обнаружение (+20%). Выключаемость – редка, поскольку стелс-технология действует постоянно, на уровне структуры.

Сверхтехнологичная маскировка: фантастические маскирующие устройства дают Невидимость для электромагнитного зрения, с модификаторами Влияние на машины (+50%), Расширенное, сканеры (+20%) и Выключаемое (+10%).

Альтернативы

Частичная невидимость представлена Хамелеоном (с.43). Создающие дымовые завесы или покровы, скрывающие от противников, приобретают Глушение (с.64).

Новое особое ограничение

Контур (Fringe): Ваша способность действует нормально, если вы стоите спокойно, но оставляет слабые контуры при движении. Во время движения вас можно обнаружить броском Зрения-6, а в бою по вам целятся лишь с -6. -10%.

Включение в силу

Невидимость – ключевая способность сил Света и Тьмы. Электрокинез может позволить психонику заглушить сигнал и стать невидимым для механизмов – он может даже заставить свет огибать его тело и стать невидимым по-настоящему (трюк, называемый «фотокинез»). Дополнение модификатором Ментальное может сделать Невидимость подходящей для сил Телепатии и ки. Таланты дают премии к броскам Скрытности, чтобы избежать обнаружения.

Прыгун (Jumper)

См. с.В64

Суперы и сверхнаучная техника, способная перемещаться во времени, путешествуя быстрее света, фантастические «машины времени» и т.д. имеют Прыгун (время). Прыгун (миры) – переход между измерениями, посещение альтернативных миров. Мастер может создать и другие варианты этого преимущества. Например:



Прыгун (мир духов): вы можете перемещаться в «мир духов» и обратно, не покидая тела. В мире духов – вы сами дух. Вы можете нормально взаимодействовать с духами и использовать любую способность, «обычную» для духов в этом мире. Все, что влияет на духов, будет влиять и на вас. Переход подчиняется обычным правилам использования преимущества. Каж-

дая попытка стоит 1 ЕУ. Успешный бросок ИН позволит вам переместиться между этими мирами. Провал – вы остаетесь в том мире, где сейчас находитесь; вы получаете -5 при использовании этой способности снова на следующие 10 минут. Критический провал вызывает эффекты на усмотрение Мастера... вы можете привлечь злых духов, попасть в междумирье или перенестись в неправильный мир (например, в Ад). Особые модификаторы для Прыгунов (Миры) для вас доступны, хотя не все из них будут иметь значение во всех сеттингах. 100 очков.

Альтернативы

Путешественники, перемещающиеся в пространстве, должны приобретать Телепортацию (с.88). Пророки, способные видеть прошлое, будущее или мир духов – приобретают соответственно Психометрию (с.69), Предвидение (с.68) или Медиум (с.59). Ни один из этих эффектов не нуждается в преимуществе Прыгун.

Способные отправляться в «форму духа» в какое-то место, часто имеют Дальновидение (с.44) или Нематериальность (с.55). Только реальное посещение других времен или миров требует наличия преимущества Прыгун, возможно, с модификатором Проекция.

Новые особые улучшения

Межпланарное (Interplanar): Только для вариантов Прыгун (миры) или Прыгун (мир духов). Вы можете посещать высшие планы существования – возможно, даже дома богов. +0%, если вы можете попадать только в высшие планы, +100% - если на любые.

Надежность (Reliable): Ваша способность очень надежна. Каждый уровень (максимум – 10) дает вам +1 к броску ИН на использование и настолько же увеличивает порог провала. Например, Надежность 2 даст вам +2 ИН для перемещения, и автоматический провал наступит только при 16 и больше, вместо обычных 14). +5% за уровень.

Новые особые ограничения

Ограниченный доступ (Limited Access): Вы можете перемещаться только между двумя определенными мирами – вашим родным и одним другим. Размер ограничения зависит от количества существующих миров. Если существует только один мир – ограничение бессмысленно, если множество – цена может быть -20% и выше, на усмотрение мастера. Доступно только для Прыгун (миры) или (мир духов).

Проекция (Projection): Только для Прыгун (миры) или Прыгун (время) В путешествие отправляется только ваш разум, но не тело. Ваше тело остается без сознания в месте отправления, и уязвимо для всех обычных опасностей. Сознание переносится в виде видимой, но неосязаемой проекции. Проекция уязвима для всего, что воздействует на нематериальный мир. Подробности - см. Проекция, с.44. Если у вас есть способности к нематериальности, вы можете отключать её и делать проекцию материальной. Если у вас есть Переселение (Духовное, -20%), вы можете захватывать жителей целевого мира. -0%, если ваша проекция может воздействовать на мир заклинаниями, ментальными способностями, и -50%, если не может без материализации или переселения. Если вы можете обычным образом переносить свое физическое тело, но при этом еще и оставляете его бессознательную копию на месте отправки, то ограничение стоит -25%.

Особые движения (Special Movement): Для использования способности вам необходимо двигаться. Модификация зависит от сложности требований. Если вам необходимо просто сделать несколько шагов и быть свободным от любых сковывающих вещей (типа кандалов), то ограничение будет -10%. Если вам необходимо выйти на орбиту и ускориться до скорости света с помощью дорожных преимуществ вроде Полета (космический полет, +50%) в сочетании с Увеличенным движением 27 (космос), то стоимость может составить и -40%.

Необходимы врата (Special Portal): Для перехода в другой мир или время вам необходимы особые условия - «врата». Вратами может быть что угодно, что вы выбрали - вход в природную пещеру или священный круг камней в безлунную полночь. Ограничение зависит от редкости портала. «Любая отражающая поверхность» стоит -20%, так как она встречается довольно часто. Если вам необходим ритуал, совершаемый кем-то другим, намеренно назвавшим именно ваше имя, и вы можете переноситься только к призывающему - модификатор стоит -60%. Если вы можете переноситься лишь в одном определенном месте в одно время года - это ограничение на -80%.

Включение в силу

Прыгун (время) и (миры) преимущественно подходит для сил, предполагающих перемещение

СВЕРХ-ТЯЖЕСТИ

Мехи и суперы часто поднимают невероятные тяжести. Транспорт крайне распространен! Нижеследующая таблица предлагает итоговое значение СЛ - базовая СЛ плюс СЛ подъема - необходимое для поднятия некоторых предметов. При использовании Сверх-усилий не забывайте добавить *улучшенную* премию СЛ к базовой СЛ.

Вес (тонн)	Итоговая СЛ	Пример
1	36	Небольшой автомобиль
2	50	Большой автомобиль
5	79	Якорь
10	112	Частный самолет
25	177	Истребитель (снаряженный)
50	250	Танк (снаряженный)
100	354	Космический челнок
500	791	Большой пассажирский самолет
1.000	1.118	Небольшой сухогруз
5.000	2.500	Фрегат
10.000	3.536	Малый крейсер
50.000	7.906	Линкор

Этот вес подразумевает подъем двумя руками над головой. Для других предметов необходимую итоговую силу можно рассчитать по формуле кв.корень из $(1.250 \times \text{вес в тоннах})$.

по времени или мирам, таких, как Телепортация и (с Проекцией) Астральная проекция. Хотя почти любая сила, дающая способность перемещения быстрее скорости света при помощи больших уровней Увеличенного движения (космос) может также иметь Прыгун (время) с ограничением Особые движения.

Прыгун (мир духов) - а также другие формы Прыгуна с модификатором Проекция - подходят для духовных сил. С улучшением Межпланарное перемещение преимущество подойдет для божественных сил.

Талант улучшает броски ИН для активации любой формы преимущества.

Подъемная СЛ (Lifting ST)

См. с.В65

Большие значения силы подъема реалистичны для выючных и верховых животных (лошадей, мулов и т.д.) и медленных, но мощных механизмов: погрузочных экзоскелетов, буксиров и т.д. Суперы из комиксов также часто способны поднимать невероятные тяжести; это можно отразить с помощью улучшения Сверх-усилие (ниже).

Альтернативы

Подъемная сила улучшает базовую СЛ только для поднятия,

передвигания тяжестей - а в бою для захватов и удушения. Чтобы увеличить повреждения наносимые вами контактными оружием, приобретите Силу удара (с.78). Тем же, кто хочет получать выгоду от обеих этих сторон и еще больше ЕЖ, придется приобретать базовую СЛ.

Новое особое улучшение

Это необязательное улучшение для полубогов и суперов. С ним сила подъема становится еще более эффективна, чем обычно после восьмого уровня... и дальше становится только лучше. Таким образом, она имеет ценность только для героев со значительными вложениями в Подъемную СЛ. Если Мастер устанавливает ограничение по использованию этого модификатора, он должен быть на уровне Подъемной СЛ +8 или выше.

Супер-усилие (Super-effort): Вы можете поднимать невероятные тяжести! Ваша Сила подъема работает как обычно, пока вы не используете сверх-усилия. В этом случае игнорируйте обычные правила по сверх-усилиям. Вместо этого найдите ваш уровень Силы подъема в столбце Размер таблицы Размеров, скоростей и расстояний (с.В550), найдите на этой строчке значение из столбца Линейное измерение, и используйте это значение в качестве премии к

вашей СЛ для подъема. Например, Сила подъема +20 даст вам +5000 СЛ. Вы тратите 1 ЕУ при каждой попытке сверх-усилия. Когда вы подняли предмет, дальнейшие затраты усталости рассчитываются по правилам *Способности и утомление* (с.159). Ходьба с грузом или перетаскивание его считается «интенсивным использованием» (1 ЕУ/мин.); простое удерживание – «длительное использование» (1 ЕУ/час). Эти затраты не могут быть снижены приобретением Уменьшенной усталости, если вы не приобретете еще и модификатор Абсолют (+50%). Сверх-усилие не влияет на захваты и удушение. +400%.

Включение в силу

Сила подъема подойдет для биологических сил контроля тела или сил контроля материи, влияющих на массу и плотность. Божественные и ки-силы могут также включать эту способность – возможно, с модификаторами Сверх-усилие или Вызывает усталость – способность к «героическим трюкам».

Талант модифицирует броски Воли и ЗД для использования сверх-усилия и против причинения себе вреда во время поднятия тяжестей.

Удача (Luck)

См. с.В66

Для вымышленных героев Удача обычно «мета-преимущество» – прилагая усилия рассказчик сеет сомнения, но герою везёт в каждом повороте сюжета. Она редко является активной способностью, известной ему и понимаемой его соратниками. Герои, способные к сознательному использованию удачи, все же существуют в фантастике – особенно в комиксах.



Альтернативы

Для тех, чья удача зависит от риска, используйте Сорвиголова (с.В47). Совпадение (с.73) пригодится героям, чья удача имеет форму стечения обстоятельств, а не хороших шансов; а супер-удача (с.80) – для мастеров в манипуляции вероятностями.

Новое особое улучшение

Произвольная (Wishing): вы можете сознательно манипулировать вероятностями. Вы можете потребовать два переброса любого броска, делаемого в вашем присутствии – не только ваших – и выбрать любой из них. Игроку недостаточно видеть бросок, ваш персонаж должен видеть действие, на которое вы хотите повлиять. Применяются обычные ограничения по использованию. Сочетание с ограничением Активное распространено, но не является обязательным. +100%.

Включение в силу

Удача – традиционный дар иномирных стражей, что делает ее подходящей для божественных и духовных сил. С модификаторами Активная или Произвольная она может стать частью силы контроля вероятности; источник может быть любым, но в фантастике обычно ассоциируется с псионикой. Талант дает премию к любому броску кубиков, который делается под влиянием Удачи – но только если использование заявлено заранее.

Глушение манны и Усилитель Маны (Mana Dampener, Mana Enhancer)

См. сс.В67-68

Ни «уровень маны», ни способность его изменять, не являются традиционной идеей – но в игромеханических терминах высокий уровень Глушения маны лучше Устойчивости к магии для таких фантазийных существ, а Излучение маны может объяснить существование драконов и волшебников-одиночек в преимущественно немагическом сеттинге. Разумеется, Глушение маны имеет смысл только тогда, когда существует магия, а Излучение маны – в основном для способных к колдовству.

Обладатели мощных магических сил возможно, способны изменять уровень маны в любом направлении. Мастер должен потребовать от желающего приобрести Глушение маны и Излучение маны улучшение Выключаемое (+100%) на обе эти черты – и Переменная сила (+5%), если черты могут изменять уровень окружающей маны более чем на один уровень. Такая высокая цена назначена из-за особой мощности: если владелец имеет Магичность, он может поднимать уровень маны при сотворении заклинаний... и снижать его для нейтрализации вражеской магии.

Альтернативы

Сравните Глушение маны с Нейтрализацией (с.97) и Стазисом (с.98) против магических сил. Высокие уровни Сопротивления магии (с.В67) дешевле любого из них, но и менее полезны.

Новое особое улучшение

Избирательное (Discriminatory): Вы и ваши союзники получают лучший эффект, который ваша способность может произвести – самый высокий уровень маны для сотворения заклинаний, самый низкий – для сопротивления им, а враги в области – самый худший. Модификатор включает Выключаемость и заменяет улучшение Избирательная область. +150%.

Включение в силу

Эти преимущества редко подходят силам, не относящимся к магическим. Исключением могут послужить божественная сила, дарованная богом магии, или специализированная псионическая, позволяющая манипулировать магическим полем. Талант в основном влияет на попытки Блокирования силой (с.168).

Медиум (Medium)

См. с.В68

Медиум – способность чувствовать присутствие «свободных» духов (призраков, «диких» элементаров и т.д.) поблизости и общаться с ними – но не распространяется на живых существ и духов, привязанных к объектам. Эта способность также работает на «духов места», но исключительно в месте привязки духа. С разрешения Мастера варианты этого преимущества могут позволять обладателю общаться с жителями мира снов, параллельных миров или киберпространства. Каждая из таких форм – отдельное преимущество.

Альтернативы

Для понимания мотивов духов и улучшения ваших шансов их убедить, приобретите Понимание духов (с.В88). Для восприятия присутствия духов, связанных объектом, вселившихся в кого-нибудь или слишком далеких для общения – Обнаружение (духи) [10]. Чтобы видеть духов, находящихся дальше ярда от вас – даже тех, с которыми вы не общаетесь – приобретите подходящую форму Видеть невидимое (с.72). Ни одна из вышеуказанных черт не позволяет вам общаться с духами.

Если вы можете заставлять духов становиться видимыми или материальными против их желания, приобретите Воздействие (с.39), отменяющее Невидимость или Нематериальность с помощью Аннулирования преимущества. Если оно действует только на духов или определенные виды духов, приобретите подходящую Доступность.

Если духи, чтобы общаться с другими, вселяются в вас – это Проводник (с.43).

Новые особые улучшения

Проявление (Manifestation): Ваше присутствие облегчает духам проявление, если они желают этого. Пока духи находятся в пределах ярда от вас, обладатели мета-черты Дух (с.В263) не платят по 1 ЕУ за секунду материализации, как этого требует ограничение Обычного включено. +100%.

Универсальное (Universal): Вы можете общаться с любым духом, которого можете почувствовать, вне зависимости от знания языка. +50%.

Визуальное (Visual): Вы можете видеть духов, с которыми общаетесь, даже если они обычно невидимы. +50%.

Новое особое ограничение

В большинстве сеттингов использование этого преимущества требует особого ритуала или сеанса. Если это так и в вашем мире, добавляется модификатор Необходим подготовка (с.В114). Другим распространенным ограничением является:

Я вижу мертвых. Они ходят среди нас, как обычные люди. Они не видят друг друга. Они видят только то, что хотят видеть. Они даже не знают, что мертвы.
Коул Сир, Шестое чувство

Специализированное (Specialized):

Ваша способность работает только с одним видом духов. Возможные варианты – ангелы, демоны, призраки, элементали, фейри, и т.д. -50%.

Включение в силу

Медиум – подходящая способность почти для любой сверхъестественной силы, но особенно – для духовных сил и ЭСВ. Талант улучшает все броски ИН и умений для обнаружения духов и общения с ними.

Контроль метаболизма (Metabolism Control)

См. с.В68

Способность контролировать непроизвольные функции организма – классическая особенность мастеров кунг-фу, йогов, не говоря уже о суперах и пришельцах, созданных после... Для нее не нужна даже мистическая составляющая – генетические изменения и импланты могут дать это преимущество модифицированному человеку или киборгу.

С разрешения мастера Контроль метаболизма может позволить обладателю даже симулировать эффекты воздействия: инфекции, реакции на введенные вещества, сердечный приступ и т.д. Чтобы обнаружить подделку, свидетели должны выиграть в состязании Диагностики против 3Д+ уровень Контроля метаболизма.

Альтернативы

Сравните Устойчивость к повреждениям (Нет Крови) (с.В61), Не дышит (с.В49), или Не ест/не пьет (с.В50), для способностей, позволяющих не кровоточить, не дышать или не есть вообще. Если все, что нужно – премия к 3Д, выгоднее будет Устойчивость (с.71).

Новое особое улучшение

Мастер (Mastery): Вы можете мгновенно и очень точно изменять свой метаболизм, помогая организму справиться с неожиданными нагрузками. Пока вы находитесь в сознании, уровень Контроля метаболизма добавляется к любому броску 3Д! +40%.

Включение в силу

Эта способность хорошо подходит для биологических, ки и пси-сил – особенно Контроля тела и Лечения. Талант добавляется к 3Д в быстром состязании для симуляции смерти и любых подобных действий, в случае разрешения Мастера.

Микроскопическое зрение (Microscopic Vision)

См. с.В68

Микроскопическое зрение распространено среди роботов и суперов, борцов с преступностью. Оно позволяет выполнять тонкую работу и собирать микроскопические улики без штрафов за отсутствие увеличительных приборов. Суперы иногда приобретают Дистанционность (+40%), что дает возможность различать мелкие детали на расстоянии. Эта способность действует в полную силу на 1/2Д (10 ярдов) и с 1/3 базового увеличения – до Макс. Сделайте два броска Зрения: один, чтобы заметить объект, другой – чтобы различить мелкие детали.

Для случаев, когда персонаж может разглядеть ничтожные подробности на близком расстоянии, но не обычные предметы нормального размера, используйте комбинацию Слепоты (с.В124) и Микроскопического зрения.

Включение в силу

Как и любое преимущество зрения, Микроскопическое зрение подходит для сил Света и, возможно, ЭСВ. Суперы с силами контроля размера тоже могут иметь такую способность, связанную с Уменьшением. Талант увеличивает все броски Зрения для этой способности.

Подражание звукам (Mimicry)

См. с.В68

эта черта типична для попугаев, допшельгангеров, роботов-убийц и других существ, физиологически или технологически приспособленных для симуляции голоса и звуков. Может ли эта способность обмануть высокотехнологические системы охраны с анализаторами голоса – на усмотрение Мастера.

Альтернативы

Подражание может имитировать голоса животных, но не общаться с ними – для этого есть Разговор с животными (с.77). Подражание не позволяет издавать неслышимые высоко- или низко-

частотные звуки, если у обладателя нет еще и Инфразвуковой (с.В89) или Ультразвуковой Речи (с.В94). Обычные люди-подражатели вместо данной способности учат умение Подражание звукам (с.В210). Мастер может разрешить обладателям данного умения и этой способности использовать высшее из значений ИН или умения при использовании Подражания.

Новое особое улучшение

Память на звуки (Voice Library): Вы никогда не забываете звуков, которые сумели успешно симитировать. Контроль каталога – забота игрока. Для воспоминания звука, достаточно выполнить маневр концентрации и сделать бросок ИН. +50%.

Включение в силу

Подражание подходит для элементарных сил Звука/Вибрации и большинства сил изменения тела. Также неплохо она волеется в силы, связанные с животными или иллюзиями. Талант увеличивает все броски ИН для подражания звукам или имитации голосов.

Контроль разума (Mind Control)

См. с.В68

В фольклоре способность контролировать сознания приписывается могущественным сверхъестественным существам, включая демонов, нимф, вампиров и богов. Это похоже на оправдание безумия или преступлений... но эти сказки могут оказаться правдивыми в мирах жанров фэнтези или ужасов. Большая часть врожденных способностей использует немодифицированный Контроль разума. Если влияние псионическое – добавьте Телепатию (-10%).

Киношный гипноз: гипнотизер должен встретиться взглядом с жертвой и гипнотизировать ее, чтобы отдать приказания. Это требует Воздействие на зрение (-20%). Распространено и ограничение Внушение (-40%).

Наркотики (Drugs): атакующий использует препараты, делающие жертву легко внушаемой. Это требует укуса, поцелуя или более близкого контакта. Иногда после контакта жертва имеет право на бросок сопротивления по ЗД. Добавьте Основано на ЗД (+20%), Инъекционное действие (-40%), Независимость (+70%) и Инкубация (1 минута или 1 час) (-10% или -20%). Если управлять субъектом может любой, добавьте ограничение Кукла (-40%).

Я могу убить тебя силой мысли.

– Райвер Тэм, Светлячок

Феромоны (Pheromones): персонаж испускает невидимое облако химических веществ, внушающих к нему симпатию. Жертвы должны находиться в пределах двух ярдов и вдохнуть газ – такая способность не действует при взгляде или касании. Персонаж может управлять только одним субъектом в секунду, с обычным штрафом -1 за каждого субъекта после первого. Добавьте Область действия 1 (+50%), Излучение (-20%) и Воздействует на обоняние (-20%). Распространены Доступность (только на противоположный пол) (-20%) и Контроль эмоций (-50%), но они не обязательны.

Вибрация (Vibrations): обладатель такого варианта производит вибрации, которые способны влиять на эмоции. Добавьте Контроль эмоций (-50%) и Основано на ЗД (+20%) для слышимых вибраций или Действует через слух (-20%) для слышимого звука (часто встречается у фентезийных бардов или мифических сирен).

Альтернативы

Высокие уровни Харизмы (с.В41) часто производят похожий эффект. Способность превращать других в своих союзников – Доминанция (с.В50), а возможность захватывать разум субъекта и напрямую управлять его телом – Переселение (с.67).

Новое особое улучшение

Независимый (Independent): Ваш контроль разума не требует постоянного внимания – вы можете заниматься своими делами. Вы должны концентрироваться для установления контроля, но не получаете премии +2 или +4 за длительную концентрацию. Если жертва проваливает сопротивление, контроль сохраняется по 1 минуте за каждое очко проигрыша. Вы не можете продлить его. Контроль может прерваться только если вы пытаетесь принудить субъекта действовать против его принципов. Выведение вас из строя не лишит жертву контроля. Поскольку контакты разделены, вы не получаете штрафа -1 за каждого подконтрольного, и критический провал контроля одной жертвы не освобождает всех остальных. +70%.

Новые особые ограничения

Только контроль эмоций (Emotion Control): Вы не можете контролировать действий субъекта – только его чувства. Что возможно сделать с таким ограничением – смотрите в описании умения Внушение эмоций (с.В192). Взаимоисключаемо с Только обработка и Внушение. -50%.

Внушение (Suggestion): Вы не можете управлять действиями субъекта, но можете только внушить общее направление действий – как в умении Внушение (с.В191). Взаимоисключаемо с Только обработка и Только контроль эмоций. -40%.

Включение в силу

Контроль разума подходит для многих сверхъестественных сил, а особенно – для Телепатии. Кроме того, гипноз хорош для Кирил, феромоны – для сил биологических и химических, а вибрация – для Звука/вибрации. С модификатором Только кибернетическое (с.В70) Контроль разума позволит управлять даже компьютерами («кибер-пси») – определяющая способность Механистической Телепатии. Таланты увеличивают броски ИН для любого использования способности.

Зондирование разума (Mind Probe) и Чтение разума (Mind Reading)

См. с.В69

Эти два близких преимущества явно присутствуют в фэнтези, ужасиках и научной фантастике – обычно как магический или псионический дар. Чтение разума – базовая способность телепатов, независимо от происхождения. Зондирование разума – глубокое сканирование или слияние (mind-meld); во многом она выглядит как более мощная версия Чтения разума, а Мастер может даже выставить Чтение разума требованием к нему.

Обе черты могут интерпретироваться как допрос под воздействием сыворотки правды; модификаторы и подробности можно найти в примечаниях в параграфе Контроль разума (выше). Если субъект должен озвучивать свой ответ, добавьте Доступность, необходимо слышать субъекта, -20%.

Альтернативы

Используйте Эмпатию (преимущества Эмпатии, с.48) для «чтения» эмоций, а не мыслей. Чтобы послать мысли кому-то, берите Телесвязь (см. Телекоммуникация, с.81).

Контроль разума тоже может открывать мысли субъекта: просто прикажите ему говорить всё, что он знает. Разумеется, это намного более явное действие.

Новые особые улучшения

Инвазивное (Invasive): только для Зондирования разума. Ваша способность работает как ментальное вторжение, а не обычный допрос. Если вы побеждаете в первом состязании, ментальная защита субъекта пробита и вы получаете полный доступ к его памяти. Ограничение на один вопрос в секунду сохраняется, но получение ответа – простой, не состязательный бросок ИН, Допроса, Психологии – или Ясный сон, если субъект спит. +75%.

Снимок памяти (Memory Bank): только для зондирования разума. Вы можете сохранить точный «снимок» разума субъекта. Это требует обычного быстрого состязания зондирования, но занимает час. Позднее броском ИН вы можете узнать любую информацию, известную субъекту на момент зондирования – как если бы вы зондировали его, или о его личности (снимает все штрафы за незнание его поведения для бросков Актерского мастерства). Вы можете стереть «снимок» в любой момент. +100% за хранилище, ограниченное значением ИН, +150% за неограниченную емкость.

Множественный контакт (Multiple Contacts): только для Чтения разума. Вы можете поддерживать несколько контактов одновременно. Каждый новый контакт устанавливается с кумулятивным штрафом -1 за каждый после первого. Вы можете свободно переключаться между установленными контактами, но Чтение мыслей требует концентрации. +50%.

Включение в силу

Зондирование и Чтение разума – классические псионические способности, ассоциирующиеся с Телепатией (или Машинной Телепатией, с ограничением Только кибернетическое), но могут предоставляться практически любой сверхъестественной силой. Талант улучшает броски ИН и умений для использования любой из этих способностей.

Ментальный щит (Mind Shield)

См. с.В70

Ментальные щиты – классика для псиоников, волшебников, шаманов, мастеров боевых искусств и всех, кто трудится над отражением психических атак. В мирах, где распространены ментальные силы, любой может иметь Ментальный щит (на усмотрение Мастера).

В сеттингах, где существует множество разных сверхъестественных сил и способностей, Мастер должен разрешить добавление уровня Ментального щита к ИН, Воле и Восприятию в целях сопротивления любому паранормальному влиянию – включая действие преимуществ с ограничением Ментальное (с.11). Менее полной защиты можно достичь, добавив Ограниченное (ниже).

С ограничением Кибернетическое (-50%) Ментальный щит представляет «укрепленную» систему безопасности для Цифрового разума. Кибернетическое – пример Ограниченного; не покупайте оба.

Альтернативы

Устойчивость к магии (с.В67) и разные версии Устойчивости (с.71) могут защитить вас от множества опасностей, как и Ментальный щит. Стазис (с.98) – превосходная защита, но не даёт пользователю самому иметь другие психические способности.

Люди, изучавшие «ментальную самооборону» могут обладать умением Ментальная сила (с.В209) и Ментальный блок (с.В210) вместо преимущества Ментальный щит.

Новое особое ограничение

Ограниченное (Limited): ваш Ментальный щит действует только против определенных ментальных атак. Целый источник силы (божественный, магический, псионический, духовный и т.д.) стоит -50%; определенный фокус, сила

или школа магии (Телепатия или заклинания Контроля разума, к примеру) стоят -75%.

Включение в силу

Ментальный щит – традиционная часть Телепатии, часто входит в ки- и духовные силы, и также доступен для моральных, божественных и магических. В фантастике можно часто встретить активное использование ментального щита для блокирования атак. Мастер должен рассмотреть разрешение Блокирования силой (с.168) для Ментального щита, даже если он не разрешает этого для других способностей. Талант добавляется ко всем подобным действиям.

Изменяемые способности (Modular Abilities)

См. с.В71

Многие фантастические персонажи могут почти всё... но не всё сразу. Для отображения этого и существуют Изменяемые способности. Каждый тип подходит для определенных классов героев:

Ячейки чипов (Chip Slots): используются киборгами со съемными компонентами. Обычно имеет форму «чипов умений», но с улучшением Физическое, разъемы для стандартных модулей снаряжения – «ячейки оборудования» – вполне вариант. Если в эти разъемы могут вставляться только предметы определенного типа, добавьте Ограниченное.

Компьютерный разум (Computer Brain): зарезервирован для ИИ и киборгов с вживленными компьютерами, которые скачивают программы, а не подключают их. Улучшение Физическое подходит очень редко, а Виртуальное – распространено и определенно разрешается для тех, кто может использовать свои способности только в «киберпространстве».

Изменяемые способности в игре

Переопределение Изменяемых способностей может замедлить игру. Чтобы от этого защититься, Мастер может попросить игроков определить и перечислить свои любимые способности ещё до начала игры. Ещё сильнее можно ускорить действие, Мастер может определить, что некоторые из задач требуют минимального количества очков в Изменяемых способностях для некоторых задач, подразумевая что игрок может добавить ментальные, физические или социальные способности, но не называя каждую из них конкретно; например, «Эта задача требует 40 очков в физических способностях. Любой, чьи Изменяемые способности удовлетворяют этим требованиям, может выполнить эту задачу – хотя это все равно может потребовать броска успеха.



Абсолютные силы (Cosmic Power): Идеально для богов и суперов. Распространено улучшение Физическое. Для создания «сферы влияния» богов или ограничения суперов одним элементом используйте Ограниченное. Если они формируют и управляют уже существующей материей или энергией и бессильны без неё, добавьте вместо этого Зависит от окружения (с.110).

Супер-запоминание (Super-Memorization): Подходит для волшебников и киношных гениев. Физическое – почти не применяется, поскольку «запомнить» можно лишь немногие физические преимущества. С помощью модификатора Ограниченное использование Изменяемых способностей можно ограничить заклинаниями, языками или определенными категориями умений.

Мастер может разрабатывать и свои собственные варианты. Стоимость за каждый слот зависит от широты допустимых черт: 4 очка – короткий список, 5 – длинный, 6 – почти всё, а 7 – вообще всё. Стоимость очка в слоте будет равна 2 очкам, если перераспределение очков дорого, медленно, или субъекту можно помешать; 3 очка – за два из этих вариантов; 4 – за один, и 5 – за полное их отсутствие. Например:

Божественное озарение (Divine Inspiration): Способность – небольшие желания, дарованные Высшими Силами. Вы можете попросить почти любых способностей (добавьте модификаторы Физические или Социальные, если хотите), но

должны молиться не менее 1 секунды за каждое вкладываемое очко персонажа. Цена за слот – 6 очков, по 4 очка за очко персонажа.

Альтернативы

Герои, способные манипулировать определенными элементами достаточно точно, чтобы создавать различные эффекты, не подражающие действию других преимуществ, имеют Контроль (с.90) и/или Создание (с.92).

Способные превращаться во что угодно должны приобретать Полиморф (с.74). А если вы можете просто делать что-то, не приобретая способностей – вы можете взять Скрытый талант (с.89).

Изменяемые способности дороги – даже с учетом ограничений – поскольку очень гибки. Те, кто хочет иметь небольшое количество родственных и взаимоисключающих способностей, в качестве более дешёвого варианта могут рассмотреть *Альтернативные способности* (с.11).

Новое особое улучшение

Социальное (Social): Вы можете приобретать даже социальные преимущества. Как это работает – на усмотрение мастера. Мастер может ограничить список доступных черт: Альтернативная личность, Церковный сан, Независимый доход, Представитель силовых структур, Юридическая неприкосновенность, Ранг, Секретный доступ, Безмятный и Пожизненная должность. +0%, если доступны только социальные преимущества, +50%, если доступны и

ментальные и социальные. Чтобы приобретать любые способности, приобретите Социальные, +50% и Физические, +100%. Другие комбинации запрещены.

Новые особые ограничения

Многие обладатели Изменяемых способностей нуждаются в длительной концентрации и усилиях, чтобы переопределить свои способности. Это можно отразить с помощью Вызывает усталость, Требуется броска (атрибута) (с.112) и Требуется дополнительного времени.

Заполнение ячеек Изменяемых способностей ограничениями преимуществами вполне допустимо. Эти ограничения могут дублировать имеющиеся на Изменяемых способностях только в том случае, если они представляют другой набор неудобств. Например, если ваши Изменяемые способности имеют Вызывает усталость, вы можете добавлять в их слот Природную атаку с этим же модификатором, поскольку затраты на перераспределение очков не то же самое, что затраты на атаку. Однако, если Изменяемые способности ограничены Зависит от окружения, ни одно преимущество, добавляемое в их ячейку, не должно иметь этого ограничения.

Для Изменяемых способностей одно из ограничений имеет особое значение:

Ограниченное (Limited): Вы можете приобретать только определенный набор черт. Большинство запретов попадают под одну из широких категорий:

Ограничение по фокусу (черты, которые логически похожи на формирование или создание определенного фокуса – например, Ограниченное, Огонь даст доступ к Огненным атакам, защите от огня и контролю температуры – но не Когтям и Избирательному Слуху). Размер ограничения зависит от степени запрета:

Универсальный фокус (движение) : -5%.

Обычная материя или энергия (огонь, электричество, свет, вода, звук): -10%.

Более специализированные (паутина): -15%.

Многие ограниченные фокусом Изменяемые способности имеют Физические, +50% («только физические преимущества»). Мастер может сделать исключение, но не часто – немногие формы материи или энергии могут быть превращены в ментальные преимущества или умения.

Обладатели ограничения Зависит от окружения (с.110) не могут взять Ограниченное теми же условиями; оно построено по тем же расценкам. Например, если Абсолютная сила Садовника позволяет ему контролировать только растения – Зависит от окружения на -40% - он не может взять еще Ограниченное за -15%. Тот факт, что он управляет растениями, автоматически ограничивает его преимущества теми, что может симулировать контроль растений.

Изменяемые способности можно ограничить и списком черт; это означает, что вы сможете брать только черты определенной категории, а не фокуса:

Только преимущества или умения (включая техники). -10%.

Широкий класс преимуществ (атаки, части тела) или умений (заклинания, технологические умения), или только добавление к уже существующим. -20%.

Средний класс способностей (боевые или социальные умения), подкласс широкого (только чувства, только заклинания огня), все формы гибкого мощного преимущества (только Воздействия или Врожденные атаки). -30%.

Подкласс среднего (невооруженный бой, только преимущества зрения), одна форма гибкого преимущества (токсические атаки). -40%.

Одна черта, позволяющая специализации, но не модификацию (языки – не дают понимать шифры или смысл по одному слову), одно гибкое преимущество с ограничителями (только воздействия с Заклятием 1 и Основанные на Воле). -50%.

Недопустимы Только ментальные, Только физические или Только социальные. Изменяемые способности по умолчанию ограничены ментальными чертами, если не модифицированы улучшениями Физические или Социальные. Если вы хотите ограничить их физическими преимуществами, берите Физические, +50%, или Социальные, +0% для социальных. Однако, присутствие или отсутствие этих двух модификаторов влияет на разрешенные формы Ограниченности. Например, обладатели улучшения Физическое не могут ограничить Изменяемые способности подкатегорией ментальных черт, а те, кто этим улучшением не обладает, не могут ограничить группой ментальных преимуществ.

Ограничение по фокусу или чертам не является взаимоисключающим.

Штрафы за Глушение применяются также к любой форме Телекоммуникации, которая использует тот же тип сигнала, что и блокируемое чувство.

чающими. Например, супер-изобретатели могут комбинировать их. Они ограничивают фокус супер-научными устройствами (-5%); их фокус – «доступные запчасти». Кроме того, они ограничивают и черты: «Только преимущества с ограничениями устройств» (-20%). Это подразумевает наличие улучшения Физические, +50% и часто идет вместе с большими уровнями Требуется подготовки, отражающими работу в мастерской.

Включение в силу

Изменяемые способности подходят почти к любым силам. Если нужно ограничить их только теми способностями, которые подходят силе, добавьте по необходимости Ограниченное (или Зависит от окружения) и Физические. Модификатор силы применяется собственно к Изменяемым способностям, а не к добавляемым чертам. Талант добавляется ко всем броскам использования любых преимуществ, какие приобретаются в качестве Изменяемых способностей.

Глушение (Obscure)

См. с.В72

Глушение – гибкое преимущество, способное воспроизвести множество фантастических способностей – некоторые из которых довольно сложны по составу. Когда вы настраиваете Глушение, первый шаг в этом – определить, на какие из чувств оно будет воздействовать и как:

Дальновидение: Обычно Глушение блокирует одно чувство, независимо от того, использует ли его наблюдатель лично или удаленно. Сверхъестественная или супернаучная «антисила» может выборочно блокировать все способы удаленного восприятия, не влияя на обычное. Глушение (Дальновидение) часто может включать Расширенное для Обнаружения, Прорицания или Парарадара (по +20% каждый), и Ограниченное, псионика (-20%).

Обнаружение: эффект, который активно глушит специализированные сенсоры, может быть представлен Глушением против соответствующего Обнаружения. Например, Глушение (Обнаружение магнитных полей) будет

действовать на детекторы магнитных аномалий. Другие формы Глушения могут действовать и на сверхъестественные версии Обнаружения – вообразите демона с Глушением (Обнаружение Зла)!

Прорицание: Глушение (Прорицание) вполне законно и действует на все попытки сбора информации в пределах области – хоть через Информационные заклинания, хоть с помощью Психометрии. Помешать использовать дальновидение можно с помощью Глушение (Дальновидение).

Слух: может представлять закливание магической тишины, белый шум или ультратехнологические способы блокирования звука. Обычный слух, Ультразвуковой слух, Инфразвуковой слух, Сонар и Восприятие вибрации – «связанные» в отношении улучшения Расширенное. Глушение (Инфразвуковой слух) и (Ультразвуковой слух) помогут обойти геофоны и ультразвуковые детекторы движения соответственно. Необычный слух, Избирательный слух и т.д. – не уникальные чувства; они просто повышают полезность обычных. Обладатели этих черт не получают права игнорировать Глушение слуха.

Сканирование: В отношении Глушения Радар и Точный радар считаются одним и тем же чувством. Другие способы Сканирования должны блокироваться отдельными версиями Глушения. Эти вариации Глушения, как правило, представляют активное глушение определенного рода. Для действия улучшения Расширенное, Радар родственен любым типам зрения, а Сонар – Восприятию вибрации и всем видам слуха. В большинстве сеттингов Пара-радар считается родственным Обнаружению и Дальновидению.

Зрение: Это может быть темнота, слепящий свет, туман, дым или даже заклинание размытия. В отношении улучшения Расширенное обычное зрение, Инфразрение, Ультразрение и Ладар считаются «родственными». Глушение (Инфразрение) также мешает ракетам с тепловым наведением и инфракрасным детекторам движения. Микроскопическое или Телескопическое зрение, Периферическое зрение и т.д. не яв-

ляются уникальными чувствами; они просто делают зрение более полезным. Обладатели этих черт не получают особых способностей игнорировать Глушение зрения.

Штрафы за Глушение также применяются и к любой форме Телекоммуникации (с.81), которая использует тот же тип сигнала, что и блокируемое чувство, если отправитель или получатель находятся в области действия. Инфракрасная коммуникация работает аналогично Инфразрению, Ладарная – как Ладар, Радио – как Радар и так далее. Работает ли Телесвязь аналогично Пара-радару – на усмотрение Мастера.

По умолчанию Глушение – заметное поле (например, темноты, электронный или белый шум) или облако (антилазерный аэрозоль, дым и т.д.) вокруг пользователя. Без применения модификаторов оно блокирует сигнал в любом направлении. Существует два пространственных исключения:

Поле невидимости: невидимый эффект, мешающий обнаружить пользователя и само поле – классика для магии и псионики, и обычен для сверхнаучных методов. Требует наличия улучшения Скрытное (+100%). Сверхъестественные версии редко причиняют неудобства владельцу и потому имеют еще и Защитное (+50%). Сверхтехнологичные устройства обычно блокируют и сенсоры обладателя.

Оружие: Многие супергерои и техника стреляют лучами или снарядами, которые способны вызывать данный эффект на расстоянии; например, факелы (flares) и Глушение (Инфразрение) или дымовые бомбы, вызывающие Глушение (Зрение). Такие способности должны иметь Дистанционность (+50%). Скрытное не добавляется для таких способностей, которые должны отвлекать противника.

Альтернативы

Глушение создает эффект, который может скрыть любого. Герой, который делает менее заметным только себя, будет иметь Хамелеон (с.43), Невидимость (с.56) или Бесшумность (с.76). Глушение, создающее эффект Воздействия (с.39) с таким улучшением, как Недостаток (Глухота) или Аннулирование преимуществ (Инфразрение) может лишить кого-либо некоторых чувств. Комбинируя это с Областью действия, Излучением и Воздействием на чувства, можно имитировать эффект оглушающего звука, ослепляющей вспышки и

т.д. лучше, чем с этим бы справился Глушение.

Те, кто может блокировать чувства изображениями – физическими или ментальными – должны взять Иллюзию (с.94).

Новое особое ограничение

Ограниченное (Limited): Вы можете блокировать только чувство, которое является частью силы. Целый источник силы (магическое, псионическое) стоит -20%, определенная сила (ЭСВ, телепатия) -40%.

Включение в силу

Глушение может подойти почти к любой силе, которая не является исключительно внутренней. Большинство элементарных сил могут создавать облака или поля своего элемента и блокировать чувства (например, сила Огня/Тепла создает «горячий дым», который блокирует зрение и инфразрение), сверхъестественные силы часто включают способность скрываться от связанных сил (например, Глушение (Дальновидение) для сил Анти-пси), и так далее. Талант дает выгоду для Блокирования силой (см.с.168) и добавляется к броскам для попадания при помощи Дистанционных способностей.

Пророк (Oracle)

См. с.В72

Распознавание знамений – являются ли они сокрытыми знаниями от богов, знаками из духовного мира или «естественными» явлениями в магическом мире – традиционно ассоциируется с мистиками. В научной фантастике, однако, иногда встречается и другой интересный вариант:

Оракул (Цифровой мир) (Oracle (Digital): Вы можете анализировать «живые» данные – Интернет, новостные сводки и т.д. – и замечать скрытые знаки. Для обнаружения используется умение Исследования, для толкования – Анализ Разведанных. Необходим доступ к большому количеству данных. Наиболее подходит этот вариант для систем искусственного интеллекта и других существ, имеющих Цифровой разум. 15 очков.

Альтернативы

Пророк дает ответы на неизвестные вопросы... и не все из них будут относиться к будущему. Прямой ответ на конкретный вопрос можно получить при помощи Благословения (с.43), а увидеть будущее поможет Предвидение (с.68). Чтобы замечать скрытую активность конспирации, приобретите Просвещенный (с.В60).

Новое особое улучшение

Одаренный (Inspired): Вы необычайно талантливы. Любой успешный бросок толкования дает вам четкую информацию, критический успех – однозначное видение правды. +100%.

Включение в силу

Пророк идеально подходит для божественных, моральных и духовных сил, подразумевающих помощь из другого мира. Это преимущество также подходит для некоторых вариантов ЭСВ. Талант влияет как на броски восприятия для обнаружения знаков, так и на броски ИН для их расшифровки.



Покровители (Patrons)

См. с.В72

Покровитель с улучшением Высокая доступность может представлять сверхъестественную способность взывать о помощи к божеству или могущественному духу. В этом случае будут подходящими и Особые возможности и Минимальное вмешательство. Если контакт с покровителем является чем-то вроде заклинания или ритуала, могут применяться такие ограничения, как Доступность, Вызывает усталость и Требуется подготовка.

Альтернативы

Благосклонность высших сил может проявляться непрямым путем через Удачу (с.59), Совпадение (с.73) или Супер-удачу (с.80). Знания из других миров можно выразить Благословением (с.43) или Пророком (с.65).

Включение в силу

Покровители как способность более или менее подходит лишь божественным или духовным силам. Талант не влияет на бросок появления, но увеличит бросок Влияния и реакции при просьбе о помощи. Это может оказаться необычайно полезным для Покровителей с Минимальным вмешательством.

Проникающее зрение (Penetrating Vision)

См. с.В74

Ни одно реалистичное чувство не позволяет владельцу воспринимать свет за непроницаемым барьером, видеть цвета и пользоваться другими способами визуального восприятия. Это нарушает законы физики. Тем не менее, эсперы, супергерои и сверхнаучные сенсоры из комиксов и историй космической оперы часто обладают именно такими возможностями.

Проникающее зрение позволяет смотреть сквозь несколько объектов вплоть до суммарной толщины, не превышающей его проникающей силы. Расстояние имеет обычные эффекты, но место барьеров значения не имеет. Например, обладатель Проникающего зрения 1 может смотреть сквозь шесть 1" стен с той же легкостью, как и сквозь одну 6-дюймовую, и

они могут находиться на любом расстоянии друг от друга – но большое общее расстояние даст штраф к Зрению.

Альтернативы

Чтобы иметь возможность видеть внутрь предметов, а не сквозь них, приобретайте Дальновидение (с.44). Реалистичные рентген- или Т-Лучевые сенсоры имеют Сканирование (с.72) – а не Дальновидение и не Проникающее зрение.

Включение в силу

Проникающее зрение вполне разумный выбор для ЭСВ и элементарных сил, работающих с киношными видами излучения. Элементарная сила, фокусирующая свои возможности на одном определенном типе материи может дать Проникающее зрение с модификатором Специфическое для данной субстанции. Талант не даёт премии к Зрению, но увеличивает броски понимания (против ИН или умений) для определения относительного расположения множества предметов и барьеров.

Перки (Perks)

См. с.В100

Перки – хороший способ представить тривиальные способности. Например, если робот со встроенным фонариком приобретает Аксессуар, супер – потратит очко на способность освещать своё ближайшее окружение. Наложение ограничений на полноценное преимущество – определенный перебор: представьте попытку построить такую способность освещения на основе Контроля (свет) или Иллюзии.

Мастер должен запретить такие перки (или их способы использования), которые дублируют полноценные преимущества.

Включение в силу

Любая сила может (а возможно, должна) включать перки, но поскольку перки не могут иметь улучшений или ограничений, они не имеют модификатора силы. Это значит, что скидки за то, что эти перки могут быть выведены из строя вместе со всей своей силой, не будет. С другой стороны, герои, обладающие силой, могут приобретать перки, недоступные другим и получать выгоду от Талантов на любой необходимый бросок.

Проникание (Permeation) См. с.В75

Проникание считается традиционной способностью духов, в остальном вполне осязаемых, но способных легко проходить через горы, деревья и т.д. Супергерои с элементарными силами часто обладают похожими способностями – как и дьявольские фэнтезийные монстры, выходящие прямо из стен, чтобы сожрать путешественников!

Проникание обычно ассоциируется с определенным классом материалов. Если же Мастер захочет, он может позволить и более широкий класс – «Всё» – что позволит обладателю данной способности проходить сквозь любую плотную материю. Это будет стоить 80 очков.

Альтернативы

Те, кто имеет Устойчивость к повреждениям (Рассеянный) (с.52), модифицированную Проникновением, могут просачиваться сквозь пористые материалы. Обладатели Нематериальности (с.55) неосязаемы, и могут проходить сквозь любую материю. Чтобы физически прорываться через барьеры, приобретайте Прокладку туннелей (с.85).

Новые особые улучшения

Расширенная (Extended): Вы можете проходить сквозь несколько родственных материалов. Наиболее дорогой покупается за полную цену, а каждая дополнительная субстанция считается улучшением на +20%. Например, Проникание (камень) может получить Расширенное (земля и металл) за +40%.

Слияние (Meld 1): входя в предмет, вы становитесь с ним одним целым, как дриада сливается с деревом. Работает только с определенным объектом – деревом (не



лесом), горой (не планетой) и т.д. Во время слияния вы можете использовать свои чувства и выход из любой точки поверхности предмета – внутренней или внешней), и можете дышать, если хотя бы одна часть предмета касается воздуха. Смена точки зрения или выход из предмета происходит по маневру Подготовки. Нанесение вреда предмету наносит пропорциональные повреждения и вам. Например, 10 ЕЖ вреда дереву, имеющему 100 ЕЖ, нанесет 1 ЕЖ вреда человеку, чье базовое значение ЕЖ – 10. Когда вы являетесь частью чего-то более крупного, вы также лучше сопротивляетесь Воздействиям – бонус к броску сопротивления равен разнице МР. Если у вас есть атака, которая ранит цели, которые касаются вас или просто стоят поблизости (типа Излучения), то при слиянии с более крупным предметом она также уменьшает свою эффективность – вред уменьшается пропорционально разнице ЕЖ (см. выше), а разница между МР предмета и вашим МР добавляется к броскам сопротивления цели. Вы не можете контролировать предмет, в котором сидите – покупайте Переселение. +150%.

Слияние 2 (Meld 2): точно также, как и Слияние 1, но работает даже на распределенные предметы. С Прониканием (Земля) вы можете слиться с землей под ногами и пересечь планету в мгновение ока. Имея Проникание (Дерево), вы можете слиться с лесом и видеть все, что происходит в нем. +300%.

Новое особое ограничение

Ограничение толщины (Finite Thickness): вы можете проходить только сквозь предметы ограниченной толщины. Если вы пытаетесь пройти сквозь любой предмет толще этого предела, вы проходите на соответствующую глубину и наталкиваетесь на непреодолимую преграду. Ценность зависит от толщины: -50% за тонкую преграду (типа шторы), -30% за дюйм, -15% за фут, -5% за расстояние, которое вы можете пересечь за секунду.

Включение в силу

Проникание – типичная черта сил элементальных и природных духов. Оно также подходит для божественных сил, дарованных богами, связанными с данными материалами. Талант увеличивает все броски ЛВ и умений во время движения с использованием этой способности.

Переселение (Possession)

См. с.В75

Переселение может представить любую способность «захватывать» людей или предметы. Несколько примечаний к *Базовым правилам*:

Магическое переселение: Некоторые неприятные монстры из фэнтези или ужасиков используют магию, чтобы захватывать невнимательных жертв... которые превращаются в их спутников. Это требует ограничения Магическое (-10%), идентичного модификатору силы Магическая (с.27). Некоторые из таких созданий перемещаются от одного тела к другому, но большая часть остаётся в собственном теле и «используют» жертву издалека с помощью Телеконтроля (+50% или +100%).

Паразитическое: пришельцы, вселяющиеся в тела – одно из клише научной фантастики. Все такие существа имеют ограничение Паразитическое (-60%); более «реалистичные» – еще и Специализированное. Некоторые особенно жуткие твари могут иметь Усвоение (+10%), а возможно – ещё и Полный доступ к памяти (+10%). Имея доступ к умениям всех прежних жертв они становятся действительно страшными врагами. Не менее жутко, когда носитель получает все привычки паразита, но теряет свои. Для этого используйте Нет доступа к памяти (-10%).

Псионическое: Телепаты, способные захватывать других, должны брать модификатор силы Телепатия (-10%). Большая часть фантастических псиоников не перемещается от тела к телу, а контролируют их Телеконтроль (+50% или +100%). Некоторые вселяются, используя Обмен тел (+10%). Телепат, способный и на то, и на другое, должен иметь Обмен тел, Телеконтроль и Избирательность (+10%).

Духовное: Демоны, лоя и другие духи из сказаний, могут вселяться в тела смертных. Это – модификатор Дух (-20%). Дух – это не то же самое, что модификатор силы Духовное (с.28). Этот модификатор берется за сущность духа, а не способность их контролировать – и оба сразу они используются очень редко. Очень немногие духи имеют любой из модификаторов силы на своем Переселении. Слабые духи, способные «объезжать» только некоторых определенных существ имеют Только куклы (-30%). Могущественные же, которые могут создавать новых марионеток – вместо этого имеют Постоянное (+20%). Мастер может позволить тем, кто не имеет мета-черты Дух, брать модификатор Дух, если они имеют Нематери-

альность или черту, модифицированную Проекцией, и подвержены эффектам мер противодействия, идентичным экзорцизму. Мастер может также разрешить имеющим модификатор Дух вселяться в неодушевленные предметы (например, статуи), которые будут сопротивляться по ЗД – хотя это полезно только обладателям Телекинеза с Анимацией, имеющим возможность контролировать свой новый сосуд.

Технологическое: уникального вида супернаучного Переселения нет. Для Цифрового разума, способного вселяться в компьютеры – Цифровое (-40%); Постоянное (+20%) в этом случае крайне распространено и представляет переписку программного обеспечения жертвы. Те же, кто может «управлять» другими с помощью хирургических имплантов, должны брать Телеконтроль (+50%), Требуется ментальная связь (-40%) и Нет доступа к памяти (-10%), и должны иметь Ментальную связь (с.В70) с ограничением Телекоммуникация.

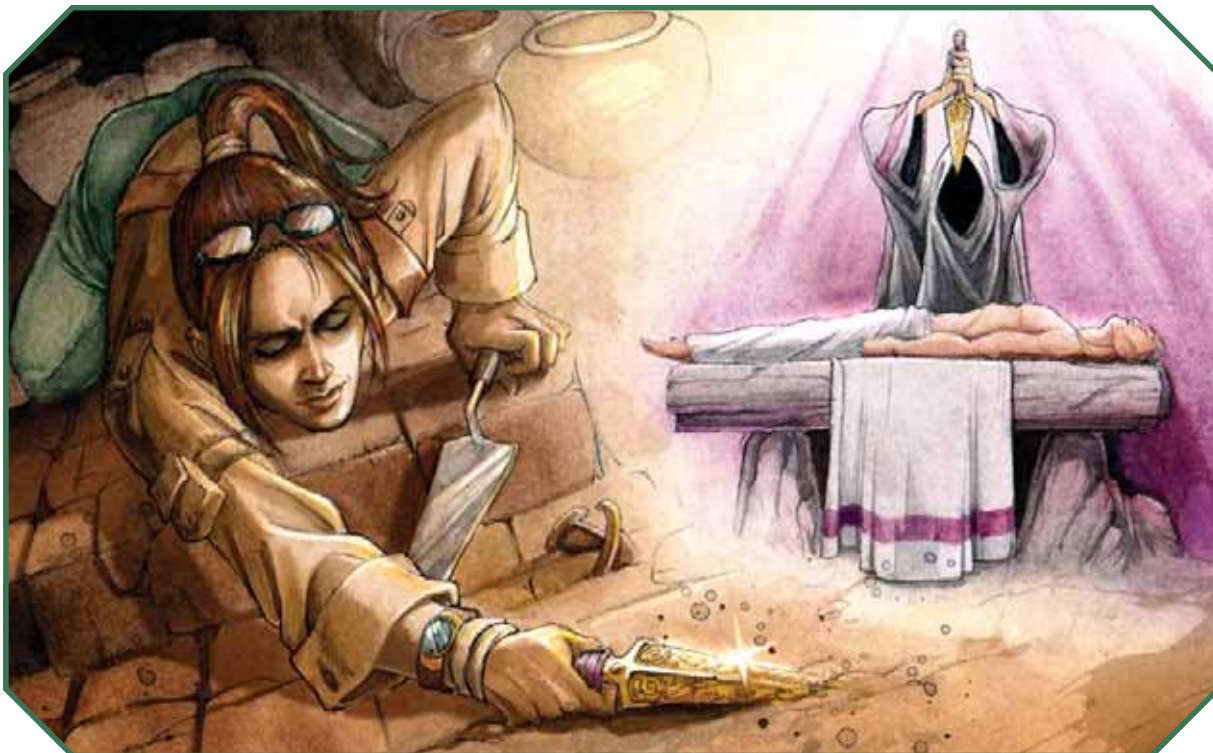
Альтернативы

Способность управлять целью, не захватывая её тела – Контроль разума (с.61) – или Доминация (с.В50), если в результате вы получаете постоянного Союзника.

Новые особые улучшения

Полный доступ к памяти (Full Memory Access): Вы имеете полный неограниченный доступ к памяти разумного носителя в любое время. Чтобы узнать конкретный факт из памяти жертвы, требуется один простой бросок ИН без штрафов за прошедшее с момента захвата время. Если у вас есть еще и Усвоение, вы можете изучать умения жертвы, основанные на ИН, Воле и Восприятии. +10%.

Телеконтроль 2 (Telecontrol 2): Как Телеконтроль, но ваше тело также остается в сознании и дееспособным. Тем не менее, точно контролировать вы можете только одно тело одновременно. Необходимо заявка, когда вы отдаете приоритет какому телу (в бою – каждый ход). Все действия – атака, защита, броски чувств и т.д. – другого тела идут с -4. Если у вас есть Разделенное сознание (с.В43), вам нет необходимости брать это улучшение – одно из ваших сознаний может захватывать и контролировать других персонажей; однако без Телекоммуникации (с.В91) ваши сознания не смогут общаться между собой. Несовместимо с Духовным и Паразитическим, которые подразумевают вхождение в тело жертвы. +100%.



Новое ограничение

Специализированное (Specialized): Вы можете вселяться только в определенные виды организмов, по умолчанию – все живое. «Вся белковая жизнь» -10%, «Вся земная жизнь» -20%, «только животные» -25%, «Только млекопитающие» -30%, «Только собаки», «Только люди» -40%.

Включение в силу

Переселение точно применимо для магических и псионических сил. Природные силы, особенно контролирующие животных, также могут включать его – почти всегда со Специализированным. Талант влияет на все броски ИН для использования, включая броски для овладения умениями жертвы.

Предвидение (Precognition)

См. с.В77

Пророки, предсказатели судьбы и другие люди, способные видеть будущее, имеются в фольклоре любой культуры, но способы работы их возможностей разнятся. Прежде чем позволить игроку взять Предвидение, Мастер должен ответить на несколько вопросов:

1. *Как часто возникают видения?* Предвидение может работать постоянно, но мягко, ведя героя по жизни. С другой стороны, оно может срабатывать исклю-

чительно при встрече с людьми, местами или вещами необычайной важности – например, обладающими Судьбой (с.В48), и в этом случае Мастер должен определить достаточно ли будет изображения или вторичного контакта для активации видений.

2. *Насколько далеко может проникать Предвидение?* Видения могут показывать моменты на недели, месяцы или даже года вперед, если этого требует сюжет. Более далёкие предсказания будут менее детальны и более масштабны. Если Мастер желает, он может делать бросок всякий раз, когда он встречает что-то, что может вызвать видение... но со штрафом по таблице Дальних расстояний (с.В241), заменяя «мили» на «недели».

3. *Предопределено ли будущее?* Для большинства игроков более интересно, если будущее, показанное в прорицании – единственное возможное, которое они могут изменить. Тем не менее, Мастер не должен делать будущее настолько изменяемым, что эта способность станет пустой тратой очков. Предвидение всегда должно открывать какую-то грань непреложной истины, особенно когда вовлечена Судьба.

Независимо от ответов, видения, описываемые Мастером, должны быть несколько смутны. За исключением критического успеха Предвидение никогда не даёт «чётких» ответов – выигрышных лотерейных номеров

или ставок на бирже. Наконец, помните, что Предвидение подразумевает, что Мастер что-то планирует наперёд – хотя бы в виде заметок. Оно не будет ни полезно, ни допустимо в совершенно непредсказуемой игре, когда даже Мастер не представляет, что случится дальше!

Альтернативы

Получающие ответы на конкретный вопрос от Высшей силы имеют Благословение (с.43), а дар видеть случайные знамения представлен Пророком (с.65). Чтобы получать видения из прошлого, берите Психометрию (с.69).

Помните, что эта черта уже включает Чувство опасности (с.46). Нет необходимости брать их обе.

Новые особые улучшения

Направленное (Directed): При произвольном использовании, вы можете сфокусироваться на определенном событии, вовлекающем субъекта (вас самих или любого другого). Необходимо указать событие – «Битва с Темным Властелином» – до броска. В случае успеха вы узнаете наиболее вероятный исход, при провале – ничего, при критическом провале событие будет полностью закрыто от всех будущих попыток. Пассивное использование способности не изменяется. Взаимоисключаемое с Только одним событием. +100%.

Новые особые ограничения

Только активное использование (Active Only): Вы можете использовать ваш дар только по желанию, и никогда не получаете спонтанных озарений. Ваша способность не включает Чувство опасности. Взять модификатор «Не видит собственную смерть» нельзя. -60%.

Только пассивное использование (Passive Only): Вы не можете использовать дар по желанию. Исключает взятие модификаторов Только активное использование и Направленное. -20%.

Включение в силу

Предвидение – традиционная способность ЭСВ или магии. Оно также может принадлежать духовной или божественной силе, если сверхъестественная сущность посылает видения. Любая сила, включающая Прыгун (время) может включать Предвидение как помощь для «навигации». Какой тип событий активирует Предвидение, и как оно проявляется – зависит от источника. В частности, боги и духи часто имеют свои планы и привычки, и могут передавать знания неудобными способами – например, голосом в голове – что делает получателя похожим на психа.

Талант влияет на все броски ИН для использования этой способности – активного или пассивного.

Защищенное чувство (Protected Sense)

См. с.В78

Не забывайте, что эта черта защищает от сенсорной перегрузки и атак, действующих на чувства, а не от физического повреждения. Например, Защищенное зрение поможет при яркой вспышке, но не спасет от щепки в глазу.

В кампаниях с силами Мастер может позволить приобретение варианта данного преимущества:

Защищенная сила (Protected Power): Ваша сила защищена от прямых атак. Она получает +5 на сопротивление Нейтрализации (с.97), а вы получаете +5, когда пытаетесь «пробиться» через Стазис (с.98) с ограничением Пробиваемый. Это не защищает сенсорные способности силы; оно защищает собственную силу, и только. 5 очков/сила.

Альтернативы

Защиты от попадания ядов в глаза, вдыхания газов и т.д. можно достичь, взяв Не дышит (с.В49),

Устойчивость (с.71), Герметичность (с.В82) и другие подобные физические защитные черты. Сохранить глаза поможет Мигательная перепонка (с.В71).

Включение в силу

Защищенные чувства часто включаются в элементальные силы – Защищенное зрение у силы Тьмы или Света, Защищенный слух у силы Звука/Вибрации и так далее. Биологические и ки-силы контроля тела иногда также дают это преимущество, представляющее способность владельца адаптировать тело. Защищенную силу может содержать любая из сил.

Талант влияет на попытки Блокирования силой (см.с.168).

Пси-Смазис (Psi Static) См. с.В78

Это просто частный случай более универсального преимущества Стазис; см. с.98.

Психометрия (Psychometry)

См. с.В78

Психометрия, также называемая «чтением предметов» или «ретрознанием» - фирменный знак детективов с парapsихологическими способностями. Оно похоже на Предвидение, но в другом направлении – и как и в том случае, Мастер должен решить, что активирует способность и как часто.

Альтернативы

Психометрия позволяет владельцу «читать» объекты и места, узнавая их историю. Те, кто может брать сведения из прошлого относительно текущей ситуации, имеют Расовую память (с.70). Видения о будущем требуют наличия Предвидения (с.68).

Новые особые улучшения

Направленная (Directed): Вы можете концентрироваться на определенных событиях прошлого. Предмет поиска заявляется до броска. Успех означает, что вы получаете достаточно подробную информацию об этом событии, а не общий поток эмоций. При провале вы ничего не узнаете. Критический провал означает, что вы не сможете больше никогда узнать ничего об этой странице истории. +50%.

Погружение (Immersive): Успешный бросок способности вызывает четкое видение, как при критическом успехе обычной, немодифицированной способности. Если вы изучаете предмет,

вы получаете видение с его точки зрения, при сканировании места – видите все так, как будто присутствовали там сами. Это улучшение может разрушить интригу приключения – используйте его с осторожностью! +100%.

Чувствительное (Sensitive): Вы получаете знания даже о простой жизни предмета. Например, изучая кинжал – вы узнаете, кто его сделал, как часто его затачивали и где он хранился, когда не использовался для убийства. +30%.

Новые особые ограничения

Только активное (Active Only): Вы не получаете спонтанных видений, независимо от силы «излучения». Вы можете узнать что-то лишь намеренно применив способность. -20%.

Гиперсенсорное (Hypersensory): Вы восстанавливаете прошлое по небольшим частицам, получаемым через ваши обычные чувства. Вы не получаете сверхъестественное знание, но эти подсказки дают вам только общие мысли о происшедшем. Вы получаете по -3 за каждое заблокированное чувство (обоняние, зрение, осязание). Этот модификатор включает Обычную жизнь, и взаимоисключает взятие Погружения и Чувствительности. -50%.

Обычная жизнь (Mundane): Вы не можете получить информации о эмоциональных зарядах из прошлого. Ваша способность может обнаружить только общие детали о простой жизни предмета – как описано в модификаторе Чувствительное (не приобретайте оба модификатора). -30%.

Только пассивное использование (Passive Only): Вы не можете использовать способность по желанию – только пассивно. Обнаруживаются сильные заряды на броске ИН-4. Исключается взятие Направленное, Чувствительное и любых из трех вышеуказанных ограничений. -60%

Включение в силу

Психометрия обычно ассоциируется с ЭСВ – но с наличием модификатора Гиперсенсорная может предоставляться любой силой, которая дает обострение чувств. Сила, имеющая Прыгун (время) может включать её как способность «сканирования во времени», с модификаторами Только активная, Обычная жизнь, Направленная и, возможно, Погружение. Талант влияет на все броски ИН при использовании способности – активном или пассивном.

Расовая память (Racial Memory)

См. с.В78

Наличие у некоторых людей доступа к коллективной мудрости предков присутствует в религиозных верованиях и старых научных трудах (например, писаниях Карла Юнга).

В зависимости от сеттинга, память предков, входящая в Расовую память, может принадлежать роду, клану или целой расе. Альтернативой могут быть собственные смутные воспоминания владельца (если он чрезвычайно долго живет) или его прошлых жизней (если имеет место реинкарнация). Чем более широк размах памяти, тем менее он специфичен. Это не влияет на очковую стоимость.

Альтернативы

Предвидение (с.68) – неплохая альтернатива Расовой памяти (пассивная); ощущение дежавю могут спокойно происходить как из будущего, так и от предков. Психометрия (с.69) – лучшая альтернатива Расовой памяти (активной), поскольку обе они предоставляют информацию о прошлом – главное отличие – смутность психических впечатлений против подробных фактов. Чтобы разделять память с живыми членами вашей расы, используйте Разделённое сознание(с.148).

Новое особое улучшение

Погружение (Immersive): Успешное применение способности дает видение, подобное таковому при критическом успехе. При пассивном варианте способности это снимает необходимость интерпретации, при активном – вы можете просматривать жизни предков по желанию! +50%.

Включение в силу

Расовая память идеальна для духовных сил, которые позволяют пользователю общаться с умершими предками. Способность читать их мысли, пересекая время, может быть частью Телепатии, а восприимчивость к остаточным эмоциям и впечатлениям из прошлого – больше похоже на ЭСВ. Талант влияет на броски ИН для использования этой способности.

Устойчивость к радиации (Radiation Tolerance)

См. с.В79

Инопланетяне, роботы, суперы и техника часто устойчивы к радиации. Это может быть представлено бронёй (особенно если

объединить с Сопротивлением Повреждениям), силовым полем (см. Силовое поле, с.108) или особенностями физиологии, нечувствительной к облучению.

Альтернативы

Чтобы уменьшить видимое физическое повреждение от радиоактивных лучей (например, лучевого оружия, использующего заряженные частицы), приобретайте Сопротивление повреждениям (с.45) – возможно, Ограниченное.

Новое особое улучшение

Расширенная (Extended): Делитель дозы также влияет на получаемую дозу определенного неизвестного излучения. Он может уменьшать стоимость мутаций в очках персонажа или увеличивать время облучения, необходимое для возникновения эффектов. Подробности – на усмотрение Мастера. +30% за каждый новый тип излучения.

Включение в силу

Устойчивость к радиации – очевидный выбор для элементальной силы Радиации, но многие силы, предоставляющие СП, могут включать эту черту определенных уровней. Силы контроля тела – биологические, основанные на Ки и многие другие – также могут давать это преимущество, представляя способность восстанавливать поврежденные клетки. Талант увеличивает броски 3Д для сопротивления эффектам радиации и влияет на попытки блокирования силой (см.с.168).

Острый язык (Rapier Wit)

См. с.В79

Как и следует из описания, Острый язык – дар точного знания, как унижать и провоцировать врагов. Тем не менее, способность оглушить врага парой слов или звуком голоса не обязана быть на основе сверхъестественных сил или вибрационного удара по душе или телу противника.

Альтернативы

Ультразвуковой или ментальный удар, оглушающий или ранящий врага – Воздействие (с.39) или Природная атака (с.53). Способные только на пронзительные звуки имеют перк Проникающий голос (с.В101)

Новое особое улучшение

Слова силы (Words of Power): Вы ошеломляете оппонентов

сверхъестественной мощью, направляемой вашим голосом. Возможно, вам известны слова, появившиеся на заре жизни – или вы говорите на языке богов! Знание языка не является необходимым, модификаторы за любое непонимание также исключены (уязвимы даже Невозмутимые). Для использования сделайте состязание по Воле против вашего противника, игнорируя штрафы за Отсутствие чувства юмора или Несообразительность. Штраф за воздействие на группы остается. +100%.

Включение в силу

Острый язык может представлять способность посылать волю, используя Телепатию или Ки-силы (в этом случае Ментальный щит помогает сопротивляться). В киношных играх суперменов он может быть частью силы Звука/вибрации. Обладатели божественных сил также могут иметь такой дар. С модификаторами Абсолют (+300%) и Слова силы эта черта может являться абсолютной силой богов и мгновенно оглушать любого смертного!

Талант увеличивает умение Публичного выступления и броски Воли при использовании этой способности.

Регенерация (Regeneration)

См. с.В80

Может являться естественным или генноинженерным преимуществом или сверхъестественной способностью исцеления. Обратите внимание, что Регенерация влияет на скорость «восстановления» Сопротивления повреждениям Разрушаемое или Полу-разрушаемое, скорость Отращивания и восстановления при Бессмертии 2 и 3.

Альтернативы

Несмотря на свое название, Регенерация не позволяет отращивать потерянные части тела – это Отращивание (ниже). Чтобы исцелять других, приобретайте Исцеление (с.51). С другой стороны, вы можете взять Воздействие (с.39) с улучшением Преимущество, чтобы наделять Регенерацией других.

Новое особое улучшение

Восстановление Усталости (Fatigue Recovery): Доступно только при регенерации Быстрой и лучше. Вы восстанавливаете потерянные очки ЕУ с той же скоростью, как и ЕЖ. +100%.

Новые особые ограничения

Только усталость (Fatigue Only): Ваша способность восстанавливает только ЕУ, как в улучшении Восстановление усталости. Она не включает Быстрое лечение и не восстанавливает ЕЖ. -0%.

Ограниченное (Limited): Ваша способность ускоряет восстановление определенного преимущества, но не здоровья. Например, «Только СП» ускоряет восстановление очков СП, потерянных в результате разжедания или поломки, «Только отращивание» позволяет быстрее отращивать конечности. Подсчитайте необходимое для отращивания время в днях и разделите его на 3 (медленная регенерация), считайте часы за дни (обычная), минуты (быстрая), секунды (очень быстрая), секунды/10 (мгновенная). «Только бессмертие» исцеляет хиты, но только после смерти – и останавливает восстановление при достижении положительных хитов (бессмертие 2) или полных хитов (бессмертие 3). -40%.

Включение в силу

Регенерация обычно входит в силы биологические, Ки или псионические, которые позволяют быстрое самовосстановление – или «добрые» божественные, моральные и духовные силы. Возможность ускорять время только для лечения может ввести эту способность в силу перемещения во времени. Талант влияет на все броски 3Д для восстановления потерянных ЕЖ.



Отращивание (Regrowth)

См. с.В80

Отращивание может представлять естественные возможности исцеления, присущие, например, морским звездам и червям (а то и пришельцам и монстрам, основанным на этих существах) или быть результатом супернауки или паранормальных сил. Нижеприведенные модификаторы предлагают несколько вариантов из мифов и фантастики.

Отращивание может восстановить потерянную голову, если обладатель переживет такую рану (благодаря Дополнительной голове, Устойчивости к ранениям и т.д.). Этот процесс займёт 2к+2 месяцев.

Альтернативы

Для восстановления ЕЖ приобретайте Регенерацию (с.70). Те, кто может быстро восстанавливать потерянные части тела, нуждаются в обоих преимуществах. Способность возвращать конечности другим – Исцеление (с.51). Придание Отращивания другим при помощи Воздействия с улучшением Преимущество (с.39) возможно – но оно действует слишком медленно, чтобы быть полезным, если субъект не получает еще и Регенерацию (или не имеет ее сам).

Новые особые улучшения

Удвоенное (Doubling): Когда вы теряете часть тела, вы можете отрастить сразу две – как мифическая гидра! Вы должны иметь необходимое количество очков, чтобы оплатить соответствующее преимущество (Дополнительная рука, Дополнительная голова и т.д.), иначе отрастет только одна часть. Отращивание идет с обычной скоростью. +25%, если работает только с одной частью тела (только с руками, ногами, головой и пр.), +50%, если работает для любых потерянных частей тела.

Присоединение (Reattachment): Вы можете прирастить отсеченную, но целую часть тела, удерживая ее на месте в течение минуты. Регенерация уменьшает это время: до 30 секунд Медленная, до 3 секунд Обычная, до 1 секунды, если Быстрая или лучше (но Очень быстрая или Сверхбыстрая вообще может избавить вас от необходимости в этом улучшении). +50%.

Новые особые ограничения

Отрава (Bane): Вы не можете отрастить части тела, потерянные из-за вреда от определенного вещества или субстанции (серебра или огня, например), или подвергнутые ее воздействию (одно из двух, на выбор). Цена зависит от редкости: Редкие -10%, частые -30%, Распространенные и повсеместные -50%.

Только присоединение (Reattachment Only): Вы можете только присоединять потерянные конечности, как описано в соответствующем улучшении. Ваша способность не помогает, если конечность покалечена, испарилась или была съедена. -50%.

Включение в силу

Отращивание подходит для биологических сил изменения тела, силы Исцеления и любых божественных, моральных и духовных сил, ассоциированных с лечением. Сила превращения, включающая такие способности, как Полиморф, может позволить обладателю перераспределять массу и восстанавливать утраченные органы. Талант добавляется ко всем броскам 3Д для избегания или восстановления от калечащих ранений.

Устойчивость (Resistant)

См. с.В80

Нелюди, сверхлюди и обладатели модифицированного генома часто имеют определенные виды устойчивости или иммунитетов к вредным воздействиям или силам, вызывающим различные Воздействия. Доступные уровни и варианты Устойчивости в каждом игровом мире определяет Мастер.

В отношении Устойчивости, целый источник силы (биологический, псионический и т.д.) – «Повсеместный», один конкретный фокус, сила или школа магии – «Распространенный». Если источник или фокус включает эффекты, сопротивляемые как по 3Д, так и по Воле, Устойчивость работает на оба типа бросков, а Иммунитет действует на любой сорт угроз.

Альтернативы

Не забывайте, что Устойчивость и Иммуниет помогают только против угроз, которые позволяют бросок сопротивления. Чтобы остановить физическое повреждение, используйте Сопротивление Повреждениям (с.45). Например, Иммуниет к Магии защитит вас от любого сопротивляемого заклинания... но брошенный в вас Огненный шар остановит только СП.

Включение в силу

Любая сила может давать Устойчивость или полный Иммуниет против источника или фокуса противоположной силы. Подобная защита может даваться и против собственного источника или фокуса – но Мастер должен запретить ее, если возможность направлять энергию требует «открыться» для неё. Чаще всего это относится к магии. Талант влияет на попытку блокирования силой (см.с.168).

Сканирование (Scanning Sense)

См. с.В81

Даже реалистичные роботы и техника часто обладают сканированием: Радар и Точный радар в воздухе, Сонар для ориентирования под водой и т.д. Суперы тоже могут иногда иметь такие способности, но не все из них реалистичны. Пара-радар, в частности, может представлять всевозможные сверхъестественные и супернаучные чувства.

Мастер может разрабатывать и собственные варианты Сканирования. Большинство из них должны стоить от 20 до 25 очков. Мы приводим еще два варианта из реального мира:

Активное ИК (Active IR): Ваше сканирующее чувство использует инфракрасный луч. Базовая дальность – 200 ярдов. Он может различать сложный рельеф не хуже человеческого зрения – если кто-то, используя обычное зрение, может различить детали без броска – вы тоже на это способны. Ваше Сканирование могут обнаружить только имеющие Инфразрение (с.В60) или ИК-детекторы. Вы можете отключить Сканирование, и тогда эта способность будет работать как Инфразрение (но когда

способность включена, вы сможете обнаруживать цели, не излучающие тепло). Не работает под водой. 20 очков.

Т-лучевое зрение (T-Ray Vision): Вы используете радар с длиной волны менее миллиметра. Базовая дальность – 200 ярдов. Как и имея Точный радар, вы можете обнаруживать небольшие предметы и различать их форму, а также снимает штрафы за незначительные укрытия. Однако, Т-лучевое зрение более точное: вы получаете +4 на броски обнаружения скрытого оружия и различение точного рельефа. Может быть обнаружено только с помощью редких специализированных детекторов. Не работает под водой. 25 очков.

Альтернативы

Главная задача Сканирования – позволить пользователю ориентироваться в полной темноте. Сравните его со Зрением в темноте (с.46), Гиперспектральным зрением (с.51), Инфразрением (с.В60) и Адаптацией к темноте (с.В71), ни одно из которых не испускает излучения, которое можно обнаружить. Еще один выход – Восприятие вибрации (с.86). Способные видеть сквозь стены, используя обычное зрение, в отличие от Т-лучей, Х-лучей и т.д. должны взять Проникающее зрение (с.66). Способность видеть удаленные объекты – Дальновидение (с.44).

Новые особые улучшения

Биосканирование (Bio-Scan): Только для Пара-радаров. Вы воспринимаете биохимическую информацию и признаки жизни всего, что сканируете – как самой цели, так и всех ее поверхностей. Это позволяет вам использовать умения вроде Биологии и Диагностики с безопасного расстояния. Имея Проникающее зрение, вы также можете обнаруживать живых существ внутри неодушевленных предметов (например, пассажиров в машине). +50%.

Невозможность перехвата (No Intercept): Ваш сканер совершенно невозможно обнаружить. Очень нереалистичное улучшение, больше подходит для псиоников и суперов. +50%.

Сканер (Scanner): Только для Пара-радаров. Вы получаете подробную информацию о составе,

мощности, радиоактивности и прочих характеристиках всего, что вы сканируете. Это позволяет вам делать детальный анализ по таким умениям, как Химия или Физика на расстоянии. С помощью Проникающего зрения вы также можете анализировать определенные системы сложного механизма – используя умение Инженерия. Фантастические сенсоры обычно обладают обоими улучшениями – и зачастую еще и Биосканирование. +50%.

Включение в силу

Сканирование идеально подходит для элементарных сил: Радар, Точный радар и Т-лучевое зрение относятся к силе Электричества, Ладар и Активное ИК – для силы Света, а Сонар – для Звук/Вибрации. Электрокинез (обычно псионический) может давать почти любое Сканирование, кроме Сонара... который может объяснить Психикинез. Другие сверхъестественные силы обычно дают только Пара-радар, который может относиться к ЭСВ, Ки, божественным и абсолютным силам, предоставляющим повышенную чувствительность.

Талант влияет на любые броски чувств при использовании любого Сканирования.

Видеть невидимое (See Invisible)

См. с.В83

Это отдельное преимущество для каждого типа невидимости. Игрок должен указать одну из категорий, описанную в Невидимости (с.56) или определенный источник. Если он выбирает описательную категорию, то может видеть любого, использующего данный тип Невидимости с перечисленными модификаторами и особыми эффектами, независимо от источника. Видеть невидимое (Deception) делает его неуязвимым к внушению невидимости ментальным воздействием, будет ли оно основано на Ки или псионике; Видеть невидимое (призраки) позволит видеть призраков, пользуются ли они для этого магией, духовными силами или чем-то другим; и так далее.

Если же он указывает источник – модификатор силы на Невидимости. Например, Видеть невидимое (псионика) позволит обнаружить невидимых электрокинетиков или телепатов, а Видеть невидимое (духи) работает против всех, кто использует для скрытия духовные силы... но не тех, кто использует магическую невидимость, даже если они духи.

Пара-радар, в частности, может представлять всевозможные сверхъестественные и супернаучные чувства.

Альтернативы

Против невидимости, влияющей на электромагнитные способы зрения, чувства, которые используют что-то другое – например, Сонар (с.В81) или Восприятие вибрации (с.86) – могут заменить Видеть невидимое. Зрение в темноте (с.46) с улучшением Гиперсенсорное может распознать многие виды невидимости, но никак не воздействие на разум.

Сражаться с невидимым врагом, не видя его можно, изучив умение Бой вслепую (с.В180).

Новое особое улучшение

Истинное зрение (True Sight): ваше зрение обнаруживает любые виды обмана, связанные с типом невидимости, который вы обнаруживаете – включая маскировку, изменение внешности и иллюзии. Например, Истинное зрение позволяет преимуществу Видеть невидимое (магическое) определять магические иллюзии и заклинания «Размытие» также легко, как и обычную магическую невидимость. +50%.

Включение в силу

Видеть невидимое – логическая часть любой элементарной силы, предоставляющей сенсорные способности – особенно силы Света. Она также подходит для сверхъестественных сил, имеющих дело со знаниями, особенно божественных; те часто имеют и Истинное зрение. Эта черта является классической для мастеров Ки-сил. В качестве способности абсолютной силы Видеть невидимое нейтрализует все виды невидимости, основанные на силе, включая абсолютную невидимость. Талант влияет на первый бросок зрения для обнаружения невидимой цели.

Чувствительное касание (Sensitive Touch)

См. с.В83

Чувствительное касание встречается в природе – главным примером может послужить нос крота – и может быть доступно для людей с биоимплантатами. Это также классический трюк слепых героев, особенно детективов, мастеров боевых искусств и суперов.

Альтернативы

Способность слышать низкочастотную вибрацию на большом расстоянии – Инфразвуковой слух (с.В89). Те, кто может ориентироваться в пространстве, используя вибрацию, воспринимаемую кожей, вибриссами или антеннами, имеют Восприятие вибрации (с.86).

Новые особые улучшения

Стетоскоп (Stethoscopic): Вы можете ощущать звуки с другой стороны барьера или внутри предмета, воспринимая их вибрацию. Чтобы подслушивать через стены, сделайте бросок Осозания. Глухота вам не мешает, но звуконепроницаемость дает свои обычные штрафы. +50%.

Сверхточное (Ultra-Fine): ваше осозание настолько чувствительно, что может чувствовать даже чернила на бумаге, так что вы можете читать пальцами. Такое чтение работает даже в темноте и при слепоте. Вы также можете читать с компьютерных экранов, воспринимая крохотные отличия тепла или электрического поля; это требует броска Осозания с -5. +30%.



Включение в силу

Чувствительное касание лучше всего подходит силе Звук/вибрации. Иногда оно может стать частью Ки-силы; Мастер может давать мастерам с такими силами +4 на броски Осозания, чтобы снизить штрафы за темноту в бою вплотную. Талант увеличивает броски Осозания.

Совпадение (Serendipity)

См. с.В83

Многие герои периодически попадают в ситуации *dues ex machine*. Совпадение – для персонажей, для которых такие ситуации – обычное дело. Обычно это действует на уровне «сюжета», но некоторые фантастические персонажи могли использовать эту способность активно – в частности, чьи желания часто воплощались в реальность.

Альтернативы

Удача (с.59) и Супер-удача (с.80)

используются для контроля количественных вероятностей. Те, кто получают желаемое по божественной благосклонности, вместо этого имеют божество как Покровителя (с.65) – зачастую с Высокой доступностью и Особыми способностями.

Новое особое улучшение

Произвольная (Wishing): Вы можете активно желать возникновения удачных совпадений. Желаемое событие должно быть возможным и реальным для этой ситуации. Например, находясь в камере, вы можете пожелать, чтобы стражник уронил ключ, но не можете сделать так, чтобы вас перенесло домой. Мастер может запретить любое желание, которое сочтет нарушающим баланс игры. Обычные ограничения по использованию. +100%, если вы можете желать чего-нибудь и себе, и другим, +0%, если вы можете помогать только другим.

Включение в силу

Совпадение хорошо действует в качестве божественной или духовной силы, представляющей благословение сверхъестественных хранителей. Оно может принадлежать и силе контроля вероятностей (например, псионической) – или даже абсолютной силе, если ее носитель – божество.

Талант дает премию к первому броску кубиков в ситуации, вызванной этой способностью. Например, в примере с ключами, указанном в описании модификатора Произвольное, он может улучшить ваш бросок Кражи, чтобы схватить ключ на глазах у стражника.

Теневая форма (Shadow Form)

См. с.В83

Теневая форма идеальна для полусоздаваемой нежити и подобных монстров из фэнтези и ужасов. С улучшением Трехмерное движение (и возможно, Нечувствительность к свету), оно может создавать иллюзорных существ, а Конечная толщина позволит смоделировать сверхтонких созданий. Все эти варианты равно подходят суперам.

Альтернативы

Устойчивость к повреждениям (Рассеянный) (с.52) с улучшением Проникание дороже, не позволяя проходить сквозь щели, не давая слабостей Теневой формы. Герой, способный становиться настоящей тенью, неуязвимой к физическому вреду, должен брать Нематериальность (с.55).

Новые особые улучшения

Трехмерное движение (3-D Movement): Вы можете отрывать от поверхности, становясь перпендикулярно ей – как двумерная проекция – чтобы повернуться или обойти что-то. Вы можете ходить с обычной скоростью. Все остальные недостатки Теневой формы сохраняются. +20%.

Нечувствительность к свету (Light Insensitive): ваше тело не становится настоящей тенью. Вы можете выглядеть как проекция фотографии обычного человека. Единственный игромеханический эффект – то, что вы не получаете +50% дополнительного вреда от света. +20%.

Новое особое ограничение

Конечная толщина (Finite Thickness): Вы не становитесь полностью двумерным. Вместо этого тело становится толщиной с лист бумаги, поэтому вы не можете проникнуть через микроскопические трещины. Поскольку ваше тело остается материальным, вы получаете обычный вред от физических атак – и поскольку вы очень тонки, то режущие атаки имеют множитель вреда $\times 2$, а не $\times 1.5$. Однако, поскольку вы также не являетесь тенью, вы не получаете дополнительного вреда от света (Нечувствительность к свету приобретать не надо). Вы не можете атаковать физически, и можете воздействовать на предметы только на вашей поверхности, если имеете улучшения Переноска предметов. -50%.

Включение в силу

Как сверхъестественная способность принимать необычную форму духа, Теневая форма подходит для магических, божественных и духовных сил. Тени во многих сеттингах ассоциируются со злом, что делает ее подходящей для родственных моральных сил. Наконец, она подходит силе Темноты, независимо от источника. Талант добавляется ко всем броскам ЛВ и умений для проникновения сквозь щели и перемещения по необычным поверхностям.

Превращение (Shapeshifting)

См. с.B83
Превращение постоянно встречается в фольклоре и фантастике. Подробности различаются в разных историях. Данные примечания лишь касаются возможных сложностей – подробное описание может потребовать издания отдельной книги.

Оборотень не человек и не волк, а порождение Сатаны с худшими чертами обоих.

- Доктор Йогами, Лондонский оборотень

Когда вы создаете Альтернативную форму, улучшения и ограничения применяются к базовым 15 очкам за форму, а не стоимость самой формы (не к тем 90% различия в цене шаблонов). Подобное правило применяется и к Полиморфу: модификаторы применяются к 100 очкам базовой способности, но не к дополнительным очкам, дающим возможность принимать более сильные формы.

Единственное исключение в обоих случаях – Воздействие на других (с.107), которое влияет на обе составляющие части стоимости.

Несколько важных архетипов:

Доппельгангеры: инопланетные капли, роботы из жидкого металла и жуткие монстры, подменяющие жертву, могут принимать форму почти любого живого существа в пределах своей массы. Это Полиморф с модификатором Сохранение массы (-20%) и Необходим образец (от -5% для робота, нуждающегося всего в одной клетке до -50% для монстров, поглощающих всю жертву) – часто с большим количеством очков дополнительной емкости. Некоторые роботы и пришельцы могут принимать формы неживых объектов. Робот, ограниченный лишь неодушевленными формами стеснен примерно так же, как и живое существо, способное принимать формы только живых существ; стоимость не модифицируется. Чтобы превращаться и в живых субъектов, и в неодушевленные предметы, добавьте Безграничность (+50%).

Элементальные суперы: Способность становиться пламенем, камнем, водой и т.д. часто появляется в комиксах. Это приобретается как Альтернативная форма с подходящей элементальной мета-чертой (с.B262) в качестве целевого «расового шаблона». Мастер может даже разрешить игроку создать свою мета-черту для новых элементов. Большинство элементальных суперов имеют Поглощение имущества на уровне «Без нагрузки» (+5%) для своего костюма, плюс Активное превращение (+20%) или Уменьшенное время 4 (+80%).

Мифические полиморфы: боги и волшебники из многих историй могут мгновенно принимать форму любого земного создания. Эта мощная способность – Полиморф

с огромной дополнительной емкостью для обеспечения сильных форм – например, тигров или акул – при сохранении ИН. Большею доле сказаний отвечает наличие Не требуется запоминания (+50%) и Уменьшенное время 4 (+80%). Улучшение Неограниченное (+50%) распространено, но не универсально.

Машины-трансформеры: Роботы и техника, способные превращаться в другую технику или роботов – один из штампов. Превращение из одного шаблона механизма в другой требует наличия обычной Альтернативной формы. Если трансформер может продолжать движение во время превращения, добавьте Активное превращение (+20%). Весь груз и пассажиры в пределах Полезного груза (с.B74) машины не требуют приобретения Поглощения имущества.

Оборотни: Вербовольфы и похожие создания используют для шаблона животного Альтернативную форму. Способные контролировать животную форму могут выбрать сохранение ИН и избавиться от некоторых ментальных черт животного – но это существенно поднимает цену шаблона. Оборотни, неизменно превращающиеся в полнолуние, имеют Неконтролируемый триггер (опасная способность, активирующаяся в нечистых условиях, за -15%) и Только бессознательно (-20%), а зачастую – Минимальная продолжительность, одна ночь (-10%). Одновременный отдых (+30%) довольно распространен... оборотень появляется отдохнувшим и готовым к бою!

Альтернативы

Персонажи, способные изменять размер, но не форму, имеют Рост (с.50) или Уменьшение (с.75). Если существо может изменять внешний вид, подделявая внешность члена собственной расы, имеют Эластичную кожу (с.48). Частичное изменение использует правила Выключаемых частей тела (с.81). Изменяемые способности (с.62) могут вместить все эти возможности и послужить интересной альтернативой Полиморфу. Чтобы превращать в монстров других, используйте Воздействие с модификатором Преимущество, Альтернативная форма.

Новые особые улучшения

Поглощение имущества (*Absorptive Change*): Доступно только для Альтернативной формы. При превращении все ваше снаряжение сливается с вами, и появляется снова, когда вы превращаетесь обратно. Без этого модификатора вам придется снять и оставить снаряжение – слишком большие вещи для вашей второй формы могут вам навредить, а слишком маленькие – сломаться. Модификатор покупается отдельно для каждой формы, на которую будет действовать. Цена зависит от уровня нагрузки: Нет нагрузки +5%, Легкая нагрузка +10%, Средняя нагрузка +15%, Тяжелая нагрузка +20%, Сверхнагрузка +25%. Какие предметы из тех, что не вошли в доступную нагрузку, останутся – на усмотрение Мастера. Этот модификатор приобретается отдельно для каждой формы, способной поглощать снаряжение.

Активное превращение (*Active Change*): Превращение занимает обычное время, но вы не обязаны концентрироваться в это время – вы можете действовать и передвигаться. Способности новой формы вы получаете, когда превращение заканчивается. (Мастер, желающий большей детализации, может добавлять способности в процессе превращения, отражая их постепенное появление.) +20%.

Импровизация форм (*Improvised Forms*): Только для Полиморфа. Вы можете импровизировать, создавая из естественных физических черт новые шаблоны для превращения. Возможности импровизации варьируются от изменения вашей природной формы до создания совершенно нового шаблона. Импровизированные шаблоны не могут превышать по стоимости доступные для вас (лимит цены превращения), но могут иметь физические недостатки, уменьшающие стоимость. Все добавляемые черты должны существовать в вашем мире (если вы не имеете также улучшения «Абсолют») (+50%). Вы не можете изменять свое состояние (добавлять черты элементов или нематериальность), если у вас нет Неограниченного превращения (+50%). +100%.

Не требуется запоминания (*No Memorization Required*): Только для Полиморфа. Любая принятая вами форма немедленно становится частью вашей памяти. Вы запоминаете их сразу, если хотите. +50%.

Раздельные раны (*Non-Reciprocal Damage*): Ранения, полученные

одной формой, не влияют на другие. Однако они и лечатся только когда вы находитесь в этой форме (если у вас нет Одновременного отдыха). +50%.

Только произвольное превращение (*Once On, Stays On*): Идентично одноименному общему модификатору (с.109), но имеется особое правило для Альтернативной формы: улучшение увеличивает на +50% базовую 15-очковую стоимость и цена шаблона увеличивается от 90% до 100% различий в цене. +50%.

Одновременный отдых (*Reciprocal Rest*): Ваши «дремлющие» формы могут отдыхать, когда вы находитесь в другой. Время, в течение которого форма неактивна, считается за отдых и сон для этой формы. Если у вас есть еще и Раздельные раны, эти формы могут даже регенерировать здоровье и восстанавливаться от увечий. Не мешает им помнить все, что было во время действия других форм. +30%.

Новые особые ограничения

Невозможность запоминания (*Cannot Memorize Forms*): Только для Полиморфа. Вы не можете запоминать формы. Чтобы превратиться, вам необходимо видеть оригинал или касаться его. -50%.

Несовершенное (*Flawed*): Только для Полиморфа. Любая принимаемая вами форма имеет косметические дефекты, что полностью исключает копирование. Вы получаете все способности новой формы. Несовместимо с Косметическим превращением. -10%.

Необходим образец (*Needs Sample*): Только для Полиморфа. Вы должны иметь физический образец того, в кого хотите превратиться. Если ваша цель – живое существо, образец должен быть свежим – гниющий труп не подойдет. -5%, если вам необходимо просто касаться, -15%, если необходимо капля крови или волос, -50%, если вы должны поглотить цель полностью.

Проецируемая форма (*Projected Form*): Только для Альтернативной формы. Ваша вторая форма – отдельная личность, возможно, физическое представление вашей души. Когда вы инициируете превращение, ваше тело погружается в транс, а вторая форма появляется поблизости (в радиусе 10 ярдов). Это реальная физическая форма без особых ограничений на действия. Для обратного превращения вам необходимо также попасть в пределы 10 ярдов к телу. Если одно из тел ранено или погибает, другое терпит те же пов-

реждения; подробности описаны в выделенном блоке Проекция, с.44. -50%.

Только неживые формы (*Unliving Forms Only*): Только для Полиморфа. Вы можете превращаться только в предметы, но не создания. Вы получаете большинство выгод от Неограниченного превращения, но не можете использовать шаблоны любого живого существа. +0%.

Включение в силу

Альтернативная форма подходит для многих сверхъестественных сил – особенно духовных, которые могут использовать Проецируемую форму, если шаман может превращаться в тотемное животное. Для экзотических сил изменения тела больше подходит Полиморф.

Когда вы определяете внешнее влияние, способное вернуть оборотня в естественную форму против его воли, опирайтесь на источник силы. Экзорцизм, молитвы и священные артефакты могут действовать на божественные и духовные силы; Рассеивание магии – разумная мера для магических сил; неизученные препараты и таинственное излучение – традиционный вариант для биологических и супер-сил.

В случае с Полиморфом, Талант влияет на броски ИН и умений, которые Мастер требует для маскировки или подражания. При Альтернативной форме он увеличивает броски сопротивления внешнему влиянию, которое должно заставить владельца изменить текущую форму или превратиться в какую-то другую.

Уменьшение (*Shrinking*) См. с.В85

Уменьшение, как и Рост (с.50), наиболее часто выступает средством получения иных возможностей. Это совершенно нереалистичная способность, которую стоит оставить для реально фантастических сил – суперменов, богов и т.д.

Суперы с Уменьшением часто берут Полное повреждение (+100%), Полное СП (+30%) Полные ЕЖ (+30%) и Полное движение (+30%). Иногда они берут и Переноска объектов – для своего костюма; уровня +10% достаточно для большинства видов одежды. Это сильно увеличивает цену, но способность одинаково эффективно сражаться и передвигаться как и в исходном виде, в то время как врагам намного сложнее вас заметить и попасть в вас того стоит (см. Опциональное правило: Маленький размер в бою, с.76).

Альтернативы

Уменьшение – только для тех, кто может изменять размеры. Изначально маленькие существа не имеют Уменьшения (всегда включено). Отрицательный Модификатор размера – бесплатная особенность для существ, чей расовый размер достаточно мал для его приобретения (решение Мастера). Выгода неудобной цели компенсируется неудобствами в повседневной жизни среди взрослых людей. Спросите у любого четырехлетнего ребенка... или у муравья!

Улучшение Воздействие на других для Уменьшения совершенно идентично общему варианту этого улучшения на с.107. Оно действует только на желающих субъектов, остающихся в физическом контакте с владельцем способности. Атака, уменьшающая нежелательную цель – Воздействие (с.39), улучшенное Преимуществом, Уменьшение.

Включение в силу

Уменьшение подходит для сил контроля материи, киношных

биологических сил и абсолютных сил богов. Талант не влияет на броски кубиков, но обладатели нескольких уровней Уменьшения и Таланта смогут изменять свой МР на значение вплоть до $\pm(\text{Талант}+1)$ в секунду, а не на ± 1 .

Бесшумность (Silence) См. с.В85

Когда Бесшумность присутствует в фантастике, обычно она является результатом физиологической адаптации – как мягкие лапы кошек. Однако, незаметные суперы и роботы иногда обладают возможностью активно приглушать звуки или «проецировать» тишину.

Альтернативы

Для создания области тишины используйте Глушение (Слух) (с.64). Область действия не подходит для преимуществ Бесшумность.

Новое особое улучшение

Динамическая (Dynamic): ваша способность также нейтрализует звуки при движении, или маскирует их под окружающие. Вы полу-

чаете полный бонус бесшумности (+2 к Скрытности) даже в движении. +40%.

Включение в силу

Чаще всего Бесшумность входит в элементарную или псионическую силу Звук/Вибрации. Она подходит и силе контроля тела – особенно основанной на Ки способностям легендарных ниндзя. Она логична для сил контроля животных или превращения, которые позволяют владельцу заимствовать черты скрытных хищников. Талант добавляется ко всем дальнейшим броскам Скрытности, проводимым против обнаружения кем-то на слух.

Добытчик (Snatcher) См. с.В86

Одно из чудес, часто приписываемых богам и духам – призывание предметов из воздуха. Добытчик предлагает интересное объяснение данному трюку: созданные объекты похищаются из другой реальности. Новые модификаторы Создание и Призыв дают и другие объяснения.

Альтернативы

Посещение других реальностей становится доступным Прыгунам (с.57). Создавать материю, а не предметы позволит Создание (с.92). Чтобы хранить предметы в других измерениях, приобретите Полезный груз (с.В47) и добавьте Абсолют (+50%) – это будет означать, что хранимые объекты, сохраняя вес, могут быть любого размера и не обнаруживаются обычными методами.

Новые особые улучшения

Создание (Creation): Вы не телепортируете предметы из других миров – вы создаете их на месте. Вы можете получить любой предмет, какой вы лично видели, и он будет настолько близок к тому, как вы можете его представить. Вы не получаете штрафов за тип предмета, но по-прежнему не можете получить «невозможного». Если вы не возьмете улучшение Постоянство, то вы получаете обычные ограничения по весу и размеру, и одновременно может существовать только один созданный вами предмет. +100%.

Крупные предметы (Large Items): вы не ограничены размерами одной руки. Предметы могут быть любого размера, пока входят в ограничение по весу. Предметы, слишком тяжелые, чтобы их поднять одной рукой – появляются в пределах досягаемости. +50%.

Большая масса (More Weight): вы не ограничены весом в 5 фунтов:

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: НЕБОЛЬШОЙ РАЗМЕР В БОЮ

По-настоящему крохотные бойцы – например, имеющие большие уровни Уменьшения – получают некоторые достаточно реалистичные преимущества, независимо от размера. Маленького бойца труднее увидеть. Враги атакуют его со штрафом, равным его МР. При атаке цель бойца с МР -10 и меньше должна сделать бросок Зрения, чтобы увидеть атаку. Модификаторы включают МР атакующего и +10 для обнаружения чего-либо на открытом пространстве (см. *Зрение*, с.В358); например при МР -14 необходим бросок Зрения с -4. Провал означает, что защищающийся не заметил атаки и не может защищаться, как если бы атакующий был бы невидимым.

Естественное оружие, Природные атаки и т.п. от миниатюрного воина изменяются пропорционально его телу – как и уменьшенное оружие. Будучи более тонким, они могут легче проникать в щели брони. Если вы используете Атака в сочленения брони (с.В400), уменьшите штраф на попадание на МР, до минимума 0. Разумеется, если ваш рост – всего 1.8", атаковать что-то кроме ног, будет невозможно, не имея Полета или не используя хитрой тактики...

Сделав успешный захват, боец с МР -13 или меньший может проползти под негерметичную броню и игнорировать ее СП при атаке. Если он сможет достать до носа, ушей и других отверстий, то успешный захват поможет ему заползти внутрь тела жертвы и игнорировать даже ее естественное СП. Против таких атак невозможно защищаться.

При МР -19 и меньше можно попасть в кровоток жертвы инъекцией или через открытую рану. Используйте правила, данные выше, но все атаки по сути идут в жизненные органы (модификатор ранения $\times 3$). Чтобы проникнуть в тело жертвы через поры, нужен МР -44 и меньше.

Все это подразумевает противника с МР 0. В боях маленьких существ имеет значение разница МР. Например, если супер с МР -15 сражается с врагом МР -10, эти правила используются как если бы он имел МР -5, а противник – МР 0.

Предел	Модификатор
7 фунтов	+5%
10 фунтов	+10%
15 фунтов	+15%
20 фунтов	+20%
30 фунтов	+25%
50 фунтов	+30%

За каждые последующие ×10 веса модификатор увеличивается на 30%. Если максимальный вес предмета превышает вес, который вы можете поднять одной рукой (2×БГ), вы также обязаны взять Крупные предметы.

Новое особое ограничение

Призыв (Recall): Вы можете призывать к себе только уже существующие предметы, которые должны быть вашим личным имуществом. Вы можете призвать свой пистолет – или даже бронекостюм (с улучшением Большой вес) – но ничего, что принадлежит другим. Процесс призыва по-прежнему занимает 10 секунд, стоит 2 ЕУ и требует броска ИН, но никаких штрафов не применяется. Вызванные предметы остаются неопределенно долго, как если бы вы их взяли обычным путем. Как обычно, вы можете отправить их обратно в любой момент. Это ограничение несовместимо с Созданием, Постоянным добыванием и Непредсказуемостью. -25%.

Включение в силу

Добытчик идеально подходит для абсолютных сил богов и духов – наиболее могущественные из которых имеют еще и Создание, Большая масса и Постоянное. Суперы, способные создавать «силовые структуры», имеют похожие возможности, но обычно не имеют Постоянное и Неприятный эффект (-5%), отражающий очевидную «нереальность» объектов, созданных из силы. Наконец, Добытчик может принадлежать к любой силе, дающей возможность путешествия между мирами или контроля материи. Талант увеличивает броски ИН для использования этой способности

Разговор с животными (Speak With Animals)

См. с.B87

Обычные в других отношениях герои (часто дети), способные общаться с животными, регулярно появляются в фантастике, сказках и фольклоре. Обычно это объясняется тем, что говорящий знает «тайный язык животных», но это преимущество может легко происходить из сверхъестествен-

ных источников – возможно, даже от богов.

Альтернативы

Действительно «универсальный переводчик» имеет Чтение разума (с.61), улучшенный Универсальностью, он не нуждается в Разговоре с животными. Ни одно из этих преимуществ не дает понимания мотивов животных – для этого есть Понимание животных (с.В40).

Разговор с животными переводит речь разумных существ на язык животных, и наоборот. Он не позволяет имитировать звуки, издаваемые животными (это *Подражание звукам*, с.61) или транслировать звук в необычных средах или на неслышимых человеческим ухом частотах (см. *Преимущества слуха*, с.78).

Новые особые улучшения

Разумность (Sapience): Общение с животными происходит так, как будто они имели ИН, равный вашему. Они ограничены своими чувствами, но могут объяснять их, как вы хотите. Например, если муравей заметил 10 серий шагов и запах людей, когда солнце заходило, он может сказать что-нибудь в виде «десять человек прошли здесь перед закатом». +40%.

Универсальное (Universal): Вы можете общаться с любым неразумным созданием, включая сверхъестественные, инопланетные и совершенно невероятные. Исключает взятие Специализированного общения. +20%.

Включение в силу

Разговор с животными – логичный выбор для Телепатии, любых сил контроля животных или природы и божественных сил, даруемых богами природы. С улучшением Разумность оно подходит и духовным силам, если владелец общается не напрямую с животными, а с духами природы.

Талант влияет на все броски ИН и Слуха для понимания речи животных и составления понятий для животного фраз.

Разговор с растениями (Speak With Plants)

См. с.B87

Боги обычно могут разговаривать почти со всем – включая растения. В других случаях способность общаться с растениями (что обычно не подразумевает использование реальных звуков) встречается довольно редко, включая тайный дар, приписываемый редким фэнтезийным друидам и эльфам.

Альтернативы

Понимание растений (с.В75) намного лучше подходит для шаманов и подобных мистиков, которые могут «общаться с природой», получая представление о настрое деревьев, полей и т.д.

Новое особое улучшение

Разумность (Sapience): Общение с растениями происходит так, как будто они имели ИН, равный вашему, как указано в описании одноименного улучшения в Разговоре с животными (выше). +40%.

Новое особое ограничение

Специализированные (Specialized): Вы можете общаться только с определенным видом растений. «все наземные растения» (включая все деревья, кусты и травы) или «все водные растения» – по -40%, обширный класс («травы» или «деревья») -50%, меньший класс («лекарственные растения», «вечнозеленые») -60%.

Включение в силу

Разговор с растениями подходит больше для сил контроля растений или природы, и божественных сил, даруемых богами природы. Духовные силы, позволяющие владельцу общаться с духами природы, а не с растениями напрямую, тоже могут дать эту возможность – обычно с улучшением Разумность. Талант влияет на все броски ИН и Слуха для общения с растениями в любом направлении.

Духовная связь (Special Rapport)

См. с.B88

В мирах, где существуют психические способности, сверхъестественная связь может образовываться между родителями и детьми, любящими и родными братьями и сестрами (особенно близнецами) – или между двумя совершенно незнакомыми людьми, которые имели подобные связи в прошлой жизни. Клоны, суперы с одинаковым происхождением и т.д. также могут иметь подобную связь, но с более научным обоснованием, наподобие «синхронизированные ментальные волны».

Альтернативы

Способность к ментальному общению с определенными персонажами или группой (как у разумуля) требует Ментальной связи (с.В70). Кукла (с.В78) используется для тех, кто легко может переселяться в конкретных персон. Индивиды, которые могут осязывать общее эмоциональное состояние других, имеют Эмпатию (с.В51).

Новые особые улучшения

Односторонняя (One-Way):

Ваша способность работает только для вас – вы можете чувствовать состояние партнера, а он ваше – нет, и ему нет необходимости покупать это преимущество. +20%.

Передаваемая (Transferable): Вы можете по желанию создавать связь с кем угодно – лишь бы он был рядом в этот момент. Создание связи требует минуты времени и успешного броска ИН. Связь работает только с одним субъектом одновременно (для нескольких – покупайте преимущество вместе с этим улучшением несколько раз), и до тех пор, пока вы не создадите новой. Часто комплектуется улучшением Односторонняя. Только ваша раса: +100%; Любые живые существа или цифровые сознания: +150%, Любые разумные создания, включая механизмы: +250%. Добавьте -50%, если субъект должен желать создания связи или быть беспомощным в этот момент.

Включение в силу

Духовная связь совместима с силами, действующими ментальную коммуникацию – особенно Телепатию. С улучшением Передаваемая она подойдет и к силам Ки, духовным, Целительным и любым другим, позволяющим владельцу устанавливать с кем-то мистическую связь. С вариантом Передаваемая, Цифровые разумы она даже волеется в силу Машинной телепатии. Талант влияет на все броски для диагностики или анализа ментального, физического и духовного состояния другого персонажа.

Преимущества речи (Speech Advantages)

Существа, общающиеся через вибрацию земли, используют Инфразвуковую речь (с.В89), подводные жители часто имеют Ультразвуковую речь (с.В94). Помните, что Инфразвуковая речь включает в себя Инфразвуковую слух, а Ультразвуковая речь – Ультраслух. Разговор под водой (с.В87) по своей природе нереалистичен, но широко распространен среди водных суперов и фэнтезийных рас (например, «Морских эльфов»).

Альтернативы

Способность разговаривать на частоте, используемой конкретными животными не предполагает приобретения способностей подражать ему или общаться с ним; эти способности – Подражание звукам (с.161) и Разговор с животными соответственно. Другие

формы общения, неслышимые обычными людьми, описаны в Телекоммуникации (с.81).

Включение в силу

Любая из данных черт – разумный выбор для элементарной силы Звука/вибрации – или Психокинеза, если он позволяет создавать и управлять вибрацией. Разговор под водой хорош и для супер-сил, связанных с водой, и духовный сил, взаимодействующих с наядами, ундидами и т.д. Талант влияет на все броски ИН и Слуха для того, чтобы понять другого или быть понятым.

Растягивание (Stretching)

См. с.В88

Растягивание 1 или 2 естественно для осминогов и подобных беспозвоночных, способных вытягивать свои конечности намного дальше людей, пропорционально длине тела. Высокие уровни для естественных существ нереалистичны. Эти ограничения не применяются к суперам, чудовищам, находящимся частично в других измерениях и т.д. Тем не менее, большие уровни Растягивания не обязательно киношны. Вполне реальные роботы и техника часто обладают телескопическими деталями, либо имеют «голову» или сенсоры на вытягивающихся перископах или опорах.

Альтернативы

Способные растягивать свою кожу, изменяя внешность, имеют Эластичную кожу (с.48). Способность увеличивать все тело, а не только часть – Рост (с.50).

Существа, обладающие чрезвычайной гибкостью, имеют Феноменальную гибкость (с.В56). Те, кто имеет и Гибкость и Растягивание, смогут проскользнуть через узкие отверстия, уменьшая эффективный МР в одном или двух измерениях на уровень Растягивания.

Новое особое улучшение

Силовое (Force Extension): Вы проецируете видимое полуматериальное силовое поле, которое действует как продолжение ваших конечностей. Это считается как использование немодифи-

цированного Растягивания, за исключением того, что атаки по этому силовому полю не ранят вас. Вы должны по-прежнему двигать своими конечностями для ударов, действий, передвижения и т.д., и должны иметь свободные руки, чтобы брать что-либо. Вы ограничены своей природной СЛ и ЛВ, и не можете предпринимать никаких действий, недоступных для ваших родных конечностей (например, достать что-то сквозь стену). Это улучшение не делает способность Телекинезом (с.82), но подходит для любой силы, его включающей. +50%.

Новое особое ограничение

Ограниченное (Limited): Вы можете растягивать только определенные части тела. «Только руки», «только ноги» стоят по -20%, «одна конечность» -40%, «только шея» -50%. Возможны и другие виды ограничения, но «только руки и ноги» - недопустимо.

Включение в силу

Растягивание подходит для тех же категорий сил, что и Рост: силы контроля материи, абсолютные и киношные биологические силы. Талант не влияет на броски кубиков. Однако обладатели нескольких уровней Растягивания и Таланта могут модифицировать МР части тела на $\pm(\text{Талант}+1)$, а не на ± 1 .

Ударная сила (Striking ST)

См. с.В88

Ударная сила подходит существам, живущим боями и охотой, а также боевым костюмам и роботам, созданным для ближнего боя. Это важная способность для суперов и монстров, которые зачастую могут бить намного сильнее, чем предполагает их размер и мускулатура.

Альтернативы

Ударная СЛ увеличивает базовую СЛ только для расчета прямых и амплитудных повреждений, а также метания. Увеличить ваши возможности подъема и переноски можно, приобретя Подъемную СЛ (с.58). Вы можете получить оба эти преимущества и дополнительные ЕЖ, увеличив СЛ.

Ударная СЛ увеличивает базовую СЛ только для расчета прямых и амплитудных повреждений, а также метания.

Существуют и другие способы получить мощные контактные атаки. Природная атака (с.53) с ограничением Контактный бой (с.В112) может нанести любое количество вреда любого вида, но для сочетания с повреждением, основанным на СЛ нуждается в улучшении (с.103). Другой вариант – естественное оружие: Когти (с.В42), Естественное оружие (с.В88) и Зубы (с.В91), которое всегда получает плюсы от СЛ.

Мастера боя, способные временно увеличивать СЛ в бою, могут рассмотреть умения Мощный удар (с.В215) и Отбрасывание (с.В216).

Новое особое ограничение

Только одна атака (One Attack Only): ваша Ударная СЛ влияет только на одну определенную природную атаку: укус, одно Естественное оружие и т.д. Это ограничение рекомендуется для относительно слабых существ, способных на необычно сильную атаку; например, гигантская крыса, способная разгрызать броню и кости. -60%.

Включение в силу

Ударная сила может входить в силы контроля тела на основе Ки и биологии. Когда она представляет собой активную способность вызывать кратковременное умножение силы, подходят такие ограничения, как Вызывает усталость и Требуется дополнительное время. Талант влияет на все броски ЗД, необходимые, чтобы самому избежать повреждений при ударе.

Супер-лазание (Super Climbing)

См. с.В89

Многие существа – реальные и фантастические – могут лазать с той же скоростью, что и ходят. Древесные жители часто во время лазания передвигаются быстрее. Возможно, это происходит из сильных кистей и рук (что может объяснить и высокую СЛ рук или Ударную СЛ), встроенные когти для лазания (могут дублировать Когти) и сверхъестественные возможности прилипания или контроля гравитации.

Строчка «+1 к Движению во время лазания» применяется и к Цеплянию, с его скоростью лазания в половину Базового Движения. В *таблице Лазания* (с.В349), тем не менее, не указана скорость Движения в ярдах в секунду. Считайте, что каждый уровень Супер-лазания увеличивает скорость лазания на базовое значение в

таблице. Например, Супер-лазание 4 даст +12 ступенек/секунду подъема по лестнице в бою, +80 футов/минуту для лазания по веревке вне боя, и так далее. Реально, гравитация ограничивает скорость спуска («по веревке со снаряжением») и соответственно выгоды от данного преимущества.

Альтернативы

Супер-лазание позволяет быстрое и удобное лазание. Чтобы лазать как паук или геккон, приобретайте Цепляние (с.45). Робот или техника со встроенной кошкой и тросом, или другим подобным снаряжением, полезным для умения Лазание, будет иметь перк Аксессуар (с.В100).

Новые особые улучшения

Приобретите Специфичное (с.112), если ваша премия к Движению применяется только при лазанию по определенным типам поверхностей. Распространенные материалы – металл, камень или дерево – будут стоить -40%; ферромагнитные металлы – -50%; необычные материалы – глина, лед или резина – дадут ограничение -60%.

Требуется низкой гравитации (Requires Low Gravity): Ваша способность не действует в условиях гравитации выше определенной максимальной силы. -5% за каждые 0.1G ниже 1G (-5% за 0.9G, -10% за 0.8G и так далее – до -50% за 0G).

Включение в силу

Когда Супер-лазание использует контроль силы (force), оно подходит для Психокинеза и таких элементарных сил, как Гравитация или Магнетизм. Если оно работает при помощи высокоразвитого равновесия или сильной хватки, то может входить в силы контроля тела – особенно Ки-сил киношных ниндзя. Силы превращения и контроля животных могут придать черты, схожие с обезьяньими для хорошего лазания. Талант влияет на все броски СЛ, ЛВ и Лазания во время лазания.

Супер-прыжки (Super Jump)

См. с.В89

Физиология – особенное строение конечностей, отношение силы/массы и т.д. – может дать Супер-



прыжки для реальных существ, таких как лягушки и кузнечики. Для крупных животных, основанных на таких созданиях оно не будет реалистичным... но это не предотвращает появление таковых в фантастике. Эта способность популярна и для мехов, роботов и суперов. Некоторые просто имеют гидравлический привод или необычно сильные ноги, но распространены и два других варианта:

Реактивные двигатели:

Испускаемые струи энергии или материи, достаточно мощные для создания эффекта Супер-прыжков, обычно достаточно шумные и опасные, чтобы считаться Неприятным эффектом (-5%). Ракета с фиксированным зарядом имеет Только в полную силу (-10%) – и одно ограничение из Только горизонтальный прыжок (-25%), Снаряд (-20%) или Только вертикальный прыжок (-25%), если не может быть управляема.

Левитация: Телекинезики и суперы, использующие контроль гравитации, но недостаточно сильные для полноценного полета, могут совершать невероятные прыжки. Большинство из них имеют Легче воздуха (-10%) или Маневрирование (+50%), а использующие антигравитацию должны взять Планетарный (-5%).

Альтернативы

Все относящееся к Супер-прыжкам можно прочитать в разделе Прыжки (с.В352). Несколько дополнительных очков Базового движения могут придать умеренное увеличение расстояния прыжка – и увеличенную скорость движения вместе с этим. Увеличенное движение (Земля) (с.45) – даже лучший выбор для тех, кто хочет делать мощные прыжки с разбега.

Способность взлетать и держаться в воздухе – это Полет (с.50). Это также будет более выгодно для тех, чей желаемый уровень Супер-прыжков после учета всех модификаторов будет стоить дороже Полета с аналогичными модификаторами. Если вы желаете лишь возможности уменьшить повреждение от падения – обратитесь к Мягкому падению (с.43).

Мастера боя, знакомые с тайными акробатическими техниками, чаще будут обладать умением Парящий прыжок (с.В196).

Новые особые улучшения

Отскакивание (Bouncing): Вы можете отскакивать от поверхностей, как резиновый мяч. Когда вы падаете или сталкиваетесь – кидайте лучшее из значений ЛВ, Акробатики или Прыжков, с -5 за каждое полное значение Движения в прыжке, на которое ваша текущая скорость превышает базовое Движение прыжка. При успехе вы не получаете вреда, и отскакиваете со скоростью, равной 90% от той, что была до столкновения. Если она не превышала скорости движения, при желании вы можете остановиться. При провале вы получаете обычный вред и останавливаетесь («Шлёп!»). +50%.

Маневрирование (Maneuverable): Вы можете изменять направление движения во время прыжка. Скорость во время прыжка и расстояние считается как обычно, но скорость считается за Движение в воздухе, как если бы вы имели преимущество Полет. Например, при способности прыгнуть на 100 ярдов со скоростью 20, вы можете «лететь» со скоростью 20 в течение 5 секунд до приземления. Исключает приобретение любых нижеописанных ограничений, кроме Планетарного. +50%.

Новые особые ограничения

Только полная сила (Full Power Only): Возможны прыжки только на максимальную дистанцию. Единственный способ прыгнуть ближе – не использовать это преимущество. -10%.

Только горизонтальный прыжок (Horizontal Only): Вы можете увеличивать только горизонтальное расстояние. Высота прыжка не увеличивается, и эффект от падения не изменяется. -25%.

Легче воздуха (Lighter Than Air): Вы прыгаете, становясь легче воздуха. За каждую секунду полета место вашей посадки смещается в сторону, куда дует ветер на 1 ярд за каждые 5 миль в час его скорости. Например, если вы находитесь в воздухе 3 секунды, и ветер дует с запада со скоростью 20 mph, вы приземлитесь на 12 ярдов восточнее. -10%.

Планетарный (Planetary): Ваши прыжки основаны на отталкивании от гравитационного или магнитного поля планеты. Если планеты нет – преимущество не работает. -5%.

Снаряд (Projectile): Вы можете прыгнуть только прямо в вашу цель. Вы – неуправляемый снаряд в неконтролируемом полете. Вы не можете делать ничего – даже защищаться – во время полета. При приземлении кидайте Прыжки

или ЛВ, при провале вы сталкиваетесь с целью или землей – а если хотели этого, то промахиваетесь и попадаете во что-то рядом. В любом случае вы получаете обычный вред от падения. -20%.

Только вертикальные прыжки (Vertical Only): Вы можете увеличивать только высоту прыжка и уменьшать вред от падения, но не прыгать дальше. Исключает взятие Горизонтальных прыжков. -25%.

Включение в силу

Любая сила, представляющая Полет как левитацию – элементарная (например, Гравитации или Магнетизма) или сверхъестественная (чаще всего Психокинез) – может объяснить Супер-прыжки как низший уровень той же способности. Силы Огня, Воздуха и других элементов могут создавать «прыжковые импульсы».

Любая сила, представляющая Полёт как левитацию – элементарная (Гравитации, Магнетизма и т.д.) или сверхъестественная (чаще всего – Психокинез) – может иметь Супер-прыжки в качестве низшего уровня той же способности. Такие элементарные силы, как Воздуха, Огня и т.п. могут создавать «прыжковые струи». Третий вариант – силы контроля тела, основаны ли они на ки («Облегчение тела») или биологии (выброс адреналина). Талант увеличивает броски ЛВ и Прыжков для прыжка и приземления, а также влияет на броски толкания и ударов в прыжке при использовании данной способности.

Супер-удача (Super Luck) См. с.В89

Супер-удачу трудно объяснить иначе, как управление реальностью с ограниченными возможностями. Эта способность традиционна для богов и могущественных духов. Среди смертных ею могут обладать только самые одаренные псионики, супергерои и волшебники.

Возможно, Мастеру не следует разрешать взятие этой черты в играх любого жанра, кроме киношного экшена, поскольку она совершенно нереалистична и способна развеять тайны и интриги. С другой стороны, если ИП – полубоги, Мастер может позволить и более высокие уровни: Супер-удача 2 [200]

будет работать каждые 30 минут, а Супер-удача 3 [300] – каждые 15 минут, и так далее – каждый уровень уменьшает интервалы вдвое.

Альтернативы

Самые удачливые герои должны использовать Удачу (с.59) – или Совпадение (с.73), если их удача не представляется как прямое вмешательство. Те, кто могут сознательно влиять на кубики в свою пользу, но их успех не гарантирован – обладают Визуализацией (с.87).

Новые особые улучшения

Изменение реальности (Alter Reality): ваша удача может воздействовать на прошлое. Вы можете отменить результат уже сделанного броска и указать необходимый. Заявка на использование удачи должна быть сделана немедленно. После того, как будет сделан еще хоть один бросок, поток времени станет слишком сложным для воздействия на него. Изменение реальности всегда вызывает видимый эффект: например, время перематывается назад и идет по-другому, или сияющая рука спускается с небес и изменяет что-либо. +75%

Произвольная (Wishing): Вы можете намеренно указать результат любого броска, проводимого в вашем присутствии. Игроку недостаточно видеть бросок, ваш персонаж должен видеть действие, на которое вы хотите повлиять. Применяются обычные ограничения по использованию. +0%, если вы можете только помогать другим, но не себе, и +100%, если вы можете влиять и на себя тоже.

Включение в силу

Супер-удача хорошо подходит абсолютным и божественным силам. Другие варианты

– магическая сила, псионическая сила контроля вероятностей, или даже духовная – если обладатель управляет духом, имеющим Супер-удачу с улучшением Произвольная. Мастер должен рассмотреть возможность ограничения Изменения реальности и Произвольности (и высоких уровней Супер-удачи, если они есть) исключительно абсолютными силами – хотя Изменение реальности может подойти не самым-абсолютным силам контроля времени.



Талант дает премию броскам кубиков, на которые влияет эта способность. Поскольку результат в данном случае диктует сам владелец, практический эффект этой премии – изменение уровня успеха или провала или расширение границ доступных результатов (при бросках повреждений, например).



Выключаемые части тела

Многие физические преимущества представляют части тела, включая Когти, Дополнительные руки, Дополнительные ноги, Дополнительный рот, Мигательные перепонки, Шипы, Природное оружие и Зубы. По умолчанию они «всегда включены», независимо от того, возникли ли они по причине принадлежности к расе, генетического моделирования, имплантов или супер-мутации. Однако, Мастер может разрешить оборотням и обладателям убираемых имплантов добавить к ним Выключаемое (+10%).

Не каждая опция будет сразу заметна. Некоторые изменения будут скрытны – например, затемнение глаз при получении Защищенного зрения. Другие подключают части тела; например, Не дышит (жабры, -50%) или Полет (Крылья, -25%). Некоторые даже могут представлять отсутствие части тела – например, выключаемый Полезный груз как способность создавать полости в теле. Используйте творческий подход!

Альтернативы

Те, кто может превращаться почти во что угодно, будет более выгодно – и гибко – приобрести Полиморф (см. *Превращение*, с.74), чем множество разрозненных частей тела с Выключаемостью. То же верно и для Изменяемых способностей (с.62) с Модификаторами Физическое и Ограниченное, только части тела.

Включение в силу

Выключаемые части тела подпадают божественным силам, дарованным животными или монстроподобными божествами, особенно если имеется священная трансфор-

мация в подобие бога; например, Бог-Тигр может давать выключаемые Когти и Зубы, но не разрешает Альтернативную форму (тигр). Силы изменения тела и связанные с животными тоже часто включают подобные способности.

Талант дает премию к броскам 3Д для избегания калечащих ранений этим частям тела и восстановлению от них; а также броски ЛВ для удлинения или втягивания (например, чтобы достать что-то или освободиться от пут). Он не влияет на броски атаки для добавляемых конечностей, оружия и т.д.

Телекоммуникация (Telecommunication)

См. с.В91

Киборги, роботы и техника, оборудованные устройствами связи – и суперы, способные испускать модулированные импульсы энергии – могут обладать любой формой Телекоммуникации. Телесвязь рекомендуется для обладателей сверхъестественных сил. Заметьте, что нет штрафа к Телесвязи за «цель вне видимости» для обладателей Разделенного сознания (с.В43) или к контакту с собой через время (см. *Пересекающая время*, с.109).

Новые формы Телекоммуникации, разрабатываемые Мастером, должны стоить от 5 до 2 очков. Дальнобойные и мощные возможности, подобно Телесвязи, могут стоить и больше. Несколько примеров:

Направленный звук (Directional Sound): Вы общаетесь, используя сфокусированный звуковой луч. Базовая дистанция – 100 ярдов в пределах прямой видимости. Перехват и глушение требуют особого оборудования, но даже тогда близкая дистанция и необходимость прямой видимости налагает штраф -5. Электронный шум и завесы (дым, газ, туман) не мешают. Вы можете общаться только с имеющими такое же преимущество или аналогичное оборудование. 5 очков.

Грави-волны (Gravity-Ripple Comm): В общении вы используете гравитационное излучение. Базовая дистанция – 1000 миль. Ваш сигнал – широковещение, подслушивание требует использования умения Использование электроники (связь). Глушение вообще невозможно, хотя сильные источники гравитационного излучения (нейтронные звезды, пульсары, черные дыры и пр.) могут помешать. Волны проникают под воду и сквозь любые предметы без лю-

бых штрафов. Доступно общение только с имеющими такое же преимущество или аналогичное оборудование. 20 очков.

Нейтринный коммуникатор (Neutrino Comm): Вы используете модулированный луч нейтрино (или подобных частиц). Базовая дальность – 1000 миль по прямой. Луч невозможно перехватить и заглушить, он работает в любых средах и сквозь любые препятствия, не блокируется даже линией горизонта. Вы можете общаться только с имеющими такое же преимущество или аналогичное оборудование. 25 очков.

Сонарный коммуникатор (Sonar Comm): использование модулированного сонара. Базовая дистанция – три мили под водой (на воздухе – 50 ярдов × воздушное давление, выраженное в АТМ). Сигнал широкоवेशателен – услышать вас можно, имея такое же преимущество или аналогичное оборудование. Заглушить сигнал можно только особым, мощным оборудованием, хотя взрывы могут навести временные помехи. Не работает в вакууме. 10 очков.

Не каждый особый модификатор из Базовых правил подходит ко всем этим чертам. Широковещение и Короткие волны неприменимы для всех четырех. Видео реалистично только для Грави-волнового и Нейтринного коммуникаторов. Расовое, Телепатическое и Универсальное с разрешения Мастера можно добавить к любому из них. Только прием, Только передача или Нечеткое применимы ко всем вариантам.

Альтернативы

Альтернативный способ вербального общения можно найти в чертах Разговор под водой (с.В87), Инфразвуковая речь (с.В89) и Ультразвуковая речь (с.В94). Те, кто могут чувствовать сигнал Телекоммуникации, но не понимают его, имеют Обнаружение (с.47). Телесвязь позволяет отправлять свои мысли, но если субъект не использует ее, единственный способ прочитать его мысли – использовать Чтение мыслей (с.61).

Новые особые улучшения

Ускоренная передача (Burst): Недоступно для Сонарного и Направленного звука. Ваша передача проходит очень быстро, намного быстрее, чем вы можете говорить. +30% за 10-кратное увеличение скорости, +60% за 100-кратное, +90% за 1,000-кратное и так далее. Каждая ступень увеличения также дает -1 на попытки перехвата сообщений.

Быстрее света (FTL): сигнал идет быстрее скорости света, позволяя вам общаться с меньшей задержкой. Типы телекоммуникации, к которым применим этот модификатор, устанавливает Мастер, и он же объясняет механизм передачи. Это может быть луч БЧС-энергии для Радио или Грави-волн, поток БЧС-частиц для нейтринного коммуникатора, и т.д. «Гиперпространственный туннель», по которому проходит обычный сигнал, может подходить для любого вида. Рекомендуемая скорость сигнала – 0,1 парсеков в день до максимальной дальности 1/5000 обычной дальности в милях, выраженной в парсеках. Прием сигнала доступен только для имеющих такое же преимущество или равнозначную технологию. +120%.

Шифрование (Secure): Сигнал проходит обработку, которая затрудняет его расшифровку. Шпионы должны победить в быстром состязании по ИН (если используется Телекоммуникация) или Использование Электроники (при технологическом перехвате) против вашего ИН, чтобы понять содержания. В противном случае они получают бессмысленный мусор. +20%.

Чувства (Sensie): вы можете транслировать сенсорные впечатления в реальном времени. Доступно для всех форм телекоммуникации, но реципиент, использующий любые методы кроме Телесвязи, должен использовать особый приемник для полного представления. +80%.

Включение в силу

Телекоммуникация, использующая реальную энергию или частицы, подходит для элементарных сил Электричества, Гравитации, Света, Радиации и Звука/вибрации. Электромагнитные и акустические варианты разумны для псионических сил Электро- и Психокинеза соответственно. Телесвязь подходит преимущественно для паранормальных сил – в частности, Телепатии. Талант влияет на броски ИН для установки связи, перехвата или расшифровки сигнала, а также предотвращения перехвата или глушения.

Телекинез (Telekinesis)

См. с.В92

Сущность Телекинеза (ТК) – перемещение далёких объектов простым жестом или взглядом – дар, кажется, присущий почти каждому богу, псионику, духу или волшебнику. ТК не всегда сверхъестественных; фантастические

«лучи притяжения» и сверхмощные магнитные поля – тоже обычный способ его объяснить. Лики ТК включают:

Анимация объектов: духи, использующие Переселение в объект (как статуи), могут использовать ТК с Анимацией (-30%), передвигая её. Если дух может использовать ТК только в сочетании с Переселением, это будет ограничение Доступности (-10%). Волшебник, заставляющий скакать столы и танцевать манекены тоже имеет Анимацию, но с Независимостью (+70%), если предметы могут передвигаться без его постоянного внимания. Вместе Анимация и Независимость могут анимировать только по одному объекту в секунду. Общие ЕЖ не могут превышать уровня ТК, но ЕЖ однородные объекты считает полновинным.



Поле притяжения/отторжения: некоторые силовые поля отталкивают или притягивают ближайшие объекты к владельцу. Это можно отразить, добавив модификаторы Область действия (+50%/уровень), Излучение (-20%) и одно из Притяжение (-60%), Отталкивание (-60%) или Притяжение/Отталкивание (-30%). Если поле магнитное – добавьте Магнит (-50%). Невозможность отключить этот эффект здорово ограничивает – Действует постоянно будет стоить -20%.

Эффект полтергейста: Некоторые люди в момент стресса являются источником произвольного телекинеза. Парапсихологи называют этот феномен “recurrent spontaneous psychokinesis” (RSPK) или «эффект полтергейста». Это требует добавления модификаторов Область действия (+50%/уровень), Излучение (-20%), Только бессознательно (-20%), и Неконтролируемое (-30%). В общем, комбинация Области действия и Неконтролируемости всегда приводят к возникновению хаоса на большой площади.

Психокинез: Классический псионический психокинез – это ТК с модификатором силы Психокинез (-10%).

Супер-магнетизм: Некоторые супергерои управляют магнитными полями с невероятной точностью. Это нереалистично – все, что имеет этот эффект общего с реальным магнетизмом – это влияние только на ферромагнитные металлы, что

требует взятия Магнитное (-50%). Увеличенная дистанция (+10%/уровень) обычна, но не обязательна.

Луч притяжения: сверхнаучные устройства, создающие лучи, способные притягивать или отталкивать далёкие объекты, устанавливаются на космические корабли, роботов и мехи. Эти лучи обычно имеют высокие уровни Увеличенной дистанции (+10%/уровень) и Притяжение (-60%) или Притяжение/Отталкивание (-30%), и часто Видимые (-20%).

Очевидно, что Телекинез может иметь Область действия. В бою он обязан влиять на все цели в области одинаково. Сделайте бросок отдельно для каждой цели, со штрафом, равным количеству целей минус один; см. Область действия (с.100). Вне боя он может помогать любой длительной задаче, требующей одного броска кубика (например, Инженерии для сборки механизма). Мастер может позволить игрокам использовать правила в разделе Затраты времени (с.В346) для ускорения такой работы.

Для всех участников, вычислите Базовый Груз из уровня ТК и сравните суммарный вес всего, на что произойдет воздействие, чтобы определить уровень нагрузки как обычно.

Альтернативы

Полет (с.50) с Увеличенным движением (Воздух) (с.49) стоит дешевле, чем левитация на той же скорости с помощью ТК – хоть он и не даёт мгновенного ускорения до полной скорости, как ТК. Аналогично, Природная атака (с.53) выгоднее, чем приобретение достаточного уровня ТК для нанесения сравнимого вреда телекинетическим «ударом». Это более подходит силовым лучам.

Чтобы получить силовое поле, способное задерживать и предотвращать атаки, слишком быстрые для ТК, используйте Сопротивление повреждениям (с.45) с улучшением Силовое поле. Силовое поле, на коротком расстоянии действующее схожим с Телекинезом образом, сравнимо с Растягиванием (с.78) с улучшением Силовое.

Некоторые супергерои объясняют свою невероятную силу как «телекинез с нулевой дистанцией». Это все равно, что купить СЛ и продать обратно лишние ЕЖ. При цене 10 очков за уровень СЛ и -2 за возврат ЕЖ, это будет стоить 8 очков за +1 СЛ. Мастер может разрешить даже добавление модификаторов к этой СЛ; см. Атрибуты как Способности (с.13).

Новое особое улучшение

Супер-усилие (Super-Effort): Мастер может позволить взятие к ТК модификатора из Подъемной СЛ (с.58). Это позволит использовать сверх-усилия для подъема – но не для скорости, повреждений, умения и т.д. Единственное отличие от правил Подъемной силы – то, что ТК со Супер-усилием работает на расстоянии и добавляет свою премию к уровням ТК, не имеющим модификатора – а не к личной СЛ (например, ТК 20 даст СЛ 5000 или добавит 5000 к немодифицированному ТК, если он есть).

Новые особые ограничения

Специфичность (с.112) обычна для ТК, принадлежащего к элементальным силам. Вот еще несколько важных ограничений:

Анимация (Animation): Ваш ТК работает, просто изгибая неодушевленные предметы. Минимальный необходимый уровень равен ЕЖ предмета, или их половине, если объект однородный (см. таблицу *Единиц жизни предметов*, с.В558). Анимированный предмет может хватать, поднимать, бить и кидать предметы с СЛ, равной уровню ТК, необходимой для его анимации, и вашим значением ЛВ. Скорость его передвижения – если он не прикреплен к месту – равна вашему уровню ТК, минус необходимый для анимации уровень ТК. Вы даже можете использовать умения, управляя предметом – но помните, что большинство предметов не имеют Точных манипуляторов. При прекращении контроля предметы возвращаются в исходное положение. Вы можете управлять множеством предметов, взяв улучшение Независимость (с.108), но в этом случае уровень ТК делится между ними. Вы не можете влиять на предметы, находящиеся внутри других. -30%, если предметы не могут летать, -20%, если имеющие крылья (вертолеты, игрушечные драконы и т.д.) – могут.

Притяжение/Отталкивание (Attraction/Repulsion): Ваш ТК может двигать вещи только прямо от вас или к вам. Для несопротивляющихся используется маневр Подготовка, для сопротивляющихся – Атака. Вы не можете с помощью ТК бить, манипулировать предметами или удерживать врага на месте. Притяжение двигает предметы до достижения контакта с вами или пока вы не прекратите использование телекинеза. Отталкивание будет передвигать объекты до границ воздействия вашего ТК. В любом случае, предметы могут перемещаться в противоположном

направлении только передвигающий победит в быстром состязании своей СЛ или уровня ТК против вашего уровня ТК. Несовместимо с Анимацией. -60% за один из этих видов движения, -30% за оба (переклечение – маневр Подготовка).

Только подъем (Lift Only): Уровни ТК с этим ограничением не добавляются к скорости движения с помощью ТК. -20%.

Только движение (Move Only): Уровни ТК с этим ограничением не увеличивают СЛ ТК. -20%.

Включение в силу

Телекинез – определяющий элемент силы Психокинеза, традиционно относящейся к псионике. Однако, силы магические и духовные также могут включать ТК, многие боги могут перемещать объекты своими абсолютными силами (и давать своим слугам такие же возможности через божественные силы), а супергерои с элементарными силами часто используют гравитацию, магнетизм или ветер, создавая похожий эффект. Талант влияет на все броски ЛВ и ИН для использования телекинеза, а также увеличивает уровень ТК в состязании по СЛ (но не увеличивает его общий уровень).

Контроль температуры (Temperature Control)

См. с.В92

Контроль температур, встречающийся в фантастике, обычно принадлежит к одной из двух основных форм:

Активный: псионики, супергерои и механизмы вызывают изменение температуры, используя силу воли или лучи странной природы. Замораживающие лучи и криокинез требуют наличия Охлаждения (-50%), а нагревающие лучи и пирокинез – Нагрева (-50%). Такие эффекты, как мгновенное замораживание или кипячение воды отражаются с помощью Быстрая подготовка (+20%/уровень); каждый уровень удваивает скорость нагревания или охлаждения.

Пассивный: духи, монстры и элементарные создания тепла или холода могут изменять температуру вокруг себя (в пределах двух ярдов) постоянно. Это отражается с помощью модификаторов Действует всегда (-10%), Излучение (-20%) и либо Охлаждение (-50%) либо Нагревание (-50%). Окружающая температура изменяется на 2° в секунду за уровень, пока существо остается в области, до обычного максимума в 20° за уровень.

Альтернативы

Контроль температуры не может напрямую влиять на температуру объектов и существ – только на область. Чрезвычайно высокие или низкие температуры опасны, но эффект наступает слишком медленно для боевой ситуации (см. *Холод*, с.В430 и *Жара*, с.В434). Чтобы использовать тепло или холод как оружие, приобретайте Природную атаку. Нагревание – это Обжигающая Атака, а холод – Изнуряющая с модификатором Замораживание (см. *Угрозы*, с.В104).

Включение в силу

Контроль температур подходит для сил Психокинеза, элементальных сил Холода/льда и Тепла/Огня, а также духовных и божественных сил, связанных с богами льда, огненными духами и т.д. В некоторых сеттингах эта способность может стать даже частью сил морали: холод представляет вытягивающее жизнь Зло, а тепло может стать по обе стороны... пламя Ада – Зло, но Солнце и необходимое для жизни тепло – Добро. Силы контроля погоды также часто включают эту способность, обычно с высокими уровнями Области действия.

Талант добавляется к скорости изменения температуры (в градусах в секунду), но не влияет на пределы изменения. Также он влияет на попытки Блокирования силой (см. с. 168).

Адаптация к поверхности (Terrain Adaptation)

См. с.В93

Адаптация к поверхности может представлять множество экзотических способностей, но наиболее распространенные – например, когти на пальцах или копыта для льда, и снегоступы или лыжи для снега – совершенно просты. Такие особенности могут быть следствием эволюции (для существ) или дизайна (для машин).

Альтернативы

Адаптация к поверхности помогает только движению по относительно ровной твердой земле. Для вертикального перемещения берите Прилипание (с.45). По чему-либо менее плотному, чем снег или песок поможет ходить Ходьба по жидкостям (с.88). Если Адаптация к поверхности – результат наличия частей тела, которые цепляются за землю, отдельно возьмите Когти (с.В42) или Естественное оружие (с.В88).

Новое особое улучшение

Активная (Active): Вы быстро адаптируетесь к любой поверхности. Вместо покупки отдельного преимущества для каждого типа поверхности, купите 5-очковую версию с этим улучшением. Эта способность может отражать сверхчеловеческий баланс, превращение или «умные колеса». +300%.

Включение в силу

Адаптация к поверхности типична для элементарных сил – особенно для сил Холода/Льда и Земли – а также для сил, связанных с природой, духами и богами природы. Люди, обладающие Ки-силами, могут иногда ходить по чему угодно – даже по тонкой бумаге, используя Активную версию этой черты. Обладатели сил превращения могут физически изменять свои конечности, получая эту способность. Талант влияет на все броски ЛВ для пересечения поверхности, давая премию там, где другие получают штраф.

Ужас (Terror)

См. с.В93

Многие монстры – драконы, духи, Вещи о которых не хочется знать – просто пугающие. Может быть, это результат неприятной внешности, ужасающих воплей или невероятного размера и неестественности. Иногда причина бывает менее очевидной... например, при телепатическом влиянии (см. модификаторы ниже).

Некоторые существа вызывают сильную реакцию, отличную от страха. Боги и ангелы внушают трепет, а непонятные существа из других измерений – мозгодробительное (mind-boggling) замешательство. На усмотрение Мастера, Трепет и Замешательство могут стать отдельными преимуществами. Используйте правила Ужаса, но броски Страх становятся «бросками Трепета» или «Бросками Замешательства». Все правила бросков Страх применяются и к этим броскам, включая модификацию за наличие преимуществ или недостатков (см.с.В360). Единственное отличие – провалы этих бросков рассчитываются по таблице Бросков Трепета и Замешательства (с.85).

Альтернативы

Все атаки, заставляющие цель замереть в машине – это Воздействие (с.39), часто с модификаторами вроде Оцепенения, Экстаза или Галлюцинаций. Более тонкого контроля над эмоциями жертвы можно достичь при помощи Контроля разума (с.61) – возможно, с улучшением Контроль эмоций.

Новые особые улучшения

Богopodobные существа часто имеют Абсолют (с.В103) на уровне «Неостановимая атака». Жертвы не получают выгоды за наличие преимуществ как Бесстрашие или Невозмутимость (если только те черты также не являются Абсолютными), и страдают от эффекта Ужаса, Трепета или Замешательства, если провалят бросок.

Активное (Active): Ваша способность не воздействует на всех сразу – это прямая ментальная атака на одну цель в радиусе 10 ярдов. Цель должна видеть или слышать вас. Необходим маневр концентрации и состязание по Воле. Жертва получает -1 за каждые -1 штрафа к броску Страх, который вы наводите. В случае провала жертва как обычно делает бросок страха, но используется не провальность броска жертвы, а значение вашей победы в состязании. +0%.

Присутствие (Presence): Вашего присутствия достаточно, чтобы заставить всех в радиусе 10 ярдов сделать бросок страха. Ваши жертвы не обязаны видеть или слышать вас – вы даже можете находиться в гробу, и все равно всех пугать. Каждый уровень Области действия удваивает радиус воздействия, но Мастер может запретить воздействие на слишком уж большие зоны. +25%.

Включение в силу

Ужас подходит многим сверхъестественным силам, включая злое божественные и моральные силы, происходящие из пугающих источников, духовным силам от жутких духов, и силам Ки и псионики, позволяющим владельцу выводить из равновесия противников, влияя на них силой воли. Если объяснить природу способности как тонкие вибрации или особые электрические поля, она может стать частью некоторых элементарных сил. В любом случае, она не обязана быть скрытной – сила превращения может дать владельцу возможность пугать врагов, делая страшное лицо.

Когда вы используете Ужас для помощи в Запугивании, Талант добавляется к броскам умения, сверх +1..+4 для сверхъестественных сил. Талант также добавляется к броскам Воли, когда вы проводите атаку при помощи улучшения Активное.

Истинная вера (True Faith)

См. с.В94

По традиции истинно верующие получают защиту от врагов своего божества. Фентезийные

игры связывают это с настоящими жрецами, размахивающими святыми символами и распеваящими защитные молитвы. Хотя в фольклоре защищаемый часто может быть просто истинно верующим мирянином.

Мастер должен указать, от чего защищает Истинная вера в каждом случае. Классическое «доброе» божество может наделять своих слуг возможностью удерживать демонов и нежить на расстоянии. Злые жрецы будут использовать свою Истинную веру для защиты ангелов и распугивания милых котят!

Мастер определяет, будет ли божество защищать только преданных верующих или всех, кто обратится к нему за помощью. Последнее распространено в высоком фэнтези и фильмах ужасов, и может являться отдельной чертой:

Избранный (Chosen): Вы получаете все выгоды от Истинной веры, но просто потому, что ваше божество решило действовать через вас – даже ваше согласие не обязательно. В связи с этим, ваша действительная вера не имеет никакого значения. Существует и отрицательная сторона: несверхъестественные слуги противников вашего божества могут обнаруживать вас особый статус и реагируют на вас с -3... а ваша Истинная вера на них не действует. 15 очков.

Альтернативы

Чтобы отогнать врагов, возьмите Ужас (выше). Снаряды святой силы и подобные атаки, действующие только на врагов бога – Природные атаки (с.53) с определенным вариантом Доступности (см.с.В110). Чтобы изгнать злых духов, вселившихся в персонажа или место, изучите умение Экзорцизм.

Новое особое улучшение

Изгнание (Turning): Вы можете намеренно изгонять существ, на которых действует ваша Истинная вера. Это требует маневра концентрации и быстрого состязания по Воле против Воли цели, которая может вас видеть. Для множества одинаковых монстров с одинаковой волей достаточно одного состязания. Радиус действия Истинной веры увеличивается на значение, равное успеху вашего броска, для всех существ, в состязании с которыми у вас вышла хотя бы ничья (минимум 1 ярд). Если существа оказываются в пределах этого радиуса, они должны бежать, как в случае с обычной Истинной верой. Эффект действует, пока вы концентрируетесь и еще 1к секунд после этого. +65%.

ТАБЛИЦА ТРЕПЕТА И ЗАМЕШАТЕЛЬСТВА

Когда вы проваливаете бросок Трепета или Замешательства, бросьте 3к и добавьте величину провала к этому результату, а затем найдите результат в таблице ниже. Многие из этих вариантов дают разные эффекты для Трепета и для Замешательства – будьте внимательны. Если результат приводит к приобретению новых причуд или недостатков, они выбираются Мастером, и должны соответствовать обстоятельствам броска.

- 4, 5 – Оглушение на одну секунду и автоматическое восстановление.
- 6, 7 – Оглушение на одну секунду. Затем каждую секунду делается бросок Воли для восстановления.
- 8, 9 – Оглушение на 1к секунд. Затем каждую секунду делается бросок Воли для восстановления.
- 10, 11 – Оглушение на 2к секунд. Затем каждую секунду делается бросок Воли для восстановления.
- 12, 13 – Трепет вызывает (25-Воля) секунд экстаза. Замешательство – (25-ИН) секунд оцепенения. См. *Состояния недееспособности* (с.В428). Затем каждую секунду делается бросок Воли для восстановления.
- 14, 15 – Приобретение новой ментальной причуды. Трепет приводит к приобретению причуд, связанных с поклонением. Замешательство вызывает причуды, связанные с затруднением или растерянностью.
- 16 – Оглушение на 1к секунд, как в п. 8, и приобретение новой причуды, как в п.14.
- 17, 18 – Трепет вызывает 1к минут экстаза. Замешательство – 1к минут оцепенения. См. *Состояния недееспособности* (с.В428). Затем каждую минуту делается бросок Воли для восстановления.
- 19 – аналогично п.17, но эффекты длятся 2к минут.
- 20 – аналогично п.17, но эффекты длятся 4к минут.
- 21 – Трепет: вы падаете к ногам того, кто вызвал Трепет – вы поклоняетесь ему и выполните любой его приказ, как если бы имели Рабский менталитет. Замешательство вызывает галлюцинации (подробности описывает Мастер, соответственно ситуации); вы можете пытаться действовать, но не имеете связи с реальностью и получаете -5 на все броски успеха. Любой из этих эффектов длится 3к минут; затем каждую минуту делается бросок Воли для восстановления.
- 22, 23 – Приобретение ментального недостатка на -10 очков. Трепет может внушить вам какой-

нибудь добровольный ментальный недостаток вашего нового кумира (см.с.В121), превратить вас в его слугу (Перепрограммируемый) или внушить комплексы (Низкая самооценка). Замешательство «выносит мозг», обычно приводя к появлению таких недостатков, как Заторможенный (12), Заблуждение (Значительное), Нерешительность (12), или Непродолжительное внимание (12).

- 26, 27 – Вы в течение 1к минут испытываете экстаз или галлюцинации, как в п.17, и приобретаете новый недостаток на -10 очков, как в п.22.
- 28, 29 – Вы в течение 2к минут испытываете экстаз или галлюцинации, как в п.19, и приобретаете новый недостаток на -10 очков, как в п.22.
- 30, 31 – Вы в течение 4к минут испытываете экстаз или галлюцинации, как в п.20, и приобретаете новый недостаток на -10 очков, как в п.22.
- 32, 33 – Трепет повергает вас в экстаз. Вы падаете беспомощным, испытывая невероятное блаженство в течение 1к минут, и теряя 1к ЕУ. После этого вы делаете каждую минуту бросок Воли для восстановления. Любой критический провал приведет к потере 1 очка Воли навсегда. Замешательство сводит вас с ума. Вы можете сделать что угодно! Мастер кидает 3к – чем выше результат, тем более опасны ваши действия. Например, вы можете решить, что способны летать и прыгнуть навстречу судьбе. Если вы пережили свою первую реакцию, сделайте бросок Воли. При провале Мастер делает бросок для следующего безумного действия и так далее.
- 34, 35 – Как в п.22, но стоимость недостатка составит -15 очков. Трепет обычно приводит к Фанатизму – к тому, кто вызвал его или же к его следствию. Замешательство чаще вызывает Заторможенный (9), Заблуждение (Серьезное), Нерешительность (9), На грани (12), или Непродолжительное внимание (9).
- 36 – Как в п.22, но недостаток стоит -20 очков.
- 37 – Как в п.22, но недостаток стоит -30 очков. Чтобы уложиться в -30 очков, Мастер может выбрать более одной черты.
- 38 – 1к минут экстаза или галлюцинаций, как в п.17, и приобретение нового недостатка на -15 очков, как в п.34.
- 39 – 2к минут экстаза или галлюцинаций, как в п.19, и приобретение нового недостатка на -15 очков, как в п.36.
- 40+ – Аналогично п.39, но Трепет вызывает потерю 1 очка Воли, а Замешательство – одного очка ИН. Эта утрата постоянна!

Включение в силу

Истинная вера – исключительная привилегия божественных, моральных и духовных сил. Встроенный Кодекс поведения не запрещает взятие скидки за модификаторы силы Божественный, Моральный или Духовный, даже если они несут свой кодекс. Ограничения, налагаемые на служителя, часто отличаются от простой веры, и всегда намного более стро-

ги. Талант влияет на все броски Воли против отвлечения во время маневра Концентрации для использования этой способности, и броскам Изгнания.

Прокладка туннелей (Tunneling)

См. с.В94

Прокладка туннелей происходит слишком быстро, чтобы быть

реалистичной для естественных созданий. Она подходит монстрам, которые могут прорываться или прогрызать проход в сплошном камне (кислотные черви, гигантские кроты и т.д.), сверх-научным землепроходческим машинам с крутящимся буром и гигантским реальным горнодобывающим устройствам. На усмотрение Мастера, тем, кто передвигается со скоростью менее 1 можно приобретать

Прокладку туннелей (медленную) за 5 очков и оплачивать 1 очко за каждые два ярда проходимого расстояния за минуту работы.

Альтернативы

Естественные «землекопы» могут приобретать перк «Может копать без лопаты» (см.с.B100), аналогичный Аксессуару (Лопата). Это позволяет достигать полной скорости копания (см. *Копание*, с.B350).

Чтобы проходить сквозь плотный материал, не копая, приобретите Проникание (с.66). Чтобы оставлять за собой проход, добавьте улучшение Туннель.

Независимо от способа работы, Прокладка туннелей не может использоваться в качестве атаки. Если для копания способность использует инструменты, дублирующие оружие, приобретайте Когти (с.B42), Естественное оружие (с.B88) или Зубы (с.B91). Для кислотных струй, лучей и взрывчатки, способных уничтожать врагов с той же легкостью, что и землю – используйте Природную Атаку (с.53) – возможно, со Связью (+10%) с Прокладкой Туннелей.

Новое особое улучшение

Свободные руки (Hands-Free): Вы копаете не руками, а другой частью тела, дезинтеграцией или еще чем-то. Ваши руки свободны и вы можете пользоваться ими. +20%.

Включение в силу

Прокладка туннелей лучше всего подходит для элементарных сил – особенно силы Земли – но может принадлежать любой силе, имеющей атаку или оружие, способные служить для копания. Талант влияет на все броски ЛВ и умений, требующихся для работы, а также на броски ИН, Инженерии или Геологоразведки для прокладки устойчивого туннеля.

Универсальное пищеварение (Universal Digestion)

См. с.B95

Всеядные монстры, пост-катастрофические мутанты и всевозможные виды Homo superior, генетически приспособленных для выживания – хорошие кандидаты на обладание этой чертой. Когда ею обладает супер, то обычно присутствует модификатор Поедания материи.

Альтернативы

Те, кто может выжить на меньшем количестве пищи, а не потреблять то, что в пищу не годится, используют Пониженное потреб-

ление (с.B80). Устойчивости к яду можно достичь при помощи Устойчивости (с.71). Существа, вообще не нуждающиеся в пище и воде, имеют Не ест/не пьет (с.B50) и не испытывают необходимости в Универсальном пищеварении – хотя могут приобретать его для уничтожения следов.

Универсальное пищеварение не помогает владельцу разгрызать твердые материалы. Для этого есть Зубы (с.B91) и Ударная сила (с.78) с ограничением Только одна атака. Прокладка туннелей (с.85) – еще один вариант.

Новое особое улучшение

Поедание материи (Matter Eater): Вы можете есть все, что угодно – даже ядовитое, радиоактивное или кислотное. Ваше тело немедленно разлагает его до безвредных составляющих – вы даже можете съесть гранату, чтобы избежать ее взрыва. Тем не менее, защищена только ваша пищеварительная система. Без защитных преимуществ вы можете получить вред от ядов или радиации, когда они находятся у вас во рту. Вы не можете есть антиматерию. +300%.

Включение в силу

Базовый вариант Универсального пищеварения реалистично подойдет только биологической силе контроля тела, если только Мастер не разрешит такие экзотические варианты, как божественная сила Всепоглощающего Бога-Червя. Черта, модифицированная Поеданием Материи, подойдет супер-силам контроля материи и даже абсолютным силам. Талант добавляется ко всем броскам ЗД для избегания неприятных эффектов от съеденного, не являющихся следствием его токсичности; например, чтобы не испытывать отрыжку после съедания большого количества пищи.

Укус вампира (Vampiric Bite)

См. с.B96

Это частный случай более универсального преимущества Пиявка; см. с.96. Использовать как есть его следует только в том случае, если это единственный вид Пиявки в сеттинге. Если же существует несколько видов, замените Укус вампира на Пиявка (Восстановление ЕУ, +60%; Инъекционное действие, -40%), плюс Острые зубы (с.B91).

Восприятие вибрации (Vibration Sense)

См. с.B96

Восприятие вибрации вполне реалистично для животных, имеющих антенны, усы или мех на очень чувствительной коже. Биологи не уверены насчет остроты и точности этого чувства, но оно существует. Водная версия этой черты подойдет для гидрофонов (или «пассивных сонаров»), устанавливаемых на морских судах.

Нередка эта способность и для монстров и суперов. Обычно она помогает целиться в бою. Тут часто улучшение Универсальное – но оно определено киношное.

Альтернативы

Это чувство позволяет сражаться в полной темноте, но видеть в темноте не дает – для этого существуют Зрение в темноте (с.46), Гиперспектральное зрение (с.51), Инфразрение (с.B60) или Адаптация к темноте (с.B71). Аналогично, оно может обнаружить наличие невидимых противников, но чтобы их увидеть, вам надо приобрести Видеть невидимое (с.72).

Обладающие хорошо развитым осязанием имеют Чувствительное касание (с.73), а не (или вместе с ним) Восприятие вибрации. Активный сонар требует наличия преимущества Сонар (см. Сканирование, с.72). Незрячие герои часто имеют все три черты.

Новые особые улучшения

Восприятие окружения (Sense of Perception): ваша способность не зависит от вибрации воздуха или воды. Вы обнаруживаете ее «шестым чувством» (например, психокинетическим отражением). Преимущество работает в любых средах, даже в скафандре и вакууме и не подвержено помехам. В этот модификатор включен модификатор Универсальное, приобретать его отдельно не надо. +100%.

Целеуказание (Targeting): применяя маневр прицеливания, вы можете «захватывать» уже обнаруженную цель, определив ее скорость и расстояние, и следить за ней с необычайной точностью – как высокоточный дальномер. Это дает вам +3 на попадание прицельной атакой с расстояния. +20%.

Включение в силу

Восприятие вибрации – очевидный кандидат для силы Звук/Вибрации, но также подходит и для сил контроля ки – как альтернатива умению Бой вслепую (с.B180). Обладатели Психокинеза также иногда могут владеть этой способностью, обычно с улучшением Восприятие окружения. Талант увеличивает броски чувств при использовании этого преимущества.

Преимущества зрения

Все связанные со зрением черты, не оговоренные нигде в этой главе, существуют в реальном мире. Некоторые змеи имеют Инфразрение (с.В60), многие ночные хищники – Адаптацию к темноте (с.В71), животные с широко поставленными глазами получают Периферическое зрение (с.В74), орлы и подобные стервятники – Телескопическое зрение (с.В92), а некоторые птицы и насекомые обладают Ультразрением (с.В94). Роботы и техника часто получают подобные способности с помощью сенсорной аппаратуры.

Суперы и монстры могут иметь эти черты в любой комбинации; запретов на какие-то связки нет. Однако, существа со Слепотой не могут брать преимущества зрения. (Те, кто может видеть только в инфракрасном или ультрафиолетовом спектре, не имеют Слепоты – у них просто 0-очковая версия Инфразрения или Ультразрения.)

Рассмотрите Круговой обзор (с.39), Зрение в темноте (с.46), Гиперспектральное зрение (с.51), Микроскопическое зрение (с.60), Проникающее зрение (с.66) и Видеть невидимое (с.В72). Кроме того, помните, что Сканирование (с.72) и Восприятие вибрации (с.86) похожи на зрение – но не являются им.

Способность видеть излучение определенной частоты не подразумевает способности понимать сигналы на этой частоте – для этого берите Телекоммуникацию (с.81). Например, герой с Инфразрением может обнаружить использование Инфракрасной Телекоммуникации, но подслушать сможет только если сам обладает этим преимуществом.

Включение в силу

Способности, связанные со зрением подходят элементальной силе Света и псионическому Электрокинезу. Силы контроля тела или превращения любого источника могут придавать такие возможности, модифицируя глаза владельца. Талант добавляется ко всем броскам Зрения, когда используется любое из указанных чувств.

Визуализация (Visualization)

См. с.В96

В мистических учениях, тренирующих управление Ки, духами или творение заклинаний, адепт часто должен создавать ясный ментальный образ желаемого эффекта, чтобы преуспеть. Цифровой разум может делать что-то подобное, планируя действия на

несколько шагов вперед, и имея доступ к обширной библиотеке «рабочих примеров». Either ментальный процесс может объяснить Визуализацию.

Также Визуализация – ключевая способность для богов, чьи мысли формируют реальность. Нижеприведенные модификаторы особенно подходят им. Мастер может даже разрешить взятие Уменьшенное время 7 (+140%), делая использование способности мгновенным. Такая способность будет работать даже в бою – но действие её распространяется только на один бросок за ход, а хаос битвы уменьшает премию до 1/3 обычной.

Альтернативы

Удача (с.59) и Супер-удача (с.80) могут представлять подобную способность влиять на исход событий силой воли. Высокая цель (с.В59) дает подобную премию фокусировкой мыслей – хотя премия будет более спонтанной (например, может использоваться в бою) и умеренной (фиксированные +1).

Новые особые улучшения

Благословение (Blessing): Вы можете увеличивать шансы других разумных существ, просто «думая о них хорошо» в течение минуты. Вы должны видеть или касаться их в это время. Субъект получает премию за визуализацию, когда делает бросок на это действие. Одновременно может быть благословленной только одна цель, но вы можете отменять свои благословения. +0%, если вы можете влиять только на других, +100%, если и на себя тоже.

Прокливание (Cursing): Вы можете проецировать негативные мысли, уменьшая шансы успеха других разумных существ. Вы должны концентрироваться в течение минуты, и должны видеть или касаться жертвы в это время. Жертва не знает, что вы ее проклинали, если не имеет особенных способностей к этому. Когда она выполняет «проклятую» задачу, она получает штраф, равный обычному бонусу за визуализацию. Одновременно вы можете проклясть только одну цель, но можете отменить проклятие и наложить другое. Вы совершенно не можете влиять на себя, и не можете объединить Прокливание с Благословением – для этого надо покупать преимущество два раза. +100%.

Включение в силу

Визуализация – классическая способность божественных и духовных сил (обладающих молит бога или духов о помощи), а так-

же – ки и псионических сил. Она подходит и любой силе контроля вероятностей, независимо от её источника. С модификаторами Благословение или Прокливание, визуализация подойдет моральным силам – и даже абсолютным силам богов. Талант увеличивает броски ИН для визуализации, что увеличивает её шансы, но не влияет на премию напрямую.

Ходьба по воздуху (Walk on Air)

См. с.В97

В фантастических историях, как современных, так и старинных, способность ходить по воздуху не так распространена, как настоящий полет. Однако, это хороший способ представить способности, не настолько мощные, чтобы позволить летать. Мастер может посчитать Ходьбу по воздуху как «временную замену» для ИП, которую впоследствии можно будет заменить на Полет, оплатив разницу в очках.

Альтернативы

Очевидное сравнение – Полет (с.50), который намного более силен (но и вдвое дороже). Те, кто способен на ограниченное передвижение по воздуху, могут рассмотреть Супер-прыжки (с.79).

Новые особые ограничения

Приобретите Специфичность (с.112), если вы можете ходить только по определенному типу газов. Пыль, дым и водные испарения (облака, пар и т.д.) разрешены, «Обычный воздух» – нет. Для большинства субстанций это ограничение будет стоить около -40%, но особенно редкие газы – вроде чистого водорода – могут дать и -60%, на усмотрение Мастера.

Легче воздуха (Lighter Than Air): Ваша способность работает, делая вас легче воздуха. Ветер сдувает вас на ярд в секунду за каждые 5миль/час своей скорости. -10%.

Максимальная высота (Maximum Height): Вы не можете подниматься высоко над землей. Ограничение в 30 футов стоит -10%, 10 футов -20%, а пять футов – -25%.

Планетарное (Planetary): Вы отталкиваетесь от гравитационного поля планеты или ходите по ее магнитно-силовым линиям. Ваша способность совершенно бесполезна, если вы находитесь в космосе. -5%.

Только подъем (Vertical Only): Вы можете только подниматься вверх, как по невидимой лестнице. Перемещаться горизонтально вы не можете совсем. -25%.

Включение в силу

Ходьба по воздуху подойдет почти любой силе, включающей Полёт. Элементальные силы особенно предрасположены к этому, в частности, Воздуха, Земли (Специфичное, Пыль), Тепла/Огня (Специфичное, Дым), Магнетизма (Планетарное) и Воды (Специфичное, Пар). Психокинез – еще один хороший вариант – как и духовная сила, позволяющая призывать силфов, которые будут носить владельца. Абсолютные и божественные силы позволят богам и их прислужникам ходить над людьми. Талант влияет на все броски ЛВ для движения и против падения.

Ходьба по жидкости (Walk on Liquid)

См. с.В97

Ходьба по жидкости знаменита в качестве библейского чуда, но не обязана быть сверхъестественной. Насекомые семейства Gerridae остаются на поверхности благодаря взаимодействию между поверхностным натяжением воды и водоотталкивающим волосатым покровом, и «ходят» по воде, совершая колебания крохотными ворсинками, действующими как весла. Крохотные суперы, феиры и миниатюрные роботы могут иметь подобные возможности.

Способные ходить только по определенному типу жидкости имеют Специфичность (с.112). Вода, будучи чрезвычайно распространенной, дает скидку всего -10%. Более необычные жидкости – на усмотрение Мастера, от -40% до -60%.

В киношных играх Мастер может разрешить ходящим по воде перемещаться со скоростью поверхностного течения или волн, если они смогут сделать бросок ЛВ или Спорта (Серфинг).

Альтернативы

Ходьба по жидкости действует только на жидкую воду; для легкого передвижения по льду или снегу приобретайте Адаптацию к поверхности (с.83). Существа, которые могут быстро двигаться в воде, имеют Амфибию (с.42) или Безногий (Водный) (с.В145), часто с Увеличенным движением (Вода) (с.42).

Новое особое улучшение

Погружение (Submerged): Вы можете ходить даже когда находитесь под водой. Используются правила по Ходьбе по воздуху, но при падении считается, что вы будете плыть, а не идти. +20%.

Включение в силу

Наиболее очевидный выбор – элементальная сила Воды и божественные и духовные силы, ассоциированные с сущностями, управляющими водой. Персонажи с развитыми Ки-силами тоже смогут бегать по воде – что часто приписывается легендарным ниндзя. Наиболее киношные силы превращения могут даже позволить суперам “ходить” по воде как насекомые. Талант добавляется ко всем броскам умений и ЛВ для движения.

Телепортация (Warp) См. с.В97

Будь это чудо сверхъестественным или сверхнаучным, возможность путешествовать со скоростью мысли – необходимость любого бога, волшебника или пришельца из космоса, которые желают быть принятыми всерьёз. Примеры из фантастики:

Врата: мистики и маги, владеющие Телепортацией, обычно открывают сияющие порталы или воронки, через которые могут пройти все желающие. Телепортер, желающий делать именно так, нуждается в приобретении Туннель (+40% или +100%), плюс Дополнительная нагрузка, Сверх-тяжелая (+50%), если он и его компаньоны хотят пронести через портал всё, что смогут поднять. Те, кто должен рисовать магические круги, должны добавить Требуется подготовка, 1 минута (-20%), а те, кто активирует уже существующие артефакты, берут Необходимы врата (от -20% за зеркала до -80% за единичные места силы древних).

Передача Материи (ПМ): киборги, роботы и техника могут нести на себе встроенные устройства-передатчики. Большая часть имеет орбитальную досягаемость и требует ввода координат, что дает Ограничение дальности (-5%) и Только вслепую (-50%). Некоторые передатчики позволяют переносить все, что владелец может унести (Дополнительный вес, Сверх-тяжелый, +50%); другие, особенно имплантируемые, отправляют только тело (Обнаженный, -30%). Высокоскоростные технологии дают Нет перезарядки

(+25%), Надежность (+5% за +1) или и то и другое). С другой стороны, экспериментальные образцы часто имеют Дрейф (-15%).

Псионическая телепортация: Псиониче-телепортеры обычно могут устанавливать дальность и направление, а также обнаруживать следы, оставленные другими телепортерами. Эти возможности – приобретение Вслепую (+50%) и Следование (+20%). Слабые псионики часто имеют Ограничение дальности; для досягаемости менее 10 ярдов приобретите Уменьшенная дистанция и Ограничение дальности, -50%. Сильные телепортеры могут иметь Дополнительную нагрузку и Надежность. Астральные путешественники должны брать Проекцию (-0%) и использовать модификатор силы не Псионическая телепортация, а Астральное путешествие (который равен также -10%).

Межзвездные двигатели: некоторые виды техники и суперы исчезают из одного места и появляются в другом, двигаясь со скоростью быстрее света через другое измерение. Этот требует наличия Гиперпрыжка (-25% или -50%). Большая часть БЧС-двигателей требуют ввода точных координат (Только вслепую, -50%) или требуют “врат” (Необходимы врата, -40%). Однако, предсказуемость работы двигателей компенсирует эти неудобства, что дает Нет перезарядки (+25%),

Надежность от +5 до +10 (от +25% до +50%) и/или Следование (+20%).

Супер-телепортация: Суперы и боги, способные к телепортации, используют её как свою руку. Большая часть имеет Мерцание (+25%), Нет перезарядки (+25%), Надежность и никаких ограничений, кроме модификатора силы – хотя “боевые телепорты” иногда имеют ограниченную дальность: Ограничение дальности, 10 ярдов (-50%). Опытные суперы могут иметь высокие уровни Дополнительной нагрузки. Они могут хватать врагов и телепортироваться вместе с ними, но это требует броска Атаки после Подготовки для активации Телепортации, и жертва в это время может пытаться освободиться.



Всегда оговаривайте, что происходит во время дополнительной подготовки для уменьшения штрафов: сложные ритуалы, точные вычисления координат цели, ментальная визуализация и т.д. Также отмечайте, откуда идут затрачиваемые на те же цели ЕУ: из маны, ки, физического или психического истощения или энергии, используемой для накачки заряда передатчика. Такие подробности делают из безликого преимущества интересную способность.

Если Мастер считает, что данный модификатор делает Телепортацию слишком эффективной – или слишком дешевой – он может изменить его стоимость или вообще запретить. Это верно для любой черты, но Телепортация требует пристального внимания, поскольку вполне в состоянии разрушать загадки сюжета.

Альтернативы

Телепортация с Гиперпрыжком – не единственный способ перемещения со скоростью быстрее света; Полет (с.50) с высокими уровнями Увеличенного движения (с.49) – вполне равноценен. Чтобы перемещаться в другие миры или времена, берите Прыгун (с.57). Телепортировать предметы к себе можно, приобретя Добытчик (с.76) или Воздействие (с.39) с Преимуществом, Телепортация.

Новые особые улучшения

Мерцание (Blink): Во время стресса ваша способность работает, защищая вас. Раз в ход, вы можете уклониться от любой атаки броском ИН без штрафа -10 за отсутствие подготовки и телепортироваться на первое попавшееся свободное безопасное место. Направление выбирается случайно. Если в радиусе 10 ярдов нет такого места, способность не срабатывает и вы остаетесь на месте. Мерцание активируется страхом и выбросом адреналина, так что в основном работает в бою – хотя мастер может разрешить его активацию и в других опасных ситуациях. Несовместимо с Гиперпрыжком. +25%.

Нет перезарядки (No Strain): Ваша способность неуязвима к выгоранию и временной паузе. Провалы использования несут обычные последствия, но вы можете использовать новую попытку немедленно, и совершенно без штрафов. +25%.

Следование (Tracking): Вы можете следовать за другими телепортами. Используются обычные модификаторы броска плюс по -1 за ярд расстояния между вами и местом отправки. Давность теле-

портации также влияет на бросок. Используются модификаторы за время подготовки с обратным знаком: если он отправился только что, вы получаете +10, а если телепортация была совершена восемь часов назад – штраф -10. За каждое дальнейшее удвоение времени – еще по -1. Если из одной точки отправлялись несколько раз, вы можете последовать только по последнему адресу. Успех означает, что вы появляетесь в точке выхода... даже если отслеживаемый телепорт пострадал от эффекта критической ошибки или Дрейфа. Провал на 1 означает, что вы последовали за телепортом, но получаете эффект Дрейфа. Более серьезные провалы имеют обычный эффект. +20%.

Портал (Tunnel): использование способности оставляет за вами врата примерно вашего размера, открытые около 3к секунд. Через эти врата может пройти кто угодно. +40%, если врата появляются после вашей телепортации, +100%, если до нее, и вы должны сами войти в портал, но можете вообще через него проходить. Этот модификатор может быть разрешен Мастером также для Проникания и Прыгуна.

Новые особые ограничения

Привязка (Anchored): вы можете телепортироваться только к определенному месту или предмету (маяку), и нигуда больше. Несовместимо больше ни с какими модификаторами, кроме Дополнительной нагрузки, Обнаженности, Отсутствия перезарядки и Надежности. -50%, если вы можете телепортироваться к одному месту, но можете менять его, физически присутствуя на новом месте в течение минуты. -60%, если вы можете телепортироваться к определенному предмету, который вы можете перенести в другое место, но враги могут его украсть и поместить в опасное место, -80% за телепортацию только в одно определенное место.

Только вслепую (Blind Only): Для телепортации вы должны указывать координаты как при использовании модификатора Вслепую, даже если вы можете видеть место назначения. Так что телепортация идет всегда с -5, и каждые +1 стоят 2 ЕУ. Взять модификатор Вслепую нельзя. -50%.

Дрейф (Drift): Вы не можете перенестись напрямую к цели. Вместо этого вы появляетесь в пределах окружности радиусом 1% общей дистанции телепортации. Чем лучше ваш бросок, тем ближе вы оказываетесь к цели, но точное

местоположение определяет Мастер. Например, при телепортации на 10 миль вы появляетесь в любом месте в радиусе 0,1 мили от цели. При критическом провале вы можете появиться высоко в воздухе или под землей. -15%.

Проекция (Projection): В путешествие отправляется только ваш разум, но не тело. Ваше тело остается без сознания в месте отправления, и уязвимо для всех опасностей. См. ограничение Проекция для Прыгуна (с.58). Несовместимо с Дополнительной нагрузкой, Обнаженным, и Порталом.

Необходимы врата (Special Portal): Для перехода в другой мир или время вам необходимы особые условия – «врата». Стоимость ограничения зависит от редкости портала. «Любая отражающая поверхность» стоит -20%. Рукотворные «звездные врата» в каждой значимой звездной системе -40%; а круг древних камней, действующий лишь несколько дней в году -80%.

Включение в силу

Телепортация лучше всего подходит сверхъестественным силам, в частности, абсолютным, магическим и псионическим. Силы, управляющие временем и пространством практически любого источника также могут ее включать.

Талант влияет на бросок ИН для активации, и складывается с премией за Надежность. Он также добавляется к броскам *Чувства тела* (с.В181) для ориентации после переноса.

Скрытый талант (Wild Talent)

См. с.В99

В своей самой базовой форме, Скрытый талант представляет вдохновение. Часто это приписывается богам, духам (музы, ангелы-хранители, гении) или собственному просветлению (“гармония с Tao”). Мы даем еще два варианта:

Дремлющий дар: Скрытый талант может оказаться спонтанным проявлением естественной склонности – или умений прошлой жизни. Возьмите Заучивание (+25%), Только в экстренных случаях (-30%) и Фокус (-20%) в нужной области. “Природный маг” с Магичностью, должен взять Фокус, магическое, а использующий Пробужденный (с.В80) для получения воспоминаний из прошлой жизни, имеет Фокус, прошлые жизни.

Оператор (Telepresence): обладатели Цифрового разума или мета-черты Машина могут обращаться к «оператору» за полезными умениями, который будет брать контроль над телом на время работы. Такой персонаж осознает себя и действия тела, но не имеет доступа к знаниям оператора. Добавьте Внешний (-20%) и используйте Фокус (-20%), чтобы ограничить умения теми, которые известны оператору.

Альтернативы

Скрытый талант позволяет использовать вдохновенные действия. Интуиция (с.56) представит вдохновенный выбор, а Благословение (с.43), Пророк (с.65) и Предвидение (с.68) – вдохновенные знания. Совершенно отличное от вдохновения можно получить при помощи черты Просвещенный (с.В60).

Приобретающие Скрытый талант должны также рассмотреть и Изменяемые способности (с.62). Они также могут дать владельцу доступ к большому количеству умений, изначально ему неизвестных. Они менее спонтанны, но более гибки.

Новое особое улучшение

Скрытые способности (Wild Ability): только для обладателей сил. Кроме доступа к неизвестным вам умениям, вы можете использовать и не присущие вам способности. Любая такая способность обязана входить в одну из ваших сил, и не может иметь никаких модификаторов, кроме тех, которыми должна обладать, чтобы принадлежать к данной силе (например, модификатора силы). Вы получаете только одно «использование» способности – что означает в точности то же, что и в описании Ограниченного использования (с.В112). Если способность идет кубиками или уровнями, вы создаете эффект, равный одному уровню способности или 30 очкам стоимости, что лучше. +50%.

Новое особое ограничение

Внешний (External): умения, которые вы получаете, предоставляются вам кем-то, находящимся далеко от вас. Укажите, какой способ связи он использует – радио, телепатию или что-то еще (идеи для этого см. Телекоммуникация, с.В91). Враги смогут заглушить сигнал, подговорить вашего помощника и т.д. -20%.

Включение в силу

Скрытый талант – обычный выбор для сил Ки, и подходит для божественных и духовных сил. Он даже может стать частью Телепатии, если будут взяты с модификатором Внешний (а возможно, и Фокус, но только если источник – одна конкретная персона – «люди в общем» – слишком широкая категория). Боги часто имеют множество уровней Скрытого таланта частью абсолютной силы. Талант даёт премии к броскам кубиков для использования любых умений и способностей, данных Скрытым талантом.

НОВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Базовые правила предлагают сотни преимуществ. С общими модификаторами, описанными на сс.В101-117 и сс.99-112, и особыми модификаторами каждого из преимуществ создание тысяч всевозможных способностей становится несложной задачей. Однако остались и некоторые другие фантастические способности, которые невозможно имитировать без дополнений. Ниже мы предлагаем несколько новых преимуществ, чтобы заполнить этот пробел.

Все эти черты по природе своей настраиваемые, чтобы облегчить создание новых интересных способностей... но некоторые игроки могут быть tempted to abuse такой гибкости. Мастер должен изучить каждое из преимуществ и указать ограничения, какие сочтёт нужным в своей кампании. В

частности, будет разумным позволить их приобретение исключительно в рамках силы.

Контроль (Control) Различная

Вы можете формировать и перемещать определенную категорию материи, энергии или силы (ваш «элемент»). Чем выше ваш уровень контроля, тем большие количества элемента попадают под ваше управление. Цена за уровень зависит от распространенности и значимости вашего элемента в приключениях.

Распространенный (Common). Крайне широкая категория, типа Земли (включая асфальт, керамику, кирпичи, бетон и камень, но не переработанный металл), Огонь, Гравитация, Свет, Металл, Пластик (любой искусственный материал, не относящийся к Земле и Металлам, включая производимый из нефти и резину), Звук, Вода (включая лед и пар), дерево (мертвая растительная материя, но не масла и ископаемые). 20 очков/уровень.

Частый (Occasional). Широкая подкатегория Распространенного элемента, наподобие Керамики (включая стекло), Магнитных металлов (железо, никель, кобальт, сталь), Лед, Пар (горячий или холодный), Камень (кирпич, бетон, камень). Большинство форм энергии относятся к Распространенным, но Мастер может решить, что инфракрасные, ультразвуковые и прочие подобные виды попадают по этот уровень. 15 очков/уровень.

Редкие (Rare). Относительно определенная категория, уже, чем Частая – типа Стекла, Железа, Бумаги или Резины. 10 очков/уровень.

Прочие категории оцениваются похожим образом, их в редких случаях можно даже отнести к Повсеместным («Любое электромагнитное излучение») за 25-30 очков за уровень. Невозможен контроль над механизмами и живыми существами, для этого используются способности типа Переселения и Контроля разума. Контроль над сложными процессами (химическими реакциями, например), требует целой Силы, но не одной способности контроля.

Пределы контроля

Наиболее важное ограничение – то, что вы можете использовать его, только если этот элемент присутствует. Вы ничего не сможете сделать, если его нет, и не сможете создать его (если у вас нет Создания).



Контроль бесполезен без элемента, и не даёт возможности создавать его.

Каждый уровень позволяет вам контролировать до 10×(уровень в квадрате) фунтов материи в виде аморфной массы или одного предмета. Например, Контроль 3 (железо) позволит вам воздействовать на 90-фунтовый железный слиток, или 90 фунтов железных опилок, сваленных кучей. Однако, при действиях против врага, на котором надеты 3-фунтовый меч, 4-фунтовый шлем и 18-фунтовый нагрудник, вы сможете влиять только на одну цель, даже если её масса гораздо меньше предельной.

В случае с газами, энергией и силой – а также рассеянной летучей материей, типа пыльного облака – вы можете воздействовать на округлую область с радиусом, равным вашему уровню в ярдах. Высота области считается равной 4 ярдам.

Целевой предмет должен быть одним целым: например, Контроль 10 (огонь) позволит вам контролировать пламя радиусом 10 ярдов, но не «все свечи в радиусе 10 ярдов».

Наконец, контроль не действует на сложные искусственные объекты, если они не почти полностью не состоят из вашего элемента. Контроль (металл) сможет подействовать на револьвер или меч, но не на лучевой пистолет, в котором металла немного.

Установление контроля

Для контроля жидкостей или материи, вам надо коснуться ее. Это занимает секунду времени и требует успешного броска невооруженной атаки. Если кто-то несет предмет, которого вы пытаетесь коснуться, он может защищаться. При касании вы сразу делаете бросок ИН для установления контроля.

Для контроля газов, энергии и силы, вы должны находиться внутри или рядом, на достаточном расстоянии, чтобы коснуться (но касание не требуется). Необходимо маневр Концентрации и бросок ИН для установления контроля.

Если ваша цель уже находится под чьим-то контролем, используется быстрое состязание. Вы кидаете ИН, соперник кидает соответствующий атрибут или умение, используемый для контроля. Чтобы взять объект под свой контроль, вы должны победить. Аналогично ваш контроль может перехватить противник, победив в состязании против вашего ИН.

Эффекты контроля

После установления контроля вы можете формировать цель. Формирование простой фигуры (капля, столб, сфера и пр.) требуют маневра Концентрации, но не требуют броска. Однако, если нужен результат – красота или функциональность, используется соответствующее умение, и работа занимает больше времени (см.с.В346). Вы можете работать без инструментов, но вы должны понимать, что вы делаете.

Также вы можете вытягивать или перемещать материю со скоростью, равной вашему уровню контроля. Это требует постоянной концентрации. Цель не обязана постоянно оставаться в контакте с вами, но контроль – это не телекинез. Вы можете заставить материю течь, скользить или катиться по поверхности, и даже формировать ее, нарушая законы гравитации, но только газы и энергия может по-настоящему летать – и вы совершенно не можете изменять форму силы.

Для энергии, каждый уровень Контроля может дать эффект думерного отражателя или изолятора размерами не больше уровня Контроля. Например, Контроль 3 (свет) позволяет вам направить свет, как если бы вы расставили три зеркала до 3х3 ярдов каждое, или заблокировать его, как тремя 3х3 ярдовыми экранами.

В случае с силой, вы можете изменять ее интенсивность на $\pm 10\%$ за каждый уровень контроля. Например, контроль 10 (Гравитация) позволяет вам делать все вещи в области невесомыми (-100%), или удвоить их вес ($+100\%$) – эффекты описаны в Различных уровнях гравитации (с.В350). Это только воздействует грубой силой на весь объект. Для использования дезинтеграции (разрушением внутренних связей), берется Природная атака.

Контроль включает возможность небольших, косметических изменений. Например, контроль света позволяет изменять его цвет, а контроль металла – очищать ржавчину и полировать. Вы можете производить эти эффекты свободно, одновременно с формированием и перемещением.

При прерывании концентрации, вы немедленно теряете контроль. Стабильные формы останутся постоянными, нестабильные – немедленно упадут.

Контроль в бою

В защите контроль над материей позволит вам переместить или сформировать элемент для остановки атаки. Это требует маневра концентрации. Такие барьеры дают защиту, которую они бы могли дать как обычно. Например, контроль (металлы) позволит вам сделать доспех с обычным значением СП броском Оружейника, а контроль (Земля) позволит поднять облако пыли, закрывающее вас от зрения или лазерных лучей.

Контроль над энергией и силой действует слишком медленно, чтобы остановить вред, но вы можете Концентрацией уменьшить штраф на -1 за уровень, или добавить +1 за уровень к броску сопротивления (на свое усмотрение) – для себя и всех своих союзников, находящихся в области эффекта, пока вы можете на этот эффект влиять.

Например, Контроль 5 (свет) вы можете сфокусировать весь свет в области на врагах, позволяя вашей группе игнорировать до -5 штрафа за темноту, или создать барьер, который дает всем за ним +5 ЗД для сопротивления ослепляющим вспышкам.

В атаке контроль более ограничен. Концентрацией вы можете двигать существующие опасные факторы – газ, огонь, радиацию и пр. – на врагов, но они наносят вред ровно настолько, как базовая субстанция. Неопасные жидкости и вещества могут мешать движению. В любом случае, враг может уклониться.

Трюки. Если враг находится в области, где вы обладаете контролем, вы можете воздействовать «элементом» на него, давая штраф, равный уровню контроля. Например, Контроль 3 (звук) может дать -3 на броски слуха, Контроль 10 (земля) – устроить небольшое землетрясение, которое даст -10 штраф на атаку. Контроль гравитации может просто дать обычные для измененной гравитации штрафы. Подобные действия требуют маневра концентрации и броска ИН или Тактики.

Особые улучшения

Продолжительность (+40%) продлевает эффекты действия Контроля на время до 10 секунд после прекращения концентрации. Дистанционность (+40%) позволяет использовать контроль на расстоянии. Контроль несовместим с Областью действия – покупайте более высокие уровни контроля. Кроме этого можно взять следующие, персональные модификаторы:

Множественный (Collective): Вы не ограничены одним объектом – и можете воздействовать на все проявления вашего элемента в области. Радиус области и максимальный вес остается тем же. Например, Контроль 2 (металл) позволяет вам воздействовать на 40 фунтов любых металлических предметов в радиусе 2 ярда. В примере, показанном в графе Ограничения контроля, вы сможете воздействовать и на шлем, и на меч, и на доспех сразу. Множественный Контроль не является необходимым выбором для силы, поскольку уже работает таким образом – вы же не можете изменять их форму. +100%.

Природные явления (Natural Phenomena): ваш элемент – крупномасштабный эффект природы. В мире, похожем на Землю, Океаны и Погода – Распространенные, подкатегории вроде Течений, Осадков, Волн и Ветра – Частые, а Град и Снег – Редкие. В любом случае, редкость устанавливается Мастером. Эта способность не является Созданием – она лишь контролирует уже существующие явления. Область эффекта имеет радиус 0,1×Уровень миль. При успешном броске контроля, каждые 3 его уровня позволяют изменить эффект, представляя ±1 штрафа или премии к броскам, которым он может помешать или помочь, относительно предыдущего состояния. Например, вы можете изменить бросок влияния (впечатлив других), Стратегию или Выживание, и все остальное, что разрешит Мастер. Например, Контроль 10 (океаны) может изменить волнение в радиусе 1 мили на ±3 к броскам. При сильном волнении все в лодках уже получают -4 к броскам гребли, а вы можете еще произвольно изменить уровень в пределах доступных ±3: от -1 (легкое волнение) до -7 (гигантские волны). +100%.

Особые ограничения

Косметическое (Cosmetic): Вы можете производить только незначительные, внешние эффекты наподобие изменения оттенка света или полировки металла. Вы не можете перемещать или формировать элемент. -80%

Альтернативы

Сковывание (с.42), Глушение (с.64) и Контроль температуры (с.83) могут создавать схожие эффекты, не давая неограниченной власти. Чтобы наносить прямые повреждения элементом, используйте Природную атаку (с.53) – с добавлением Заклятья (с.В106),

если атака влияет на элемент прямо в теле жертвы. Те, кто могут бросать объекты, а не заставлять их ползать или течь, имеют Телекинез (с.82). Если эти способности зависят от существующих субстанций или состояний, добавьте Зависит от окружения (с.110). Чтобы создавать элемент, покупайте Создание (ниже).

Любая из названных выше черт может быть Связана (с.В106) с Контролем. Персонажи, способные к настолько тонкому контролю, что могут создавать разные эффекты, должны рассмотреть Изменяемые способности (с.62).

Включение в силу

Контроль – очевидный выбор для элементарных сил. Также это классический вариант для божественных и духовных сил, связанных с богами или духами, управляющими элементами, и абсолютных сил данных существ. Для сил контроля природы эта черта подойдет, если добавить улучшение Природные явления. Талант влияет на все броски ИН и умений для установления и использования Контроля.

Создание (Create)

Различная

Вы можете создавать «элемент» – определенную категорию материи или энергии – из ничего. Для этого требуется выполнить маневр Концентрации и сделать бросок ИН. Если бросок успешен – создается ваш элемент. Твердые и жидкие вещества появляются в вашей руке или в пределах досягаемости руки, газы и энергия – вокруг вас или в области, которой вы касаетесь (на ваш выбор в обоих случаях). Провал – ничего не случилось. Критический провал означает, что создать элемент получилось, но в неудобном или опасном виде.

Создание чего-нибудь из ничего *очень трудно*. Каждая попытка стоит 2 ЕУ, независимо от успешности. Для постоянного создания также необходимо оплатить несколько очков персонажа.

Ваш уровень Создания *определяет*, насколько много элемента вы можете создать. Цена за уровень зависит от широты возможностей, а не от редкости элемента.

Ширкая категория (Large): Жидкости, Твердые вещества и Газы позволяют создать любую материю, которая существует в природе в этом виде. Органика и Неорганика позволяют создать любой материал в состоянии, в котором он обычно существует. Для энергии важные опции включают Электромагнитные волны (любое такое излучение) и Физические волны (любые виды звука и вибрации). 40 очков/уровень

Средняя категория (Medium): выборка из Широких категорий, или область, покрывающая небольшую часть из нескольких Широких категорий, или определенный класс искусственных субстанций. Включает что-нибудь вроде Кислоты, Биохимикатов, Препаратов, Земли и Металлов. В отношении энергии это может быть Электричество, Звук, Длинноволновое электромагнитное излучение (радио, микроволны, и любое излучение с длиной волны выше инфракрасного); Свет (видимый, инфракрасный и ультрафиолет); коротковолновое излучение (за пределами ультрафиолетового, рентгеновские и гамма-лучи). Наиболее важная категория, включающая и материю, и энергию – радиация (альфа- и бета-частицы, гамма-лучи, и т.д.). 20 очков/уровень.

Узкая категория (Small Category): Узкая выборка из Широкой категории, или широкая – из средней,

Божественный контроль

Мастер может позволить взятие Контроля над неопределенными, абстрактными понятиями, как Пространство или Время. Это будет стоить не менее 30 очков/уровень. Подробное объяснение действия такого Контроля не входят в функции данной книги, но Мастер, желающий этого, может, например, использовать модификацию ±1 за уровень к любой задаче, где Контроль мог бы помочь (см. *Контроль в бою*, с.91) и определить игровые эффекты, понимая это как модификатор, ассоциированный с элементом. Например, Контроль (Пространство) 6 может дать модификатор расстояния от -6 до +6, что соответствует изменению расстояния между ×10 и ×1 по *таблице Размеров, Скопостей и Расстояний* (с.В550); Контроль (Время) 5 – от -5 до +5 на задачи, зависящие от времени, а по *правилам Затрат времени* (с.В346) будет изменение времени от ×0.5 до ×30.

или один достаточно определенный материал, встречающийся в различных вариациях. Примеры включают в себя Магнитные металлы (железо, никель, кобальт), Огонь (любой раскаленный газ), углеводородное топливо (уголь, природный газ, нефть), и дерево. Из энергии примером могут быть Гамма-лучи. 10 очков/уровень.

Определенный предмет (Specific Item): один определенный химический элемент или состав – вроде Железа, Соли или Воды, или распространенная смесь (воздух или рассол). Вы можете выбрать и неприятные вещи вроде плутония, тротила и нервно-паралитического газа, но это вовсе не значит, что вы сможете создать сколь-либо полезное их количество. 5 очков/уровень.

Ограничение количества

- *Жидкости и твердые вещества* могут весить до 10×(уровень в квадрате) фунтов: 10 фунтов на уровне 1, 40 на уровне 2, 90 на третьем уровне, и так далее.

- *Созданные газы* заполняют область радиусом 1 ярд за уровень

- *Созданной энергии* достаточно для 1,000×(уровень в квадрате) кДж полезной работы, освобождаемой недостаточно быстро, чтобы нанести вред. Мастер может ограничить мощность 15 КВт или где-то в этом районе. Для сохранения энергии необходимо иметь аккумулятор или подобные устройства.

Созданная материя (не энергия) нестабильна, и исчезнет где-то через 10 секунд, если вы не потратите очки персонажа для ее стабилизации. Каждое очко персонажа может «стабилизировать» материи стоимостью примерно до 10% стартового капитала кампании (просто вариант применения обмена очков на деньги, с. B26). Мастер сам определяет ценность фунта материи – стабилизация тонны золота обойдется дороже, чем тонны песка.

Очки на стабилизацию материи берутся из специально выделенного для этой цели «банка создания». На эти очки не могут быть наложены никакие модификаторы. И использованные очки становятся недоступными, пока не будут отозваны – что вызывает исчезновение созданной материи. Если из материи был создан некий предмет, он исчезнет, если материя не стабилизирована. Если она была смешана с другим материалом (например, был создан сплав), вы должны разделить их, чтобы высвободить очки – это может быть достаточно нудный процесс.

Если материя была уничтожена или изменена (например, съедена) – потраченные на нее очки теряются навсегда. «Банк создания» может быть увеличен в любое время на свободные очки персонажа.

Если экономика не играет важной роли в кампании, мастер может отказаться от идеи стабилизации материи за очки. В качестве вариантов, он может потребовать начала кампании с Богатством или Независимым доходом – или клятвой (никогда не использовать Создание для заработка денег).

Если ваша способность позволяет создавать опасные субстанции, вы можете попробовать создать небольшое количество их в бою, не заморачиваясь стабилизацией. Субстанция просто вызывает соответствующий эффект и исчезает, как материя или энергия от Природной атаки. Возможны следующие варианты эффектов:

- *Разъедающие твердые и жидкие вещества* возникают в количестве и концентрации, достаточной для нанесения 1к разъедающего вреда на уровень, один раз на одного субъекта. Цель должна вступить в физический контакт с такой материей.

- *Ядовитые вещества* появляются в дозе, наносящей 1к токсического вреда на уровень, одному субъекту. Метод попадания – обычен для данного типа яда (см. Примеры ядов, с. B439). Указанный вред – максимальный, суммарный для всех циклов вреда.

- *Вредные газы* заполняют округлую область с радиусом, равным уровню и высотой 4 ярда, на десять секунд. Они влияют на всех, кто находится внутри. Используются правила для ядовитых веществ, но итоговый вред равен 1 очку за уровень. 4+ очка вреда равны кубу (B269).

- *Огонь и опасная энергия (электричество, микроволны, интенсивный звук)* заполняют область, идентичную ядовитому газу, и наносят 1 очков соответствующего вида вреда каждую секунду, всем, кто находится в области воздействия минимум секунду. 4+ очков вреда равны кубу. СП защищает нормально. Энергия рассеивается через 10 секунд, но эффекты от нее остаются – подожженные предметы продолжают гореть, перегруженные устройства останутся сломанными, и так далее.

- *Радиоактивные материалы* работают, как ядовитые. Поле радиоактивности использует правила для опасных видов энергии, повреждение рассчитывается в радах.

- *Взрывчатка* появляется в количестве, достаточном, чтобы нанести 1 очко тупого вреда за уровень, и если не будет взорвана, исчезнет через 10 секунд.

Если ваш элемент не вредит, а вызывает другой эффект – это считается как Воздействие. Бросок 3Д на сопротивление получает штраф -1 за уровень Создания при воздействии на одну цель, и -1 за три уровня при воздействии на область.

Энергия или материя, созданные для атаки по определению достаточны, и после воздействия исчезают. Такое быстрое исчезновение совершенно нереалистично для веществ, смертельных в микроскопических количествах – но не более нереалистично, чем создание вещества из ничего в прищипе.



Прочие ограничения

Создание позволяет создать что угодно, что попадает в подконтрольную категорию. При каждом создании вы должны указать, что создаете – до броска. Если вы этого не делаете, то что у вас получилось определяет Мастер.

Если не до конца ясны ограничения, Мастер выбирает наиболее подходящие результаты.

Созданная материя – грубая и сырая, и не может быть достаточно хорошо обработанной. Для этого покупайте Создание и Контроль (с.90) одновременно, объединенные Связью. Такой комбинацией вы сможете создать даже механизмы – но это длительная задача (с. B346), требующая броска умения, как описано в Контроле.

Мастер может изменять эти правила, как посчитает нужным – но он должен помнить, что игнорирование рекомендаций, данных в секции Ограничения по количеству, может разрушить баланс кампании.

Особые модификаторы

Для создания «истинных» элементов (вроде Истинного огня или Истинной воды), добавляйте улучшение Абсолют (+50%). Дистанционность (+40%) позволит создавать материю на расстоянии, но не внутри врага. Мастер может позволить даже взятие модификаторов атаки, чтобы Созданию было полезно в бою. Однако, вместо Области действия берутся дополнительные уровни Создания, а для длительного сохранения материи – «Банк создания». Доступны и другие, персональные модификаторы:

Уничтожение (Destruction): Вы можете уничтожать ваш элемент, но с обычными ограничениями по количеству или области. Для уничтожения вам необходимо коснуться объекта (или стоять поблизости – для газов), выполнить маневр концентрации и потратить 2 ЕУ. Затем вы делаете бросок ИН, и в случае успеха материя уничтожается. Тратить на это очков персонажа не надо. Воздействует только на неживые объекты. +0%, если вы можете только уничтожать элемент, и +100%, если вы можете также и создавать.

Трансмутация (Transmutation): вы можете превращать существующую материю или энергию в другую. Применяются обычные ограничения – меньшее из изначального состояния и конечного результата. Если продукт трансмутации стоит больше, чем раньше – он нестабилен, и вернется в исходный вид через 10 секунд, если вы не стабилизируете его – в этом случае стоимость стабилизации рассчитывается исходя из разницы в цене. Это может быть причиной того, почему алхимики не могут создавать достаточного количества золота! Трансмутация стоит 1 ЕУ за каждое использование. Во всех остальных отношениях трансмутация действует как обычное Создание. Стоимость – +50% за каждый вид трансмутации в пределах вашей категории, или между вашей категорией и другой, того же размера, в одном направлении. -100%, если вы можете только трансмутировать, но не создавать – в этом случае вы не можете взять Разрушение. Например, имеющий Создание (Металл) может трансмутировать Металл в Металл, Металл в Землю, или Землю в Металл за +50% за один вариант, +100% за два, или +150% а все три.

Альтернативы

Те, кто хочет взять просто атаку элементом, могут ограничиться Природной атакой (с.В53). Чтобы создавать сложные объекты (например, механизмы), приобретите Добытчик (с.76) с улучшением Создание; чтобы создавать изображения, используйте Иллюзии (ниже). Если вы можете создавать элемент с достаточной степенью точности, чтобы имитировать все эти возможности и даже больше, лучше будет взять Изменяемые способности (с.62).

Многие магические заклинания работают практически идентично Созданию; к ним можно отнести такие заклинания, как Создать воздух, Создать землю, Создать огонь, Создать воду (см.с.В242-253). В *GURPS Magic* можно найти множество других вариантов.

Включение в силу

Создание – стандартный элемент почти любой элементальной силы. Например, Создание (газ) и Создание (воздух) равно подходят для силы Воздуха... а с Уничтожением на уровне +0% они подойдут и к силе Вакуума.

Божественные и духовные силы, связанные с существами, управляющими элементами, также часто предлагают Создание. Сами боги почти всегда имеют доступ к множеству вариантов Создания в виде части их абсолютных сил. Могущественные маги могут приобретать Создание при помощи магических сил.

Талант добавляется ко всем броскам ИН для использования Создания.

Иллюзии (Illusion)

25 очков

Вы можете создавать правдоподобные иллюзии. По умолчанию, они представляют собой творения из света и звука, возникающие в радиусе 2 ярдов от вас. Вы можете указать и меньшую область – например, создать иллюзорный пистолет в руке. Иллюзии не имеют массы и материи, и не могут воздействовать на материальные предметы никаким образом, кроме подсвечивания или скрытия их.

Для активации способности вы должны предпринять маневр Концентрации. Создание иллюзии не требует бросков. Вы можете создать движущиеся трехмерные изображения всего, что можете представить, синхронизированные со звуком в слышимом вами диапазоне. Иллюзия существует, пока вы концентрируетесь на ней.

В основном иллюзии используются для обмана и отвлечения. Когда кто-то замечает иллюзию, проводится быстрое состязание по вашему ИН против Восприятия заметившего (для множества врагов с одинаковым значением Восп делается один бросок). Если вы побеждаете в состязании, иллюзия кажется персонажу реальной – как он реагирует определяет мастер. Иначе он обнаруживает мелкие изъяны, и понимает, что эта «вещь» – ненастоящая (хотя он может и не понять, что это – лишь иллюзия).

Иногда требуется бросок умения вместо ИН. В частности, чтобы сделать иллюзию, достаточно впечатляющую, чтобы потребовать бросок Страх – требуется победа в состязании по умению Изобразительное искусство (Иллюзии) против высшего значения из ИН или Восп каждой жертвы. Чтобы обмануть кого-нибудь, создав иллюзию знакомого ему персонажа, потребуется бросок меньшего из умений Артистизм или Изобразительное искусство (иллюзии) против высшего значения из ИН или Восп вашей жертвы.

При каждом изменении во взаимодействии с иллюзиями уже обманутого персонажа требуется новое состязание: например, он напал на иллюзорного монстра, или сел на иллюзорный стул. Если он выигрывает или выпадает ничья, вы не можете симулировать достаточно правдоподобный отклик иллюзии (вроде уклонения монстра или выскальзывания стула).

Модификаторы: ваша жертва получает +4, если кто-то осведомленный о иллюзии предупредит его, или вы критически провалили быстрое состязание против кого-то еще. Жертва получает +10 – если вы создаете иллюзию грубо или на виду, или он обнаруживает иллюзию чувством, которое вы не можете обмануть – чаще осознанием. На усмотрение мастера, неподходящие иллюзии (например, стая волков на подводной лодке) дают врагу дополнительные премии (от +1 до +10), а правдоподобные (например, выхватывание иллюзорного пистолета) – штраф от -1 до -5. Если итоговый модификатор положительный, он уменьшается в два раза, если жертва знает о ваших сверхъестественных силах, но не о возможностях: например, маги могут призывать волков!

Вы можете легко создать бормочущие толпы или угрожаю-

Правдоподобная или нет, иллюзия мешает зрению также хорошо, как и настоящие предметы. С другой стороны, она не может остановить оружие. Враги, осведомленные о вашем местоположении могут просто выстрелить сквозь нее... и ничего не помешает врагу пройти через иллюзорную стену и достать вас.

Для увеличения радиуса иллюзии берется Область действия, а Дистанционность – для создания иллюзии на расстоянии. Многие иллюзионисты кроме этого берут Телекинез и связывают его с иллюзиями (Связь, с. В106), чтобы они могли воздействовать на материальный мир.

Независимость (Independence): вам не надо концентрироваться для поддержания иллюзии. Независимые иллюзии могут реагировать на окружающее простыми способами, но не могут изменяться, пока вы снова не будете концентрироваться. Например, иллюзорный пистолет будет издавать угрожающий щелчок при взводе курка, а собаки - рычать при приближении кого-то, но превращение пистолета в меч или собак в тигров по-прежнему требует концентрации. Иллюзорные люди не могут общаться, если вы не концентрируетесь. +40%.

димось свободной воли. Они могут общаться, двигаться в пределах области эффекта, как если бы они имели ваши ЛВ, ИН и умения. Это не требует концентрации. Эти фантомы считаются как нематериальных НИП, полностью верных вам, но они не думают и не могут выполнять для вас работу – они просто реагируют на окружающую среду. +100%.

чала должны успешно сотворить ментальную иллюзию в разуме жертвы, затем кидается то же состязание (ИН против Воли) каждую секунду. При победе жертва получает реальный вред, равный вашей успешности. Вы должны определить повреждающий эффект (выстрел, укус тигра, эпицентр ядерного взрыва, и т.д.). На теле жертвы появляются подходящие раны. Находящиеся поблизости люди могут обнаружить раны, но не их причины. Когда жертва падает без сознания по любой причине, вы больше не можете вредить ей. +100%.

Только слух (Auditory Only): вы можете создавать только звуки. Несовместимо с Реалистичностью и Расширением. -70%.

wwwwwwwwwwww вы можете создавать только изображение, но не звук. Несовместимо с Только слухом и Реалистичностью. -30%.

Для призыва материальных объектов используйте Создание (с.92) для простой материи, Добытчик (с.76) – для сложных артефактов, и Союзники (с.41) с улучшением Призываемый для существ. Если целью является просто создание укрытия – дешевле будет взять Глушение (с.64).

Иллюзии с улучшением Ментальные – обычная способность Телепатии. Элементарные силы Света, псионический Электрокинез и другие связанные с энергией силы обычно создают чисто физические иллюзии. Магические силы фэнтезийных иллюзионистов часто способны на создание иллюзий любого рода. Даже божественные и духовные силы могут предлагать Иллюзии – для создания «видений» и произведения впечатления на верующих. Талант добавляется к любому броску любого типа Иллюзий.

Вытягивание (Leech)

25 за уровень 1 +4 очка за каждый дополнительный уровень

Гигантские пиявки, стриги, вампиры и прочие монстры из фильмов ужасов высасывают жизнь из своих жертв. Психологические вампиры и злые духи вытягивают жизнь при касании. Мерзкие супер-существа даже могут иметь способности, которые позволяют это делать на расстоянии.

Для использования способности, вам необходимо поддерживать длительный контакт – мимолетного касания мало. В бою вы должны схватить и удерживать жертву – это проще сделать, если она беспомощна или потеряла сознания. Вне боя вы можете использовать длительное рукопожатие, или даже объятия.

При поддержании контакта, каждый уровень Вытягивания позволяет вам вытягивать 1 ЕЖ в секунду из жертвы. Вы сами восстанавливаете 1 ЕЖ за каждые 3 ЕЖ, украденные у жертвы. Поднять ЕЖ выше своего максимума нельзя, но можно продолжить вытягивание, не залечиваясь. Вытягивание прерывается, когда разрывается контакт или погибает жертва. Если жертва выживает, она восстанавливает потерянные ЕЖ как обычно.

Вытягивание 1 стоит 25 очков, дополнительные уровни – по 4 очка за каждый. Например, для вытягивания 10 ЕЖ за секунду, вам необходимо иметь Вытягивание 10, что обойдется вам в $25 + 9 \times 4 = 61$ очко. На усмотрение Мастера, очки вытягивания могут быть превращены в кубики, как указано в параграфе Модификация кубиков+дополнений (с.B269); так, 4 ЕЖ становятся 1к, 7 – 2к, а 10 ЕЖ – 2к+3.

Преимущество воздействует только на живых существ. Вы не можете красть ЕЖ из механизмов и предметов. Однако, мастер может позволить вариант преимущества – Вытягивание (механическая) – которая воздействует только на механизмы, с равноценной стоимостью. С модификатором Кража ЗД это может представлять способность «гремлинов» нарушать работу механизмов и выводить их из строя. Вытягивание ЕУ не доступно.

Особые улучшения

Для возможности воздействия с расстояния, необходимо прикупить модификатор Заклятье (+100 или +150%), и Дистанционность (+40%). В этом случае, каждую секунду вытягивания необходимо делать состязание по Воле каждую секунду, при успехе – вам удалось вытянуть 1 ЕЖ за уровень. Вы можете вытягивать жизнь только из

одной цели одновременно. Существует несколько распространенных модификаторов:

Ускоренное лечение (Accelerated Healing): Вы восстанавливаетесь быстрее – по 1 ЕЖ за каждое вытянутое 1 очко ЕЖ. Скорость повреждения жертвы не изменяется, вы просто быстрее лечитесь. +25%.

Воздействие (Hazard): Вы можете объединить кражу ЕУ с одним из модификаторов, описанным в разделе Вредные факторы (B104), чтобы красть сны (Пропуск сна), Тепло (Замерзание) и т.д. Потерянные очки ЕУ считаются, как потерянные от подобного воздействия. Вы также можете восстанавливать свои потерянные от этого очки ЕУ.

Восстановление ЕУ (Heals FP): Каждые 3 вытянутые очка здоровья восстанавливают вам 1 ЕУ или ЕЖ. Вы также не можете поднять ЕУ выше своего максимума. +60%, если вы можете выбрать, что будете восстанавливать, +30%, если вы восстанавливаете усталость только после восстановления всех ЕЖ.

Вытягивание (др. параметр) (Steal (Other Score)): вы способны вытягивать другие атрибуты вместо ЕЖ. СЛ уменьшает вред и грузоподъемность, но не максимальное значение ЕЖ; ИН – Волю и Восприимчивость. Снижение атрибутов влияет на связанные умения. Вытягивание идет с обычной скоростью, и прекращается, когда значение соотв. атрибута жертвы становится равным 0. Независимо от того, что вы вытягиваете, вы восстанавливаете свое здоровье или усталость. Жертва восстанавливает потерянные очки атрибутов с той же скоростью, что и ЕУ. Цена зависит от того, что вы вытягиваете: -25% за ЕУ (или +50%, если после обнуления ЕУ жертвы начинают вытягиваться хиты), +100% за СЛ или ЗД, +300% за ИН или ЛВ. Если вы хотите вытягивать больше одного атрибута за раз, купите преимущество два раза с разными модификаторами, и объедините их Связью.

Вытягивание молодости (Steal Youth): Вы навсегда старите свою жертву, но не истощаете ее. Каждая секунда вытягивания стоит жертве столько месяцев жизни, сколько уровней в вашем преимуществе. Нестареющие существа неуязвимы к этому улучшению. Вы не лечитесь сами, но можете омолаживаться на месяц за каждые два украденных месяца жизни, если пожелаете. Несовместимо с другими модификаторами. +300%, если жертва восстановит свой возраст после вашей гибели, +450%, если старение необратимо.

Особые ограничения

Те, кто для использования этой способности должны коснуться кожи жертвы, имеют ограничение Контактное действие (-30%). Традиционные вампиры имеют Инъекционное действие (-40%) и должны кусать жертву; Острые зубы (с.B91) незаменимы. Эти опции и оговоренный выше вариант Дистанционности взаимоисключаемы. Дополнительное ограничение для Вытягивания:

Только усталость (Only Heals FP): Вы не можете лечиться за счет других – только восстанавливаете потерянные ЕУ. -20%.

Альтернативы

Если цель способности – просто уменьшение ЕЖ, ЕУ или атрибутов жертвы, рассмотрите перспективу взятия Природной атаки (с.53) с модификатором Заклятье или Воздействие (с.39) со Штрафом к атрибутам. Если важнее исцеление, приобретите Регенерацию (с.70) или Исцеление (с.51) с Воздействием на себя.

Если кража ЕЖ жертвы увеличивает ваши способности, приобретите Вытягивание и набор способностей с Триггером, вытянутые ЕЖ. Жертвы считаются «распространенным» элементом, а использование Вытягивания в большинстве миров нелегально, поэтому стоимость такого ограничения будет равна -30%. В качестве альтернативы вы можете взять Энергетический резерв (с.119) с модификатором Особые условия восстановления, заполняемый только Вытягиванием и используйте его с усилением возможностей, описанных в главе 4. Чтобы получать силы, воруя их у других, возьмите Нейтрализацию (с.97) с Кражей сил.

Включение в силу

Вытягивание подходит множеству сверхъестественных сил. Это определяющая способность так называемых «психических вампиров», которые могут иметь собственную силу Вампиризма. Это преимущество подходит для темных моральных и божественных сил, а также для духовных сил, управляющих «астральными вампирами». Справильно подобранными ограничениями она может войти в биологическую силу, позволяющую владеть жизнью за счет крови жертв... как классические вампиры из ужасов. Талант добавляется ко всем броскам для воздействия на жертву – включая бросок атаки для касания или броски Воли для воздействия Заклятьем.

Нейтрализация (Neutralize)

50 очков

Преимущество Нейтрализация на с.В71 считается Нейтрализацией (псионика), и является только одной из возможных версий данной черты.

Эта атака позволяет вам нейтрализовать все силы жертвы, полученные ей от определенного источника. Источник указывается при покупке преимущества. Возможные варианты – магия, псионика, духи, и все, что Мастер может посчитать подверженным нейтрализации. Если «Супер-силы» – просто выделенный феномен одного источника, Мастер может разрешить и их нейтрализацию. Для воздействия на силы других источников необходимо приобретение другого варианта Нейтрализации.

Для использования способности, вам необходимо коснуться жертвы. Это требует маневра Атаки в контактном бою. При попадании, делается быстрое состязание по Воле. Жертва получает премию, равную лучшему Таланту в силе, на которую производится воздействие. Например, псионик с Талантом ЭСВ 4 и Талантом Телепатии 2, будет сопротивляться Нейтрализации (псионика) с +4.

Если вы побеждаете, жертва лишается всех сил данного источника на количество минут, равное вашей величине победы. Если нейтрализацию даёт зачарование или сверх-технология (как «нейтрализующие наручники»), это будет остаточное время действия после снятия этого воздействия. Если вы проигрываете или выпадает ничья, ничего не происходит – но критический провал вашего броска Воли выводит вашу способность из строя на 1к часов.

После успешной нейтрализации сил данного субъекта, вы не можете влиять на него Нейтрализацией снова до тех пор, пока его силы не восстановятся. Несколько атакующих могут использовать Нейтрализацию на одну и ту же цель, но сроки действия их не складываются – используется самый длительный.

Нейтрализация лишает жертву только способностей. Она не влияет на Талант, силы, не происходящие из подвергнутого влиянию источника, или преимущества, не принадлежащие силам (см. *Нейтрализация и Стазис не против сил*, врезка).

Особые улучшения

К улучшениям, часто появляющимся в фантастике, можно от-

НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ И СТАЗИС НЕ ПРОТИВ СИЛ

В некоторых мирах персонажи, *не имеющие сил*, могут вредить определенным источникам сил. Обычно это требует специальных умений. Например, киношные умения боевых искусств (например, Бой вслепую и Мощный удар) и силы Ки зависят от внутренней силы владельца, магические заклинания используют энергию, идентичную той, что питает магические силы, а жрецы направляют божественную волю для создания чудес, независимо от того, сотворяют ли они заклинания или используют божественные силы.

Для сохранения логики, Нейтрализация и Стазис должны влиять и на эти способности. Например, Нейтрализация (магия) должна временно лишать волшебников возможности колдовать, а Стазис (магия) будет создавать аналог области «мертвой манной». Владелец не забывает этих особых умений – они просто не работают.

Мастер определяет, какие умения (и преимущества) основываются на данном источнике в его игровом мире. Единственное базовое и непреложное правило – то, что Нейтрализация и Стазис не будут действовать на «базовые» преимущества, не связанные ни с какой силой.

Данное руководство применяется и к артефактам, связанным с источником сил. Примерами могут послужить предметы, которые несут в себе силы с модификаторами устройств (см.с.В116), объекты, наделенные постоянными чарами (см. *Магические предметы*, с.В480) и схожими особыми умениями, а также сверх-научные устройства, родственные силам («пси-технологии»). Например, Нейтрализация (магия) временно делает магический меч совершенно обычным, а Стазис (псионика) блокирует естественных телепатов и искусственные телепатические маяки.

нести Основано на 3Д (подходит для препаратов, блокирующих биологические или псионические силы), Увеличенная длительность и Дистанционность. Особые опции для Нейтрализации:

Абсолют (Cosmic): вы можете нейтрализовать любую силу, независимо от источника. Вы влияете только на один источник за раз, но можете атаковать повторно, чтобы воздействовать на силы другого источника. Эффекта на Талант и базовые преимущества вы по-прежнему не оказываете. Вы не можете автоматически преодолеть сопротивление – способность с этим улучшением дает вам внушительные преимущества, но жертва все равно имеет шанс на сопротивление. +300%.

Кража сил (Power Theft): вы временно приобретаете силы, которые успешно нейтрализовали – включая все их улучшения и ограничения – на соответствующий промежуток времени. Вы не можете использовать Нейтрализацию снова, пока «украденные» силы не исчезнут, или вы их сами не вернете (свободное действие в ваш ход). +200%, или +300%, если вы не получаете нейтрализованных сил, но можете использовать их очковую стоимость для временно-го усиления собственных сил.

Точность (Precise): вы можете нейтрализовать только указанные вами силы определенного источника, или даже отдельные способности. Например, вы можете использовать Нейтрализацию (пси) для кражи только телепатии, или Зондирования разума, или же всего, кроме Зондирования разума. Для нацеливания на определенные возможности жертвы, вы должны знать, что она ими обладает, и заявить о цели до атаки. +20%.

Особые ограничения

Нарушение (Derange): вы можете только лишать жертву контроля над ее способностями. Все способности, попавшие под воздействие, получают ограничение Неконтролируемое (с.В116). Ваша атака считается стрессовой нагрузкой, и немедленно заставляет способности действовать совершенно непредсказуемо. -20%.

Одна способность (One Ability): вы можете нейтрализовывать только одну определенную способность только одной определенной силы; например – Зондирование разума, являющееся частью Телепатии; или же только Природные атаки в пределах силы Тепла/Огня. Несовместимо с Точностью. -80%.

Одна сила (One Power): вы можете нейтрализовать только одну указанную силу, происходящую из источника, дающего множество различных сил. Наиболее обычный пример – одна пси-сила (ЭСВ или Телепатия). -50%.

Альтернативы

Чтобы красть атрибуты, а не силы, используйте Вытягивание (с.96). Чтобы лишать жертву конкретных преимуществ независимо от их происхождения, берите Воздействие (с.39) с улучшением Аннулирование преимущества. Чтобы рассеивать эффекты силы, действующие на вас – возьмите Стазис (с.98).

Включение в силу

Нейтрализация подходит анти-силам любого рода, независимо от источника (см. Анти-силы, с.20). Любая сила может быть способна нейтрализовать «враждебные» силы (см. Противоположные силы, с.21). В общем и целом сила не должна нейтрализовывать сама себя – но Мастер всегда может сделать исключения. Талант добавляется к броскам Воли в быстром состязании для нейтрализации силы, но не к броску попадания в цель.

Стазис (Static)

30 очков

Вы излучаете энергию, которая полностью блокирует воздействие на вас любых сил определенного источника. Это распространяется на всю вашу ношу и одежду. Для каждого блокируемого источника необходимо покупать преимущество отдельно. Возможные примеры – магия, псионика, «универсальные супер-силы» и так далее, что позволит мастер.

Стазис мешает только попыткам прямого воздействия на вас и вашу ношу. Например, если вы имеете преимущество Стазис (Псионика), психокинетик не сможет отобрать у вас пистолет или бросить вас левитацией. Однако он может захватить меч, валяющийся поблизости и проткнуть вас им, или сбросить на вас многотонную скалу.

Стазис равноценно влияет на враждебные и полезные способности – Стазис (Магия) не даст вам использовать магические предметы и получить выгоду от заклинаний.

Вы не можете обладать способностями или талантами любой силы, которую вы блокируете.

Если у вас есть преимущество Стазис (псионика), психокинетик не сможет отобрать у вас пистолет или левитировать вас... однако он может схватить меч, поблизости и проткнуть вас им, или сбросить на вас тонны камней.

Особые улучшения

Область действия (Area Effect): Стазис распространяется на область, с центром на вас. Первый уровень дает радиус 1 ярд, каждый последующий – удваивает радиус. +50%/уровень

Избирательность (Discriminatory): Стазис мешает только враждебным способностям – дружественные свободно воздействуют на вас (хотя вы все равно не можете обладать способностями, на которые можете влиять). Определение «дружественный» или «враждебный» эффект – целиком на вас, и может варьироваться каждую секунду. Если вы имеете Область действия, Избирательность заменяет улучшение Избирательная область. +150%.

Выключаемая (Switchable): Вы можете выключать свою способность Стазиса, чтобы не мешать воздействию дружественных способностей. Переключение состояния требует маневра Подготовки. Определите при покупке, как ведет себя способность в случае потери вами сознания – включается, выключается или просто остается в текущем состоянии. +100%.

Особое ограничение

Пробиваемый (Resistible): ваш Стазис несовершенен. Враги могут пробить его, победив в быстром состязании по Воле. Если атакующая вас способность уже требует некоторого состязания, атакующий бросает только один раз, но вы сопротивляетесь с +5. -50%.

Альтернативы

Взвесьте все за и против Стазиса и других видов специализированной защиты – таких, как Глушение маны (с.59), Ментальный щит (с.62), Глушение (с.64) и Устойчивость (с.71). Чтобы помешать непосредственно врагу использовать его силы, а не их эффектам, берите Нейтрализацию (с.97).

Включение в силу

В большинстве случаев Стазис подходит чистым анти-силам (см. Анти-силы, с.20). «Предпочитаемого» источника нет, но в основном Стазис применяется к псионическим и супер-силам. Ни одна сила не может иметь Стазиса по отношению к самой себе. Талант чаще влияет на попытки Блокирования силой (см.с.168), но также добавляется и к броскам Воли, когда действует ограничение Пробиваемый.



Модификаторы

Следующий шаг в создании способности – подстройка преимуществ таким образом, чтобы его принцип действия отвечал вашей идее. Многие преимущества предлагают владельцу выбор метода действия, либо имеют несколько разных форм или уровней – и иногда этого достаточно. Но чаще всего единственный способ добиться точного сходства – взятие *модификаторов*. Модификаторы делятся на три категории:

1. *Особые модификаторы*. Это модификаторы, указанные в описании преимущества. Они модифицируют детали действия конкретного преимущества и могут превратить его совершенно в другое. Выбор особых модификаторов – этап приобретения преимущества. Подсказки вы можете найти в описании каждого из преимуществ и в примечаниях в предыдущем разделе.

2. *Модификаторы силы*. Эти модификаторы делают преимущество частью силы и существуют только в кампаниях, использующих силы. См. Оценка модификатора силы (с.20).

3. *Общие модификаторы*. Улучшения и ограничения, приведенные на сс.B101-117 имеют широкое применение. Выбор верных модификаторов может оказаться непросто; советы вы сможете найти в данном разделе.

Помните, что модификаторы, независимо от типа, не могут снизить стоимость способности более чем на 80%. Значение модификатора, равное -80% или хуже, считайте за -80%.

Выбор модификаторов

Ниже находятся примечания по использованию модификаторов из Базовых правил для имитации эффектов из мифов, рассказов, фильмов и комиксов. Самые радикальные и неоднозначные интерпретации необязательны; их использование в кампании остаётся на усмотрение Мастера.

Доступность (Accessibility)

См. с. B110

Если способность работает только в ситуациях, возникающих в достаточно легко вычисляемом проценте случаев (например, «Только по воскресеньям – 14% времени»), можно использовать следующую таблицу для расчета стоимости ограничения:

«Только на супер-героев» будет стоить -50% в мирах, где супергерои составляют менее 1% общего населения, как в большинстве комиксов. В мирах, где супер-способности имеют значительное количество людей, используется таблица. Ограничение не применимо к Нейтрализации, Стазису и другим способностям, которые по определению влияют на имеющих суперсилы.

Обычное ограничение на ментальные способности – «только на тех, кто понимает мой язык», это стоит -10%, и доступно только для способностей, которые уже требуют от пользователя речи, а также основанные на слухе.

Способности, позволяющие пользователю игнорировать гравитацию (лазание, ходьба по воздуху или воде) – часто имеют ограничение «Только в движении» – значит, что если пользователь остановится, он немедленно упадет. Цена за это -10%, если герой должен делать хотя бы шаг в секунду, -20%, если он должен двигаться хотя бы с половиной скорости, или -30%, если необходима полная скорость. Такое ограничение несовместимо с Тотальным действием (с.110).

Некоторые сверхъестественные способности требуют ритуала или поклонения, исполняемого некоторым количеством людей. Для определения стоимости «только с помощниками» необходимо взять половинную стоимость недостатка Требуется обслуживание (с.B143), на соответствующем уровне, выраженном в процентах; так, необходимость в ритуале, проводимом 11-20 человеками, является модификатором на -25%.

Ограничение, которое мешает атаке воздействовать на цели, на которые она по определению воздействовать не может – бессмысленно. Так, «Только не на механизмы» – неподходящий модификатор для Изнуряющей атаки (у механизмов вообще нет очков усталости), а «Только на псиоников» – для Нейтрализации (Псионика).

Процент времени работы Модификатор

1-6%	-40%
7-18%	-35%
19-31%	-30%
32-43%	-25%
44-56%	-20%
57-68%	-15%
69-81%	-10%
82-93%	-5%
94-100%	+0%

Ну и наконец, ограничения вроде «Только при использовании способности X» запрещены, если ограничиваемая способность связана с способностью X.

Точность (Accurate)

См. с.B102

Любая способность с улучшением Дистанционность (с.B107) может иметь Точность. Другое улучшение, влияющее на броски кубиков на дальних атаках – надежность (с.109).

Воздействие на нематериальное (Affects Insubstantial)

См. с.B102

Влияние на нематериальное – обычный модификатор для способностей божественных, магических, псионических и духовных сил. Модифицированные им преимущества будут влиять не только на цели с обычной Нематериальностью, но и на использующих способности Дальновидение, Прыгун или Телепортация с ограничением Проекция. Мастер может позволить следующий вариант:

Избирательность (Selective): Вы можете выбрать, будет ли ваша способность влиять только на материальный мир, только на нематериальные цели, или на все сразу. (Если вы можете влиять только на нематериальные цели, приобретайте модификатор *Только на нематериальное*; см. с.111). +30%.

Воздействие на материальное (Affects Substantial)

См. с.B102

Обладатели Дальновидения, Прыгуна или Телепортации, модифицированных Проекцией, Теневой формы или любых других способностей, которые по сути делают их нематериальными, могут использовать этот модификатор, чтобы дать возможность преимуществам, не способным влиять на физический мир, право на это. Как и в случае с Влиянием на нематериальное, в некоторых мирах может существовать другой вариант:

Избирательность (Selective): Вы можете выбрать, будет ли ваша способность влиять только на материальный мир, только на нематериальные цели, или на все сразу. +50%.

Действует постоянно (Always On)

См. с.B110

Для Глушения и Нематериальности стоимость модификатора будет равна -50%. Мастер может разрешить этот уровень Действует постоянно для других способностей. Для этого способность должна приносить неудобства не слабее Нематериальности (владелец не может взаимодействовать с физическим миром) или Глушения (обладатель лишен одного из чувств и не может использовать скрытность). Для многих способностей имеет смысл более слабая версия:

Обычно включенное (Usually On). Способность включена большую часть времени. Вы можете выключить ее, затрачивая по 1 ЕУ в секунду. В общем, если аналогичный модификатор Всегда включенное стоил -20% и меньше, то с таким вариантом он будет стоить только половину, а если значение было больше -20%, то он модифицируется на +10%.

Область действия (Area Effect)

См. с. B102

Для преимуществ, уже воз- действующих на область, область эффекта иногда зависит от уровня преимущества. Если это так, единственный способ увеличить эту зону – купить новые уровни черты: взятие Области действия не разрешается.

Область действия делает возможным влияние на группы людей неатакующими чертами, изначально действующими только на одну цель; например, Исцеление, Контроль разума или Телекинез. К таким способностям применимы следующие особые правила:

- Если преимущество требует затрат ЕУ, они умножаются на радиус области в ярдах. Оплата этой суммы позволяет владельцу действовать на всех в области – он не обязан оплачивать ЕУ за каждого субъекта. Например, Исцеление одного субъекта стоит 1 ЕУ за каждые исцеляемые 2 ЕЖ; примененное на всех в радиусе восьми ярдов, оно будет стоить 8 ЕУ за 2 ЕЖ (что Мастер может расценить как 4 ЕУ за ЕЖ).

- Если действие преимущества на цель происходит после быстрого состязания, обладатель его должен кидать отдельное состязание с каждой потенциальной целью в области.

- Если преимущество указывает штраф на воздействие на каждую жертву после первой, владелец получает штраф, равный общему количеству потенциальных целей минус один, на бросок для каждого субъекта. Например, чтобы исполь-

зовать Контроль разума (Область действия) на четырех персонажей сразу, бросок на каждого из них делается с -3.

- Если преимущество позволяет владельцу определять эффект, он должен быть одним для всех. В вышеприведенном примере с Контролем разума, контролирующий может сказать всем четырём: «Атакуйте тех, кто стоит за дверью!» Он не может приказать «Джон, спасай заложницу. Пол, хватай сундук. Джордж и Ринго, атакуйте врагов за дверью!» Если способность имеет длительное действие, указание отдельного эффекта для каждого субъекта занимает секунду (или обычное время для данного преимущества, если оно больше), и в это время остальные продолжают испытывать последний указанный эффект.

Делитель брони (Armor Divisor)

См. сс. B102, B110

Мастер может разрешить взятие этого модификатора – как улучшения, так и ограничения – для атак, действующих на другую защиту, а не на СП. Модифицируйте уровень этой защиты, как и СП. Например, Воздействие, Действующее через зрение (что позволяет ему обходить СП) может получить Делитель брони (5) и уменьшить эффекты Защищенного зрения с +5 до +1.

Когда вы используете такую черту, модифицированную ограничением Делитель брони, считайте цели, не имеющие защиты, имеющими самый низший уровень защитного преимущества. Например, радиоактивный луч с малой проникающей способностью может быть Токсической атакой с Облучением и Делителем брони (0.5). Цели с Устойчивостью к радиации удваивают свою защиту; те, кто Устойчивости к радиации не имеет, получают Устойчивость к радиации 2 (самый меньший уровень).

Аура (Aura)

См. с. B102

Существа, которые кровоточат кислотой, огнем и т.д., когда ранены, имеют Обжигающую или Разъедаящую атаки, объединяющие Ауру (+80%) с Действует постоянно (-20%), Инъекционным действием (-40%) и Контактный бой (-30%), до итогового модификатора -10%. Действует постоянно стоит -20%, поскольку обжигание вашего имущества при ранении доставляет неудобства. Инъекционное действие здесь действует «наоборот»; см. подробности в описании Инъекционного действия (ниже).

Основано на (другой атрибут) (Based on (Different Attribute))

См. с. B102

Некоторые зловещие существа (например, демоны) могут целить своими Воздействиями, Контролем разума и т.д. в слабые места жертвы. Если Мастер разрешит, атака может иметь несколько экземпляров данного улучшения, позволяя владельцу определять способ сопротивления его атаке.

Каждый атрибут – включая первый, по которому атаке сопротивляются изначально – стоит +20%. Например, чтобы целить по ИН, ЗД или Воле жертвы, модификатор стоит +60%. Атакующий должен выбрать целевой атрибут до атаки.

Мастер может разрешить взятие этого модификатора для преимуществ, требующих броска ЛВ, ИН, ЗД, Воли или Восприятия от самого владельца, что позволяет ему подменять одно значение на другое. Это стоит по-прежнему +20%. Он может взять это улучшение дважды, чтобы изменять свой бросок и бросок своей цели – там, где это было бы возможно.

Инъекционное действие (Blood Agent)

see pp. B102, B110

Когда атака, обычно игнорирующая СП (как Вытягивание) зависит от естественного оружия – Когтей, Зубов и т.д. – пробивающих СП жертвы, применяйте ограничение Инъекционное действие. Не берите Нужен носитель; то ограничение предназначено для атак, которые СП изначально игнорировать не могут. Инъекционное действие – разрешенное ограничение для атак, которые требуют попадания крови из ран атакующего на жертву. Когда Инъекционное действие действует подобным «обратным» образом, атакующий должен сначала потерять не менее 1 ЕЖ от раны от режущей, проникающей или пробивающей атаки, и сделать так, чтобы его кровь попала на жертву. При объединении с Аурой это происходит автоматически, в других случаях требуется бросок атаки. Мастер может решить, что такие атаки просто не работают под водой или в других средах, где кровь растворяется или смывается. СП цели работает нормально. Такой вариант будет стоить -40%.

Бомбардировка (Bombardment)

См. с. B111

Бомбардировка – ограничение, вполне сочетаемое с атаками, обладающими Областью действия и Ко-

нусом, создающими что-либо, что атакует все в области, а не по-настоящему бомбардирующими ее. Классический пример – рой кусачих насекомых. В этом случае «эффективное умение» атаки – умение чего-либо, что атака вызывает. Такие атаки часто имеют Блокируемое (с.110).

Конус (Cone)

См. с.B103

Примечания в описании Области действия (выше) применимы и к Конусу. Единственное отличие – то, что владелец преимущества умножает затраты ЕУ на неатакующие преимущества на максимальную ширину конуса, а не на его радиус.

Когда Конус объединяется с Заклятием – которое не имеет значения Макс. – считайте, что конус расширяется на один ярд за каждый ярд дальности. Он достигает максимальной ширины на расстоянии, равной ей (например, на пяти ярдах для конуса шириной пять ярдов), и не действует на более далекие цели. Модификатор дальности рассчитывается отдельно для каждой цели в конусе, следуя обычным правилам Заклятия.

Контактное действие (Contact Agent)

См.с.с.B103, B111

Атакующие, которые должны коснуться незащищенной кожи субъекта, чтобы их атака действовала, должны приобретать Действует при касании (Touch-based), а не этот модификатор; см. *Воздействие через чувства* (с.105).

Абсолют (Cosmic)

См. с.B103

Нижеследующие опции очень мощны и подходят не для всякой кампании.

Не требуется броска (no die roll required): Только для способностей, требующих броска кубиков для действия. Ваша способность работает всегда, если вы имеете хотя бы какие-то шансы на успех. Подсчитайте все нужные модификаторы. Если получившееся эффективное умение равно хотя бы трем или выше – автоматический успех, и кубики бросать не надо. Единственный шанс провала – когда эффективное умение опускается ниже 3. Вы можете брать это улучшение к любым атакам, но нельзя добавлять его к способностям, эффект которых зависит от значения успеха. Это исключает взятие такой версии Абсолюта к сопротивляемым способностям – Контролю разума или проклятиям. +100%.

Не позволяется защита (no active defense allowed): Только для атак, от которых обычно можно защищаться –

уклонением, блокированием или парированием. Независимо от умения и скорости, жертва вашей атаки не получает шанса на активную защиту. Не влияет на пассивную защиту (СП) и броски сопротивления. +300%.

Опции Абсолюта – кумулятивны. Например, Врожденная атака, не требующая броска на попадание (+100%), не позволяющая активной защите (+300%), и игнорирующая СП (+300%) будет модифицирована на 700%. Маневр такой атаки позволяет вам просто сразу вычитать хиты у врага.

Не существует версии модификатора, обходящей бросок сопротивления против Воздействия, Контроля разума, Проклятий и других подобных способностей. Несмотря на свое название, «неудержимая атака» просто нейтрализует защиту брони и ментальных щитов – она не запрещает цели сопротивляться. При атаке-носителе, все формы модификатора поднимают цену и переносимой атаки тоже.

Абсолют как модификатор силы. На уровне +50%, Абсолют часто встречается как модификатор Силы. Для способностей с этим модификатором, итоговая стоимость модификатора «абсолют», приобретаемого в частном порядке, снижается на 50%, поскольку это количество уже встроено. Когда вы используете правила из раздела *Силы, большие и меньшие* (с.32), каждая ступень имеет стоимость улучшения. «Не требуется бросков» и «Не допускается защита» имеют полную стоимость, уменьшенную на цену улучшения данной ступени.

Абсолют против Абсолюта. Когда сталкиваются две «абсолютных» способности, считайте, что ни одна из них не имеет этого модификатора. Например, СП «абсолютной брони» вычитается из «неудержимой атаки». Не-совсем-абсолютные силы из раздела *Силы, большие и меньшие* считаются абсолютными только против сил меньшей ступени – и только силы высшей ступени считаются абсолютными против базовых способностей. Силы одной ступени взаимодействуют так, как если бы ни одна из них не была абсолютной.

Вызывает усталость (Costs Fatigue)

См. с.B111

Для способностей, имеющих мгновенное воздействие (врожденная атака), вы должны оплачивать полную цену каждый раз, когда используете способность.

Добавляющие модификатор к Врожденной атаке, имеющей Модификатор Переменная сила, с разрешения мастера, могут определить,

что цена ЕУ изменяется пропорционально наносимому вреду. Чтобы найти размер ограничения, надо сделать следующее:

1. Определите цену ЕУ для использования способности с максимальной силой.

2. Разделите максимальную цену атаки на максимальное количество кубиков вреда – это будет цена за кубик вреда.

3. Определите среднюю стоимость в ЕУ, умножив стоимость за кубик на «средний» кубик поврежденных – (1+ максимум кубиков)/2.

4. Отбросьте все дробы.

Результат – количество уровней модификатора, которые надо взять.

Пример: Лазер Лейд имеет обжигающую атаку в 10к с модификаторами Переменный эффект и Вызывает усталость. Цена за полный эффект равна 20. атака требует затрат 20/10 = 2 ЕУ за кубик вреда. Средний кубик вреда равен (1+10)/2 = 5,5к, так что цена за среднее повреждение равна 2×5,5 = 11 ЕУ. Он покупает модификатор Вызывает усталость на 11 уровне, что снижает цену способности на -55%. При атаке он будет платить 2 очка ЕУ за 1к, 4 за 2к, и так далее, до максимума 20ЕУ за 10к вреда.

Та же методика используется для расчета варьируемых затрат ЕУ на неатакующие уровневые способности; просто замените кубики на уровни эффекта. Неатакующие способности не нуждаются в улучшении *Переменная сила и использовании этой опции* (см. с.107).

В кампаниях с использованием сил Мастер может потребовать взятия Вызывает усталость для всех способностей, за исключением полностью пассивных, что заставит героев обдумывать свои шаги, а не раскидываться своими силами направо и налево. Это особенно верно для случаев, когда силы должны быть таинственными. Также это может помочь сбалансировать силы с заклинаниями и киношными боевыми умениями.

Цикличность (Cyclic)

См. с.B103

Если атака заразная, вступившие в контакт с жертвой должны сделать бросок ЗД за каждый инфекционный агнет (с.B443). «Умеренно заразное» (+20%) означает, что для заражения необходимо поддерживать контакт с инфицированной жертвой в течение всего цикла, или коснуться жидкостей тела. «Чрезвычайно заразное» (+50%) означает, что эффект может распространиться при малейшем касании.

Модификаторы вреда (Damage Modifiers)

see pp.B104, B111

Удвоенное отбрасывание (Double Knockback): Чтобы сделать его сколько либо значимым для атак, наносящих малое количество повреждений, удвойте базовое повреждение атаки только для расчета отбрасывания, вместо удвоения дальности отбрасывания.

Осколки (Fragmentation): Мастер может разрешить взятие других вариантов, нежели обычные и горящие осколки. Крупные пробивающие осколки, например, как дробь в современных противопехотных минах, стоят +15% за кубик. Проникающие осколки – как картечь в некоторых артиллерийских снарядах – стоят по +20% за кубик. В любом случае используются обычные правила по осколкам; всё, что изменяется – тип повреждений.

Зажигательная (Incendiary): чтобы изобразить сверх-научные и магические атаки обладающие зажигательным действием независимо от повреждений, добавьте улучшение Зажигательная к Обжигающей атаке. Это переместит эффективный класс горючести всего, что повреждается такой атакой, на ступень выше; см. *Поджигание предметов* (с.B433).

Нет эффекта повреждения (Missing Damage Effect): Если Мастер согласен и особый эффект это разрешает, атака может не иметь одного обычного «побочного эффекта» для своего типа повреждений. Отсутствие эффекта, снижающего ЕЖ, ЕУ или СП жертвы стоит -20% (как Нет тупой травмы); например, для Разъедающей атаки – Нет снижения СП. Большинство других ограничений будут стоить -10% (как Нет отбрасывания); например для Обжигающей атаки – Нет зажигательного эффекта.

Не наносит ран (No Wounding): Мастер может разрешить взятие этого модификатора для Обжигающих и Разъедающих атак. Для обжигающих атак бросок повреждений делается как обычно, но используется исключительно для расчета воспламенения; см. *Поджигание предметов* (с.B433). В случае с разъедающими атаками значение вреда служит только для уменьшения СП цели.

Радиация (Radiation): Если в сеттинге присутствуют неизученные, мутагенные излучения, атаки с этим модификатором могут подвергать цель такими видами энергии, а не обычной радиацией. Эффекты – на усмотрение Мастера.

Замыкание (Surge): Электроника, ЕЖ которой из-за атаки с этим модификатором уменьшились до 1/3 ЕЖ, должна сделать бросок ЗД, чтобы избежать короткого замыкания.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПЕРЕМНОЖАЕМЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Обычно улучшения и ограничения *суммируются*: все из значения складываются, и итоговый модификатор налагается на стоимость преимущества. Например, +20% в улучшениях и -50% в ограничениях дадут сумму -30%, поэтому способность будет стоить всего 70% от стоимости преимущества.

Мастер может сделать модификаторы перемножаемыми. Суммируйте все значения улучшений и примените сначала этот модификатор. Затем суммируйте значения всех ограничений (уменьшая итог свыше 80% до 80%) и примените их к получившейся в результате ранее проведенного действия цене. В вышеуказанном примере +20% в улучшениях увеличат стоимость способности до 120% цены преимущества, а примененные затем -50% ограничений уменьшат до 60%.

Какую модель использовать – решать Мастеру. Результаты будут различны (хотя и близки в случае небольших модификаций), поэтому использование обеих сразу не рекомендуется. Суммируемые модификаторы – неплохой выбор «по умолчанию», но перемножаемые будут лучше в кампаниях, где постоянно возникают огромные значения улучшений (например, Абсолют, +300%).

Провал выводит цель из строя на количество секунд, равное значению провала; критический провал – до ремонта (см. *Ремонт*, с.B484).

Задержка (Delay)

См. с.B105

Сверхъестественные атаки часто используют вариант Триггерная задержка (Triggered Delay), эффекты которой начинают действовать (находясь в жертве...) на жертву, если она сделает что-то запрещенное: кого-то атакует, скажет и т.д. Это стоит обычные +50%, если триггерное состояние фиксировано, или +100%, если атакующий может указать детали проклятия при атаке. Традиционный способ снятия таких атак – экзорцизм. Снятие проклятия и подобные меры.

Излучение (Emanation)

См. с.B112

Мастер может разрешить взятие Излучения вместе со Взрывом (с.B104), а не Областью действия. Такая комбинация используется для имитации противопехотных гранат, установленных на корпус бронетехники... или атаки, при которой существо вспыхивает подобно фениксу, но не уничтожает себя.

Только в экстренных случаях (Emergencies Only)

См. с.B112

«Экстренная ситуация» – любое событие, вызывающее серьезное ментальное, эмоциональное или физическое потрясение. Сюда можно отнести большинство ситуаций, когда требуются броски самоконтроля недостатков, броски Страх или ЗД при серьезных ранах. Мастер должен также разрешить герою с Кодексом

Чести, Чувством долга или Клятвой, заставляющих его защищать кого-то, использовать его способность с этим модификатором для защиты невинных, находящихся в непосредственной опасности (грабят, в присмерти и т.д.).

Увеличенная продолжительность (Extended Duration)

См. с.B105

Продолжительность иногда зависит от уровня преимущества. Если это так, единственный способ увеличить ее – купить более высокие уровни преимущества; взятие Увеличенной продолжительности для таких черт непозволительно.

Постоянство уровня +300% может нарушать баланс, если наложено на Воздействие с улучшением Преимущество. Если Мастер разрешит такую комбинацию, лучший способ сохранить баланс – потребовать от персонажа, которому дали преимущество, его оплаты, если он хочет его сохранить. В противном случае все полезные эффекты рассеются после обычного периода действия.

Увеличенная отдача (Extra Recoil)

См. с.B112

Это ограничение несовместимо с Очень быстрым огнем; см. *Быстрый огонь* (с.105).

Нужен носитель (Follow-Up)

См. с.B105

Доступно только для атак, которые не могут игнорировать СП

изначально. Если атака сразу игнорирует СП (например, Вытягивание) и работает только если естественное оружие – когти, зубы и т.д. – пробивают СП, используйте вместо этого ограниченное Инъекционное действие (-40%).

Самонаведение и Управление (Guided, Homing)

См. с.B105

Киношные ракеты при промахе не взрываются, а разворачиваются и заходят на цель снова. Добавьте +10% к улучшению за каждый заход после первого; например, Управляемая атака, получающая три шанса на попадание, получает +70%. Если первая попытка не удалась, делайте новый бросок с тем же эффективным умением, что и в первый раз. Бросок делается раз в секунду, до тех пор пока снаряд не попадет в цель или не исчерпаются запасные попытки – или в случае с Управляемостью, атакующий не прекратит попытки навести в цель.

Для атак, имеющих Быстрый огонь и Управляемость/Самонаведение бросок атаки делается как обычно, но для всего комплекта снарядов. Успешный бросок означает попадание одной ракеты, плюс дополнительно количество ракет, равное успешности броска, до максимума Сс атаки.

Увеличенная дистанция (Increased Range)

См. с.B106

Увеличенная дистанция не поволительна для преимуществ, чья дальность зависит от уровня преимущества. Чтобы увеличить дальность действия таких черт, приобретите больше уровней черты. Чтобы добавить это улучшение к черте, которая не работает на расстоянии, сначала требуется приобрести Дистанционность (с.B107).

Струя (Jet)

См. с.B106

Струи имеют ограниченную дальность, но получают множество преимуществ, обычно придаваемых только контактным атакам. Они могут использовать Тотальную атаку (двойную), Обманную атаку, Финт и Быстрый удар, а также получают +4 от Тотальной атаки (точной). Струя узкая – не толще древка оружия – и должна быть нацелена только в одну цель сразу. «Струи», способные бить по площади – это Конусы. Струи предназначены для имитации силовых клинков, огненных струй, плазменных мечей и т.д. – всего, что длиннее обычной Контактной атаки (с.B112).

Ограниченное использование (Limited Use)

См. с.B112

В отношении этого ограничения любое преимущество, имеющее мгновенный эффект – Исцеление, Прыгун, Острый язык, Добытчик, Ужас, Визуализация, Телепортация и т.д. – считается схожей с атакой. Каждое «использование» позволяет вам сделать бросок использования преимущества однажды за 24 часа. Для информационных способностей, таких, как Благословение, Зондирование разума или Психометрия, одно «использование» – ответ на один вопрос.

Ограниченное использование не может быть наложено на социальные преимущества и те, которые должны всегда действовать, чтобы иметь смысл (как Судьба, Цифровой разум или Нестареющий), или преимущества, уже имеющие встроенное ограничение использования (в частности, Дополнительные жизни, Штуковины, Пророк, Удача, Совпадение и Скрытый талант).

Связь (Link)

См. с.B106

Связь – ключевой блок способностей – без нее, например, невозможно создать опутывающую гранату, которая попадая в цель (Тупая атака), освобождает нити, которые опутывают жертву и ослепляют ее (Сковывание и Воздействие). Пометьте каждую Связь на своем листе персонажа так, чтобы отличать ее от других и сохранить порядок в записях. Ни одна черта не может иметь несколько Связей, но одна связь может объединять множество преимуществ. Мастер может использовать и эти необязательные правила:

Асимметричная связь (Asymmetric Links): набор связанных преимуществ может иметь смесь +10% и +20%-й версий Связи. Преимущества с +20%-й версией действуют как часть связи, и сами по себе. Обладающие +10%-м уровнем действуют только в связке.

Избирательная связь (Discretionary Links): при использовании набора преимуществ с +20%-й Связью, пользователь может указать, что он использует любое количество из них, в любой комбинации. Например, обладатель Воздействия, Сковывания и Природной атаки в связке с +20% улучшением, он может использовать одну из этих способностей, или две любых, или все три одновременно.

Низкая или Отсутствующие заметности (Low или No Signature)

См. с.B106

Эти улучшения делают способность менее заметной – они не только для атак. Если Мастер хочет еще большей детализации, он может назначить +5% за каждые -2 к броску для обнаружения использования способности, и считать -10 (+25%) как «необнаружимую». Эти штрафы применяются к броскам чувств для обнаружения большинства способностей или сверхъестественным попыткам отследить те, что являются магическими, псионическими и т.д. Если способность заметна и отслеживаема, приобретите улучшение дважды, чтобы предотвратить обе формы обнаружения.

Заклятье (Malediction)

См. с.B106

Заклятье одинаково действует на материальные и нематериальные цели, независимо от того, является ли владелец материальным или нематериальным. Это делает Заклятье особенно подходящим для божественных, магических, псионических и духовных сил. В некоторых сеттингах оно может быть доступным только для способностей со сверхъестественным модификатором силы.

Контактный бой (Melee Attack)

См. с.B112

Модификатор Контактный бой приводит к созданию таких эффектов, как энергетические когти или огненные мечи. Они выходят из тела носителя, позволяя ему атаковать и парировать. Способности, действующие «только при касании», требующие легкого касания рукой, имеют Досяг В и не могут парировать (-35%). Если необходимо коснуться незащищенной кожи, то это Контактное действие (-30%), а атаки, обходящие СП, должны добавить Заклятье 1 (+100%), если сопротивление возможно, или Абсолют (+300%), если нет.

Контактный бой превращает атакующее преимущество в контактное оружие, не зависящее от силы; повреждения от него не складываются с повреждениями от прямых или амплитудных ударов. Атака «удерживается» пользователем в одной руке. Мастер может разрешить взятие модификаторов, обходящих эти ограничения, возможно превращая Контактный бой в другие модификаторы:

Разрушающее парирование (Destructive Parry): Ваша атака повреждает парирующее или па-

Герой может иметь Договор с Мастером, если он не против. Мастер должен позволить это, если и Договор и модифицированная способность служат жанру, как «реализм фильмов о кунг-фу.»

рируемое оружие. Повреждение бросается нормально. Рассчитайте стоимость Контактной атаки как обычно, и добавьте еще +10%.

Двойная (Double): Ваша способность генерирует два оружия ближнего боя – обычно по одному в каждой руке – позволяя выполнять двойную атаку (с.B417). Рассчитайте стоимость Контактной атаки как обычно, и добавьте еще +10%.

Основанная на СЛ (ST-Based): Только для Проникающего, Тупого и Режущего вреда. Вы можете добавлять вред по силе к вреду от Врожденной атаки. Рассчитайте стоимость Контактной атаки как обычно, и добавьте еще +100%. (Этот модификатор более эффективен по цене, чем Ударная сила, так что Мастер может оставить его для киношных игр.)

Перемещение (Mobile) См. с.B107

Это улучшение может быть придано любой способности с длительным воздействием по области, даже если она не имеет одновременно Области действия и Продолжительности; например, Глушению с улучшением Дистанционность.

Неприятный эффект (Nuisance Effect)

См. с.B112

Действие, жестче описаного в опциональных правилах Главы 4 может оказывать Неприятный эффект. Примером может послужить неспособность воздействовать на данную цель в течение 24 часов после провала Повторных попыток (с.159), или необходимость бросать на выход способности из строя при использовании правил по Поломке способностей (с.156). Каждый из этих недостатков будет стоить -5%.

Способность, не дающая использовать определенные умения во время своей работы, может давать -5%, если Мастер считает, что эти умения особенно полезны для данной способности. Например, робот с ракетными двигателями, не способный использовать Скрытность во время полета, получит -5% на Полет. Если использование способности вызывает серьезные неудобства, вы можете использовать следующий вариант:

Откат (Backlash): Вы страдаете от неприятных эффектов, когда ис-

пользуете способность. Они выбираются из следующих улучшений Воздействия (с.B35): Штраф к атрибутам, Раздражение, Недееспособность, Оглушение. Если вы получаете эффект на минуту (для оглушения – на секунду), и кидаете ЗД каждую минуту/секунду для восстановления, то цена ограничения равна по размеру цене улучшения Воздействия. Если вы можете сделать бросок ЗД для сопротивления, и эффект длится столько минут/секунд, на сколько вы его провалили, то цена ограничения равна половине цены улучшения Воздействия. Например, Кашель стоит +30% для воздействия, так что сильный откат будет стоить -30%, а слабый -15%.

Инкубация (Onset) См. с.B113

Вариант Времени экспозиции (Exposure Time) подходит – и применяется – для преимуществ, действующих как Заклятье (например, Контроль разума). Он представляет собой влияние, медленно охватывающего жертву, пока она видит или беседует с воздействующим на нее. Это бесполезно в бою, но действует достаточно скрытно, чтобы избежать внимания в социальных ситуациях. Значение ограничения не изменяется.

Навесная траектория (Overhead)

См. с.B107

Цель навесной атаки во время первой атаки защищается с -2; после этого считается, что она будет осмотрительна (см. *Атаки сверху*, с.B402). Защита против атак, которые огибают цель и поражают её сзади, также идут с -2 (см. «Обходные» атаки, с.B391). Мастер может разрешить и еще один вариант:

Внезапная атака (Surprise Attack): Ваша атака возникает прямо позади цели. Жертвы с Периферическим зрением или Круговым обзором могут защищаться нормально, обладатели Чувства опасности при успешном броске Восприятия – с -2. Все остальные не получают права на активную защиту. Это улучшение подходит для атак, телепортирующихся в тыл цели или возникающих из порталов. +150%.

Договор (Pact) См. с.B113

Герой может иметь Договор с Мастером, если Мастер не против. Мастер должен позволить это только в том случае, если и Договор и модифицированная способность служат удобствам жанра, как «реализм фильмов о кунг-фу.» Например, игрок супер-мастера карате может заключить договор с Мастером: если он сражается с врагами в рукопашную, пули по большей части вредить ему не будут. Он берет Клятву на -10 очков («Никогда не использовать огнестрельного оружия») и приобретает СП, Ограниченное, пули, -60%, и Договор, -10%. Если он возьмется за пистолет, то потеряет своё СП до конца боя.

Мастер может также давать ограничения недостаткам другие, нежели добровольные ментальные недостатки:

Необходимый недостаток (Required Disadvantage): Вы обладаете недостатком, таким, как Увеличенное потребление или Сонливость. Если вы больше не отвечаете требованиям, то теряете ваши способности в дополнение к обычным эффектам недостатка сна, недоедания и т.д. В качестве альтернативы вы можете подвергать себя Пристрастию, чтобы сохранять способности. В любом случае, если вы потеряли способность, единственный способ её вернуть – удовлетворить потребности, налагаемые на вас недостатком и полностью восстановиться от всех неприятных эффектов, которые вы получили в то время, как не могли этого сделать: потерю ЕУ или ЕЖ, штрафы к атрибутам, воздействия и т.д. Расценка этого ограничения производится полностью аналогично Договору.

Способности с модификаторами силы, требующими Договора или Необходимых недостатков, не могут иметь отдельного ограничения за них; см. *Необходимые недостатки* (с.21).

Продолжительность (Persistent)

См. с.B107

Если преимущество воздействует на область изначально, то оно не нуждается в наличии Области действия, чтобы иметь Продолжительность. Любая Длительная способность может быть «активной» в нескольких отдельных областях в одно и то же время в результате успешных атак, если базовая черта способности не запрещает этого. Однако повторное использование способности на одной и той же области не приводит к «умножению» эффектов.

Дистанционность (Ranged)

См. с.B107

Способности, которые обычно работают на «нулевой дистанции» или «только при касании» - Контроль, Создание, Исцеление, Иллюзии, Вытягивание, Глушение и Усиление Маны, Нейтрализация, Стазис, Переселение и т.д. - в фантастике часто действуют на расстоянии. Мастер может позволить взятие Дистанционности на способности сбора информации (Зондирование разума, Предсказание и Психометрия), что позволит им «читать» объекты, находящиеся на расстоянии. Дистанционность не мешает преимуществу действовать обычным методом (поблизости или при касании), если этого пожелает владелец. Прочие правила использования Дистанционности с конкретными преимуществами можно найти в тексте описания преимущества и примечаниях по ним в этой главе. Когда Дистанционность появляется в качестве особого улучшения, как, например, в Глушении, используйте особую версию, а не общую.

Когда вы создаете способность на основе преимущества, изначально не обладающего действием на расстоянии, Дистанционность является требованием для всех модификаторов, влияющих на параметры дистанционных атак (Дист, Точ, Сс, Бзс и Пзр).

Быстрый огонь (Rapid Fire)

См. с.B108

Быстрый огонь подразумевает, что атака выстреливает Сс на протяжении полной секунды, но некоторые виды оружия ТУ8+ могут выстрелить всю Сс за малую долю секунды. Они стреляют настолько быстро, что отдача не успевает повлиять на эту очередь. В результате этот поток снарядов больше похож на луч. Это можно имитировать новым вариантом улучшения:

Очень быстрый огонь (Very Rapid Fire): Вы выстреливаете полное значение Сс почти мгновенно. Используется правило по Быстрому огню (с.B373), но вы получаете два дополнительных попадания на каждое очко успешности. При стрельбе по близким неподвижным целям (с.B408) любой успех значит, что попали все ваши выстрелы. Однако, из-за такой скорострельности вы не можете атаковать несколько целей - все они летят в одну. Улучшение стоит на +10% больше обычного Быстрого огня, и несовместимо с Увеличенной отдачей.

Уменьшенная усталость (Reduced Fatigue Cost)

См. с.B108

В ситуациях, где правила требуют умножения затрат ЕУ для использования способности, это улучшение вычитает 1 ЕУ за уровень из стоимости после умножения. Например, при использовании Исцеления с Областью действия и Уменьшенной усталостью, умножьте затраты ЕУ на радиус, а затем уменьшите их.

Уменьшенная дистанция (Reduced Range)

См. с.B115

Когда вы добавляете это ограничение к черте, которая изначально не действует на расстоянии, необходимым является взятие сначала Дистанционности (с.B107).

Сопротивление (Resistible)

См. с.B115

Сверхъестественные болезни или магические яды (например, алхимические эликсиры) могут требовать броска сопротивления по Воле. Ультратехнологичные устройства могут быть настроены таким образом, что потребуются бросок против СЛ, ЛВ или ИН. Отражается это взятием Сопротивления и указанием другого атрибута, нежели ЗД; например, «Сопротивление, Воля-3, -15%». Не используйте Основано на (другой атрибут). Мастер должен решить, какие комбинации он допускает.

Избирательная область (Selective Area)

См. с.B108

Способности без Области действия или Конуса могут иметь Избирательный эффект (Selective Effect) за +20%, если они имеют возможность активно влиять на область или несколько целей. Мастер должен определить детали, используя нижеследующие примеры:

- *Атаки с Быстрым огнем.* Атака с Избирательным эффектом и Быстрым огнем могут обстреливать области, где находятся и союзники и враги, не рискуя поранить своих. Мастер может разрешить взятие Избирательного эффекта даже для атак со СС 1. Это предотвратит попадание в своих при промахе. Любой из этих вариантов подойдет для фантастических «умных пуль».

- *Эластичная кожа, невидимость и Превращение с ограниче-*

нием Ментальное. Это не даст союзникам ошибиться, приняв вас за другого... и позволит выставить врагов дураками («Какой человек? Ты же разговариваешь с собакой!»).

- *Иллюзии.* Еще один способ заставить людей выглядеть глупо!

- *Телекоммуникация.* Это позволит владельцу выбирать, кто сможет принимать - или понимать - передачу (Радио, Телесвязи с Широковещанием и т.д.). Эта комбинация полезна для имитации зашифрованных тактических коммуникаторов.

- *Ужас.* Подходит для драконов, богов и других могущественных существ, способных деморализовать врагов, не пугая союзников.

Ни обычная Избирательная область, ни Избирательный эффект не совместимы с Действует всегда (если вы не можете выбрать, на кого он действует - он станет ограничением), и с преимуществами, которые предлагают особое улучшение Исключительное.

Избирательность (Selectivity)

См. с.B108

Способности с Избирательностью могут иметь взаимоисключающие улучшения, если разрешит Мастер. Например, дух может приобрести Визуализацию с Избирательностью плюс и Благословение и Проклинание, а супер - Обжигающую атаку с Конусом, Струей и Избирательностью, и сможет атаковать широким конусом или узкой струей вблизи. Владелец оплачивает полную стоимость всех улучшений, но в момент использования способности обязан указать, какой в данный момент используется; несовместимые улучшения не могут быть активны одновременно.

Воздействие на чувства (Sense-Based)

См. с.B109, B115

Возможно создание «обратного» варианта Воздействия на чувства, чтобы создать способность, действующую через чувства владельца. Чтобы повлиять на цель, он должен увидеть ее невооруженным глазом (Воздействие на зрение), услышать собственными ушами (Воздействие на слух), коснуться голой рукой (Воздействие на осязание) и т.д. Если это невозможно - или он лишен этого чувства (носит на глазах повязку при Воздействии на зрение или плотные перчатки при Воздействии на осязании), или использует технологические или паранормаль-

ные средства – его способность не сработает. Этот вариант позволен только как ограничения на преимущества, на которые СП изначально не действует, и дает свою обычную скидку.

Пример: Робот, анализирующий минералы, обнаруживая их крохотные частицы в пыли, имеет Обнаружение (минералы, Воздействие на обоняние, -20%), и не может использовать способность в вакууме или герметичном скафандре.

Побочный эффект (Side Effect)

См. с.B109

Природная атака с Побочным эффектом может иметь Основано на (другой атрибут), меняющее бросок сопротивления с 3Д на другой атрибут. Его значение также используется вместо 3Д для расчета продолжительности. Это особенно хорошо для сверхъестественных атак, которые создают эффект проклятия, привязанный к серьезности ран, но сопротивляемый по Воле, а не по 3Д.

Требуется дополнительного времени (Takes Extra Time)

См. с.B115

Требуется дополнительного времени означает, что способность доступна постоянно, но требует длительной «подготовки» непосредственно перед использованием, что делает её бесполезной в ситуациях «быстрого действия». Это не то же самое, что и Требуется подготовки, которое позволяет владельцу способности приготовить её заранее, давая возможность одноразового использования, но мгновенно. Для сохранения баланса между ними Мастер может ограничить героев двумя уровнями Требуется дополнительного времени, что по цене равнозначно низшему уровню Требуется подготовки. Когда Требуется дополнительного времени приводит к увеличению времени свыше одного маневра Подготовки для использования способности, становится возможным помешать владельцу, как если бы он концентрировался (см.с.B366).

Требуется перезарядки (Takes Recharge)

См. с.B115

Это ограничение подходит для энергетических атак, питающихся от «аккумулятора», заряжаемого энергостанцией или силой владельца. Если атака имеет Быстрый огонь, она имеет возможность выстрелить вплоть до Сс снарядов до перезарядки. Когда все выстрелы будут потрачены, атака

становится недоступной до тех пор, пока не пройдет один полный период перезарядки; затем снова становятся доступны Сс выстрелов. Бзс не возвращается обратно постепенно за период перезарядки.

Временный недостаток (Temporary Disadvantage)

См. с.B115

Носители злых сил, обладатели пси-способностей, которые сводят с ума и т.д. часто страдают от ментальных пороков, когда активируют свои способности. Чтобы это отразить, выберите ментальный недостаток, требующий броска самоконтроля (например, Берсерк или Пиромания), укажите значение самоконтроля «Н/Д» и расцените Временный недостаток, как если бы недостаток стоил в 2.5 раза больше базовой цены (доли отбросьте). Использование способности всегда будет вызывать эффект, указанный для проваленного броска самоконтроля.

Пример: Эль Тигре немедленно впадает в Неистовство, когда использует Альтернативную Форму (тигр). Неистовство стоит -10 очков, поэтому несопротивляемый недостаток будет стоить -25 очков. Эль Тигре имеет ограничение в -25%, и должен яростно нападать на первого попавшегося, когда превратится в тигра!

«Всегда включенное» преимущество может тоже иметь Временный недостаток. Вместо постоянно влияния на персонажа, этот недостаток может прекратить действие преимущества. См. Кибернетика (с.B46) и Способности киберпанка (с.116). В этом случае «временность» означает нейтрализацию недостатка, когда он вызовет отключение преимущества.

Триггер (Trigger)

См. с.B115

Ранение – однозначно может быть Триггером. Поскольку отчаянные герои почти всегда найдут способ получить ранение, этот Триггер является повсеместным... а поскольку ранение по определению опасно, ограничение будет стоить -15%. Это не то же самое, что и Инъекционное действие (с.100) «наоборот». Владелец необязательно проливать кровь на жертву или получать ранение определенного вида; достаточно даже потери 1 ЕЖ от тупого оружия.

Неконтролируемое (Uncontrollable)

См. с.B116

Ситуации, требующие броска самоконтроля для недостатков, бросков страха или бросков 3Д при серьезных ранениях, расцениваются как «стрессовые», см. Только в экстренных случаях (с.102). Недостатки, не позволяющие бросков самоконтроля тоже могут активировать это ограничение. Например, герой с Пацифизмом может потерять над собой контроль, если будет вынужден применять насилие.

Любой, берущий Неконтролируемость, должен указать «разум», управляющий способностью: его подсознание или что-либо еще. Подсознание для всех бросков использует значения атрибутов персонажа, и первым делом действия будут направлены на источник стресса. Например, если супер потеряет контроль над своим Лучом Смерти из-за серьезной раны, его способность после этого будет направлена на ранившего его – даже если врага необходимо захватить целым и невредимым, или друга, если он попал в героя по ошибке – и использует собственное значение умения Природной атаки для попадания.

Если способность дается демоном, живленным ИИ или другим разумом, который владелец полностью контролировать не может, он имеет свои атрибуты и намерения (определяется Мастером, аналогично Врагу). Он будет действовать с определенной целью и, возможно, скрытно; он может даже позволить владельцу способности сохранить контроль, но извратить его намерения. Например, Контроль разума может сработать как желал персонаж, но отправит жертве дополнительное внушение, неизвестное владельцу.

Мастер может разрешить взятие следующего варианта:

Неконтролируемый триггер (Uncontrollable Trigger): Ваша способность проявляется произвольно в присутствии предмета, а не стресса. Используйте параметры редкости, данные для Ослабления (с.B161). Ограничение незначительно, если предмет «редкий». «Частый» объект стоит -5%, «Распространенный» - -10%, а «Повсеместный» -15%. Для разрушительных способностей эти значения удваиваются. Частое допущение – Только бессознательно.



Действует под водой (Underwater)

См. с.B109

Мастер может разрешить водным героям применять этот модификатор к неатакующим способностям – например, Сканированию или Телекоммуникации – которые обычно не работают (или плохо работают) под водой. Как и атаки, под водой они будут иметь дальность лишь 1/10 нормальной. Это нереалистично для радиоволн, но супергерои из комиксов часто игнорируют такие детали.

Ненадежность (Unreliable)

См. с.B116

Мастер может позволить природной атаке иметь значение «Сбой», схожее с тем, что используется для устройств и встроенного оружия. Это особенно верно для способностей, даваемых экспериментальными препаратами или операциями – или киношными генными модификациями и мутацией. При результате броска, равно или больше, чем значение Сбоя, бросьте 3к:

3-4 – Способность считается выведенной из строя. См. Дли-

тельность калечащих ранений (с.B422) для определения времени восстановления. В некоторых мирах броски Биомеханики, Врачебного дела или Хирургии могут ускорить восстановление.

5-8 – Способность временно недоступна. Через три секунды сделайте бросок 3Д. Успех означает, что способность вернулась к вам. Иначе подождите еще три секунды и сделайте новый бросок. Критический провал любого из этих бросков 3Д приводит к выводу способности из строя, как в п.3.

9-11 – Атака делает один выстрел и становится недоступной, как в п.5.

12-14 – Аналогично п.5.

15-18 – Аналогично п.4, но атака также ранит владельца. Он теряет 1к-3 (минимум 1) ЕУ и ЕЖ. СП не защищает.

Нетренируемая (Untrainable)

См. с.B116

Способности с Нетренируемостью не получают выгоды от Талантов. Это дополнение к другим эффектам ограничения. Способности, требующие броска для использования могут взять следующую особую версию:

ОГРАНИЧЕНИЯ УСТРОЙСТВ И СИЛЫ

В фантастике – особенно в комиксах – некоторые герои обладают силами, частично или полностью зависящими от особых предметов: оружия, наделенного ки, священных артефактов, волшебных палочек и т.д. Чтобы создать такие вещи, приобретите набор нужных способностей и примените и модификатор силы и все подходящие ограничения устройств со стр. B116-117.

Источник силы большинства устройств – «сверхнаучный», а не магический, псионический и т.д. Мастер может считать способности, получаемые от таких предметов, как базовые преимущества или разрешить взятие особого модификатора силы Сверхнаучный. Подробности зависят от сеттинга, но обычное значение модификатора сравнимо с Супер (с.29) и стоит -10%. Если мастер даст героям возможность брать модификатор, аналогичный врожденным силам (отразить, скажем, техно-эволюцию, нанотехнологии и т.д.), лучшим аналогом будет Биологический (с.26), также -10%.

Талант обычно существует во владельце и отражает его способности в использовании предмета. Например, Маска телепатии более эффективно будет использоваться тем, у кого есть Талант к телепатии. В некоторых историях, тем не менее, способности, имеющиеся у владельца предмета, улучшаются – то есть, предмет сам дает Талант. В этом случае ограничение устройств применяются к Таланту (это исключение из правила, запрещающего модификацию Талантов). Этот Талант даже может складываться с собственным Талантом пользователя, позволяя ему превзойти обычные границы.

Если сила требует наличия недостатков (с.21), владелец предмета, дающего способности этой силы или ее Талант, обязан эти недостатки иметь. Например, святая реликвия не будет давать силу кому угодно – только последователю одной веры. Когда предмет будет потерян, недостатки не исчезнут. Мастер может наградить персонажа аналогичным предметом, если игрок хорошо отыгрывает недостатки.

Сложности в использовании (Hard to Use): Вы получаете штраф на все броски использования своей способности, и Талант вам не помогает. Каждый уровень Сложности в использовании дает -3 к броскам. Несовместимо с Надежностью (с.109) и запрещено для дистанционных атак (см. Неточность, с.B112). -5% за -3, до максимума -12.

Переменная сила (Variable)

См. с.B109

Переменная сила предназначена исключительно для атак, которые в ином случае будут постоянно работать только в полную силу. Неатакующие способности не нуждаются в этом улучшении – их дальность, область, уровень эффекта и т.д. автоматически считаются варьируемыми.

НОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

Мастер может разрабатывать новые улучшения по необходимости – варианты, рекомендуемые выше, можно использовать для вдохновения. Ниже приведены несколько совершенно новых улучшений для использования в играх, где доступны сверхчеловеческие возможности.

Воздействие на других (Affects Others)

Различная

Вы можете распространять эффекты преимущества на других. Если вы можете влиять на ограниченное количество желающих людей, касаясь их, модификатор стоит +50% за персону. Это не атака – вы не оказываете никакого эффекта на нежелающих этого. Вы должны взять отдельный маневр подготовки для контакта с каждым компаньоном в радиусе вашей досягаемости. Это дает эффект преимущества, но не способность его использования. Вы его устанавливаете его силу, и сами его активизируете – и ваше решение равнозначно применяется на вас и всех субъектов.

Ваша способность влияет на других только тогда, когда вы касаетесь их. Как только контакт прерывается, они теряют все выгоды от преимущества. Для воздействия на тех, кто находится рядом, не касаясь их – необходимо приобрести еще Область действия – в этом случае маневром Подготовки вы сможете повлиять на тех субъектов (количество их – в пределах купленных уровней модификатора Влияние на других), кто находится в области воздействия.

Вышеописанные версии модификатора – для способностей движения (Полет, Проницание) и физической трансформации (Рост, Растяжение). Однако мастер может разрешать применение модификатора и к другим способностям, как сойдет нужным. Это неплохой способ сохранить единство ИП в приключениях, в которых персонажи, неспособные летать, уменьшаться и т.д. будут отставать. Мастер может позволять брать Воздействие на других на те черты, которые служат этой цели.

Если вы применяете Силовое поле на одну из защит, перечисленных в описании этого улучшения (см. ниже), вы можете добавить Воздействие на других только за 50% всего, но вы должны взять еще и по меньшей мере один уровень Области действия. В сочетании эти три модификатора распространят защиту вашего преимущества на каждого, находящегося в пределах его действия. Это силовое поле защищает от атак и опасностей, происходящих снаружи. Угроза изнутри поля минует его защиту.

Если Силовое поле наложено на Сопротивление повреждениям, то оно мешает и движению. Враги, желающие пересечь его, должны пересилить его защиту. Попытка прорваться – бросок прямого вреда, свободным действием (только один раз за ход). Используя Атаку, Шаг и атаку, Тотальную атаку и т.д. для пробивания пути повреждения рассчитывают обычным способом от данной атаки. Если повреждение превышает СП, то персонаж проделал достаточную дыру, чтобы пройти через неё. Отверстие закроется в конце их хода и не ослабляет силового поля.

Мастер не должен позволять применять Воздействие на других на те преимущества, которые позволяют владельцу делать что-либо – такие, как Исцеление, Природную атаку или Контроль разума. Чтобы предоставить другим такие запрещенные черты или воздействовать на нежелающих субъектов, приобретайте Воздействие с подходящим улучшением Преимущество.

Переноска предметов (Can Carry Objects)

Различная

Обычно физическая трансформация воздействует только на ваше тело, но не на имущество. С этим улучшением ваше преимущество также трансформирует все, что вы несете. Цена зависит от предела веса: Нет нагрузки: +10%; Легкая нагрузка: +20%; Средняя нагрузка: +50%; Тяжелая нагрузка: +100%.

Этот модификатор уже определен для преимуществ Нематериальность, Проницание, Невидимость, но также может оказаться полезным для Трансформации, Роста, Хамелеона, и т.д.

Чтобы влиять на тех, кого вы касаетесь, добавьте Воздействие на других (см. выше). Чтобы расширить защиту на ваше имущество, приобретайте Силовое поле (ниже).

Разъедание (Erosive)

+10%

Должно идти в комплекте с Инъекционным, Контактным, Респираторным действием плюс либо Область действия, либо Конус. Ваша атака – субстанция, которая разъедает даже защитное снаряжение. Попадание под такую атаку требует от костюма броска 3Д (обычно 12, если не указано иначе). При любом провале субстанция разъедает одно очко 3Д снаряжения и воздействует на владельца. Потеря 3Д – кумулятивна, восстановление требует серьезного ремонта (см. Ремонт, с.В484).

Силовое поле (Force Field)

+20%

Превращает защитную черту в силовое поле, защищающее пространство на коротком расстоянии от вашего тела. Поле покрывает все ваше тело, включая глаза, и всю вашу ношу (вплоть до сверхтяжелой нагрузки) – даже если немодифицированная черта такого не могла. Защитные эффекты применяются до всех эффектов брони, скафандра и т.д. В параграфе Улучшенная защита (с.173) описано, чем еще хороша такая защита.

Силовое поле подходит для Сопротивления повреждениям (но только без Прочной кожи), Устойчивости к перегрузкам, Устойчивости к магии, Устойчивости к давлению, Устойчивости к радиации, Защищенному чувству, Устойчивости, Герметичности, Скользкости, Устойчивости к температурам и Устойчивости к вакууму. Мастер может разрешить взятие его и для других преимуществ. Если вы обладаете несколькими чертами с Силовым полем, укажите, имеете ли вы одно поле или несколько (и их порядок).

Силовое поле часто комбинируется с Воздействием на других и Областью действия (см. правила Воздействия на других, с.107) и долгое ограничение Активной защиты (с.112).

Игровое время (Game Time)

+0%

Некоторые черты – включая Удачу и Скрытый талант – основаны на реальном времени. Модификатор этот позволяет переложить их на время игровое. Способность в этом случае будет работать столько раз в игровой день, сколько раз она работала в час реального времени. Например, Чудесная удача, работающая каждые 10 минут реального времени, она будет работать 6 раз в игровой день. Если учет использования способности идет в «количестве раз за игровую сессию», это переводится в «количество раз в игровую неделю».

Независимость (Independent)

+40% или +70%

Улучшение, используемое со способностями, требующими постоянной концентрации для контроля. Ваша способность больше не требует внимания после начального маневра активации. Если она требует броска кубиков, действие будет длиться столько минут, насколько успешен был бросок активации, или свое обычное действие, описанное в тексте – что меньше. В это время она полностью независима от вас, и эффект будет действовать даже если вы потеряете сознание или будете убиты.

Модификатор не позволяет использование нескольких «копий» эффекта преимущества, если это не является обычным для способности – но в таких случаях все копии совершенно независимы.

Единственный побочный эффект модификатора – то, что после активации вы теряете контроль над способностью. Вы не можете прекратить ее действие раньше, или продлить его. Все аспекты способности вы должны указать до ее активации – позже вы ни на что не сможете повлиять.

+40% для большинства преимуществ, +70%, если способность позволяет использование нескольких копий.

Дальнобойность (Long-Range)

+50% за уровень

Ваша дальнобойная способность использует лучший класс штрафов за расстояние, чем обычно. В порядке улучшения, эти классы: -1 за ярд, как Обычные заклинания (с.В239); Таблица размеров, скоростей и расстояний (с.В550); Модификаторы дальних дистанций (с.В241); Полное отсутствие штрафов. Сами категории (1/2D и Max) не изменяются – для этого предназначены модифика-

тор Увеличенная дистанция. Дальнобойность влияет на цену модификатора. Нужен носитель.

Постоянное действие (Once On, Stays On)

+50%

Применимо только для физических видов трансформации, которые прекращают свое действие, когда вы теряете сознание или убиты – в основном это Превращение, Эластичная кожа и Теневая форма. С этим модификатором вы вернетесь в свою обычную форму только в том случае, если сознательно решите сделать это. Отрубленные конечности могут оставаться превращенными, когда вы изменяетесь обратно – если вы хотите этого, укажите при покупке модификатора.

Рефлекторная (Reflexive)

+40%

Применимо к защитам, требующим секунды на активацию; чувствам, требующим хода концентрации, и любым прочим способностям, которые действуют похоже. Этот модификатор позволяет вашей способности включаться самостоятельно в определенных обстоятельствах (если это защита – то в случае нападения, в случае с чувствами – при заострении на чем-то внимания) – без маневра подготовки или концентрации. Если активация способности требует броска, то он делается с -4, иначе – активизация происходит автоматически.

Если вы спите, успешная активация пробуждает вас. Когда вы используете способность по желанию, модификатор «Рефлекторное» считается за один уровень Уменьшенного времени на активацию (уменьшает время на активацию в два раза). Несовместимо с Активными защитами, Всегда включено и Обычно включено.

Надежность (Reliable)

+5% за +1

Ваша способность обычно работает так, как и должна. Возможно, вы имеете большие к ней природные способности, а может быть, это просто легче. Независимо от причины, вы получаете премию на все броски ее использования. Это работает в точности как Талант, и не влияет ни на что, на что талант влиять не может. Надежность кумулятивна с Талантом, где это возможно.

Модификатор полезен для способностей, которые даже при обычном использовании налагают серьезные штрафы (например, -8



для активного использования предвидения). Не совместима с Дальними атаками – для них используется Точность (с. B102). Стоит +5% за каждые +1 премии, до максимума +10.

Рикошет (Ricochet)

+10%

При использовании рикошетов (с. 166), ваша атака не теряет силу при каждом рикошете.

Избирательный эффект (Selective Effect)

См. Избирательная область, с.105

Внезапная атака (Surprise Attack)

См. Навесная траектория, с.104

Выключаемая (Switchable)

+10%

Доступно только для физиологических способностей (когтей, например), защиты и прочих черт, которые считаются обычно включенными. Она позволяет вам включать его преимущество и включать его маневром подготовки. Требуется указать, остается ли она включенной или выключенной, если вы теряете сознание.

Не может быть добавлен этот модификатор к любым способностям, которые уже имеют такую возможность – независимо от того, указано ли это в описании способности или же вы уже приобрели для нее особый модификатор. Если преимущество использует свой вариант Выключаемости, необходимо брать именно его. Также Выключаемость не подходит к мета-особенностям. Для приобретения их выключаемых вариантов приобретайте Альтернативную форму.

Более ограниченная версия будет логичней для некоторых черт:

Обычно включено: только для тех особенностей, которые по умолчанию «всегда включены». Вы можете выключать способность, затратив 1 ЕУ за каждую секунду ее неактивности. Для преимуществ, по умолчанию выключенных – это ограничение, см. Всегда включено, (с.99). +5%

Пересекающая время (Time-Spanning)

Различная

Ваша способность действует сквозь время. Для такого воздействия вы получаете штраф за разрыв во времени между вами и вашей целью; используются модификаторы дальних дистанций (с. B241), с заменой «миль» на «дни». Расстояние в пространстве рассчитывается, как если бы вы присутствовали в целевом времени. Стоимость модификатора равна +50%, если вы можете воздействовать только на прошлое или будущее, +100%, если и на то и на другое; стоимость уменьшается на -50%, если ваша способность не работает в настоящем времени.

Способности, которые могут иметь это улучшение, определяются Мастером. Оно имеет значение для сенсорных и коммуникационных способностей (пр., Дальновидения и Отправки мыслей), но может подойти и для других ментальных воздействий – таких, как Переселение – если владелец также обладает способностями почувствовать цель через время. Если Мастер сподобится разрешить этот модификатор для атакующей способности, она получает пререквизит – Абсолют (+50%).

Обычно включена (Usually On)

См. Выключаемая, выше.

Очень быстрый огонь (Very Rapid Fire)

См. Быстрый огонь, с.105

Пересекающая миры (World-Spanning)

+50% или +100%

Ваша способность может действовать на цели в параллельных мирах. Физическое расстояние до цели рассчитывается, как если бы вы присутствовали в ее мире. Мастер может разрешить вариант Пересекающая планы – для способностей, действующих не на миры, а на измерения. Каждый вариант стоит +50%, если вы можете воздействовать только на другие миры или планы, или +100%, если способность ваша работает и в вашей текущей реальности тоже.

Рекомендации по разрешенным преимуществам можно найти в описании модификатора Пересекающая время.

НОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Ниже приведены несколько новых ограничений для общего применения. Мастер может позволить «диким» преимуществам иметь некоторые из ограничений, обычно зарезервированных для сил, если это будет отвечать здравому смыслу; см. *Оценка модификатора силы* (с.20). Когда вы создаете ограничение, помните, что модификатор, не ограничивающий владельца – является не ограничением, а особым эффектом (см. *Особые эффекты*, с.113).

Активная защита (Active Defense)

См. *Требуется бросок (атрибут)*, с.112

Тотальное действие (All-Out)

-25%

Применение вашей способности требует маневра Тотальной атаки. Вы не можете использовать ее одновременно с любым другим маневром, а также не можете использовать никакой активной защиты. Максимальная дистанция, на которую вы можете переместиться – один шаг вперед. Если модифицированная способность является атакой – вы можете атаковать. Однако, этот модификатор доступен для любой другой способности, требующей определенного маневра для использования (обычно это Концентрация или Подготовка).

Аспект (Aspected)

-20%

Ваша способность действует только в отношении определенного рода задач или видов деятельности (например, физической нагрузки, боя, разведки или социального взаимодействия), или в определенной области распоряжения (например, работы, личного здоровья или любви). Слово Мастера, как всегда, решающее, и он может определять категории любой ширины по желанию.

Это ограничение имеет значение для преимуществ наподобие Интуиции, Везения, и любых других, напрямую влияющих на шанс успеха (Удача, Визуализация и т.д.). Мастер может позволить брать его и для других черт. Определенные виды Аспектов бесполезны даже для разрешенных выше способностей; например, Визуализация слишком медленно работает, и Аспект (бой) делает ее абсолютно бесполезной.

Откат (Backlash) См. *Неприятный эффект*, с.104

Блокируемая (Blockable) -5%/10%

Дистанционные атакующие способности (Воздействие, Сковывание, Природная атака, преимущества с улучшением Дальняя атака и т.д.) в отношении позволенных цели видов активной защиты действуют как огнестрельное оружие: жертва может только уклоняться. Способности, воздействующие на область (включая улучшенные Областью действия, Конусом или Взрывом) позволяют только укрытие за препятствием, являются ли они дальнебойными атаками или нет. Если любая из вышеуказанных способностей производит эффект, позволяющий цели блокировать его щитом, это является ограничением на -5%, - или -10%, если жертве позволено также и парирование.

Это ограничение используется для создания медлительных снарядов (таких, как сети или метательные заклинания), призванных роем кусачих насекомых и т.д. Для блокирования атаки с модификаторами Навесная траектория и Блокируемая – вроде града камней – защищающийся должен поднять щит над головой.

Стоит здоровья (Costs Hit Points)

-10% за уровень

Ограничение работает в точности как Вызывает усталость (с.В111), но истощает очки не усталости, а здоровья, так что стоит в два раза дороже. Если цена указана за секунду использования, то -20% за уровень. Также может быть использована для изменения встроенной в преимущество цены в ЕУ (если использование преимущества стоило усталости), с модификацией -5% за конвертируемое очко (или -10%, если стоимость вычитается каждую секунду).

Зависит от окружения (Environmental)

Различная

Доступно только для преимуществ, воздействующих на других. Ваша способность манипулирует существующими предметами или состояниями среды, которые должны достигать вашей цели. В отличие от Доступности, этот модификатор влияет не на активацию, а на возможность воздействия вообще. Ваша способность будет эффективной, только если окружение отвечает заданным условиям.

Пример: Сковывание, которое представляет собой контроль растений, которые опутывают жертву, не сработает в областях, где нет растительности. Оно лишь рассмешит врага, если из растительности поблизости – чахлые травинки... но если вокруг инопланетные джунгли – результат может быть непредсказуем.

Стоимость ограничения зависит от редкости состояния:

Повсеместное (Very Common): Окружение присутствует постоянно, за исключением совершенно особенных случаев, которых очень трудно достичь: например, в гравитационном поле, в пределах планеты, в присутствии воздуха. -5%.

Распространенное (Common): Окружение существует большую часть времени, но достаточно способные враги могут избавиться от него: например, в контакте с пылью или в присутствии микробов. -10%.

Частое (Occasional): Окружение непостоянно или его легко избежать (хотя искусный игрок может постараться построить встречу нужным для него образом). Пример: в городе, на дикой природе; на открытом воздухе; в контакте с землей. -20%.

Редкое (Rare): Обычно редкое или труднодостижимое: во время бури, в пустыне, в густом лесу, под землей. -40%.

Очень редкое (Very Rare): Делает способность бесполезной большую часть времени: в лаве, в зыбучих песках, в вакууме. -80%.

Мастер должен запретить ограничения, которые дублируют встроенные ограничения способности: например, «только в воде» - неприменимое ограничение к Контролю (вода). В играх с Силами, любая способность, получающая -10% за обычные меры противодействия как часть своего модификатора силы, уже включает этот модификатор.

Каприз (Fickle)

-20%

Ваша способность, похоже, разумна – и иногда вы ей не очень нравитесь. Всякий раз, когда вы пытаетесь использовать эту способность, вы должны сделать немодифицированный бросок реакции. Если способность является атакой, вы должны делать бросок реакции перед каждым использованием. Остальные способности работают до тех пор, пока не требуется бросок успешности применения этих способностей – и тогда делается бросок реакции. Напри-

мер, Полет потребует броска реакции в случае, если вы пытаетесь увернуться в воздухе от стрелы, или в любом другом случае, когда требуется бросок умения Полета или ЛВ. Для Зрения в Темноте бросок реакции делается всякий раз, когда вы пытаетесь прокинуть бросок Зрения в темном помещении. Бросок реакции порой требуется даже для пассивных способностей – в случае применения *сверх-усилий* (с. 160), *защиты силами* (с.167) или *трюков* (с.170)

В случае результата броска реакции Нейтральной или лучше (10 и выше), ваша способность работает совершенно нормально, и вы можете делать все положенные броски на попадание, восприятие, ЛВ, и так далее. Результат реакции Очень хороший (16-18) дает вам +1 к этим броскам, а Превосходный (19 и выше) - +2!

При плохой реакции (9 и меньше), способность не срабатывает. Если она в данный момент не активна – она не активируется; если уже активна – выключается. Обычно это не нанесет вам непосредственного и прямого вреда: например, в случае отказа Полета, вы плавно опуститесь на землю, а отключенная Нематериальность вытолкнет вас на открытое пространство. Разумеется, отказ способности может вызвать опосредованный вред: лишив вас защиты во время боя, или ночного зрения в темной комнате, полной ловушек.

При очень плохой реакции (3 и меньше), ваша способность подвергает вас опасности – вы падаете на скалы (Полет), оказываетесь вмурованным в стену (нематериальность), или же ваша атака просто попадает в вас.

Вы можете пытаться активировать проваленную способность каждую секунду, если хотите, но со штрафом -1 за каждую повторную попытку, поскольку вы начинаете надоедать. Для снятия этого штрафа вы должны подождать минимум час.

Этот модификатор часто идет в качестве составной части Модификатора силы (см. *Капризные силы*, с.24). В этом случае необходимость в броске реакции и штрафы применяются для каждой способности, относящейся к этой силе. Способности, включенные в эту силу, не могут взять это ограничение, поскольку оно встроено в Модификатор Силы.

Мастер может разрешить менее серьезный вариант:

Требуется бросок реакции (Requires Reaction Roll): Работает в

точности, как и выше, но применяются все обычные модификаторы броска реакции. -5%.

Ментальная (Glamour) -5% и больше

Доступно только для черт, изменяющих восприятие вас другими (Хамелеон, Превращение с ограничением Косметическое, Невидимость, Эластичная кожа, Бесшумность и т.д.). Ваша способность контролирует восприятие других длительным гипнотическим внушением, ментальной иллюзией или психическим импульсом. Она не действует на механизмы. Живые противники получают право на бросок Воли для сопротивления вашим чарам, и в случае успеха воспринимают вас нормально – а обладатели Ментального чита могут добавлять его уровень к данному броску. Бросок против Воли-5 стоит -5%. Каждый +1 к этому броску добавляет еще -5% (например, Воля+4 даст -50%-ю скидку).

Сложности в использовании (Hard to Use)

См. Нетренируемое, с.107

Только нематериальные цели (Insubstantial Only) -30%

Ваша способность действует только на нематериальные цели: существ с мета-чертой Дух (Spirit), а также находящихся под действием Нематериальности или использующих Дальновидение, Прыгун или Телепортацию с модификатором Проекция. Этот модификатор особенно полезен для создания всевозможных экзорцизм.

Магнетизм (Magnetic) См. Специфичность, с.112

Максимальная продолжительность (Maximum Duration) Различная

Доступно только для выключаемых полезных способностей, которые могут оставаться включенными неограниченно долгое время (например, нематериальность). Ваша способность может работать только ограниченное время. После этого она без предупреждения выключается, и не может быть включена снова в течение 5 минут. Значение ограничителя зависит от продолжительности времени:

Менее 30 секунд	-75%
До 1 минуты	-65%
До 10 минут	-50%
До 30 минут	-25%
До 1 часа	-10%
До 12 часов (или ночь/день)	-5%
Более 12 часов	0%

Минимальная продолжительность (Minimum Duration) Различная

Доступно только для выключаемых способностей – если невозможность ее выключить по желанию в любой момент причиняет вам серьезные неудобства. Ваша способность после включения должна проработать определенное время – вы не сможете выключить ее до истечения определенного периода. Минимальная продолжительность не может превышать Максимальной продолжительности (если таковая есть). Модификация следующая:

Менее 1 часа	0%
До 8 часов	-5%
До 12 часов (или ночь/день)	-10%
До 24 часов	-15%
До 1 недели	-20%
До 1 месяца	-25%
Более месяца	-30%

Для способностей, которым позволен модификатор Действует постоянно, ограничение стоит на -5% меньше, чем этот модификатор: так, если Действует постоянно модифицирует на -20%, ограничение Минимальная продолжительности не сможет дать скидку более -15%.

Минимальная дальность (Minimum Range) -5% или -10%

Вы не можете использовать дальнобойную способность, если цель находится вблизи от вас в пределах некоторого расстояния. Это наиболее применимо к видам оружия, стреляющим по баллистической траектории или сенсорным системам, имеющим «слепой радиус». Цена -5%, если минимальная дистанция, на которой способность начинает действовать, равна 1% от максимальной дистанции действия (как минимум 1 ярд в любом случае), и -10%, если минимальная дальность составляет 5% от максимальной.

**Нет эффекта
повреждения
(Missing Damage Effect)**
См. Модификаторы вреда,
с.101

**Необходимые
недостатки
(Required Disadvantage)**
См. Договор, с.104

**Требуется бросок
атрибута (Requires
(Attribute) Roll)**
-5, -10 или -40%

Ограничение работает подобно Ненадежности (с.В116), но вместо броска против определенного числа активации, вы для использования способности кидаете против ЛВ, ИН, НТ, Воли, Восприимчивости, (выберите что-то одно при покупке способности). Временные эффекты, изменяющие данный атрибут, влияют и на этот бросок. Для защитной способности бросок делается каждый раз, когда она должна защитить вас от атаки или угрозы – или раз в минуту, если воздействие длительно. -10% за ЛВ, ИН или НТ; -5% за Волю или Восприимчивость.

Для защитных черт, описанных в модификаторе *Силовое Поле* (с.108), доступна особенная версия:

Активная защита (Active Defense): Ваша способность защищает только от тех атак, о которых вам известно – и только при успешном броске для их своевременного отражения. Этот бросок делается против ЛВ/2 +3, с +1 за Боевые рефлексy. Если вы пытаетесь защититься этой же способностью несколько раз в ход, применяется кумулятивный штраф -4 за каждую попытку после первой. Бросок делается с -4, если вы оглушены, и невозможен в любых ситуациях, когда вам недоступна активная защита (атака с тыла, в случае потери сознания, и т.д.). -40%

**Требуется концентрация
или подготовки
(Requires Concentrate
or Ready)**

-15% или -10%

Использование вашей способности требует нескольких последовательных маневров Концентрации или Подготовки. Если вы предпринимаете любое другое действие, способность выключается. Вы можете двигаться только на один шаг вперед, не можете атаковать или защищаться, и так далее. Необходимость в маневре Подготовка стоит -10%, а Концент-

рации -15%. Вы не можете брать оба этих модификатора, а также они несовместимы с Тотальным действием (с.110).

Обычно этот модификатор доступен лишь для Выключаемых способностей. Пассивная способность без определенных триггеров (Эмпатия) также может использовать этот модификатор.

**Требуется бросок реакции
(Requires Reaction Roll)**
См. Каприз, с.110

**Ближнее действие
(Short-Range)**

-10% за уровень

Ваша способность дальнего действия получает большие штрафы за расстояние, чем обычно. Используйте правила для Дальнобойности (с.108), но каждый уровень делает штрафы на ступень хуже. Вы можете комбинировать Ближнее действие с Уменьшенной дистанцией, но итоговое уменьшение стоимости не может превышать -30%. Модификатор влияет на стоимость модификаторов Нужен носитель, и несовместим с Управляемостью, Самонаведением, Дальним действием и Ближним боем.

**Специфичность (Specific)
Различная**

Специфичность запрещает способности взаимодействовать с некоторыми субстанциями, на которые она влияла изначально. Преимущества, уже требующие выбора определенных субстанций, это ограничение взять не могут. Обычно ограничение стоит -40% для распространенных материалов, -60% для нераспространенных, и -80% для невероятных – но точную стоимость определяет Мастер, и она может быть вплоть до -10% за повсеместные материалы. Способности, действующие только на ферромагнитные металлы (железо, никель и кобальт) имеют -50% ограничение, называемое Магнитное, а не «Специфичность, ферромагнитные металлы», для сохранения места. Примеры можно найти в описании Прилипания (с.В43), Проникающего зрения (с.В74), Супер-лазания (р.В79), Ходьбы по воздуху (с.В87), и жидкостям (с.В88).

**Условия прекращения
(Terminal Condition)**

Различная

Позволяется только для способностей, воздействующих на других не менее минуты. Ваши враги могут досрочно прекратить действие вашей способности простым действи-

ем: поделуем жертвы, произнесением пары слов, и т.д. Если указанного события не происходит, действие способности длится обычное время.

Стоимость ограничения -5%, если для определения требуемого действия необходимо исследование; -10%, если для этого достаточно сделать успешный бросок умения (Религиозного обряда, Ритуальной магии, Тауматологии и т.д.); или -20%, если это общеизвестно. Эти модификаторы уменьшаются до -0% (просто особый эффект), -5% и -10% соответственно, если условие труднодостижимо, даже если известно всем (например, поцелуй принцессы или слова, сказанные эльфом).

Способности, которые вообще не прекращают действия без наступления определенных условий, должны иметь Увеличенная продолжительность, постоянное (+150%). Указанное улучшение уже включает эффект данного ограничения, и его повторное взятие запрещено.

**Неконтролируемый
триггер (Uncontrollable
Trigger)**
См. Неконтролируемость,
с.106

**Обычно включено
(Usually On)**
См. Действует постоянно,
с.99

**Видимое воздействие
(Visible)**

-10%/0/-20%

Ваша способность имеет внешнее проявление, которое ясно видно любому наблюдателю. Цена зависит от способности.

- Способ общения, воздействия, получения информации или восприятия, которые обычно не имеют никакого внешнего проявления (типа Чтения разума или Дальновидения), генерируют привлекающий внимание эффект (сияющий луч, плавающий в воздухе глаз, и т.д.), который ясно дает понять, что вы пытаетесь сделать. Это делает невозможным тайное влияние (если это не так, ограничение слишком незначительно). -10%.

- Способность, позволяющая физическую атаку или воздействие (телекинез, например), создает эффект, который делает уклонение от нее более легким. Кроме невозможности скрытого воздействия, ваша цель получает право на немодифицированный бросок для избегания атаки. -20%.

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Преимущества и модификаторы настолько точно определяют составные части способности, что может оказаться довольно скучным просто сложить ее части вместе. Чтобы сделать процесс интереснее, можно попробовать несколько способов отклонить процесс от простого составления компонентов. В комиксах полно суперменов с Полетом и Ожоговыми атаками... но один герой может оставлять огненный след и метать огненные шары, а другой – летать на зеленом шаре и жарить врагов лазерными лучами. Подобные подробности называются *особыми эффектами*.

Особые эффекты – особенности, не влияющие на стоимость в очках. Они просто описывают, как способность работает в игровом мире, на что похоже действие и чем отличается от других способностей, построенных на тех же элементах. Любая польза, даваемая этими эффектами, должна быть минимальной – с незначительным влиянием на общую полезность – и балансироваться умеренными недостатками. Если Мастер считает, что предлагаемый особый эффект по сути является улучшением, его право – назначить ему цену или вообще запретить его.

«ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ» ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Важная роль особых эффектов – предоставить объяснение в игровых (а не игромеханических) терминах метод работы способности. Ожоговая атака может быть лазерным лучом... или огненными шарами. Полет (Крылатый) может использовать два крыла, как у птиц или самолетов... или четыре

крыла, как у стрекоз... или ротор. Эластичная кожа может быть иллюзией... или физическим превращением. Такие подробности иногда имеют значение в игре, но по большей части они просто «эффекты» – не имеющие реального влияния на общую полезность – и не влияют на стоимость.

Мастер может потребовать от игроков, покупающих экзотические и сверхъестественные преимущества, указать для них подобные «функциональные эффекты», особенно для обладающих множеством модификаторов.

Описание большинства таких преимуществ в *Базовых Правилах* дает некоторые рекомендации; примечания в разделах *Преимущества* (сс.39-98) и *Модификаторы* (сс.99-112) предлагают еще.

Варианты черт

Функциональные особые эффекты не обязаны быть скрытыми. Радикальная переработка преимущества останется особым эффектом, если его игромеханическое действие останется прежним, и не более сильным, чем «исходная» версия. Примерами могут послужить Прыгун (Мир духов) (с.57) Пророк (цифровой) (с.65), Защищенная сила (с.69) и Истинная вера (Избранный) (с.84); версии Медиума, позволяющие общаться с миром снов или параллельным миром вместо мира духов (с.59); и вариации Трепет и Замешательство преимущества Ужас (с.84).

Модификаторы тоже могут варьироваться как особые эффекты. Это обычно приводит к увеличению списка преимуществ, к которым они могут применяться (например, позволить применять Ненадежность к природным ата-

кам как значение Сбоя; см.с.107) или расширяя их определение (Избирательный эффект для Избирательной области (с.105). Мастер может также заменить одно значение на другое (например, основывая Сопротивление не на ЗД, а на другом атрибуте; см.с.105). Он может даже «обратить» способ действия модификатора (см. *Инъекционное действие*, с.100, и *Воздействие на чувства*, с.105), если желает определить эффекты. В определении позволенных черт слово Мастера – закон.

КОСМЕТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

Если определенное преимущество не указывает иначе, любая атака без наличия улучшения Низкая заметность или Нет заметности (с.103) имеет очевидный эффект. Большая часть других преимуществ таких эффектов не имеет, если не будут ограничены модификатором Видимое (с.112). Для явно действующих способностей важным особым эффектом является то, что *видят наблюдатели*. Рассмотрите следующие вопросы:

- Какого цвета эффект? Если он излучает свет, насколько он ярок и является ли постоянным или колеблющимся? Если он выглядит плотным, тенеподобным или туманным, будет ли он прозрачным, просвечивающим или мутным? Или же он поглощает свет?
- Издает ли способность звук? Насколько он громкий? Высоких или низких тонов? Он резкий, как выстрел? Механический шум? Станный визг или свист, как у фантастических лучевых пистолетов?
- Издает ли способность характерный запах?
- Могут ли другие ощущать способность как вибрацию, ветер, изменение температуры или электрическое поле, поднимающее волосы дыбом?
- Будет ли она заметна чувствам, которых нет у человека? Излучает ли она инфракрасный или ультрафиолетовый свет? Ультразвук? Электромагнитный шум? Псионический шум?
- Имеет ли способность другие особые эффекты, например, появление сияющих магических символов или грохочущий голос с небес?

ЛУЧИ, ДЫХАНИЕ И СНАРЯДЫ

Два особенно важных функциональных эффектов для дистанционных атак – из какой части тела исходит атака и физическая форма атаки. Эти факторы определяют специализация умения *Природной атаки* (с.В201), используемой для нацеливания.

Длинные лучи и струи могут выпускаться из рук, рта или глаз, и используют соответственно умение *Природная атака* (луч), (дыхание) или (взгляд). Твердые снаряды и отдельные заряды – как огненные шары – используют *Природную атаку* (снаряд). Для тех способностей, которые и близко не попадают ни в одну из этих категорий, Мастер может сам назначить существующую специализацию или создать новую.

Обладатели Обжигающих атак также должны указать, будет ли она атакой узким лучом. Такие атаки имеют и плюсы и минусы (см. *Атаки узким лучом*, с.В399), но это не влияет на очковую стоимость – это просто особый эффект.

Эффекты могут быть простыми или подробными, как пожелает владелец. Например, луч смерти может выглядеть как лучевая атака... или состоять из потока вопящих призрачных черепов, вращающихся вокруг жертвы, заставляя ее застыть, а волосы – встать дыбом.

Мастер должен безжалостно запрещать любые косметические эффекты, являющиеся полезными возможностями; например, глушение всех радиопередач в пределах мили, раскалывание стекла или ослепление наблюдателей. Эффекты, приносящие небольшую пользу применимы, если они имеют небольшие недостатки. Например, супер, способный выпускать огненную струю, которая является полезным источником света – но враги могут прицелиться в его огонь, и ему придется опасаться использовать ее в городской библиотеке!

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Если позволит Мастер, игрок может описать один-два незначительных преимущества своей способности, указав равноценные ее недостатки. Особые эффекты этого рода должны быть связаны с главным эффектом способности – и с ее источником и фокусом, если способность является частью силы.

Дополнения

Особые эффекты часто принимают вид небольшой дополнительной возможности, компенсированной новыми запретами. Простой, но эффективный способ сбалансировать такие эффекты – назвать выгодные особенности перками (*Перки*, с.B100), а отрицательные – причудами (*Причуды*, с.B162), и взять их поровну.

Самые распространенные перки в этом отношении – Аксессуар

Мастер должен безжалостно запрещать любые косметические эффекты, являющиеся полезными возможностями.

(например, огненная атака может служить зажигалкой, лазерный луч – фонариком, а воздушная струя – сдувать листья), и Трюк (Сопровождение повреждениям с Силовым полем может отталкивать грязь и постоянно сохранять чистоту вашей одежды). Возможны и другие эффекты. Например, особенно впечатляющая способность может даже дать +1 на попытки Запугивания, когда будет использована.

Причуды должны следовать рекомендациям, данным для физических причуд, давая владельцу небольшой штраф на один-два броска кубиков, когда он активирует способность – или давая противникам умеренную премию (например, чтобы его заметить).

Пример: Ревок может использовать свой Контроль разума «пассивно», убеждая других, что он безопасен; большую часть времени он получает выгоду от перка Честное лицо. С другой стороны, когда он использует эту способность, то будет выглядеть зловещим; он привлекает внимание, как будто обладает причудой Отличительные черты.

Облегчение

Вместо дополнительных возможностей Мастер может позволить игроку убрать одно встроенное ограничение способности в обмен на потерю одного обычного ее преимуществ. Это всегда должен быть равноценный обмен; то есть два убираемых элемента должны быть сравнимы по важности. Если это не так, Мастер может снять и дру-

гие элементы в компенсации, или просто запретить такой эффект.

Пример: Благословенный (с.43) предлагает как вариант отбросить необходимость служить богу (встроенное ограничение) в обмен на потерю премии реакции от верующих (стандартная выгода). Это превращает преимущество Благословенный из «святой» способности в универсальную сверхъестественную. В игровых терминах это будет просто особым эффектом.

Особые эффекты на лету

Все подходящие особые эффекты невозможно предугадать заранее, особенно для способностей, имеющих кучу модификаторов. Если игрок во время игры предложит разумный особый эффект, Мастер может принять его в интересах игры... а если Мастер считает, что способность в определенных ситуациях будет немного ограничена, игрок должен принять его решение и продолжить игру.

Честность здесь необычайно важна. Любому будет интересно воплотить такие мелочи, как «Разумеется ледяные снаряды Снежка могут замораживать питье!» или «Прости, Снежок, но негодяи нашли тебя по лужам!» Альтернатива – потребовать от Снежка связать низкий уровень Контроля Температуры с Природной атакой, Добавить Неприятный эффект (оставляет лужи), и так далее – что приведет к бессмысленному усложнению способностей.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ

После выбора преимуществ и модификаторов, составляющих вашу способность – и указания некоторых интересных особых эффектов – можно сделать последние штрихи и записать ее на лист персонажа. Нижеследующий список поможет вам избежать ошибок:

1. Отбросьте все модификаторы, определенно несовместимые с преимуществом. Игнорируйте особые модификаторы (они и созданы для этого преимущества), но обратите внимание, что многие общие модификаторы не подходят для кон-

кретных преимуществ. В частности, модификаторы атаки обычно неприменимы для преимуществ, атаками не являющихся.

2. Уберите все ограничения, дублирующие встроенные запреты преимущества. Такие ограничения не ограничивают владельца... поэтому они ограничениями не являются, и запрещены даже если нет явных причин для этого.

3. Убедитесь, что все модификаторы совместимы друг с другом. Чаще всего конфликтуют всего одно-два модификатора, поэтому внимательно читайте все описания.

Если имеет место несовместимость, уберите один из этих модификаторов. Другой вариант – добавить к конфликтующим улучшениям Избирательность (с.105).

4. Если способность является частью силы, помните о модификаторе силы – и всех модификаторах, требуемых силой для этого конкретного преимущества.

5. Когда проверены все модификаторы, сложите их значения и определите итоговый модификатор способности. Если он превышает -80%, уменьшите его до -80%.

6. Примените итоговый моди-

фикатор к стоимости преимущества, чтобы определить цену способности. Округлите все доли *вверх*; например, как 10,01, так и 10,99 будут округляться до 11

7. Дайте способности название (см. *Назовите вашу способность*, ниже).

8. Запишите способность на лист персонажа, как это сказано в *Запись на лист* (врезка).

НАЗОВИТЕ ВАШУ СПОСОБНОСТЬ

Интересная способность нуждается в подходящем, оригинальном, крутом названии. Герои аниме и фильмов о боевых искусствах выкрикивают впечатляющие названия своих способностей («Огонь демонов четырех сторон!»). Волшебники предпочитают названия, содержащие подсказку о тайных знаниях или имена забытых магов («Пылающая смерть Аль-Азрада»). Священники прославляют богов («Гнев Агни»). Даже самые серьезные псионики и суперы дают такие названия, как «Пирокинез», «Огненный шар» и «Плазменный удар». Не давайте способностям такие имена, как «Обжигающая атака» - это скучно!

Именованная способность имеет и практическую пользу. Если ваша способность сложна и состоит из множества модификаторов и, воз-

можно, большого количества черт, объединенных Связью или Нужен носитель, вы можете сэкономить место, указав его имя и цену на листе персонажа. Все эти подробности запишите где-нибудь в другом мес-

те. Название может заменить целый параграф или даже страницу модификаторов, особых эффектов и примечаний, сделав ваш лист персонажа чище.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Не всегда легко так подобрать комбинацию преимуществ, модификаторов и особых эффектов, что она будет делать то, что вам надо. Часто бывает довольно сложно даже определиться с необходимым основным преимуществом - или модификаторами, подгоняющими его действие под желаемое. Ниже приведены советы, которые помогут вам решить некоторые из множества распространенных проблем.

ПРОБЛЕМЫ ВЫБОРА

Обилие черт в *GURPS* иногда делает возможным достижение нужного эффекта несколькими способами... а очковая стоимость при этом может быть совсем не одинакова. Какой вариант «правильен» в данной кампании, решает Мастер. В случае сомнений используйте правило «Правило ABC»:

- *Точность (Accurate)*. Когда концепция персонажа или фантасти-

ческие примеры дают объяснение способности, выбирайте преимущества и модификаторы, чья механика и эффекты, наиболее близко подходящие к этому объяснению. *Пример*: «универсальный переводчик» может иметь Чтение разума и Телесвязь плюс улучшение Универсальное (с.B91)... или Изменяемые способности с модификатором Ограниченные, только языки (с.64). Первое прекрасно подойдет для телепата, который «усваивает» языки своего собеседника. Последнее будет лучше для робота-переводчика, запускающего языковые программы - которые обычно являются отдельными модулями.

- *Простота (Basic)*. Если ни одно из предлагаемых преимуществ не очень подходит под желаемое - что часто случается с сильно изменяемыми «универсализированными» преимуществами - выберите простейшее. *Пример*: Супер, способный становиться живым огнем, может взять Устойчивость к вреду (рассеянный) с улучшением Выключаемое, а затем взять все составляющие мета-черты Тело из огня (с.B262) с

«Доступностью, только во время рассеянности». Однако намного проще будет преимущество Альтернативная форма (Тело из огня) - и его легче записать на листе персонажа.

- *Цена (Cheap)*. Если два варианта равно подходят и одинаково просты, выбирайте тот, что стоит меньше очков. Мастер, тем не менее, должен использовать творческий подход - то, что дешевле, обычно менее полезно. *GURPS* пытается выразить это, но и как в любой другой игре, здесь есть свои лазейки. Если игрок найдет одну из них, Мастер может указать особые запреты на выгодные способности или просто запретить её. *Пример*: Воздействие 1 (ЗД; Преимущество, Телепортация, +1000%) [100] стоит дешевле, чем Телепортация (Дополнительная нагрузка, +50%) [150]. Обе эти способности могут телепортировать других - но первой можно сопротивляться и она не позволяет телепортироваться самому её хозяину, а вторая дает владельцу возможность телепортироваться самому и брать с собой всю свою ношу, независимо от её ЗД или СП.

ЗАПИСЬ НА ЛИСТ

Вы можете записывать способности как вам угодно, но ниже следующие рекомендации помогут вам *сохранить* общий формат, включающий всю информацию, необходимую для использования способности в игре:

- Начните с названия преимущества, точно как оно написано в *книгах*. Исключение: для Природных атак замените слово «Природная» на тип повреждений; например если Природная атака наносит обжигающие повреждения, напишите «Обжигающая атака».
- Затем запишите уровень преимущества или кубик эффекта: Воздействие 3, Обжигающая атака 10к, Сопротивление повреждениям 30, Ударная СП +10 и т.д.
- Если преимущество имеет специализацию или форму, запишите ее в скобках после уровня; например, Контроль 5 (Вода) или Регенерация (Быстрая). Сопротивляемые способности, как Воздействия, должны вместо этого указывать бросок сопротивления; напр., Воздействие 3 (ЗД-2).
- В тех же скобках перечислите все модификаторы в алфавитном порядке, отделяя названия, уровни и стоимость запятыми. Друг от друга - и от специализации и броска сопротивления - модификаторы отделяются точками с запятой.
- В самом конце запишите очковую стоимость способности в квадратных скобках.

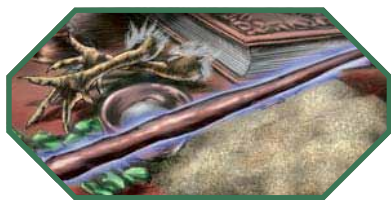
Пример: Воздействие 2 (ЗД-2; Область действия, 64 ярда, +300%; Излучение, -20%; Действует через слух, +150%; Сердечный приступ, +300%; Ограниченное использование, 1/день, -40%, Избирательная область, +20%) [243].

ИМИТАЦИЯ ФАНТАСТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Каждое преимущество в Базовых правилах было создано по примеру показательных фантастических примеров. Например, Контроль разума устанавливает невидимую ментальную связь, зависящую от ментальных возможностей владельца (ИН) и должна преодолеть силу воли цели (Воля). Это хороший вариант для способностей гипнотизеров и телепатов. Но Контроль разума может быть результатом введения препарата, которому сопротивляются по ЗД, или контролировать механизмы, к которой «подключается» ее обладатель. Существует бесчисленное множество подходящих интерпретаций... и каждая требует собственного набора модификаторов.

Первый шаг в создании макета фантастической способности – выбор нескольких подходящих преимуществ и чтение примечаний по их адаптации в разделе *Существующие преимущества* (с.39-90). Рекомендации выбора между похожими чертами описаны в разделе Альтернативы. «Новые особые улучшения/ограничения» часто вводят новые модификаторы, специально предназначенные для имитации важных примеров из фантастики.

Не бойтесь использовать слишком много особых эффектов. Даже серьезный, меняющий игру эффект подойдет, если будет применяться ко всем схожим способностям в сеттинге. Примеры см. в разделе *Трюки* (с.170). Этот целый набор правил – просто набор особых эффектов, позволяющий сверхчеловеческим способностям работать как в аниме, комиксах и фильмах. Ниже даны еще несколько советов по жанрам.



Способности киберпанка

Преимущества: импланты ("кибер-вещи") могут дать множество обычных и экзотических физических преимуществ, но лишь немногие из сверхъестественных. Особенно распространены усиленные чувства и дополнительные органы и части тела; см. *Выключаемые части тела* (с.81) и *Оружейные крепления* (с.138). Многие киберпанк-миры опи-

сывают Ячейки чипов (см. *Изменяемые способности*, с.В71).

Модификаторы: большинство преимуществ, имеющих особые модификаторы Кибернетическое или Цифровое, требуют их взятия в киберпанке. Уязвимость к электрической перегрузке отражается при помощи Временного недостатка, Электрическое (-20%). Крупные импланты – особенно бионические конечности – часто имеют Временный недостаток, Требуется обслуживания, 1 человек, еженедельно (-5%). Экспериментальные импланты часто Ненадежны. Подходящие модификаторы для встроенного оружия можно найти в разделе *Пушки как природные атаки* (с.54).

Фентезийные способности

Преимущества: Врожденный дар обычен (хоть зачастую киношен) или сверхъестественный. Изученные «заклинания» могут имитировать почти любое преимущество – особенно атаки и ментальные способности – и могучие волшебники и жрецы могут пользоваться Супер-запоминанием (см. *Изменяемые способности*, с.В71). Некоторым фентезийным монстрам подходят почти любые экзотические или сверхъестественные черты.

Модификаторы: подходящие модификаторы силы включают Божественный, Духовный, Магический, Моральный, Природный. Заклинания обычно требуют утомляющих, длительных ритуалов, и не относятся к физическим, что делает подходящим взятие Воздействия на нематериальное, Вызывает усталость, Заклятье и Требуется дополнительно времени. Ментальное и Требуется концентрации тоже часто подходит, а для сказочной магии можно взять Условия прекращения. Такие модификаторы доступности, как «Требуется материальных компонентов», «Требуется жестикуляции» и «Требуется произнесения магических слов» тоже распространены и стоят по -10% за каждый.

Способности «серьезной» научной фантастики

Преимущества: Большая часть «реалистичных» особых способностей – обычные или экзотические, и по природе своей относятся к физическим – даются при помощи операций, генной инженерии и т.д. В сеттингах с развитым ИИ распространен Компьютерный разум (*Изменяемые способности*, с.В71).

Модификаторы: новый способ использования части тела, не дающий её использовать в обычном по-

рядке, требует наличия Временного недостатка. Способности, активируемые введением препарата, имеют Триггер. Ненадежностью отличаются экспериментальные технологии. Ментальные черты, влияющие на мозг (не на разум) берут Основано на ЗД или Требуется броска ЗД. Модификаторы Доступность, Зависит от окружения и Специфичность могут ограничить использование способностей определенными типами атмосфер, гравитационным полем, материалами и т.д. Если расходует-ся энергия, добавляет Вызывает усталость, Ограниченное использование или Требуется перезарядки.

Способности из ужасов

Преимущества: слабые сверхъестественные преимущества – обычно ментальные – часто встречаются у героев. Экзотические черты если и разрешены, обычно являются результатом проклятия. Киношные преимущества (даже обычные) могут разрушить напряжение и используются редко. Разумеется, Зло может обладать почти любой чертой!

Модификаторы: для жанра ужасов подойдет большинство советов, данный для фэнтези, но его способности редко надёжны и эффективны. Подходящие модификаторы включают Стоит здоровья, Каприз, Максимальная продолжительность, Неприятный эффект (особенно Откат), Требуется подготовки (для длительных ритуалов), Ближнее действие, Временный недостаток, Триггер (часто требующих мерзких ингредиентов), Нетренируемость и невероятнейшие варианты Доступности (например, «Только когда звезды находятся в нужном положении»). Культисты часто берут Договор, а псионники – Только бессознательно и Неконтролируемость. Надежность используется весьма редко. Враг, с другой стороны, часто обладает улучшением Абсолют.

Способности Палла и боевых искусств.

Преимущества: большая часть киношных обычных способностей, запрещаемых в других жанрах, в этих процветает: палла-герои часто являются Изобретателями, Мастерами оружия и т.д. Физические сверхъестественные и экзотические черты могут представлять тайные техники боевых искусств.

Модификаторы: Наиболее распространенным модификатором силы является Ки, но для безумной науки подойдет и Биологический. Для физических способностей, представляющих победу разуму и тренировок над сырой, животной силой, часто берутся модификаторы Осно-

вано на Воле и Требуется броска Воли. Модификаторы, описанные в жанре ужасов, подойдут для жутких ритуалов забытых цивилизаций, темных культов ниндзя и т.д.

Мифические способности

Преимущества: Герои и полубоги мифов обычно обладают смесью сверхъестественных преимуществ и высоких уровней обычных – чем более они киношны, тем лучше. Для реальных божеств de rigueur Контроль, Создание и Абсолютные силы (см. *Изменяемые способности*, с.В71). Мифические монстры имеют множество экзотических преимуществ.

Модификаторы: специфическое ограничение использования – Например, «Трижды за то время, пока светит Солнце» – используются в качестве креативных вариантов Доступности, Ограниченного использования, Максимальной продолжительности, Минимальной продолжительности и Условий прекращения. Дар героев часто идет в комплекте с Договором, требующим полного посвящения себя служению богу. Божественные существа редко имеют серьезные ограничения; чаще их способности имеют Абсолют и мощные улучшения, как Заклятье 3, Пересекающее миры и Увеличенной продолжительности, Постоянное.

Способности космической оперы

Преимущества: почти любой, называемый героем, может иметь киношные преимущества. Псионники космической оперы имеют доступ почти к любым ментальным преимуществам, независимо от их типа. Киношные пришельцы и мутанты могут обладать почти любой экзотической чертой.

Модификаторы: распространены модификаторы силы Биологический и Псионический. Экспериментальные научные образцы обладают Ненадежностью. Можно использовать и рекомендации, данные для жанра «Реалистичной» научной фантастики, если они будут довольно драматичны... но не перегружайте ограничениями, которые служат для сохранения реалистичности способностей.

Способности суперв

Преимущества: В комиксах можно встретить почти любое преимущество. Особенно популярны черты, дающие герою возможность приспособиться к ситуации – например, Изменяемые способности и Полиморф. Не забывайте и о Альтернативных способностях (с.11).

Модификаторы: Возможен любой модификатор силы; наиболее часто встречаются Элементарный, Псионический и Супер. Способности часто Видимые, даже те, которые

традиционно невидимы во всех других жанрах. Выключаемость встречается почти в любой черте, которая ее позволяет, защиты часто обладают Сильным полем и Отражением, а атака обычно комплектуется Избирательностью, Переменная сила, и кучей улучшений, так что герой может варьировать ее от струи на 1к-2 до мощных взрывов на 10к. Для суперв имеет значение и некоторые особые улучшения, особенно Супер-скорость для Ускоренного хода времени (с.42) и Сверх-усилие для Подъемной СЛ (с.58).

Крайности

Несколько классических способностей являются крайностями: неустойчивость, лучи смерти, желание и т.д. Они редко представляют проблему, когда умелый автор создает героев и ведет их по сюжету, который в свое время дает проявиться их дару... но всё не бывает так же просто, когда идет речь о ролевых играх. Мастер никогда не знает, что попытаются сделать игроки, а игроки не всегда точно знают, что срывается. Эта неопределенность – часть удовольствия от игры, и соревнование «неостановимой силы» и «непреодолимых барьеров» может его лишить. Позволить их использование – рискованное предположение – но некоторые жанры просто немыслимы без них.

Атаки без промаха

Атаки, которые не могут промахнуться – божественные молнии, копья мести и т.д. – имеют один из новых вариантов Абсолюта, описанных на с.101: «Не требуется броска» или «Не позволена активная защита». Герои с определенным бюджетом могут достичь почти совершенной надежности, взяв какую-либо комбинацию Точности, Управляемости, Самонаведения и Внезапной атаки (с.104).

Неостановимые атаки

Существует несколько способов создать атаку, игнорирующую СП: Заклятье аннулирует СП, но позволяет бросок сопротивления; Воздействие на чувства обходит СП, но требует сенсорного контакта; а Область действия или Конус, объединенные с Контактным, Инжекционным или Респираторным действием даст атаке возможность действовать на любого, лишённого специальной защиты. Полностью избежать защиты можно с помощью версии Абсолюта «Неостановимая атака» (с.В103) – и даже тогда Абсолютные защиты могут помешать (если Мастер позволит их).

СРАВНЕНИЕ АТАК И ЗАЩИТЫ

Ниже даны сравнительные значения силы атак, которые имитируют оружие и вредоносные факторы. Если не указано иначе, повреждения указаны за одну секунду – длительность одной атаки. Чтобы защититься от среднего значения вреда, возьмите СП 3,5 за кубик; чтобы быть полностью иммунным, возьмите СП 6 за кубик

Кислота (с.В428): Погружение наносит 1к-1 разъедающего вреда. Может уменьшать СП.

Электричество (с.В432). Домашняя сеть наносит 3к обжигающего вреда в худшем случае. Молнии и промышленные линии наносят от 6к до 6к×3.

Огонь (с.В433): Обычный огонь редко наносит больше 1к обжигающего. Сравнить с другими источниками можно в Поджигание вещей. Например, магма мгновенно воспламенит даже «высокоустойчивые» материалы, что требует 30 очков вреда – средний вред 8к+2.

Яд (с.В437): Большая часть ядов наносит от 1к до 2к токсического вреда за цикл, и редко больше 12к в общем. Самые смертоносные яды нанесут до 6к мгновенно.

Радиация (с.В435): наиболее смертельные излучения по сути наносят менее 1 рад/сек. Атаки редко превышают 1к рад.

Оружие (с.В267-281): сильнейший человек не нанесет больше 4к контактным оружием, зависящим от силы. Пистолеты обычно наносят до 3к; пистолеты-пулеметы – до 4к; винтовки до 9к; гранаты – до 10к; пулеметы – до 13к. Повреждения, наносимые ракетами и орудиями, начинаются от 6к×2. Самое тяжелое мобильное оружие (минометы, ракеты) наносят до 6к×10. Большинство противотанкового и ультратехнологичного оружия имеет делитель брони.

Атаки, убивающие мгновенно

Простейшая атака, на месте убивающая жертву – как «луч смерти» - Воздействие с улучшением Сердечный приступ. Для надежности возьмите побольше уровней; божество с Воздействием 19 (ЗД-18; Сердечный приступ, +30%) [760] сможет мгновенно убить любого с ЗД в естественных пределах (20 и меньше). Природные атаки тоже могут сделать подобную работу. Средний человек имеет 10 ЕЖ и погибнет при -5хЕЖ. Это требует нанесения 60 очков вреда, атака в среднем должна нанести около 17к. Мастер может позволить вместо этого атаку, наносящую «0к+60», что стоит столько же, сколько и 18к. Полного уничтожения тела (-10хЕЖ) можно достичь, нанеся 110 единиц вреда. Это атака на 32к-2, а чистые «0к+110» стоят столько же, как и 33к.

Убить можно любым типом вреда, но атаки, воздействующие только на живых, должны быть Токсическими. Чтобы воздействовать на цели, имеющих огромное количество ЕЖ или СП, добавьте еще кубиков – или улучшение Абсолют.

Дезинтеграция

Следуйте рекомендациям, данным в разделе Атаки, убивающие мгновенно, но используйте Разедающую атаку. Цель, доведённая разедающей атакой до -10хЕЖ, больше не существует: она растворилась, дезинтегрировалась или испарилась. Воскрешение невозможно. Более дешево дезинтегрировать один определенный тип неживой материи можно, используя Создание (с.92) с улучшением Разрушение.

Окаменение, Изгнание и другие постоянные проклятья

Могущественные заклинания и фентезийные монстры могут превращать жертву в камень, изгонять её в карманное измерение и т.д. Жертва не погибает... но её шансы вернуться самостоятельно не лучше (а возможно, хуже), чем шансы подняться из могилы.

Все такие проклятья считаются Воздействиями. Поскольку Сердечный приступ (+300%) убивает цель при проваленном броске ЗД при недостатке медицинской помощи, Мастер может расценить в те же +300% эффект, который удаляет цель из игры, не убивая её. Такое доброе воздействие на цель является мощным воздействием, разница между ними по большей части является особым эффектом.

С другой стороны Мастер может считать такие проклятья комбинаци-

ей Паралича (+150%) и Увеличенной длительности, постоянное (+150%). Опять же, различия минимальны. Превратить кого-то в камень не более «могущественно», чем навсегда его парализовать. Каждый вариант стоит +300%. Итоговый эффект – жертва недееспособна неопределенное количество времени, пока не получит помощи особого рода – в фентезийных сеттингах это обычно какое-то заклинание.

Остановка времени

Существа, способные останавливать время, часто встречаются в фантастике... как инструменты сюжета. Доверять такие возможности ИП довольно рискованно. Если Мастер хочет её разрешить, он должен сделать эту способность дорогой и ограничить её универсальность и длительность. Неплохо сбалансированы следующие улучшения для Воздействия:

Временной стазис (Temporal Stasis): Для жертвы и её имущества время останавливается. Во всем остальном мире время продолжает свой ход – но не для неё. Субъект замерзает на месте – посреди своего действия, или даже в воздухе. Он не старится, не дышит и не нуждается в питании. Действие ранений, ядов, болезни и т.д. приостановлены. Он сохраняет своё положение относительно окружающей местности (обычно планеты), но в остальном физический мир не влияет на него. Жертву невозможно ранить, передвинуть, обокрасть и т.д. В большинстве сеттингов это распространяется и на сверхъестественные силы (например, её мысли прочесть невозможно). Точно так же и она не получает никакой информации о окружающем мире и не может действовать никак, даже ментально. Длительность действия – по минуте на каждое очко, на которое жертва провалила свой бросок ЗД. После восстановления все действия, ощущения и т.д. возвращаются к тому моменту, как она была заморожена. Это не метаболический эффект; он может влиять на объекты (см. *Воздействия и неодушевленные цели*, с.40). +1000%.

Если замораживается весь мир, Мастер может отразить это, объединив Темпоральный стазис с огромными уровнями Области действия. С другой стороны, высокие уровни Ускоренного Хода времени (с.41) с Супер-скоростью или Небоевой скоростью могут дать подобные результаты, сильно ускоряя только обладателя.

Неуязвимость

Истинная неуязвимость, без вреда отражающая любую атаку, не имеет

честной цены. Фиксированная цена, обычно высокая, чаще сравнима с тем же количеством очков, вложенным в Сопротивление Повреждениям... и ограниченное СП всегда менее полезно, чем «неограниченное».

Эффективной неуязвимости можно достичь многими способами, каждый из которых для сохранения баланса обладает несколькими ограничениями. В конкретном сеттинге может существовать сразу несколько из них.

- *Сопротивление повреждениям.* В сеттингах, где «неуязвимость» означает «невозможно повредить обычным путем», просто приобретается СП, достаточное, чтобы остановить самую мощную из обычных атак, по СП 6 на кубик вреда. До ТУ6 будет достаточно СП 30, чтобы выдержать удары сильнейшего человека, снаряда баллисты, раннего огнестрельного оружия, огня дракона и т.д. На ТУ 6-8 СП 80 остановит выстрелы тяжелых пулеметов, удара автомобиля на скорости 50 миль в час, падения с самолета и т.д. На более высоких ТУ нужно будет приобретать несколько уровней Уплотнения, чтобы снизить делитель брони лучевого оружия. Это довольно дорого, но такие ограничения, как Невозможность носить броню и Прочная кожа, могут сделать цену более привлекательной. Полезным окажется и модификатор Ограниченное, поскольку многие супергерои и мифические создания уязвимы только к определенным видам угроз.

- *Устойчивость к повреждениям.* Мастер может разрешить героям взятие делителя вреда свыше 4. Делитель 5 стоит 125 очков. Найти стоимость делителя 10 и больше можно по таблице *Размеров, Скоростей и Расстояний* (с.В550): найдите делитель в столбце линейного размера, прибавьте 2 к соответствующему значению в столбце Размер и умножьте сумму на 25. Получится 150 очков за Делитель 10, 300 за делитель 100, 450 – за делитель 1000 и так далее. Мастер может потребовать модификатора Ограниченное, но для тех, кто по идее должен быть почти неуязвимым, он не является необходимым. Минимальное повреждение от атаки, пробившей СП, всегда 1 ЕЖ – но Мастер может решить, что обладатели Абсолюта, +50% получают этот вред только если после всех делителей останется хотя бы 1 ЕЖ вреда. См. *Устойчивость к ранениям* (с.52).

- *Устойчивость к ранениям (Рассеянный).* Ограничив повреждения от пробивающих и проникающих атак всего 1 очком вреда, а всех других атак – 2 очками, эта черта дает некоторую неуязвимость. Даже самые смертоносные удары не вызовут серьезных повреждений. Мастер может позволить

взятие этого преимущества тем даже героям, которые и не являются Рассеянными по сути, но обладают огромным запасом прочности. Однако, это преимущество не поможет против эффектов, действующих на область, взрывов и конусовидных атак

- **Нематериальность.** Мастер может разрешить вариант, когда цель становится нематериальной только в момент получения удара. Физические и энергетические атаки пройдут сквозь цель, не нанеся ей ни малейшего вреда. Атаки с Воздействием на нематериальное или Заклятием – а также заклинания, Контроль разума и схожие способности – сработают нормально. Это Нематериальность (Воздействие на материальное, +100%; Переноска объектов, Тяжелая, +100%; Частичное изменение, +100%; Рефлекторная, +40%; Только непроизвольное, -20%; Неконтролируемое, -10%) [328]. Рефлекторность на короткое время активирует способность при ударе. Воздействие на материальное, Переноска объектов и Частичное изменение предотвращают потерю имущества, падение сквозь пол и потерю контроля над другими способностями. Только непроизвольное и Неконтролируемое не дают использовать эту способность по желанию – он может только избегать вреда. Ну и разумеется, обладатель такой способности не сможет прикрыть другого собой.

Желания

«Исполнение желаний» может означать множество различных вещей. Некоторые божественные создания контролируют исход событий. Это приобретается как Супер-удача (произвольная, +100%) [200]. Высокой надежности этого эффекта можно достичь, взяв несколько уровней Супер-удачи (с.80). В большинстве игр 12-13 уровней (2,400 или 2,600 очков) будет достаточно, чтобы влиять на каждый бросок кубиков, производимый в присутствии персонажа.

Другие существа исполняют желание материальных благ. Добытчик (Создание, +100%; Крупные предметы, +50%; Большой вес, 100 фунтов, +40%; Постоянное, +300%) [472] может создать большую часть личного снаряжения – оружия, брони и т.д. Увеличив Большой вес до 1,500 тонн (+175%), а цену до 580 очков, мы получим достаточную мощность для создания крепости среднего размера. Мастер должен установить ограничения по весу!

Некоторые существа дают новые способности. Это Воздействие (Преимущество, +10% за очко цены; Увеличенная продолжительность, Постоянное, Необратимое, +300%). Так, каждый уровень будет стоить 40 очков, плюс цена преимущества – хотя

одного уровня будет вполне достаточно. Чтобы оставить игру честной, Мастер может объявить, что преимущества действуют всего минуту за каждое очко успешности броска ЗД, но субъект может получить их «понастоящему», если заплатит достаточное количество очков персонажа.

Существа, способные дать любое преимущество, нуждаются в Абсо-

лютных силах (см. *Изменяемые способности*, с.В71) с модификаторами Физическое (+50%) и Ограниченное, Воздействия, дающие постоянные преимущества (-50%). Это стоит в 10 раз больше (400 очков плюс 10-кратная стоимость даваемых черт). Например, бог с 600 очками в этой способности может дать любое преимущество ценой до 20 очков.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ РЕЗЕРВЫ

Фантастические обладатели сил часто черпают энергию для них из особых «источников энергии». Чтобы это отразить в игре, приобретайте Единицы усталости по обычной цене в 3 очка, но считайте их новым преимуществом «Энергетический резерв» («Energy Reserve», ER). Он всегда привязан к определенному источнику силы; например, 10 ЕУ для пси-сил будет отмечено как «ЭР 10 (Псионика) [30]».

ЭР может тратиться на способности силы только данного источника. Эта энергия может питать как базовые затраты ЕУ на использование преимуществ, так и добавленные ограничением Вызывает усталость или вводимые сверх-усилиями и трюками (см. Главу 4). Она также может тратиться и на связанные умения; например, ЭР (магический) может питать заклинания. Силы по-прежнему могут брать энергию из обычных ЕУ; если это не так, добавьте к модификатору силы -5%.

Однако, ЭР – не то же самое, что ЕУ. Тратить его могут только силы данного источника. Недостаток сна, изнуряющие атаки и т.д. не влияют на него, и другие силы, базовые способности и обычные сверх-усилия – тоже.

Более того, истощение ЭР не вызывает ни одного из эффектов, возникающих при снижении ЕУ ниже 1/3 – и даже совершенно полный ЭР не защитит вас от них. ЭР восстанавливается по одному очку каждые 10 минут, независимо от отдыха. Вы можете восстанавливать и ЕУ с той же скоростью во время отдыха. Факторы, влияющие на скорость восстановления ЕУ обычно не влияют на восстановление ЭР.

Умения, связанные с источником ЭР, могут помочь в его восстановлении. Например, заклинание Восстановление энергии (с.В248) ускоряет восполнение ЭР (магический). Могут помочь и способности данного источника. Соппротивление повреждениям с улучшением Поглощение может восстанавливать ЭР, ЕУ или ЕЖ за обычные +80%. Вытягивание может иметь модификатор «Восстанавливает ЭР» или «Восстанавливает только ЭР» за ту же цену, как и «Восстанавливает ЕУ» или «Восстанавливает только ЕУ». По цене модификаторов «Восстановление усталости» или «Только восстановление усталости» можно приобрести «Восстановление ЭР» или «Восстановление ЕУ» для Регенерации, часто с такими вариантами Доступности, как «Только при прямом солнечном освещении» (-10%), «Только по религиозным праздникам или в освященных местах» (-40%) или «Только внутри ядерного реактора» (-80%).

Особые ограничения

Только способности (Abilities Only): Вашим ЭР можно оплатить только базовую стоимость ЕУ для ваших способностей. Он бесполезен для сверх-усилий или трюков. -10%.

Одна сила (One Power): доступно только если существует две или более сил данного источника. ЭР действует только для одной из этих ваших сил. -50%.

Медленное восстановление (Slow Recharge): ЭР восстанавливается медленнее. -20% за одно очко в час, -60% за одно очко в день.

Особые условия восстановления (Special Recharge): ваш резерв не восполняется со временем. Вы можете восстановить его только с помощью СП+Поглощение, Вытягивание, заклинания Кража энергии и т.д. Несовместимо с ограничением Медленное восстановление. -70%, или -80%, если энергия теряется со скоростью одно очко в секунду, принуждая вас к быстрому ее использованию.

Только трюки (Stunts Only): Ваш ЭР полезен только для сверх-усилий и трюков. Вы не можете оплатить из него обычное использование способности. Несовместимо с Только способности. -10%.

Глава третья

ПРИМЕРЫ

Calenur



Пробегая через бамбуковый лес, Хуанг Пао задумался о своей судьбе – конкретнее, о судьбе в ближайшие несколько минут. Он давно уже оставил полк простых солдат правительства далеко позади, но чувствовал, что по крайней мере, пять-шесть преследователей не отстают до сих пор.

Очевидно, коррумпированный министр Цзянь Пин отправил нескольких своих элитных гвардейцев, мастеров боевых искусств, способных убивать как клинками, так и голыми руками, и достаточно опытных в фокусировке Ки, чтобы создавать грубые, но полезные эффекты.

Хуанг знал, что мог бы победить двух или даже трех этих охотников, но его навыки были не безграничны. Он обнаружил, что несмотря на строжайшую самодисциплину, частица страха выжила в его душе. Он не хотел проверять, сможет ли выжить против большего количества

таких противников, поскольку была вероятность обратного, и он был уверен, что преследователям приказали убить, а не поймать его.

Тогда он решил проверить их ловкость, а не боевые навыки. Сфокусировав Ки, он прыгнул высоко в воздух, ухватившись за верхушку бамбукового стебля руками. Он позволил стеблю согнуться под своим весом и снова разогнуться, бросив его к следующему растению. Еще дважды повторив это действие, он быстро оказался бегущим по верхушкам листьев. Только тогда он рискнул оглянуться.

Преследователи были еще сзади, но оставались на виду – и тоже бежали по кронам. Очевидно, это были действительно способные воины.

Хуанг огляделся, планируя дальнейшие действия. Он увидел что-то сквозь листву слева – постройку, стоящую высоко на склонах гор. Его понимание Тао немедленно сообщило его приро-

ду; с первого взгляда он определил спокойствие его фен-шуй.

Хуанг позволил себе краткую улыбку и направился туда.

Охранники, конечно, поймут его совсем скоро – но не раньше, чем он доберется до монастыря, и горные монахи не только не позволят кровопролития в своих границах, но их законы могут противодействовать даже против охраны самого министра.

Теперь мы покажем, как все то, что было сказано в главах 1 и 2, работает вместе. Примеры сил (сс.121-136) дают на выбор силы, популярные в играх и фантастике. Примеры способностей (сс.136-151) предлагают рабочие примеры способностей, подходящих для различных жанров, плюс несколько необязательных правил, связанных с приобретением способностей. Вы можете использовать способности отдельно (для инопланетян, киборгов и т.д.) или в пределах примеров сил.

ПРИМЕРЫ СИЛ

Все эти силы были созданы по руководству, описанному в главе 1. Мастер сам определит, какие из них существуют в его кампании. Каждая запись включает в себя:

Название: «общее» название для силы.

Источники: подходящие источники для этой силы; см. *Источники* (с.7). Если сила, связанная с определенным источником, известна под другим именем, это имя указано в скобках. Существующие в кампании источники определяются Мастером.

Фокус: фокус силы, см. *Фокус* (с.7).

Описание: эффекты воздействия силы, с некоторыми примерами из литературы (часто ассоциированными с определенными источниками), и все необходимые примечания, применимые к большинству способностей силы.

Талант: название и стоимость Таланта для этой силы, а также особые правила для него. Талант дает +1 за уровень на все броски использования способностей силы; см. *Влияние Таланта* (с.158). Имеющие талант также могут приобретать новые способности этой силы.

Способности: Преимущества, которые можно использовать в качестве способностей силы в большинстве сеттингов – с примечаниями по ограничению и требованиям к вариантам и модификаторам, если таковые имеются. Включает также некоторые рекомендации из глав 1 и 2. Список утверждается мастером.

Модификатор Силы: «общие» модификаторы (см. *Примеры модификаторов*, с.26), наиболее подходящие для силы. Требуется выбрать вариант, подходящий для источника, изменить его название и применить особые правила и соответствующую стоимость.

Воздух

Источники: Божественный, Элементальный, Магический, Духовный или Супер.

Фокус: газы.

Эта сила создает и контролирует газы. В некоторых мирах обладатели этой способности могут сами становиться газом. Это может быть представлено прямым контролем над воздухом (фокусы элементальный и супер), договор с духами воздуха (духовный) или

священная благодать божества неба (божественный).

Способности воздуха воздействуют только на настоящие газы – не на облака пыли, плазмы или сверхъестественный «эфир».

Талант к Воздуху 5 очков/уровень

Способности воздуха

Альтернативная форма (Тело из воздуха); Контроль (Воздух); Создание (Воздух или Газ); Сопротивление вреду, с модификаторами Ограниченное, воздух (-40%) либо Силовое поле плюс Ограниченное, физическое (-20%); Не требуется дышать; Ускоренное движение (воздух); Полет, Глушение (зрение); Сопротивление давлению, Защищенная сила, Сопротивление (к любому респираторному воздействию), Герметичность, Телекинез с модификатором Зависит от окружающей среды (-5%), Сопротивление Вакууму, Восприятие вибрации (воздух), Ходьба по воздуху, Модульные способности с модификаторами Ограниченное, воздух (-10%) плюс Физическое.

Также доступны природные атаки – они должны наносить тупой вред, и модификаторы, подходящие только для струй, волн, вихрей и т.д. (определяется мастером). Атаки, использующие существующий воздух, имеют модификатор Зависит от окружающей среды (-5%).

Модификатор силы: Воздух. Преимущество принадлежит к силе воздуха. Обычно модификатор Божественный (-10%), Элементальный (-10%), Магический (-10%), Духовный (-10%) или Супер (-10%), а может быть одновременно элементарным и супер.



Контроль животных

Источники: божественный, природный, пси («животная телепатия»), духовная, супер.

Фокус: естественные неразумные создания.

Контроль животных позволяет понимать и контролировать обычных зверей. Он не действует на сверхъестественных и разумных существ. Возможные объяснения включают врожденную близость к животным (природная, супер), специализированную форму телепатии (пси), благосклонность божества природы (божественная) или тотемных духов (духовная). Превращение может быть доступно для шаманов и суперов, но не для псиоников; Мастер может пожелать заменить некоторые способности телепатии (см. *Телепатия*, с.134), специализированные на животных, имеющими модификатор Псионическое.

Талант Контроля животных

5 очков за уровень.

Способности контроля животных

Преимущества, отмеченные звездочкой (*) используют прямой ментальный контакт, и требуют Специализированное, только на животных, -25% (см. *Переселение*, с.67). Они действуют только на обычных, неразумных животных.

Союзники (животные) с модификатором Призываемый, Понимание животных; Сопротивление повреждениям, ограниченное (животные, -60%); Обнаружение животных любого или одного типа; Улучшенная защита (любая), (ограниченная только против животных -60%); Подражание звукам; Контроль разума*; Зондирование разума*; Чтение разума*; Ментальная связь, с животными; Переселение*; Защищенная сила; Превращение, в любого из животных; Разговор с животными; Духовная связь, с животным; и Телекоммуникация (Телесвязь)*.

Модификатор силы: Контроль животных: Преимущество принадлежит к силе Контроля животных. Обычно он Божественный (-10%), Природный (-20%), псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

Анти-магия

Источники: Анти-магия, божественный, духовный.

Фокус: блокирование манн, магов и магических заклинаний.

Эта сила нейтрализует магию. В некоторых мирах анти-магия – уникальный источник, противоположный «магии» – как анти-материя для материи. В других, она происходит от богов (божественный) или духов (духовный), мешающих магам разрушать мироздание. В любом случае, это анти-сила для силы Магии (с.131).

Талант анти-магии **5 очков/уровень**

Способности анти-магии

Сопротивление повреждению, Ограниченное, Магия (-20%); Обнаружение, для магии, заклинаний, магов и т.д.; Устойчивость к магии; Глушение маны; Ментальный щит, Ограниченный, Магия (-50%); Нейтрализация (Магия), но без Кражи сил; Глушение (любое), Ограниченное, Магия (-20%); Видеть невидимое (Магическое); и Стазис (Магия).

Также разрешаются специализированные виды Воздействия. Они должны иметь модификатор Проклятие (Заклятье), Преимущество (дающее сопротивление магии, глушение магии или СП от магии) или Аннулирование преимущества, блокирующее Магические способности или Источник магии.

Модификатор силы: Анти-магия. Если источник – изначальная анти-магия, модификатор силы будет +0%, отражающий лишь то, что сила получает выгоду от Таланта. Иначе, он обычно Божественный (-10%) или Духовный (-25%).

Анти-пси

Источники: Анти-пси, биологический, ки или супер.

Фокус: блокировка пси-энергии и сил.

Анти-пси – противодействующая сила всем силам с модификатором Псионический, независимо от фокуса. Во многих сеттингах, объяснением этому является необычная пси-энергия, мешающая другим, обычным ее видам. Это анти-пси излучение также может быть классифицировано как псионическое, но оно не подвержено

влиянию остальных эффектов, блокирующих псионику (включая саму себя). Другое распространённое объяснение – наведение помех биоэнергией, через мутацию (биологическое или супер) или медитацию (ки).

Талант анти-пси **5 очков за уровень**

Этот талант может и не существовать во всех сеттингах. Во многих игровых мирах, сила анти-пси непредсказуема и неуправляема.

Способности Анти-пси

Сопротивление повреждению, Ограниченное, Пси (-20%); Обнаружение, для пси-сил, псиоников и т.д.; Ментальный щит, Ограниченный, Псионика (-50%); Нейтрализация (пси), но без Кражи сил; Глушение (любое), Ограниченное, Пси (-20%) или Ограниченное, ЭСВ или Телепатия (-40%); Устойчивость или Иммуниет ко всей псионике или определенным силам и способностям; Видеть невидимое (Псионическое); и Стазис (Пси).

Специализированные виды Воздействия также возможны. Они всегда являются проклятиями (Заклятье) и имеют Преимущество (дающее сопротивление вреду или защите от псионики) или Аннулирование преимущества, чтобы отрезать субъекту определенные пси-способности или талант.

Модификатор силы: анти-пси. Если источником является анти-пси-энергия, это модификатор равен +0%, отражая возможность получения выгоды от таланта. Иначе, он обычно становится биологическим (-10%), ки (-10%) или супер (-10%).

Анти-супер

Источники: анти-супер, биологический, божественный, природный, псионический.

Фокус: аннулирование супер-сил.

Сеттинги, в которых существуют супер-силы, обычно также содержат и существ, которые могут этим силам противостоять – независимо от их фокуса. Поскольку

эта сила способна давать помехи другим силам, обычно она стоит только одна в своей категории Анти-пси. Другие возможности – контроль мутировавших генов с помощью биоэнергии (биологическая или природная), псионики (псионическая) или даже волей божества, противостоящего «порождениям» (божественная).

Талант анти-супер **5 очков/уровень**

Анти-супер способности

Сопротивление повреждению, Ограниченное, Супер (-20%); Обнаружение, для любой или всех супер-сил; Ментальный щит, Ограниченный, Супер (-50%); Нейтрализация (Супер), но без Кражи сил; Глушение (любое), Ограниченное, Супер (-20%); Устойчивость от Иммуниет ко всем супер-силам или определенным силам/способностям; Видеть невидимое (Супер); и Стазис (Супер).

Как и в случае с анти-пси, разрешаются Воздействия, имеющие модификаторы Проклятие и Преимущество для защиты от супер-сил или Аннулирование преимущества для лишения супер-сил их сил.

Модификатор силы: Анти-супер. Если эта сила имеет свой собственный, уникальный источник, модификатор будет равен +0%, отражая получение выгоды от таланта. Иначе, он обычно может быть биологическим (-10%), божественным (-10%), природным (-20%) или псионическим (-10%).

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

Источники: божественная, магическая, псионический, духовный.

Фокус: астральный план.

Эта сила позволяет воспринимать астральный план и путешествовать в нем. Некоторые странники остаются во «внешнем» плане, пронизывающем материальный мир и позволяющем видеть его, другие уходят во «внутренний», соприкасающийся с другими планами существования. Владеющие астральной проекцией способны и к тому, и к другому. Обычно эта сила – психодисциплина (псионическая) или дар населения астрала или прилежащих миров (божественная или духовная). Маги также могут иногда открыть ее секрет (магическая).

Сеттинги, в которых существуют супер-силы, обычно также содержат и существ, которые могут этим силам противостоять – независимо от их фокуса.

Талант астральной проекции 5 очков/уровень

Способности Астральной проекции

Альтернативная форма (Астральная сущность), с Проецируемой формой; Проводник, Специализированный, Астральные существа (-50%); Дальновидение, с Проекцией; Обнаружение, для астральных существ, проекторов и т.д.; Нематериальность, с Проекцией; Прыгун (Миры), с Проекцией; Медиум, Специализированный, Астральные существа (-50%); Защищенная сила; и Видеть невидимое (Призраки).

Кроме того, Не дышит, Не ест/не пьет, Не спит, Увеличенное движение, Полёт, Иммунирует к метаболическим угрозам, Невидимость, и Переселение будут возможны с Доступность, только во время проекции (-10%). Такие способности работают только во время использования преимуществ с модификаторами Проекция или Проецируемая форма.

Мастер также может разрешить взятие атак с модификатором Только на нематериальных.

Модификатор силы: Астральная проекция. Преимущество принадлежит силе Астральной проекции. Этот модификатор обычно божественный (-10%), магический (-10%), пси (-10%) или духовный (-25%).

БИОЭНЕРГИЯ

Источники: биологический, пси, ки или супер.

Фокус: внутренняя энергия тела.

В комиксах и аниме часто фигурируют могущественные мутанты (биологическая сила), мастера боевых искусств (ки), псионики (псионическая) и супер-герои (супер), способные управлять внутренней энергией намного больше, чем это может обеспечить реальное тело – поражать врагов, создавать силовые поля, летать и т.д. в отличие от других атакующих сил, Биоэнергия не ассоциируется с элементом вроде света или огня. Это делает ее достаточно универсальной силой для героев, не подходящих к другим силам.

Талант к биоэнергии 5 очков/уровень

Способности Биоэнергии

Соппротивление повреждениям, с Силовым полем; Полёт; Исцеление; Глушение (любое); Защищенная сила; Острый язык, основанный на ЗД; Сканирование (Пара-радар); Ужас, Основано на ЗД; и Чувство вибрации, с Восприятием окружения.

Сила биоэнергии также может включать почти любой вид воздействия или природной атаки. Мастера кунг-фу в видеоиграх и аниме могут выдыхать огонь, призывать сияющие мечи, убивать врагов одним касанием, и т.д. Мастер должен ограничить героя в количестве «персональных» атак и потребовать проработки названий и особых эффектов.

Модификатор силы: биоэнергетический. Преимущество принадлежит к силе биоэнергии. Этот модификатор обычно Биологический (-10%), Ки (-10%), псионический (-10%) или супер (-10%).



ИЗМЕНЕНИЕ ТЕЛА

Источники: биологический, божественный, магический, супер.

Фокус: физическая форма владельца.

Это сила, позволяющая влиять на внешний вид, структуру и состав тела ее обладателя. В фантастике часто встречается такая сила в сопряжении с инопланетной физиологией (биологическая), могущественной магией (магическая) или особыми мутациями (супер). В фэнтези-сеттингах слуги демонов или божеств также иногда обладают этими силами (божественная).

Талант к изменению тела 5 очков/уровень

Способности изменения тела

Хамелеон; Атака сдавливанием; Соппротивление повреждениям; Ограниченное, Тупой вред (-40%) или Прочная кожа; Феноменаль-

ная гибкость; Эластичная кожа; Рост; Гермафродитизм; Устойчивость к ранениям (ану); Подражание звукам; Изменяемые способности, Ограниченные, только части тела (-20%) и Физические; Полиморф; Защищенная сила; Отращивание; Теневая форма, с Определенной толщиной; Уменьшение; Скользкий; Растягивание; Супер-прыжки, Отскакивание; и Адаптация к поверхности, Активная.

Любое преимущество, отражающее дополнительные части тела, также становится доступным, если оно Выключаемое (см. Выключаемые части тела, с.81). Этот же модификатор часто имеется у принадлежащих этой силе преимуществ, имеющих модификатор «Всегда включено».

Модификатор силы: Изменение тела. Преимущество принадлежит силе Изменения тела. Обычно этот модификатор биологический (-10%), божественный (-10%), магический (-10%) или супер (-10%).

КОНТРОЛЬ ТЕЛА

Источники: Биологический, Ки, Псионический или Супер.

Фокус: Метаболизм владельца.

Контроль тела позволяет владельцу брать под контроль свой метаболизм и исцелять раны, выполнять невероятные физические трюки, очищать тело от ядов и т.д. Это почти de rigueur киношным мастерам йоги и боевых искусств (Ки), но может быть и силой мутантов (Биологическая или Супер), или даже вариантом пси-лечения (Псионическая). Фантастика часто изображает Контроль тела и Биоэнергетику как «внутренний» и «внешний» пути одной дисциплины.

Талант Контроля тела 5 очков/уровень

Способности контроля тела

Задержка дыхания; Мягкое падение; Соппротивление повреждениям, с Прочной кожей; Увеличенные защиты (любые); Увеличенное движение (наземное); Дополнительная атака, с Мульти-ударом; Подъемная СЛ; Контроль метаболизма; Идеальное равновесие; Защищенная сила; Защищенное чувство (любое); Устойчивость к радиации; Пониженное потребление; Регенерация; Устойчивость, к любой физической угрозе; Чувствительное касание; Бесшумность; Ударная СЛ; Суперлазание; Супер-прыжки; Устойчивость к температуре; и Универсальное пищеварение.

Модификатор силы: Контроль тела. Преимущество принадлежит силе Контроля тела. Этот модификатор обычно Биологический (-10%), Ки (-10%), Псионический (-10%) или Супер (-10%).

ХАОС

Источники: Божественный, Моральный, Духовный или Супер («Контроль энтропии»).

Фокус: беспорядок.

Эта сила увеличивает хаос в мире. Она работает на всех уровнях, позволяя носителю разрушать материальные объекты и воздействовать разложением на других. Также включает способности, защищающие владельца от наложения приказов и законов на разум или тело. Сила хаоса чаще всего представляет сам воплощенный хаос (Моральная). Другие возможные варианты – безумные боги (Божественная) или духи-шутники (Духовные) или даже научный «контроль энтропии» (Супер). Независимо от источника, сила Хаоса – анти-сила Порядка (с.132).

Талант Хаоса 5 очков/уровень

Способности Хаоса

Проводник, Специализированный, духи хаоса (-50%); Обнаружение, для Хаоса или Порядка; Устойчивость к ранениям (Рассеянный), с Роем и Выключаемостью; Медиум, Специализированный, Духи хаоса (-50%); Ментальный щит; Нейтрализация (Порядок), но без Кражи сил; Глушение (Прорицание); Защищенная сила; Устойчивость, к способностям Порядка; Стазис (Порядок), Пробиваемый; Телекинез, Неконтролируемый; Контроль температуры, с Нагреванием; Ужас (Замешательство); и Визуализация, с Проклинанием. Дозволяются Воздействия с Галлюцинациями или Недостатком, вызывающим сумасшествие (Заблуждение, Паранойя и т.д.), но они должны иметь Заклятье. Частью этой силы также являются атаки, вызывающие обжигающий или разъедающий вред.

Модификатор силы: Хаос. Преимущество принадлежит силе Хаоса. Этот модификатор чаще всего Божественный (-10%), Моральный (-20%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

Холод/Лед

Источники: Божественный, Элементальный или Супер.

Фокус: Холод и лед.

Сила Холода/льда позволяет владельцу замораживать врагов, заключать их в ледяные оковы, «скользить» по ледяным поверхностям и т.д. В общем представляет прямой контроль над холодом (Элементальная и Супер), но может происходить и от бога, повелевающего зимой (Божественная). Холод не является традиционным элементом для магов и алхимиков, но Мастер может это смело проигнорировать и разрешить Магическую и Духовную версии этой силы. В некоторых сеттингах Холод и Лед – отдельные силы.

Талант Холода/Льда 5 очков/уровень

Способности Холода/Льда

Способности, помеченные *, могут подойти отдельной силе Льда; помеченные † – применимы для отдельной силы Холода.

Альтернативная форма (Тело из Льда)*; Сковывание, Опутывание*; Цепляние*†; Контроль (Град или Снег), с Природными явлениями*; Контроль (Лед)*; Создание (Лед)*; Сопротивление повреждениям, с Разрушающей или Полуразрушающей*, или Ограниченное, Холод (-40%) или Жара (-40%)*; Увеличенное движение (Воздух или Наземное)*; Полёт, с Низким потолком и Неприятным эффектом*; Изменяемые способности, Ограничен-

ные, Холод (-10%) и Физический*†; Глушение (Инфразрение или Зрение)*†; Проникающее зрение, Избирательное, Лед (-60%)*; Проникание (Лед)*; Защищенная сила*†; Скользкий*; Контроль температуры, с Охлаждением †; Устойчивость к температуре; и Адаптация к поверхности (Лед или Снег)*. Доступны также Природные атаки. Ледяные атаки тулые, режущие, пробивающие или проникающие. Атаки холодом наносят изнуряющий вред с улучшением Замораживание. Все это может иметь Побочный эффект, Паралич, если может замораживать жертву. Киношные атаки холодом могут вместо этого быть Воздействиями с модификатором Паралич.

Модификатор силы: Холод/Лед. Преимущество принадлежит силе Холода/льда. Модификатор обычно Божественный (-10%), Элементальный (-10%) или Супер (-10%), и может одновременно быть Элементальным и Супер.

Абсолют

Источник: Абсолют.

Фокус: Все!

Абсолютные силы представляют безграничные возможности богов и (в некоторых сеттингах) самых могущественных суперменов. Они не имеют одного фокуса – по определению они влияют на всё и всех – и может встретить противодействие только в лице самой себя. Эта неограниченность воплощается и в цене: модификатор силы и связанный Талант весьма дороги.



Талант Абсолюта 15 очков/уровень

Способности Абсолюта

Абсолютной способностью может быть любое преимущество, имеющее модификатор Абсолют. При создании бога Мастер должен обработать запрещение способностей, враждебных сфере влияния бога; например, никаких огненных взрывов для бога морей. Поскольку остаются доступны почти все остальные преимущества, это не снижает стоимость Таланта.

Обратите внимание, что преимущество «Абсолютная сила» встречается как часть *Изменяемых способностей* (с.В71). В некоторых сеттингах эта черта полностью заменяет данную силу, и могущественные создания просто желают обретения способностей, которые им нужны. В других сеттингах эти две опции могут сосуществовать. Какой из этих вариантов имеет место в его кампании – на усмотрение Мастера.

Модификатор силы: Абсолют, +50%. Это базовый модификатор. Атака с более дорогой версией Абсолюта должна оплатить разницу между базовым модификатором и полной стоимостью своего улучшения.

Тьма

Источники: Божественный, элементальный, духовный («контроль теней») или Супер.

Фокус: тени.

Это сила создавать и управлять тенями. Ее эффекты варьируются от отклонения света до превращения обладателя в тень. Некоторые адепты даже могут призывать полуматериальные тени для нападения на врагов. Сила Тьмы – обычно вид прямого контроля (Элементальный или Супер), но может представлять и благосклонность темных богов (Божественная) или договор с живыми тенями (Духовная).

Талант Тьмы 5 очков/уровень

Способности тьмы

Союзники (теньевые существа), Призываемые; Контроль (Свет); Создание (свет), с Уничтожением (+0%); Зрение в темноте; Иллюзии; Только Визуальные; Невидимость; Изменяемые способности, Ограниченные; Темнота (-15%) и Физические; Адаптация к темноте; Глушение, против Ладара и лю-

бого типа зрения; Защищенная сила; Защищенное чувство (Зрение); и Теневая форма. Воздействия должны быть Действующими на зрение и иметь Недостаток (Плохое зрение или Слепота) от Аннулирование преимущества (Зрение в темноте, Адаптация к темноте, и т.д.). Природные атаки, представляющие призывание теней, которые наносят удар или леденят касанием. Возможен любой тип повреждения. Все такие атаки обязаны иметь Область действия, Перемещение, Продолжительность и либо Бомбардировку, либо Самонаведение.

Модификатор силы: Тьма. Преимущество принадлежит к силе Тьмы. Модификатор обычно Божественный (-10%), Элементальный (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%), и может быть одновременно элементарным и супер.

СМЕРТЬ

Источники: Божественный, Магический («некромагия») или Духовный.

Фокус: Смерть и мертвые.

Эта сила работает со всеми отражениями смерти: трупами, призраками и проклятиями, крадущими жизненную силу жертв. Наиболее распространена она среди последователей богов, правящих бездной или смертью (Божественное), волшебников-некромантов (Магическая) и тех, кто управляет призраками и душами умерших (Духовная). Большинство считает силу Смерти злом, но это может быть и не так – см. *Зло* (с.127).

Талант Смерти 5 очков/уровень

Способности смерти

Союзники (нежить), Призываемые; Альтернативная форма (любой шаблон нежити); Проводник, Специализированный, Призраки (-50%); Обнаружение, мертвых тел, призраков, нежити и т.д.; Вытягивание, но без Кражи (Другой атрибут); Медиум, Специализированный, Призраки (-50%); Защищенная сила; Расовая память; Нестареющий; и Бессмертие. Атаки должны быть смертельными Воздействиями – обычно Кома, Сердечный приступ или Недостаток, Смертельная болезнь – или Токсическими атаками. Все должны иметь Заклятие, Контактный бой, или Воздействие на чувства. Мастер может позволить Воздействие, Преимущество, Альтерна-

тивная форма, поднимающая трупы в качестве нежити

Модификатор силы: Смерть. Преимущество принадлежит к силе Смерти. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%) или Духовный (-25%).

Путешествия по измерениям

Источники: Божественный, Магический («Магия врат»), Псионический, Духовный или Супер.

Фокус: Параллельные миры.

Эта сила имеет дело с контактами и путешествиями в другие реальности. Количество и сущность этих миров зависят от сеттинга; эта сила имеет наибольшую ценность в мирах с большим количеством планов существования. Путешествия по измерениям распространена среди волшебников, изучающих врата между измерениями (Магическая) и священных, путешествующих по домам богов и духов (Божественная и Духовная). Сеттинги суперов также часто описывают наличие параллельных миров, и некоторые супергерои могут перемещаться между ними, используя псионику (Псионический) или прямой «контроль над измерениями» (Супер).

Талант путешествий по измерениям

5 очков/уровень

Способности Путешествий по измерениям

Воздействие, с Преимуществом, активирующим Нематериальность или Прыгун; Проводник (Параллельные миры); Дальновидение, Пересекающие миры; Обнаружение, для иномирных явлений, прыгунов по мирам и т.д.; Нематериальность; Прыгун (Миры), почти всегда с Межпланетным перемещением; Медиум (параллельные миры); Защищенная сила; Добытчик, но без Создания; и Телекоммуникация (Телевизия), Пересекающая миры.

Модификатор силы: Путешествия по измерениям. Преимущество принадлежит к силе Путешествий по измерениям. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

БОЖЕСТВЕННАЯ

Источник: Божественный.

Фокус: Воля одного определенного божества.

Смертные, наделенные силой божества, просто применяют модификатор Божественный к силам своего списка, подходящего сфере влияния божества. Однако это не единственная возможность. «Универсальная» сила, описанная ниже, представляет более традиционную структуру: жрец имеет несколько природных талантов, представляющих его статус святого, но яркие чудеса – исцеление, покарание и т.д. – требуют определенных молитв или заклинаний (см. *Магия Жрецов*, с. В242).

Дарованная сила 10 очков/уровень

На усмотрение Мастера, это преимущество (с. В77) дает +1 за уровень к «жреческим» заклинаниям и нижеперечисленным способностям. Как и другие таланты, он оставляет возможность изучения во время игры новых способностей – если божество решает их даровать.

Божественные способности

Боги, которые предпочитают молящихся о помощи слуг, а не превращающих их в суперменов, часто дают следующие преимущества: Союзники (слуги божества), Призываемые; Благословенный; Высшая цель; Изменяемые способности (божественное вдохновение), Ограниченное, только заклинания (-20%); Пророк; Покровитель (божество), Высокая доступность; Острый язык, Слова силы; Совпадение; Ужас (Трепет); Истинная вера; Визуализация; Скрытый талант, обычно Фокус, Божественное (-20%).

Модификатор силы: Божественный (-10%).

ЗЕМЛЯ

Источники: Божественный, Магический, Элементальный, Духовный и Супер.

Фокус: Земля и камень.

Это сила формировать и создавать землю в любом виде: глины, песка, почвы, камня и т.д. Она может давать прямой контроль над землей (Элементальный и Супер), волшебство работает с землей как традиционным магическим элементом (Магический), взывать к помощи бога земли (Бо-

жественный) или элементарных духов (Духовный). Способности земли обычно не могут действовать на переработанные металлы или другие материалы. Но при желании Мастер может легко добавить эти возможности.

Талант Земли 5 очков/уровень

Способности Земли

Альтернативная форма (Тело из земли или Камня); Сковывание, Опутывание и Зависит от окружения (-20%); Прилипание, Избирательное, Камень (-40%); Контроль (Земля или Камень); Создание (Земля); Сопротивление повреждениям; Обнаружение, для земли, минералов и т.д.; Изменяемые способности, Ограниченные, Земля (-10%) и Физические; Глушение (Зрение); Проникающее зрение, Избирательное, Камень (-40%); Проникание (Земля или Камень); Защищенная сила; Адаптация к поверхности (Грязь или Песок); Прокладка туннелей; и Ходьба по воздуху, Избирательная, Пыль (-40%). Природные атаки должны быть режущими, тупыми, проникающими или пробивающими, иметь форму булыжников, землетрясений, пыльных бурь и т.д. Если атака формирует уже существующую землю, добавьте Зависит от окружения (-20%).

Модификатор силы: Земля. Преимущество принадлежит к силе Земли. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%), Духовный (-25%), Элементальный или Супер (-10%), и может быть одновременно Элементальным и Супер.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Источники: Божественный, Элементальный или Супер.

Фокус: проявления электричества.

Эта сила позволяет создавать и направлять электричество. Ее наиболее впечатляющие эффекты – разрушительные разряды – как

молнии – но возможна и сверхточная модуляция, позволяющая создание радиосигналов. Из-за своего технологического оттенка эта сила, как правило, является Супер-силой (Элементальная и Супер) и очень редко подходит для сверхъестественных существ, не ассоциированных с богами грома (Божественная). Мастер может сделать и исключения.

Талант электричества 5 очков/уровень

Способности Электричества

Контроль (Электричество); Создание (Электричество); Сопротивление повреждениям, Ограниченное, Электричество (-40%); Обнаружение, электричества, радиосигнала, магнитных полей; Изменяемые способности, Ограниченные, Электричество (-10%) и Физические; Глушение (Радар); Защищенная сила; Сканирование (Точный радар, Радар или Т-Лучевое зрение); и Телекоммуникация (Радио). Эта сила предоставляет множество атакующих способностей. Воздействие должны быть только оглушающими (без особых модификаторов), иметь Сердечный приступ или одновременно Доступность, Только на электронику (-20%) и Потерю сознания для «вырубания» механизмов. Природные атаки наносят обжигающий вред с Замыканием и Побочным эффектом, Оглушение.

Модификатор силы: Электричество. Преимущество принадлежит к силе Электричества. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Элементальный или Супер (-10%), и может быть одновременно Элементальным и Супер.

ЭЛЕКТРОКИНЕЗ

Источники: Псионический или Супер.

Фокус: Электромагнитные поля.

Из-за своего технологического оттенка Электричество, как правило, является Супер-силой (Элементальная и Супер) и очень редко подходит для сверхъестественных существ, не связанных с богами грома (Божественная).

Электрокинез позволяет владельцу чувствовать существующие электрические потоки и электромагнитную энергию (ЭМ), генерировать маломощные ЭМ-поля, контролируя эту энергию и создавать неясные эффекты в их отсутствии. Обычное объяснение – псионика (Псионическое) или экзотический «контроль поля» (Супер). Электрокинез не может создавать энергетических разрядов, ассоциированных с силой Электричества (выше), но дает большую степень контроля и скрытности – достаточно для того, чтобы при желании объединить эту силу и силу *Машинной телепатии* (с.130) в одну.

Талант электрокинеза 5 очков/уровень

Способности Электрокинеза

Контроль (Электричество или Свет); Сопротивление повреждениям, Ограниченное, ЭМ-излучение (-40%); Обнаружение, ЭМ-полей или явлений; Гиперспектральное зрение; Иллюзии, Только зрительные; Инфразрение; Невидимость; Глушение, против любого или Сканирование, Пара-радар или Сонар; Защищенная сила; Защищенное чувство (Сканирование или Зрение); Устойчивость к радиации, Силовое поле; Сканирование (все, кроме Пара-радар или Сонара); Видеть невидимое; Телекоммуникация (Инфракрасная, Лазерная или Радио); и Ультразрение. Воздействия разрешены только если имеют одновременно Доступность, Только на электронику (-20%) и Потерю сознания, представляя способность останавливать электрический ток. Разрешены атаки, перечисленные для Электричества (выше) и Света (с.130), но они должны иметь Зависит от окружения (-40%), позволяющие их использование только в присутствии источника света или электричества, достаточно мощного, чтобы нанести повреждения (на усмотрение Мастера).

Модификатор силы: Электрокинез. Преимущество принадлежит к силе Электрокинеза. Модификатор чаще всего Псионический (-10%) или Супер (-10%).

ЭСВ

Источники: Божественный («Пророчества»), Ки, Магический («Прорицания»), Псионический, Духовный или Супер.

Фокус: знания.

Экстрасенсорное восприятие (ЭСВ) – сила, дающая знания способами, отличными от обычных пяти чувств. Мифы и легенды приписывают такие сверхъестественные возможности мастерам боевых искусств (Ки), пророкам (Божественный), волшебникам (Магический), псионикам (Псионический), шаманам (Духовный) и большинству других просветленных и мистиков. Мастер делает броски умений ЭСВ в секрете от игроков. Чем лучше результат броска, тем выше качество получаемой информации. При любом провале Мастер сообщит «Вы ничего не узнали». Если бросок провален на 6 и больше, Мастер солжет!

Талант ЭСВ 5 очков/уровень

Способности ЭСВ

Круговой обзор, с Не требует видеть; Проводник; Дальновидение; Здравый смысл; Чувство опасности; Зрение в темноте; Обнаружение, сверхъестественных существ или активности, связанных с источником силы; Улучшенное слежение; Интуиция; Медиум; Пророк; Проникающее зрение; Предвидение; Защищенная сила; Защищенное чувство (любое особое чувство); Психометрия; Расовая память; Сканирование (Пара-радар); и Видеть невидимое.

Модификатор силы: ЭСВ. Преимущество принадлежит к силе ЭСВ. Модификатор чаще всего Ки, Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

Зло

Источники: Божественный, Магический («Черная магия»), Моральный или Духовный («Демонология»).

Фокус: чистое зло.

Эта сила существует только в сеттингах, где Зло – осязаемая и определенная сила. Носитель осведомлен о Зле во всех его формах и может использовать его для поражения врагов, призывания демонов и воздействовать на других болезнями, ужасом, леденящим холодом и многими другими неприятными эффектами. Эта сила может исходить из воплощенного Зла (Моральная), запретной магии (Магическая) или демонических существ (Божественная или духовная). Это анти-сила для Добра (с.128) и имеет базовую защиту от этой силы.

Талант Зла 5 очков/уровень

Способности Зла

Союзники (демоны), Призываемые; Проводник, Специализированный, демоны (-50%); Обнаружение, для Зла или Добра; Вытягивание; Медиум, Специализированный, демоны (-50%); Ментальный щит; Нейтрализация (добро), но без Кражи сил; Переселение; Защищенная сила; Устойчивость, к способностям Добра; Теневая форма, но без Нечувствительности к свету или Определенной толщине; Стазис (Добро), Пробиваемый; Контроль температуры, Охлаждение; Ужас; и Визуализация, с Проклинанием. Допустимо любое плохое Воздействие. Улучшение Преимущество доступно только если вызывает неприятные эффекты (напр., Теневая форма), а Аннулирование недостатка должно удалять «хорошие» недостатки (напр., Честность). Разрешены также Токсические атаки, действующие как яды или болезни. Все атаки должны иметь Заклятье, Контактный бой, или Воздействие на чувства.

Модификатор силы: Зло. Преимущество принадлежит к силе Зла. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%), Моральный (-20%) или Духовный (-25%).

СИЛОВЫЕ СТРУКТУРЫ

Источники: Магический, Псионический или Супер.

Фокус: полуматериальные силовые поля.

Эта сила позволяет создавать силовые объекты и формировать их в атакующие структуры, барьеры, предметы и даже существ (хотя они не будут разумны). Она не является основной силой, как гравитация или электромагнетизм, но более таинственна – возможно, может оказаться сверхнаучным явлением (Супер) или чистой магической (Магическая) или психической (Псионическая) энергией. Силовые структуры на ощупь являются твердыми и действуют как физические объекты, но на самом деле нематериальны и всегда выглядят немного необычно (свечение, зеленоватый цвет, прозрачность и т.д.).

Талант силовых конструкций

5 очков/уровень

Способности силовых структур

Союзники (осозаемые воплощения силы), Слуга (+0%) и Призываемые; Сковывание; Контроль (тайнственные силы); Создание (Тайнственные силы); Сопротивление повреждениям, Силовое поле; Иллюзии; Изменяемые способности, Ограниченные, силовые поля (-5%) и Физические; Защищенная сила; Добытчик, с Созданием и Неприятным эффектом, объекты выглядят ненастоящими (-5%); и Телекинез, Видимый. Силовые структуры, формируемые этой силой, могут принимать множество опасных псевдоматериальных форм, позволяя Тупые, Режущие, Проникающие и Пробивающие атаки.

Модификатор: Силовые структуры. Преимущество принадлежит силе Силовых структур. Этот модификатор обычно Супер (-10%), и реже Магический (-10%) или Псионический (-10%).

ДОБРО

Источники: Божественный, Магический («Белая магия»), Моральная или Духовная.

Фокус: Чистое добро.

Эта сила наделяет владельца возможностями чувствовать и направлять силу Добра. Он может взывать к добрым духам – «ангелам» – о помощи и создавать тепло, исцелять и благословлять окружающих. Обычно эта сила происходит от воплощения Добра (Моральная), но может происходить и от благотворной магии (Магическая) или доброжелательных высших сил (Духовная или Божественная). Это анти-сила Злу (с.127) и включает в себя защиту от него.

Талант добра

5 очков/уровень

Способности Добра

Союзники (ангелы), Призываемые; Благословленный; Проводник, Специализированный, ангелы (-50%); Обнаружение, Добра или Зла; Эмпатия; Исцеление; Высшая цель; Медиум, Специализированный, ангелы (-50%); Ментальный щит; Нейтрализация (Зло), но без Кражи сил; Защищенная сила; Устойчивость, к способностям Зла; Стазис (Зло), Пробиваемый; Контроль температуры,

Нагревание; Ужас (Трепет); Истинная вера, с Изгнанием; и Визуализация, с Благословением. Возможны любые полезные Воздействия с Преимуществом или Аннулированием недостатка. Все такие способности должны иметь Заклятье, Контактный бой, или Воздействие на чувства. Сила Добра редко содержит прямые атакующие способности, за исключением, пожалуй, киношных «Лучей Истины» или «Стрел Чистого Добра». Если Мастер разрешает взятие таких атак, они будут Обжигающими атаками с Доступность, только на существ Зла (-50%).

Модификатор силы: Добро. Преимущество принадлежит к силе Добра. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%), Моральный (-20%) или Духовный (-25%).

ГРАВИТАЦИЯ

Источники: Элементальный или Супер.

Фокус: Гравитация.

Это сила контролировать гравитационные поля массивных объектов (влияние на вес) и проецировать сфокусированные гравитационные волны. Почти всегда это прямая манипуляция силой (Элементальная или Супер). Поскольку гравитация не является традиционным магическим элементом или божественной сферой, эта сила редко имеет сверхъестественные корни. Сверхъестественный контроль силы – Психокинез (с.133).

Талант гравитации

5 очков/уровень

Способности Гравитации

Сковывание, Неразрушимое; Мягкое падение, с Падением пера; Прилипание, с Притяжением; Контроль (Гравитация); Сопротивление повреждениям, с Силовым полем и Ограниченное, Физическое (-20%); Обнаружение, для манипуляции гравитацией или массивных объектов; Увеличенное движение (любое); Полёт, Планетарный; Устойчивость к перегрузкам, с Силовым полем; Изменяемые способности, Ограниченные, Гравитация (-10%) и Физические; Защищенная сила; Супер-лазание; Супер-прыжки, Планетарные; Телекоммуникация (Грави-волны); Телекинез; и Ходьба по воздуху, Планетарная. Атаки, представляющие внезапное увеличение гравитации – Тупые атаки с Абсолютно-

том, Неостановимая атака (+300%). Ни одна обычная форма СП не останавливает гравитацию.

Модификатор силы: Гравитация. Преимущество принадлежит к силе Гравитации. Модификатор почти всегда Элементальный (-10%) и часто еще и Супер (-10%).

ИСЦЕЛЕНИЕ

Источники: Биологический, Ки, Божественный («Лечение верой»), Магический, Псионический («Пси-лечение»), Духовный или Супер.

Фокус: Исцеление живых существ.

Способности исцеления позволяют определять и лечить раны и болезни. Большинство целителей могут лечить себя и других, но правильный подбор преимуществ и модификаторов поможет создать целителей, способных только на то или другое. К обычным объяснениям Исцеления относятся восстанавливающие биоэнергетические поля (Биологический или Супер), контроль над Инь и Ян (Ки), исцеление верой (Божественный или Духовный), целительные заклинания (Магический) или псионика (Псионический).

Талант Исцеления

5 очков/уровень

Способности исцеления

Создание (лекарства); Обнаружение, болезней, ядов, признаков жизни и т.д.; Эмпатия; Исцеление; Контроль метаболизма; Проникающее зрение, Избирательное, плоть (-60%); Защищенная сила; Регенерация; Отращивание; Устойчивость или Иммуитет к любому неприятному [noxious] физическому эффекту; и Духовная связь, Передаваемая (но не с механизмами). Исцеление не содержит атак как таковых, но позволяет Воздействия, полезные для целителя (на усмотрение Мастера). Подходящие улучшения – любая форма Преимущества, дающего Регенерацию, Отращивание или другую черту, связанную с исцелением; а также Экстаз, Сон и Потеря сознания (обезболивающие).

Модификатор силы: Исцеление. Преимущество принадлежит к силе Исцеления. Модификатор чаще всего Ки (-10%), Биологический (-10%), Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

Тепло/Огонь

Источники: Божественный, Элементальный, Магический, Псионический («Пирокинез»), Духовный или Супер.

Фокус: Тепло и огонь.

Сила Тепла/Огня управляет теплом и его обычным последствием – огнем; хотя Тепло и Огонь могут быть разделены на две силы в некоторых мирах. Обычная сила в легендах и фантастике, ассоциируется с богами огня (Божественная), огненными заклинаниями (Магическая), элементарными духами огня (Духовная) и прямым контролем над элементом (Элементарная и Супер). Псионики с такими возможностями могут обладать Психикинезом (с.133), но Пирокинез (Псионический) чаще является отдельной силой.

Талант Тепла/Огня 5 очков/уровень

Способности Тепла/Огня

Способности, помеченные *, подойдут отдельной силе Огня; те, которые отмечены † – для отдельной силы Тепла.

Альтернативная форма (Тело из огня)*; Контроль (Огонь)*; Создание (Огонь)*; Сопротивление повреждениям, Ограниченное, Холод†, Жара†, или Снаряды* (все -40%); Полёт, с Неприятным эффектом*; Инфразрение†; Изменяемые способности, Ограниченные, Огонь (-10%) и Физические*; Глушение, против зрения или Ладара (дым)*, или Инфразрения†; Защищенная сила*†; Сканирование (Активное ИК)†; Телекоммуникация (Инфракрасная)†; Контроль температуры, с Нагреванием†; Устойчивость к температуре†; Ходьба по воздуху, Избирательная, дым (-40%)*. Огненная атака обычно Обжигающая – но Воздействие с Кашлем или Удушением может представлять дым. Атака Тепла – Обжигающая атака, если это мощный «тепловой луч» или Изнуряющая, если подни-

мает температуру тела жертвы. В любом случае Мастер может позволить взятие атак и других типов повреждения с модификатором Зажигательная

Модификатор силы: Тепло/Огонь. Преимущество принадлежит к силе Тепла/Огня. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%), Духовный (-25%), Элементарный (-10%) или Супер (-10%), и может быть одновременно Элементарным и Супер.

Иллюзии

Источники: Божественный, Магический, Псионический, Духовный, Супер.

Фокус: обман восприятия.

Это сила контролирует чувства других. Иллюзионист может изменить свою внешность и голос; создавать иллюзорные сцены и существ (а возможно, и полуматериальные); и заставлять вещи исчезнуть из вида. Чаще всего это школа магии (Магическая) – или псионическая специализация, объединяющая Электрокинез и Телепатию (Псионическая). Также эта сила может происходить от лживых демонов, хитрых духов или божеств-жуликов (Божественная или Духовная). Возможен и прямой контроль звука и света (Супер).

Талант иллюзий 5 очков/уровень

Способности иллюзий

Союзники (полуматериальные проекции или тени), Призываемые; Хамелеон; Обнаружение, иллюзий, проекций и т.д.; Разделение, Творения; Эластичная кожа; Иллюзии; Невидимость; Подражание звукам; Полиморф, Косметический; Глушение (любое); Защищенная сила; Видеть невидимое; и Беспшумность. Дозволены Воздействия, с Преимуществом, дающие Хамелеон, Невидимость, Подражание звукам, Полиморф (Косметический), или Беспшумность другим – или с Недостатком, налагающим Слепо-

ту, Глухоту, Нет обоняния/вкуса или Окоченение. Все такие атаки должны иметь Заклятье или Воздействие на чувства.

Модификатор силы: Иллюзии. Преимущество принадлежит к силе Иллюзий. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

КИНЕТИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ

Источники: Элементарный, Супер.

Фокус: абстрактная физическая сила.

Эта сила позволяет проецировать лучи и поля силы, притягивающие или отталкивающие объекты, действовать как реактивный двигатель и так далее. Она называется «Кинетическая энергия», а не «Сила», поскольку все, что можно сделать с любым правдоподобным физическим усилием – изменить его кинетическую энергию. Сила кинетической энергии преимущественно разработана для киношных суперменов. Гравитация (с.128) и Магнетизм (с.131) слегка реалистичнее, а Психикинез (с.133) больше подходит для псионического контроля силы.

Талант Кинетической энергии 5 очков/уровень

Способности Кинетической энергии

Сковывание, Неразрушимое; Мягкое падение, с Падением пера; Сопротивление повреждениям, с Сильным полем и Ограниченное, Физическое (-20%); Улучшенное уклонение; Увеличенное движение (любое); Полёт; Подъемная СЛ; Защищенная сила; Устойчивость от Иммунизации к ускорению, укачиванию и т.д.; Скользкий; Ударная СЛ; Супер-прыжки, с Маневрированием; и Телекинез. Также разрешены Тупые атаки. Чтобы соответствовать комиксам, они в сеттингах с суперменами должны иметь Удвоенное отбрасывание.

Модификатор силы: Кинетическая энергия. Преимущество принадлежит к силе Кинетической энергии. Модификатор почти всегда Элементарный (-10%) и часто еще и Супер (-10%).

Сила Тепла/Огня управляет теплом и его обычным последствием – огнем; хотя Тепло и Огонь могут быть разделены на две силы в некоторых мирах.

Жизнь

Источники: Божественный, Магический («Магия друидов»), Природный, Духовный.
Фокус: жизненная сила.

Эта сила представляет особую склонность к жизни и живым существам. Она дает владельцу долгую жизнь в гармонии с природой, и часто встречается среди жрецов божеств природы (Божественная), шаманов, влияющих на природных духов (Духовная) и фэнтезийных «друидов», работающих с природной магией (Магическая). Часто является развитием Контроля животных (с.121), Контроля растений (с.132) или Контроля духов (с.134). В некоторых сеттингах «жизненная сила» всего живого создает универсальное энергетическое поле, которым можно управлять напрямую (Природная).

Талант жизни 5 очков/уровень

Способности Жизни

Понимание животных; Проводник, Специализированный, духи Природы (-50%); Обнаружение, животных, растений или любой жизни; Эмпатия; Исцеление; Медитум, Специализированный, духи природы (-50%); Контроль метаболизма; Понимание растений; Защищенная сила; Регенерация; Устойчивость от Иммуни-тет к любой естественной угрозе; Разговор с животными; Разговор с растениями; Нестареющий; и Бессмертие. В фэнтезийных сеттингах сила Жизни может иметь Обжигающие и Разъедающие атаки с Доступность, Только против нежити (-50%). Эти атаки сжигают ходячих мертвецов в очистительном пламени – или просто заставляют рассыпаться в пыль.

Модификатор силы: Жизнь. Преимущество принадлежит к силе Жизни. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Магический (-10%), Природный (-20%) или Духовный (-25%).

СВЕТ

Источники: Божественный, Элементальный, Псионический («Фотокинез») или Супер.

Фокус: Видимый и близкий к нему свет.

Сила света дает владельцу почти полную власть над светом. Он может фокусировать его, улучшая свое зрение, отклонять лучи, скрывая вещи от взгляда и



концентрировать на цели, ослепляя врагов и поражая их лазерными лучами.

Обычно это представлено прямым контролем над элементом (Элементальный и Супер) или специализированным «фотокинезом» псиоников (Псионический) – но божества, связанные с солнцем, чистотой или добром также могут предоставлять такую силу (Божественный).

Талант света 5 очков/уровень

Способности света

Круговой обзор, Преломление; Контроль (Свет); Создание (Свет); Сопротивление повреждению, Ограниченное, Свет (-40%); Зрение в темноте; Увеличенные защиты, Ограниченные, Свет (-40%); Гиперспектральное зрение; Иллюзии, Только Зрительные; Инфразрение; Невидимость; Микроскопическое зрение; Изменяемые способности, Ограниченные, Свет (-10%) и Физические; Адаптация к темноте; Глушение, против Ладара или любого типа зрения; Защищенная сила; Защищенное чувство (Зрение); Сканирование (Активное ИК или Ладар); Видеть невидимое; Телекоммуникация (Инфракрасная или Лазерная); Телескопическое зрение; и Ультразрение. Мастер может позволить взятие любого преимущества, модифицированного Воздействием на зрение, если оно отвечает кампании. Разрешенные атаки – tight-beam Обжигающие и Воздействия с Воздействием на зрение и Недостатком, Плохое зрение или Слепота. Любая атака, фокусирующая существующий свет – а значит, нуждающаяся в сильном прямом освещении – имеет Зависит от окружения (-20%).

Модификатор силы: Свет. Преимущество принадлежит к силе Света. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Псионический (-10%), Элементальный (-10%) или Супер (-10%), и может быть одновременно Элементальным и Супер.

МАШИННАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

Источники: Псионический, Супер.

Фокус: Цифровой разум.

Эта сила позволяет устанавливать с компьютерами ментальную связь для коммуникации или контроля. Для цифрового разума это то же самое, что Телепатия (с.130) для обычных существ, и чаще всего представляет собой гибридную силу между Электрокинезом и Телепатией (Псионическая). Она также может являться способностью излучать сигналы, перебивающие обычную работу аппаратуры (Супер). Сила может влиять только на устройства, имеющие хотя бы зачатки компьютерного «разума», и никогда не воздействует на живых существ.

Талант машинной телепатии

5 очков/уровень

Способности Машинной телепатии

Проводник (Киберпространство); Обнаружение, Цифровых разумов, передачи данных и т.д.; Невидимость, Только на механизмы; Медитум (Киберпространство); Контроль разума, Только кибернетический; Зондирование разума, Только кибернетическое; Чтение разума, Только киберне-

тическое; Ментальная связь, Только кибернетическая; Глушение, против любого Сканирования; Защищенная сила; Устойчивость, к любой механической угрозе (напр., нанороботам); Духовная связь, Передаваемая, цифровым разумам; Телекоммуникация (все, кроме Телесвязи); Скрытый талант, Внешний плюс Фокус (умения, предоставляемые «дружественной» машиной). Обладатели Цифровых разумов также могут брать Разделение, Цифровое; Ментальный щит, Кибернетический; и Переселение, Цифровое. Разрешены воздействия, но они должны иметь Доступность, Только на электронику (-20%). Мастер должен творчески подходить к эффектам таких атак; например, Ошеломление отправляет машину в «режим ожидания», Судороги – наводят помехи, а Потеря сознания отключает питание.

Модификатор силы: Машинная телепатия. Преимущество принадлежит к силе Машинной телепатии. Модификатор чаще всего Псионический (-10%) или Супер (-10%).

Магия

Источник: Магический
Фокус: Сотворение «заклинаний».

Волшебники обычно работают с магией, используя особые умения, называемые «заклинаниями», как это описано на сс.В234-253. Однако, если Мастер пожелает, магия может вместо этого действовать при помощи преимуществ – которые при желании можно сделать способностями силы. Представить конкретную «школу» магии, можно применив Магический модификатор силы к подходящим силам данного списка (например, силы Тепла/Огня для заклинаний Огня). «Универсальный» модификатор силы обозначает заклинания любой школы магии.

Магичность

5 очков за Магичность 0, +10 очков/уровень

На усмотрение Мастера, преимущество Магичность (с. В66) может давать +1 за уровень к стандартным заклинаниям и магическим способностям. Если так, то Магичность 0 является пререквизитом для взятия любых Магических способностей, а также для Магичности 1+, и обладатели Магичности могут в дальнейшем тратить заработанные очки на приобретение новых Магических

способностей, даже если они их не брали в начале игры.

Способности магии

Базовые способности силы Магии: Обнаружение, магических созданий, заклинаний, магов и т.д.; Усилитель маны; Изменяемые способности (Супер-запоминание), Ограниченное, только заклинания (-20%); Регенерация, Только усталость; Скрытый талант, Фокус, Магический (-20%).

С разрешения Мастера обладатели силы Магии могут брать преимущества, имитирующие заклинания со стр. В242-253 и GURPS Magic – а возможно, даже их вариации или совершенно новые заклинания. Мастер должен запретить любые способности, не подходящие под его видение магии в его игровом мире.

Модификатор силы: Магический (-10%).

МАГНЕТИЗМ

Источники: Элементальный и Супер.
Фокус: Магнетизм.

Это киношная сила, управляющая магнитными полями. Она позволяет выполнять трюки, похожие на те, что определяются как «магнетизм» в комиксах – скользить по магнитным полям Земли, бросать тяжелые металлические объекты и работать с металлом – большая часть из которых нереалистична. Обладатели этой силы используют прямую манипуляцию с силой (Элементальный или Супер).

Талант Магнетизма
5 очков/уровень

Способности Магнетизма

Чувство направления; Сковывание, Магнитное (-50%) и Неразрушимое; Прилипание, с Притяжением и Магнетизмом (-50%); Контроль (Ферромагнитные металлы или Магнетизм); Создание (Электричество); Соппротивление повреждениям; Силовой щит и Ограниченное, Электричество (-40%) или Металл (-40%); Обнаружение, электричества, магнетизма или ферромагнитных металлов; Увеличенное движение (воздух); Полёт, Планетарный; Изменяемые способности, Ограниченные, Магнетизм (-15%) и Физические; Глушение, против любого типа магнитного обнаружения; Защищенная сила; Устойчивость к радиации, Силовое поле; Супер-

лазание, Магнетизм (-50%); Суперпрыжки, Планетарные; Телекинез, Магнитный (-50%); Ходьба по воздуху, Планетарная.

Для использования силы Магнетизма в атаке – например, применения металлических объектов как контактного оружия или бросания их в цель – используйте высокий уровень Телекинеза (Магнетизм).

Модификатор силы: Магнетизм. Преимущество принадлежит силе Магнетизма. Этот модификатор почти всегда Элементальный (-10%) и зачастую также Супер (-10%).

КОНТРОЛЬ МАТЕРИИ

Источник: Супер.
Фокус: Формирование материи.

Контроль материи позволяет владельцу изменять форму макроскопических объектов и влиять на их атомарную и даже субатомную структуру. Эта сила не может воздействовать на живых существ – только на неодушевленные предметы – но поскольку многие ее способности изменяют материю, касающуюся его тела, владелец может влиять и на свою структуру. Эта сила необычайно киношна и лучше всего подходит могущественным суперменам (Супер).

Талант Контроля материи

5 очков/уровень

Способности контроля материи

Сковывание, Зависит от окружения (от -5% если оно «уплотняет» воздух до -20, если превращает землю в слизь); Прилипание; Контроль (любого типа материи); Создание (Твердые, Жидкие вещества или Газы), с Трансмутацией; Соппротивление повреждениям; Обнаружение, любого типа материи; Устойчивость к ранениям (Однородный или Рассеянный); Проникание (любое); Защищенная сила; Адаптация к поверхности, Активная; Прокладка туннелей; Универсальное пищеварение, с Поеданием материи; и Ходьба по жидкости.

Разьедающие атаки разрешены и представляют дезинтеграцию. «Превращение воздуха в яд» и другие похожие химические атаки являются Токсическими атаками с подходящими модификаторами: Зависит от окружения (-5%), Респираторное действие, и т.д.

Модификатор силы: Контроль материи. Преимущество принадлежит к силе Контроля материи. Модификатор обычно Супер (-10%).

Порядок

Источники: Божественный, Моральный, Духовный.

Фокус: Упорядоченность и спокойствие.

Сила порядка борется с хаосом и вносит порядок в мир. Она позволяет обладателю блокировать повреждения, шум и другие помехи; восстанавливать внутренний мир разума и тела; и достигать просветления, познавая закономерности среди хаоса сущего. Наиболее часто эта сила предоставляется воплощенным порядком (Моральная) или волей сверхъестественных поборников закона, правосудия или мира (Божественная или Духовная). Сила Порядка – анти-сила для силы Хаоса (с.124), и дает защиту против той силы.

Талант Порядка 5 очков/уровень

Способности Порядка

Проводник, Специализированный, Духи Порядка (-50%); Здравый смысл; Сопротивление повреждениям, с Силовым полем; Обнаружение, Хаоса или Порядка; Исцеление, с Ксено-лечением, всё (+100%); Упёртый; Интуиция; Медиум, Специализированный, Духи Порядка (-50%); Ментальный щит; Нейтрализация (Хаос), но без Кражи сил; Пророк; Защищенная сила; Регенерация; Отращивание; Устойчивость, к способностям Хаоса; Бесшумность; Стазис (Хаос), Пробиваемый; Контроль температуры, Охлаждение; Невозмутимый; Визуализация.

Атаки, увеличивающие упорядоченность, тоже подойдут. Большинство из них – Воздействия с Преимуществом, дающие Упёртый, Бесшумность, Невозмутимый, или схожие черты – или Аннулирование недостатка для удаления Заторможенности, Импульсивности, Нерешительности, и других умственных проблем. Применимы и Изнуряющие атаки с Замораживанием.

Модификатор силы: Порядок. Преимущество принадлежит к силе Порядка. Модификатор чаще всего Божественный (-10%), Моральный (-20%) или Духовный (-25%).

КОНТРОЛЬ РАСТЕНИЙ

Источники: Божественный, Природный, Псионический («Растительная телепатия»), Духовный или Супер.

Фокус: Естественные, неразумные растения.

Контроль растений дает возможность обладателю общаться и контролировать любые обычные растения. Сила не действует на разумную растительную жизнь, магическую флору и другую неестественную растительность. В фантастике эта сила обычно появляется в результате развитого понимания растений (Природная или Супер), вариации телепатии (Псионическая) или благосклонности богов или духов природы (Божественная и Духовная).



Талант Контроля растений

5 очков/уровень

Способности Контроля растений

Сковывание, Зависит от окружения (-40%); Контроль (Дерево); Сопротивление повреждениям, Ограниченное, Растения (-40%); Обнаружение, для одного типа растений или любых; Изменяемые способности, Зависит от окружения (-40%) и Физические; Проникающее зрение, Избирательное, Дерево (-40%); Проникание (Дерево); Понимание растений; Переселение, Только в растения (-25%); Защищенная сила; Разговор с растениями; Телекинез, Зависит от окружения (-40%).

Большинство атак – просто необычное использование Изменяемых способностей или Телекинеза, но Мастер для тех, кто желает превращать растения в оружие, приобретение Природной атаки с Зависит от окружения (-40%). Для оживляемых деревьев повреждение тупые, у шипов – режущие,

у душащих лоз – изнуряющее (с Удушением), а у ядовитых растений – токсическое. Еще одна распространенная атака – Воздействие с Преимуществом, Рост и Доступностью, только на растения (-25%).

Модификатор силы: Контроль растений. Преимущество принадлежит к силе Контроля растений. Наиболее часто это модификатор Божественный (-10%), Природный (-20%), Псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

КОНТРОЛЬ ВЕРОЯТНОСТИ

Источники: Божественный, Магический («Желания»), Псионический, Духовный или Супер.

Фокус: Удача и судьба.

Эта сила влияет на неопределенный исход, предопределяет случайные совпадения и «благословляет» или «проклинает» других. Она может представлять божественное вмешательство (Божественная), волшебные заклинания (Магическая), псионическую визуализацию (Псионическая), работу невидимых духов-слуг (Духовная) или тайную космическую власть (Супер). Изменение вероятностей не делает ничего видимого; ее эффекты влияют на исход действий.

Талант Контроля вероятности

5 очков/уровень

Способности Контроля вероятности

Способности, отмеченные *, являются открытыми. Мастер определяет, сколько уровней будут доступны.

Обнаружение, для благословенных или проклятых предметов, изменения реальности, желаний и

т.д.; Увеличенные защиты; Удача, Произвольная; Защищенная сила; Совпадение*, Произвольное; Супер-удача*, особенно с Изменением реальности и Произвольной; Визуализация, с любым особым модификатором; и Скрытый талант*.

Воздействия, «благословляющие» или «проклинающие» тоже подходят. Они должны иметь один или более из следующего: Преимущество, Недостаток, Аннулирование преимущества, или Аннулирование недостатка, и могут влиять только на Проклятие, Удачу, Совпадение, Супер-удачу, и Неудачливость. Они также должны иметь Незаметность и один из Заклятье, Контактный бой, или Воздействие на чувства. Владелец может желать определенной судьбы субъекту, но результат определяет только Мастер – и он всегда выглядит случайностью. Чтобы указать совершенно точные обстоятельства, добавьте Абсолют, +300%.

Модификатор силы: Контроль вероятности. Преимущество принадлежит силе Контроля вероятностей. Наиболее часто это модификатор Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

Психокинез

Источники: Божественный, Магический, Псионический, Духовный или Супер.

Фокус: Движение.

Способности психокинеза (ПК) позволяют владельцу создавать кинетический эффект – как макроскопический (видимое движение), так и микроскопический (нагревание и охлаждение) – усилием воли. Это традиционная сила псионики (Псионическая), но одаренные жрецы (Божественная), шаманы (Духовная) и волшебники (Магическая) тоже могут иметь такие возможности, управляя собственными сверхъестественными силами. ПК также возможен как общая супер-сила (Супер), но прежде чем его выбрать, просмотрите силы Тепла/Огня (с.129), Гравитации (с.128), Кинетической энергии (с.129) и Магнетизма (с.131).

Талант психокинеза
5 очков/уровень

Способности Психокинеза

Сковывание, Неразрушимое; Мягкое падение, с Падением пера; Прилипание, с Притяжением; Со-

противление повреждениям, с Сильным полем и Ограниченное, Физическое (-20%); Увеличенное движение (Воздух); Полёт; Защищенная сила; Растягивание, Сильное; Супер-лазание; Супер-прыжки; Телекинез; Контроль температуры; Чувство вибрации, с Восприятием окружения; Ходьба по воздуху; и Ходьба по жидкостям.

Мастер может также разрешить взятие СЛ без ЕЖ (см. *Телекинез*, с.82) и Подъемную СЛ (с или без *Супер-усилия*; см.с.58) в качестве способностей ПК.

Многие Природные атаки тоже подойдут: криокинез наносит изнуряющий вред с Замораживанием, пирокинез – обжигающий вред, а телекинез – тупой. Прямые телекинетические атаки на жизненные органы – Воздействие с Удушением или Сердечным приступом. Все ПК-атаки должны иметь Незаметность, а Воздействия нуждаются в Заклятье.

Модификатор силы: Психокинез. Преимущество принадлежит силе Психокинеза. Наиболее часто это модификатор Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

Излучение

Источники: Элементальный или Супер.

Фокус: Энергетические частицы и электромагнитное излучение.

Эта сила позволяет владельцу замечать, контролировать и излучать опасные виды излучения. Обычно она подходит только как супер-сила (Элементальная и Супер); научное объяснение радиации плохо сочетается со сверхъестественными силами. Как и в комиксах, сила Излучения считает излучение одним явлением. В реальности же альфа-частицы, гамма-лучи, нейтроны, рентгеноизлучение и т.д. сильно различаются. Существуют ли данные различия в этой силе, решает Мастер.

Талант Излучения
5 очков/уровень

Способности Излучения

Контроль (Радиация); Создание (Радиация); Сопротивление повреждениям, Ограниченное, энергия (-20%); Обнаружение, всех или одного типа радиации; Гиперспектральное зрение, с Расширенным верхним диапазоном; Изменяемые способности, Ограниченные, Ра-

диация (-15%) и Физические; Проникающее зрение; Защищенная сила; Устойчивость к радиации; Регенерация, только радиация; Сканирование (Пара-радар); и Телекоммуникация (Нейтринный). Сила Излучения также включает Обжигающие и Токсические атаки с улучшением Радиация. Смертоносность радиации в сеттингах без медицины и защитных средств ТУ8+ может заставить Мастера ограничить эти атаки в низкотехнологичных игровых мирах.

Модификатор силы: Излучение. Преимущество принадлежит силе Излучения. Этот модификатор почти всегда Элементальный (-10%), и зачастую еще и Супер (-10%).

Звук/Вибрация

Источники: Элементальный, Псионический («Сонокинез») или Супер.

Фокус: Механические колебания любых видов.

Сила Звук/Вибрации дает полный контроль над любыми механическими вибрациями – включая звук, если Мастер не определит, что Звук и Вибрация это две разные силы – в воздухе, воде и твердых телах. Для владельца это возможность усилить чувства слуха и осязания, создавать шум для отвлечения, атаковать врагов концентрированным звуком и так далее. Наиболее часто эта сила – специализированная ветка Психокинеза (Псионическая) или форма прямого контроля над элементом (Элементальный и Супер).

Талант Звук/ Вибрации

5 очков/уровень

Способности Звук/Вибрации

Способности, отмеченные *, подходят для отдельной силы Звук; помеченные † – для отдельной силы Вибрации.

Контроль (Звук)*; Создание (Звук)*; Сопротивление повреждениям, Ограниченное, Физическое (-20%)†; Звук (-40%)*, или Вибрация (-40%)†; Необычайный слух*; Иллюзии, Только слуховые*; Подражание звукам*; Изменяемые способности, Физические и Ограниченные, Звук (-10%)* или Вибрация (-15%)†; Глушение (Слух*, Сонар*†, или Чувство вибрации†); Избирательный слух*; Защищен-

ная сила*†; Защищенное чувство (Слух)*; Острый язык*†; Сканирование (Сонар)*†; Чувствительное прикосновение †; Бесшумность*; Разговор под водой *†; Инфразвуковой слух/речь*†; Телекоммуникация (Направленный звук* или Сонар*†); Ультразвуковой слух/речь*†; и Чувство вибрации, но без Восприятия окружения†.

Если это отвечает духу кампаний, Мастер может разрешить взятие в качестве способности Звук любой способности, имеющей Действует через слух.

Для атаки есть множество возможностей. Звуковые атаки – это тупые атаки или Воздействия с Действует через слух и Недостаток, Глухота. Вибрационные атаки – Обжигающие атаки с Нет зажигательного действия, или Воздействия без модификаторов (только оглушение), Тошнотой или Потерей сознания. В самых киношных играх возможен даже Контроль разума при помощи вибрации (добавьте Основано на ЗД) или звука (добавьте Действует через слух).

Модификатор силы: Звук/Вибрация. Преимущество принадлежит силе Звук/Вибрации. Наиболее часто это модификатор Элементальный (-10%), Псионический (-10%) или Супер (-10%), и может быть одновременно Элементальным и Супер.

КОНТРОЛЬ ДУХОВ

Источники: Божественный, Магический или Духовный.

Фокус: Духи и мир духов.

Всевозможные силы могут стать духовными, просто получив модификатор Духовное. Так создается сила, имеющая дело с определенным классом духов: демонами, призраками, тотемами, элементами и т.д. Контроль духов дает владельцу возможность чувствовать, общаться и приказывать всем видам духов. Ритуальные маги должны приобретать эту силу с модификатором Духовная, но возможность управлять духами подходит и фэнтезийным клирикам (Божественная) и магам (Магическая).

Талант Контроля духов

5 очков/уровень

Способности контроля духов

Союзники (малые духи), Призываемые; Альтернативная форма,

Проецируемая; Благословенный; Проводник; Дальновидение; Обнаружение, духов, их проявлений и т.д.; Интуиция; Прыгун (Мир духов); Медиум; Ментальный щит; Пророк; Покровитель (великие духи); Высокая доступность; Защищенная сила; Видеть невидимое (Призраки); Понимание духов; Телекинез; Истинная вера, с Изгнанием; и Визуализация.

Прямые физические атаки практически не используются, хотя духам можно приказывать бросать вещи (используется Телекинез). Однако определенно популярны «проклятия»; почти любое Воздействие с Заклятием можно внести в эту силу.

Модификатор силы: Контроль духов. Преимущество принадлежит силе Контроля духов. Наиболее часто это модификатор Божественный (-10%), Магический (-10%) или Духовный (-25%).

ТЕЛЕПАТИЯ

Источники: Биологический, Магический («Контроль разума»), Псионический или Супер.

Фокус: живые, разумные.

Телепатия – сила прямого ментального общения и контроля. Традиционно считается псионической силой (Псионическая), но некоторые современные произведения изображают ее как «нейронное» явление, использующее биополе (Биологическая или Супер). Волшебный контроль (Магическая) – еще один вариант. Телепатия обычно влияет только на живых, разумных существ (ИН 6+) – но Мастер может позволить влияние на любой органический разум (ИН 1+) в мирах, где не существует силы Контроля животных. Попытки повлиять на растения или машины автоматически проваливаются.

Талант Телепатии 5 очков/уровень

Способности Телепатии

Обнаружение, телепатических явлений, разумных существ и т.д.; Эластичная кожа, Ментальная; Эмпатия; Иллюзии, Ментальные; Невидимость, Ментальная; Контроль разума; Зондирование разума; Чтение разума; Ментальный щит; Ментальная связь; Переселение, с Обменом тел или Телеконтролем; Защищенная сила; Расовая память; Острый язык; Подхалим; Духовная связь; Телекоммуника-

ция (Телесвязь); Ужас, Активный; и Ксено-приспособляемость. Добавьте Понимание животных и Разговор с животными в мирах, где Контроля животных не существует.

В качестве побочного эффекта силы телепаты часто обладают Харизмой, но она не считается одной из способностей силы.

Разрешенные атаки – Изнуряющие и Воздействия, вызывающие оглушение, недееспособность, ментальные недостатки и штрафы к ЛВ, ИН или Воле. Телепаты из игр по ужасам или суперам могут иметь возможность наносить реальные повреждения нервной системе жертвы – Токсическая атака. Все телепатические атаки должны иметь Заклятие и Незаметность, а Воздействия – Основано на Воле.

Модификатор силы: Телепатия. Преимущество принадлежит силе Телепатии. Наиболее часто это модификатор Биологический (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%) или Супер (-10%).

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Источники: Магический, Псионический или Супер.

Фокус: Мгновенное перемещение.

Телепортация позволяет пользователю перемещаться в другие места, минуя разделяющее их пространство. Объяснить это можно, передавая материю к цели энергетическим лучом (Супер) или пронизывая пространство усилием воли (Магическое и Псионическое). В некоторых сеттингах Телепортация позволяет посещать параллельные миры, зачастую случайно (модифицируйте Прыгун ограничениями Бесконтрольность и Бессознательно) – хотя для этой цели лучше подходит сила Путешествий по измерениям (с.125).

Талант Телепортации 5 очков/уровень

Способности телепортации

Обнаружение, Телепортации, переноса материи, дыр и т.д.; Улучшенное уклонение; Прыгун (по Мирам), но без Межпланарного; Защищенная сила; Добытчик, но без Создания; и Телепортация с любыми модификаторами.

Единственные «атаки», обычно доступные в этой силе – Воздействие с Преимуществом, Прыгун или Преимуществом, Телепортация, которые позволя-

ют перемещать других. Мастер может разрешить взятие атак, телепортирующих части цели или перемещающие инородные тела в тело жертвы. Эти виды атаки создаются в виде Воздействий с Заклятьем или Проникающих атак с Заклятьем и Основано на ЗД.

Модификатор силы: Телепортация. Преимущество принадлежит силе Телепортации. Наиболее часто это модификатор Магический (-10%), Псионический (-10%) или Супер (-10%).

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ

Источники: Божественный, Магический, Псионический или Супер.

Фокус: Время.

Управление временем дает возможность просматривать и взаимодействовать с прошлым, получать и отправлять информацию в будущее (и возможно, призывать на помощь себя из будущего!); путешествовать во времени и влиять на течение времени. Объяснить это можно благосклонностью божеств, повелевающих временем (Божественные), могущественной магией (Магическое), психической связью между прошлым, будущим и настоящим собой (Псионическое) или прямой «контроль над временем (Супер).

Талант

Управления временем 5 очков/уровень

Способности

Управления временем

Чувство времени; Ускоренный ход времени; Проводник (Прошлое); Дальновидение, Пересекающее время; Чувство опасности; Обнаружение, временных аномалий, путешественников во времени и т.д.; Разделение, Последовательное; Ускоренное мышление; Прыгун (Время); Медиум (Прошлое); Предвидение; Защищенная сила; Психометрия; Телекоммуникация (Телесвязь), Пересекающая время; Темпоральная инертность; и Нестареющий. Воздействия, влияющие на течение времени, также разрешены. Они должны иметь Преимущество, Недостаток, Аннулирование преимуществ, или Аннулирование Недостатка, и добавлять или убирать Ускоренный ход времени или Замедленный ход времени.

Вампиризм – намного большее, чем просто кража жизни во время питья крови или леденящего касания. Это сила красть мысли, сны и способности у живых – возможно, даже их физические формы.

Мастер может разрешить и улучшение Временной стазис; см. Остановка времени (с.118).

Эти способности могут нарушать ход сюжета. Мастер может ограничить для ИП способности, действующие только на прошлое или будущее, или течение настоящего времени. Он даже может убирать возможность «перемещать» физические объекты (удалите Разделение и добавьте Проекция к Прыгуну).

Модификатор силы: Управление временем. Преимущество принадлежит силе Управления временем. Наиболее часто это модификатор Божественный (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%) или Супер (-10%).

ВАМПИРИЗМ

Источники: Биологический, Магический, Псионический («Психический вампиризм») или Супер.

Фокус: Кража жизненной силы.

Вампиризм – намного большее, чем просто кража жизни во время питья крови или леденящего касания. Это сила красть мысли, сны и способности у живых – возможно, даже их физические формы. Это может быть процесс питания (Биологическая), разделом некромагии (Магическая), традиционным «психическим вампиризмом» (Псионическая) или вариантом анти-супер силы (Супер). Вампиризм не действует на механизмы и неодушевленные объекты.

Талант Вампиризм 5 очков/уровень

Способности Вампиризма

Вытягивание – ключевая способность Вампиризма, и может иметь любой набор модификаторов. Атаки не менее важны и включают Воздействия со Штрафом к атрибутам или Аннулированием Преимуществ, и возможно, Недостаток, Амнезия (кража мыслей); Изнуряющие атаки с Пропуском сна (кража снов) или другими Угрозами; и Токсические атаки. Все такие атаки долж-

ны иметь Заклятьем, Контактный бой, или Воздействие на чувства. Другие преимущества, которые могут стать способностями Вампиризма - Обнаружение (Жизнь); Полиморф, Невозможность запоминания и Необходим образец; Нейтрализация, с Кражей сил и возможно, Абсолютом; и Защищенная сила.

Модификатор силы: Вампиризм. Преимущество принадлежит силе Вампиризма. Наиболее часто это модификатор Биологический (-10%), Магический (-10%), Псионический (-10%) или Супер (-10%).

ВОДА

Источники: Божественный, Элементальный, Магический, Духовный или Супер.

Фокус: Вода.

Эта сила создает и управляет водой. Одаренные обладатели даже могут сами превращаться в воду. Она может представлять прямой контроль над водой (Элементальная и Супер), традиционную элементальную магию (Магическая), внимание богов моря (Божественная) или управление элементами воды (Духовная). К воде относятся пар и лед, но силы Холода/Льда (с.124) и Воздуха (с.121) лучше работают с замораживанием и газами.

Талант Воды 5 очков/уровень

Способности Воды

Альтернативная форма (Тело из воды); Амфибия; Контроль (Океаны), Природные явления; Контроль (Вода); Создание (Вода); Сопровождение повреждений, Ограниченное, Огонь или вода (оба по -40%); Обнаружение (Вода); Не дышит, с Жабрами; Увеличенное движение (Вода); Изменяемые способности, Ограниченные, Вода (-10%) и Физические; Глушение (Зрение); Проникание (Лед); Устойчивость к давлению; Защищенная сила; Герметичность; Разговор под водой; Чувство вибрации (Вода); Ходьба по воздуху, Избирательная, Пар (-40%); и Ходьба по жидкости.

Из Природных атак возможны очень многие. Водяной вал наносит тупой вред, тонкие струи – разрезающий или режущий, а атаки, влияющие на воду в теле жертвы – изнуряющий с модификаторами Обезвоживание или Утопление.

Модификатор силы: Вода. Преимущество принадлежит силе Воды. Наиболее часто это модификатор Божественный (-10%), Элементальный (-10%), Магический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%), и может быть одновременно Элементальным и Супер.

КОНТРОЛЬ ПОГОДЫ

Источники: Божественный, Магический, Природный, Духовный, Супер.

Фокус: Атмосферные явления.

Эта сила манипулирует влажностью, давлением и температурой окружающей среды. Она может даваться богами бурь и духами (Божественная или Духовная), «погодным колдовством» (Магическая) или представлять собой прямой контроль (Природ-

Вы купите свою погоду у меня! И заплатите за это Богом.

– Сэр Август де Винтер, Мстители

ная или Супер). Часто ее эффекты перекрываются с силами Воздуха, Холода/Льда, Электричества, Тепла/Огня и Воды, но Контроль погоды – не элементальная сила. Обладатель может только создавать погоду; например, град, молнии, дождь, теплоту и ветер. Он не может стрелять лучами холода, воздушными взрывами, глушить радио, превращаться в огонь и т.д.

Талант

Контроля погоды

5 очков/уровень

Способности

Контроля погоды

Контроль (Погода или поднабор – Облака, Осадки, или Ветер), Природные явления; Сопротивление повреждениям, Ограниченное, Стихии (-20%); Обнаружение, облаков, дождя, бурь и т.д.; Увеличенное дви-

жение (Воздух); Полёт; Изменяемые способности, Зависит от окружения (-5%) и Физические; Глушение, если является снегом, туманом и т.д.; Защищенная сила; Герметичность; Контроль температуры; Адаптация к поверхности, для льда, грязи, снега и других условий, вызываемых погодой; Ходьба по Воздуху.

Этой силе подходит широкий спектр Природных атак: гигантские градины (пробивающий), молнии (обжигающий) и т.д. Все они должны иметь Область действия, Бомбардировка и Навесная траектория. Атаки, действующие только в тех областях, где уже существует шторм, имеют Зависит от окружения (-40%).

Модификатор силы: Контроль погоды. Преимущество принадлежит силе Контроля погоды. Модификатор этот может быть Божественный (-10%), Природный (-20%), Магический (-10%), Духовный (-25%) или Супер (-10%).

ПРИМЕРЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Ниже приведено множество примеров интересных фантастических способностей. Каждая из них состоит из одного или нескольких преимуществ, зачастую с большим количеством модификаторов. При приобретении их не обязательно записывать все подробности. Просто запишите название способности и стоимость, как для мета-черты.

АТАКИ

Общая стоимость всех модификаторов каждого преимущества указана в кавычках. Когда вы создаете новую атаку с идентичным набором модификаторов, просто укажите это значение и используйте название связанной способности как сокращение для этого набора; например, «Пистолет, +70%».

Вы можете варьировать эти атаки, изменяя основное преимущество и применяя затем ту же сумму модификаторов. Например, в случае со встроенным оружием, вы можете симулировать пули с полой оболочкой, изменив Пробивающую атаку на Крупную пробивающую, или представить «hot load», добавив больше кубиков Пробивающей атаке.

Встроенное оружие

Частью силы эти способности становятся редко. Они разработаны как способности для киборгов и роботов.

Противотанковая ракета (Antitank Rocket) (+250%): Тупая атака 6к×6 (Делитель брони (10), +200%; Взрыв 1, +50%; Увеличенная дистанция, ×20, +40%; Ограниченное использование, 1 раз, Медленная перезарядка, -35%; Неприятный эффект, Опасный выброс, -5%) [630]. 630 очков.

Штурмовая винтовка (Assault Rifle) (+150%): Пробивающая атака 5к (Точность +2, +10%; Увеличенная отдача +1, -10%; Увеличенная дистанция, ×50, +50%; Ограниченное использование, 3 раза/30 выстрелов, Быстрая перезарядка, -10%; Быстрый огонь, Сс 10, Избирательный огонь, +110%) [63]. 63 очка.

Бластерный пистолет (Blaster Pistol) (+265%): Обжигающая атака 3к (Точность +2, +10%; Делитель брони (5), +150%; Увеличенная 1/2Д, ×20, +20%; Увеличенная Макс., ×10, +15%; Быстрый огонь, Сс 3, +50%; Замыкание, +20%) [55]. Особые эффекты: узкий луч. 55 очков.

Бластерная винтовка (Blaster Rifle) (+310%): Обжигающая атака 6к (Точность +9, +45%; Делитель брони (5), +150%; Увеличенная 1/2Д, ×50, +25%; Увеличенная Макс., ×20, +20%; Быстрый огонь, Сс 3, +50%; Замыкание, +20%) [123]. Особые эффекты: толкий луч. 123 очка.

Огнемёт (Flamethrower) (+105%): Обжигающая атака 3к (Делитель брони (0.5), -30%; Цикличность, 10 секунд, 3 цикла, +100%; Увеличенная дистанция 4, +40%; Струя, +0%; Ограниченное использование, 10 раз, Медленная перезарядка, -5%) [31]. 31 очко.

Тяжелый пулемет (Heavy Machine Gun) (+165%): Крупная пробивающая атака 13к+1 (Точность +3, +15%; Увеличенная отдача +1, -10%; Увеличенная 1/2Д, ×200, +35%; Увеличенная Макс., ×100, +30%; Ограниченное использование, 10 раз/100 выстрелов, Быстрая перезарядка, -5%; Быстрый огонь, Сс 10, +100%) [212]. 212 очков.

Лазерный пистолет (Laser Pistol) (+210%): Обжигающая атака 3к (Точность +3, +15%; Делитель брони (2), +50%; Увеличенная 1/2Д, ×20, +20%; Увеличенная Макс., ×10, +15%; Быстрый огонь, Сс 10, Избирательный огонь, +110%) [47].

Особые эффекты: в дыму повреждения снижаются; отражается от зеркала; тонкий луч. 47 очков.

Лазерная винтовка (Laser Rifle) (+260%): Обжигающая атака 5к (Точность +11, +55%; Делитель брони (2), +50%; Увеличенная 1/2Д, ×50, +25%; Увеличенная Макс., ×20, +20%; Быстрый огонь, Сс 10, Избирательный огонь, +110%) [90]. Особые эффекты: в дыму повреждения снижаются; отражается от зеркала; тонкий луч. 90 очков.

Легкий пулемет (Light Machine Gun) (+150%): Пробивающая атака 5к+1 (Точность +2, +10%; Увеличенная отдача +1, -10%; Увеличенная 1/2Д, ×100, +30%; Увеличенная Макс., ×50, +25%; Ограниченное использование, 10 раз/120 выстрелов, Быстрая перезарядка, -5%; Быстрый огонь, Сс 12, +100%) [68]. 68 очков.

Пистолет (Pistol) (+70%): Пробивающая атака 2к+2 (Увеличенная отдача +1, -10%; Неточность -1, -5%; Увеличенная дистанция, ×20, +40%; Ограниченное использование, 5 раз/15 выстрелов, Быстрая перезарядка, -5%; Быстрый огонь, Сс 3, +50%) [23]. 23 очка.

Дробовик (Shotgun) (+135%): Малая пробивающая атака 1к+1 (Увеличенная 1/2Д, ×5, +10%; Ограниченное использование, 2 раза/6 выстрелов, Медленная перезарядка, -25%; Быстрый огонь, Сс 3×9, +150%) [10]. 10 очков.

Снайперская винтовка (Sniper Rifle) (+80%): Пробивающая атака 9к+1 (Точность +6, +30%; Увеличенная 1/2Д, ×100, +30%; Увеличенная Макс., ×50, +25%; Ограниченное использование, 5 раз, Быстрая пе-

резарядка, -5%) [85]. 85 очков.

Ультразвуковой станнер (Sonic Stunner) (+395%): Воздействие 4 (ЗД-3; Делитель брони (5), +150%; Зависит от окружения, Воздух, -5%; Быстрый огонь, Сс 3, +50%; Потеря сознания, +200%) [198]. 198 очков.

Пистолет-пулемет (Submachine Gun) (+135%): Пробивающая атака 3к-1 (Точность +1, +5%; Увеличенная отдача +1, -10%; Увеличенная дистанция, ×20, +40%; Ограниченное использование, 3 раза/33 выстрела, Быстрая перезарядка, -10%; Быстрый огонь, Сс 11, Избирательный огонь, +110%) [33]. 33 очка.

Элементарные атаки

Могут быть сверхнаучными боевыми имплантатами, супер-способностями, боевыми заклинаниями или природными атаками монстров. В целях сопоставления, все стоят примерно 50 очков. Более или менее мощные атаки можно создать, изменив уровень Воздействия, Скопления, Природной атаки или Глушения. Описание и особые эффекты указаны в «Примечаниях».

Воздух

Воздушный удар (Air Concussion) (+50%): Тупая атака 6к+2 (Взрыв 1, +50%) [50]. Примечания: Создает шар сжатого воздуха, который со взрывом рассеивается при столкновении. Может задуть небольшой огонь. 50 очков.

Супер-дыхание (Super-Breath) (+50%): Тупая атака 6к+2 (Конус, 5 ярдов, +100%; Удвоенное отбрасывание, +20%; Не наносит ран, -50%; Уменьшенная дистанция, ×1/5, -20%) [50]. Примечания: порыв вет-

ра, способный отбросить назад врагов, не нанеся им серьезного вреда. 50 очков.

Болтанка (Twister) (+225%/+95%): Тупая атака 2к (Область действия, 2 ярда, +50%; Удвоенное отбрасывание, +20%; Зависит от окружения, Воздух, -5%; Связь, +10%; Перемещение 1, +40%; Продолжительность, +40%; Побочный эффект, -2 ЛВ, +70%) [33] + Глушение 5 (Зрение; Зависит от окружения, Воздух, -5%; Связь, +10%; Перемещение 1, +40%; Дистанционность, +50%) [20]. Примечания: закручивает воздух в небольшой вихрь, который разбрасывает людей и мусор. Отбрасывание вертикальное. Побочный эффект представляет головокружение. 53 очка.

Вакуум (Vacuum) (+100%): Изнуряющая атака 2к+2 (Область действия, 2 ярда, +50%; Респираторное действие, +50%; Удушье, +0%) [52]. Примечания: в ограниченной области уменьшает давление воздуха до нуля, заставляет врагов задыхаться (за исключением тех, кто не дышит). 52 очка.

Удар ветра (Wind Blast) (+10%): Тупая атака 9к (Увеличенная 1/2Д, ×5, +10%) [50]. Примечания: Заряд сжатого воздуха ударяет в цель как гигантский сжатый кулак. 50 очков.

Лед/Холод

Буря (Blizzard) (+210%/+290%): Глушение 2 (Слух; Область действия, 16 ярдов, +150%; Связь, +10%; Дистанционность, +50%) [13] + Глушение 5 (Зрение; Область действия, 16 ярдов, +150%; Расширенное, Активное ИК, Инфразрение, Ладар, Ультразрение, +80%; Связь, +10%; Дистанционность, +50%) [39]. Примечания: жуткая буря, блокирующая свет и инфракрасные лучи (-5), поглощает звук (-2). Быстро тает и оставляет лужи, если окружающая температура выше нуля. 52 очка.

Замораживающий луч (Freeze Ray) (+400%): Изнуряющая атака 1к (Точность +2, +10%; Делитель брони (5), +150%; Заморозка, +20%; Увеличенная 1/2Д, ×10, +15%; Увеличенная Макс., ×2, +5%; Побочный эффект, Паралич, +200%) [50]. Примечания: тонкий ледяной луч, заставляющий жертву дрожать от холода. Побочный эффект – заморозка. Попытки заморозить пиво и т.д. автоматически удаются. 50 очков.

Оружие	Вред	Точ	Дальн.	Сс	Бзс	Отд	Прим.
Противотанковая ракета	6к×6(10) туп взр	3	200/2,000	1	1	1	
Штурмовая винтовка	5к пб	5	500/5,000	10	30(3)	2	
Бластерный пистолет	3к(5) обж	5	200/1,000	3	-	1	[1, 2]
Бластерная винтовка	6к(5) обж	12	500/2,000	3	-	1	[1, 2]
Огнемёт	3к(0.5) обж	-	25/50	Струя	10	-	[3]
Тяжелый пулемет	13к+1 пб+	6	2,000/10,000	10!	100(5)	2	
Лазерный пистолет	3к(2) обж	6	200/1,000	10	-	1	[1]
Лазерная винтовка	5к(2) обж	14	500/2,000	10	-	1	[1]
Легкий пулемет	5к+1 пб	5	1,000/5,000	12!	120(5)	2	
Пистолет	2к+2 пб	2	200/2,000	3	15(3)	2	
Дробовик	1к+1 пб-	3	50/100	3×9	6(3i)	1	
Снайперская винтовка	9к+1 пб	9	1,000/5,000	1	5(3)	4	[4]
Ультразвуковой станнер	ЗД-3(5) возд	3	10/100	3	-	1	[1, 5]
Пистолет-пулемет	3к-1 пб	4	200/2,000	11	33(3)	2	

Примечания

[1] Неограниченный боезапас получается из внутреннего энергетического запаса обладателя способности. Если это не так, добавьте Ограниченное использование, либо Требуется перезарядки, если аккумулятор перезаряжается медленно.

[2] Повреждение имеет модификатор Замыкание.

[3] Повреждение циклическое: три 10-секундных цикла.

[4] Не считается Увеличенная отдача, поскольку не имеет Быстрого огня.

[5] Проваленный бросок ЗД приводит к потере сознания на количество минут, равное значению провала.

КОНТРОЛЬ ВООРУЖЕНИЯ

Мастер может ограничить атакующие способности ИП, чтобы кампания не превращалась в бойню. Атаки, по мощности сравнимые с *обычным* вооружением полиции и армии в данном сеттинге – большая часть оружия КЛ2 – редко становятся проблемой. Преимущества сложнее отобрать и легче скрыть, чем оружие... но такой огневой мощью обладают целые *армии*, и враги героев тоже могут вооружиться стандартным оружием.

Иногда проблемы приносят атаки, сравнимые с вооружением КЛ1. Мастер может просто запретить их, но интересней разрешить эти атаки тем, кто действительно этого желает... если они заплатят еще и за Необычное происхождение. Рекомендуемая его цена – 25 очков для атак, сравнимых с портативным оружием поддержки, 50 очков – для равноценных легкому оружию техники, и 100 очков – для атак, столь же смертоносных, как тяжелое оружие и артиллерия.

Способности, имитирующие оружие КЛ0, представляют серьезную угрозу целостности кампании. Если Мастер согласен дать ИП доступ к стратегическому оружию, цена за Необычное происхождение должна быть не меньше 200 очков.

Эти рекомендации не применяются к несмертельным атакам или «естественному оружию» (когти, яд и т.д.), даже если они технически имеют КЛ1. Одна такая атака может закончить бой, но защититься от нее легче, чем от бронебойного лазера. Изнуряющие атаки, которые удушают, Токсические, не приводящие к потере ЕЖ, но наносящие радиационное поражение, и Воздействия, вызывающие кому и сердечные приступы, тем не менее, должны ограничиваться – эти бесшумные средства убийства так же смертельны, как и пулемет или бластер.

Пример: В кампании суперов по Второй Мировой Войне, Мастер может не назначать Необычного происхождения для атак Сс 1-3, наносящими до 7к вреда (сравнимо с винтовками); 25 очков – для атак, равных пулеметам и гранатометам; 50 очков – для атак, сравнимых с 20-мм.

орудиями и легкими противотанковыми пушками; и 100 очков – для атак, похожих на гаубицы и авиабомбы.

«Секретное оружие», способное изменять историю, будет иметь КЛ0 и требовать Необычное происхождение на 200 очков, если Мастер вообще его разрешит. Несмертельные станнеры, сети и т.д. не требуют взятия Необычного происхождения, хотя они и весьма неординарны.

Оружейные крепления

В сеттингах, где распространены киберимпланты и боевые роботы, мастер может решить, что персонажи не должны платить кучу очков за оружие, которое любой может купить и поставить. Такие игровые миры нуждаются в механизме, уменьшающем стоимость атак, доступных в качестве стандартных систем вооружения.

Мастер может разрешить киборгам и роботам приобретать один или более экземпляров Дополнительной Руки (Оружейное крепление, -80%) [2]. Каждое из них может нести одно оружие, весящее не более БГ. Это оружие стоит денег – а не очков – а его вес ходит в нагрузку. То оружие, что имеет подходящие разъемы и системы управления, могут даже быть дороже и тяжелее, чем обычное... но не занимают руки.

Такое оружие подключается, а не встраивается. Владелец может заменить его на другое, имеющее подходящие разъемы. В среднем снятие или подключение занимает около пяти секунд, но может различаться у разных видов оружия. Такое оружие заметно, и враги или органы правопорядка могут его конфисковать – как и обычное оружие.

Эта мера – противоположность Необычному происхождению, но они не исключают друг друга. Мастер может позволить киборгам подключать обычное оружие за 2 очка каждое, требовать от мутантов оплаты полной стоимости за «природные» атаки, не превышающие этого оружия по эффективности, а богоподобных существ заставлять приобретать стратегическое оружие с Необычным происхождением.

Ледяное дыхание (Frost Breath) (+250%): Тупая атака 3к-1 (Колус, 5 ярдов, +100%; Нет тупой травмы, -20%; Нет отбрасывания, -10%; Уменьшенная дистанция, $\times 1/5$, -20%; Побочный эффект, Паралич, +200%) [49]. *Примечания:* Широкий конус ледяных кристаллов, по-настоящему замораживающих раненых им. 49 очков.

Ледяные оковы (Ice Bonds) (+60%): Сковывание 15 (Опутывание, +60%) [48]. *Примечания:* Замораживает жертву в глыбу льда. Потери ЕУ от проваленных попыток освободиться, считаются как переохлаждение (см. Холод, с. В430), но жертва не становится беспомощной при результате 17-18. Это особый эффект. 40 очков.

Гололед (Ice Slick) (+155%): Воздействие 2 (ЛВ-1; Область действия, 4 ярда, +100%; Основано на ЛВ, +20%; Недостаток, Крайне неуклюжий, +15%; Зависит от окружения, Коснуться земли в области действия, -20%; Продолжительность, +40%) [51]. *Примечания:* Создает на земле небольшое ледяное пятно. Покидающие область освобождаются от Воздействия, но при возвращении должны делать новый бросок сопротивления. Премия сопротивления равна СП обуви жертвы (тяжелая обувь дает лучшую устойчивость). 51 очко.

Ледяное копьё (Ice Spear) (+25%): Проникающая атака 5к (Точность +1, +5%; Увеличенная 1/2Д, $\times 10$, +15%; Увеличенная Макс., $\times 2$, +5%)

[50]. *Примечания:* Бросает острейшую сосульку, быстро тающую при попадании. 50 очков.

Ледяная буря (Ice Storm) (+255%): Крупная пробивающая атака 2к+1 (Область действия, 16 ярдов, +200%; Бомбардировка, skill 10, -15%; Навесная траектория, +30%; Продолжительность, +40%) [50]. *Примечания:* Крупные градины падают на обширной области. Это может убить незащищенных персонажей, если они не уберут. 50 очков.

Снежок (Snowball) (+10%): Тупая атака 9к (Увеличенная 1/2Д, $\times 5$, +10%) [50]. *Примечания:* Шар из плотного снега, размером с пушечное ядро, быстро тает после попадания. 50 очков.

Земля

Зыбучие пески (Quicksand) (+100%): Сковывание 12 (Область действия, 2 ярда, +50%; Зависит от окружения, Коснуться земли, -20%; Один слой, -10%; Продолжительность, +40%; Неразрушимый, +40%) [48]. *Примечания:* превращает небольшой клочок земли в зыбучий песок. Любой, кто на него ступает, погружается до колен. Через 10 секунд земля уплотняется и не может захватывать новые жертвы. 48 очков.

Каменный дождь (Rain of Stones) (+100%): Тупая атака 5к (Область действия, 2 ярда, +50%; Блокируемая, -5%; Бомбардировка, умение 10, -15%; Навесная траектория, +30%; Продолжительность, +40%) [50]. *Примечания:* Забрасывает область действия булыжниками. Они рассыпаются в пыль и исчезают через 10 секунд. 50 очков.

Песчаная буря (Sandstorm) (+250%/+110%): Режущая атака 1к (Область действия, 4 ярда, +100%; Связь, +10%; Продолжительность, +40%; Побочный эффект, Слепота, +100%) [25] + Глушение 6 (Зрение; Область действия, 4 ярда, +50%; Связь, +10%; Дистанционность, +50%) [26]. *Примечания:* Создает бурю из острого песка. Механизмы скорее заглушены, чем ослепнут.

Каменный снаряд (Stone Missile) (+10%): Тупая атака 9к (Увеличенная 1/2Д, ×5, +10%) [50]. *Примечания:* Выстреливает в цель камень с кулак размером. Решите, останется ли он или рассыплется в пыль. 50 очков.

Электричество

Разряд (Arc) (+40%): Обжигающая атака 7к (Контактный бой, Дальность В, Невозможно парировать, -35%; Побочный эффект, Оглушение, +50%; Замыкание, +20%; Переменная сила, +5%) [49]. *Примечания:* Электрическая дуга между руками владельца. С минимальной силой она может завести машину (или сердце!); с максимальной – убьет на месте. 49 очков.

Призыв молнии (Call Lightning) (+175%): Обжигающая атака 3к+2 (Область действия, 2 ярда, +50%; Бомбардировка, умение 12, -10%; Зависит от окружения, Воздух, -5%; Навесная траектория, +30%; Продолжительность, +40%; Побочный эффект, Оглушение, +50%; Замыкание, +20%) [50]. *Примечания:* вызывает многократные удары молний. Это вызывает электронные помехи поблизости. 50 очков.

Выключение (Damp) (+400%): Воздействие 1 (ЗД; Доступность, Только на электронику, -20%; Область действия, 2 ярда, +50%; Заклятье 2, +150%; Избирательная

Это может быть сверхнаучными боевыми имплантами, супер-способностями, боевыми заклинаниями или природными атаками монстров.

область, +20%; Потеря сознания, +200%) [50]. *Примечания:* Позволяет вырубить электрические приборы в небольшой области в поле зрения, победив в быстром состязании Воли против ЗД каждой цели. 50 очков.

Электрическое оглушение (Electric Stun) (+65%): Воздействие 3 (ЗД-2; Точность +1, +5%; Делитель брони (2), +50%; Увеличенная 1/2Д, ×5, +10%) [50]. *Примечания:* электрический импульс, нарушающий нервное проведение, как заряд электролазера – полезная несмертельная атака для героических суперов. 50 очков.

Электрическая кожа (Electrified Skin) (+140%/+90%): Воздействие 1 (ЗД; Аура, +80%; Связь, +10%; Контактный бой, -30%; Вторичный Сердечный приступ, +60%; Действует под водой, +20%) [24] + Обжигающая атака 2к+2 (Аура, +80%; Связь, +10%; Контактный бой, -30%; Нет зажигательного эффекта, -10%; Замыкание, +20%; Действует под водой, +20%) [25]. *Примечания:* владелец становится похожим на электрического ската. Враги, коснувшиеся его, получают удар электричеством, который может стать смертельным. 49 очков.

Молния (Lightning Bolt) (+100%): Обжигающая атака 5к (Точность +2, +10%; Увеличенная 1/2Д, ×10, +15%; Увеличенная Макс., ×2, +5%; Побочный эффект, Оглушение, +50%; Замыкание, +20%) [50]. *Примечания:* Бросает разрушительный заряд, способный вызвать возгорание и замкнуть механизмы. 50 очков.

Замыкание (Surge) (+0%): Обжигающая атака 10к (Точность +2, +10%; Увеличенная 1/2Д, ×10, +15%; Увеличенная Макс., ×2, +5%; Не наносит ран, -50%; Замыкание, +20%) [50]. *Примечания:* Маломощный высокочастотный электроразряд, выводящий из строя механизмы, не вредя живым целям. 50 очков.

Тепло/Огонь

Огненный заряд (Fire Bolt) (+10%): Обжигающая атака 9к (Увеличенная 1/2Д, ×5, +10%) [50]. *Примечания:* Простой заряд огня, опаляющий плоть и воспламеняющий горючие объекты. 50 очков.

Огненный шар (Fireball) (+50%): Обжигающая атака 6к+2 (Взрыв 1, +50%) [50]. *Примечания:* Похож на

Огненный заряд, но при столкновении взрывается, повреждая все поблизости. 50 очков.

Огненное дыхание (Flame Breath) (+80%): Обжигающая атака 5к+1 (Конус, 5 ярдов, +100%; Уменьшенная дистанция, ×1/5, -20%) [49]. *Примечания:* Классическая атака «драконьим пламенем», поражающая врагов в обширном секторе. 49 очков.

Огненная струя (Flame Jet) (+0%): Обжигающая атака 10к (Струя, +0%) [50]. *Примечания:* Струя пламени из рук, как из огнемета. 50 очков.

Воспламенение (Immolation) (+50%): Обжигающая атака 6к+2 (Аура, +80%; Контактный бой, -30%) [50]. *Примечания:* Персонаж покрывается пламенем, обжигающим врагов, коснувшихся его. 50 очков.

Инферно (Inferno) (+95%): Обжигающая атака 5к (Область действия, 2 ярда, +50%; Продолжительность, +40%; Переменная сила, +5%) [49]. *Примечания:* Создает в области столб режущего пламени. На низшем уровне силы подойдет как жаровня. 49 очков.

Плазменный резак (Plasma Torch) (+125%): Обжигающая атака 4к+1 (Делитель брони (5), +150%; Контактный бой, Дальность В, 1, Невозможно парировать, -25%) [50]. *Примечания:* Невероятно горячий, короткий язык пламени, легко проникающий сквозь броню. 50 очков.

Дым (Smoke) (+190%/+100%): Воздействие 1 (НТ; Область действия, 2 ярда, +50%; Кашель, +20%; Дрейф, +20%; Связь, +10%; Продолжительность, +40%; Респираторное действие, +50%) [29] + Глушение 5 (Зрение; Дрейф, +20%; Распиренное, Ладар, +20%; Связь, +10%; Дистанционность, +50%) [20]. *Примечания:* Поднимает облако дыма, достаточно обширное, чтобы скрыться за ним. Те, кто попытается пройти сквозь облако, начинают кашлять. 49 очков.

Кинетическая энергия

Силовая сфера (Ball of Force) (+70%): Тупая атака 6к-1 (Удвоенное отбрасывание, +20%; Взрыв 1, +50%) [50]. *Примечания:* Силовая сфера, взрывается при столкновении и разбрасывает находящихся поблизости врагов. 50 очков.

Силовой луч (Force Beam) (+50%): Тупая атака 6к+2 (Точность +2, +10%; Удвоенное отбрасывание, +20%; Увеличенная 1/2Д, ×10, +15%; Увеличенная Макс., ×2, +5%) [50]. *Примечания:* Луч силы толщиной с палец, способный сломать кости и отправить врага в небо. 50 очков.

Силовые нити (Force Bonds) (+90%): Сковывание 13 (Опутывание, +60%; Один слой, -10%; Неразрушимое, +40%) [50]. *Примечания:* сверкающие силовые оковы связывают жертву. 50 очков.

Толкание (Shove) (-5%): Тупая атака 10к+1 (Удвоенное отбрасывание, +20%; Увеличенная 1/2Д, ×10, +15%; Низкая заметность, +10%; Не наносит ран, -50%) [50]. *Примечания:* неплохая атака, далеко отбрасывающая врагов. Снаряд невидимый, за исключением, может быть, смутного преломления. 50 очков.

Свет

Тьма (Darkness) (+150%): Глушение 10 (Зрение; Область действия, 8 ярдов, +100%; Дистанционность, +50%) [50]. *Примечание:* Погружает область в крошечную тьму. Не обладающие особыми органами чувств слепы, пока находятся в области. 50 очков.

Вспышка (Flash) (+400%): Воздействие 1 (ЗД; Область действия, 16 ярдов, +200%; Недостаток, Слепота, +50%; Действует на зрение, +150%) [50]. *Примечания:* Создает «световую бомбу», способную ослепить увидевших взрыв. 50 очков.

Видения (Images) (+100%): Иллюзии (Область действия, 4 ярда, +50%; Независимость, +40%; Дистанционность, +40%; Только зрительные, -30%) [50]. *Примечания:* Создает правдоподобную иллюзию на расстоянии, не требующую постоянного внимания. Полезно для отвлечения врагов. 50 очков.

Лазер (Laser) (+100%): Обжигающая атака 5к (Точность +3, +15%; Делитель брони (2), +50%; Увеличенная 1/2Д, ×20, +20%; Увеличенная Макс., ×10, +15%) [50]. *Примечания:* Точный дальний луч. Атака, тонкий луч. 50 очков.

Радиация

Облучение (Irradiate) (+150%): Токсическая атака 5к (Область действия, 4 ярда, +100%; Незаметность, +20%; Радиация, +25%; Переменная сила, +5%) [50]. *Примечания:* Создает в области воздействие вредоносного – и невидимого – излучения. Варьируемая плотность делает ее полезной для безумных ученых. 50 очков.

Луч частиц (Particle Beam) (+300%): Обжигающая атака 2к+2

(Точность +2, +10%; Делитель брони (5), +150%; Увеличенная 1/2Д, ×10, +15%; Увеличенная Макс., ×2, +5%; Радиация, +100%; Замыкание, +20%) [52]. *Примечания:* лучевая (tight-beam) энергетическая атака, способная поджечь, облучить живые организмы и вызвать в механизмах замыкание. 52 очка.

Луч радиации (Radiation Beam) (+80%): Токсическая атака 7к-1 (Точность +2, +10%; Увеличенная 1/2Д, ×10, +15%; Увеличенная Макс., ×2, +5%; Незаметность, +20%; Радиация, +25%; Переменная сила, +5%) [49]. *Примечания:* Классический луч смерти из научной фантастики, смертельный и невидимый. Может и спасать жизни, стерилизуя пищу и (на низких уровнях) уничтожая опухоли. 49 очков.

Звук/Вибрация

Ультразвук (Sonic Scream) (+75%): Обжигающая атака 6к-1 (Зависит от окружения, Вода/Воздух, -5%; Нет зажигательного эффекта, -10%; Побочный эффект, Глухота, +70%; Действует под водой, +20%) [51]. *Примечания:* Луч «когерентного звука», обжигающий плоть, но не воспламеняющий ее. Будучи довольно широким, наносит вред всему телу и не может быть нацелен в определенную область. 51 очко.

Оглушение (Sonic Stun) (+365%): Воздействие 1 (ЗД; Делитель брони (5), +150%; Зависит от окружения, Вода/Воздух -5%; Потеря сознания, +200%; Действует под водой, +20%) [47]. *Примечания:* Похож на сверхнаучный станнер. Эта выводящая из строя атака полезна для героев, не любящих убивать. 47 очков.

Звуковой эффект (Sound Effects) (+110%): Иллюзии (Область действия, 8 ярдов, +100%; Только слуховые, -70%; Независимость, +40%; Дистанционность, +40%) [53]. *Примечания:* Создает автономный звуковой эффект, способный отвлечь врага. Владелец может создать все, что угодно. Если он музыкант, то может даже иметь собственный саундтрек! 53 очка.

Грохот (Thunderclap) (+395%): Воздействие 1 (ЗД; Область действия, 16 ярдов, +200%; Недостаток, Глухота, +20%; Зависит от окружения, Воздух/Вода, -5%; Действует на слух, +150%; Оглушение, +10%;

Действует под водой, +20%) [50]. *Примечания:* Громкий звук взрыва, вызывающий глухоту и оглушение тех, кто находится в области. Может расколоть очень хрупкие предметы. 50 очков.

Белый шум (White Noise) (+250%): Глушение 7 (Слух; Область действия, 8 ярдов, +100%; Расширенный, Инфразвуковой слух, Ультразвуковой слух, Сонар, Восприятие вибрации, +80%; Дистанционность, +50%; Действует под водой, +20%) [49]. *Примечания:* заполняет область эффекта акустическими помехами широкого спектра. Страдающие бессонницей могут найти его очень успокаивающим. 49 очков.

Вода

Обезвоживание (Dehydrate) (+190%): Изнуряющая атака 2к-1 (Основано на ЗД, +20%; Обезвоживание, +20%; Заклятье 2, +150%) [50]. *Примечания:* При победе в быстром состязании Воли против ЗД жертвы, заставляет воду покинуть ее тело. Также высушивает мокрые вещи. 50 очков.

Туман (Fog) (+240%): Глушение 7 (Зрение; Область действия, 16 ярдов, +150%; Дрейф, +20%; Расширенное, Ладар, +20%; Дистанционность, +50%) [48]. *Примечания:* Создает облако тумана, мешающий зрению и ладару. Ослабляет огненные атаки, как заклинание Туман (с. В253) – но любой ветер сильнее легкого бриза быстро рассеет его. 48 очков.

Водяной клинок (Water Blade) (+30%): Разьедающая атака 4к-1 (Делитель брони (2), +50%; Контактный бой, Досяг. В, 1, -20%) [49]. *Примечания:* Режущий поток воды под высоким давлением, способный разрушить большинство материалов. 49 очков.

Водяной удар (Water Blast) (+30%): Тупая атака 7к+2 (Увеличенная 1/2Д, ×5, +10%; Действует под водой, +20%) [50]. *Примечания:* Водяная струя, достаточно плотная, чтобы оказаться смертельной на большом расстоянии. 50 очков.

Водяная пушка (Water Cannon) (-10%): Тупая атака 11к (Удвоенное отбрасывание, +20%; Не наносит ран, -50%; Действует под водой, +20%) [50]. *Примечания:* Более широкая струя, полезная для разгона толпы и борьбы с пожарами. 50 очков.

Белый шум заполняет область акустическими помехами широкого спектра. Страдающие бессонницей могут найти его очень успокаивающим...

Элементальная атака	Вред	Точ	Дальность	Сс	Отд	Примеч.
Разряд	7к обж*	–	С	Контактн.	–	[1, 2]
Силовая сфера	6к-1 туп взр	3	100	1	1	[3]
Буран	Слух-2	3	100	1	1	Область 16п
связанное	Зрение-5	–	–	–	–	Область 16п
Призыв молнии	3к+2 обж	3	100	1	1	Область 2п [1, 2, 4]
Воздушный удар	6к+2 туп взр	3	100	1	1	
Выключение	ЗД Возд	–	Заклятье 2	–	–	Область 2и [5]
Тьма	Зрение-10	3	100	1	1	Область 8п
Обезвоживание	2к-1 изн	–	Заклятье 2	–	–	[6]
Электрическое оглушение	ЗД-2(2) Возд	4	50/100	1	1	[5]
Электрическая кожа	ЗД Возд	–	С	Аура	–	[7]
связанное	2к+2 обж	–	С	Аура	–	[2, 8]
Огненный заряд	9к обж	3	50/100	1	1	
Огненный шар	6к+2 обж взр	3	100	1	1	
Огненное дыхание	5к+1 обж	3	20	1	1	Конус 5
Огненная струя	10к обж	–	5/10	Струя	–	
Вспышка	ЗД Возд	3	100	1	1	Область 16 [5, 9]
Туман	Зрение-7	3	100	1	1	Область 16дп
Силовой луч	6к+2 туп	5	100/200	1	1	[3]
Силовые пути	СЛ 13 сков	3	100	1	1	[10]
Замораживающий луч	1к(5) изн	5	100/200	1	1	[1, 6]
Ледяное дыхание	3к-1 туп	3	20	1	1	Конус 5 [1, 11]
Ледяные оковы	СЛ 15 сков	3	100	1	1	[10]
Гололед	ЛВ-1 Возд	3	100	1	1	Область 4п [5]
Ледяное копье	5к прон	4	100/200	1	1	
Ледяная буря	2к+1 пб+	3	100	1	1	Область 16п [4]
Видения	Иллюзии	3	100	1	1	Область 4нп
Воспламенение	6к+2 обж	–	С	Аура	–	
Инферно	5к обж*	3	100	1	1	Область 2п
Облучение	5к токс*	3	100	1	1	Область 4 [12]
Лазер	5к(2) обж	6	200/1,000	1	1	
Молния	5к обж	5	100/200	1	1	[1, 2]
Луч частиц	2к+2(5) обж	5	100/200	1	1	[2, 12]
Плазменный резак	4к+1(5) обж	–	С, 1	Контактн.	–	
Зыбучие пески	СЛ 12 сков	3	100	1	1	Область 2п [10]
Луч радиации	7к-1 токс*	5	100/200	1	1	[12]
Каменный дождь	5к туп	3	100	1	1	Область 2п [4]
Песчаная буря	1к реж	3	100	1	1	Область 4п [1]
связанное	Зрение-6	–	–	–	–	Область 4п
Толкание	10к+1 туп	3	100	1	1	[3, 13]
Дым	ЗД Возд	3	100	1	1	Область 2дп [5, 9]
связанное	Зрение-5	–	–	–	–	Область 2дп
Снежок	9к туп	3	50/100	1	1	
Ультразвук	6к-1 обж	3	10/100	1	1	[1, 8]
Оглушение	ЗД(5) возд	3	10/100	1	1	[5]
Звуковой эффект	Иллюзии	3	100	1	1	Область 8нп
Каменный снаряд	9к туп	3	50/100	1	1	
Супер-дыхание	6к+2 туп	3	20	1	1	Конус 5 [3, 13]
Замыкание	10к обж	5	100/200	1	1	[2, 13]
Грохот	ЗД возд	3	100	1	1	Область 16 [5, 9]
Болтанка	2к туп	3	100	1	1	Область 2мп [1, 3]
связанное	Зрение-5	–	–	–	–	Область 2мп
Вакуум	2к+2 изн	3	100	1	1	Область 2 [6, 9]
Водяной клинок	4к-1(2) раз	–	С, 1	Контактн.	–	
Водяной удар	7к+2 туп	3	50/100	1	1	
Водяная пушка	11к туп	3	10/100	1	1	[3, 13]
Белый шум	Слух-7	3	100	1	1	Область 8п
Удар ветра	9к туп	3	50/100	1	1	

Примечания

* Повреждение *варьируемое*; Радиус действия в ярдах; д = дрейф, н = независимость, м = мобильность, п = продолжительность (10 секунд) и и = избирательность.

Для конуса дана максимальная дистанция.

[1] Побочный эффект: нужен бросок 3Д с -1 за каждые 2 очка прошедшего повреждения, при провале – слепота (Песчаная буря), глухота (Ультразвук), паралич (Замораживающий луч, Ледяное дыхание), оглушение (Разряд, Призыв молнии, Молния) или -2 к ЛВ (Болтанка).

[2] Замыкание может вывести из строя механизмы.

[3] Удвоенное отбрасывание.

[4] Забрасывает область сверху с умением 10 (Ледяная буря, Каменный дождь) или 12 (Призыв молнии).

[5] Воздействие: делается указанный бросок, при провале – слепота (Вспышка), кашель (Дым), глухота (Грохот), оглушение (Электрическое оглушение, Грохот), Крайне неуклюжий (Гололед), или потеря сознания (Выключение, Оглушение). Выключение действует только на обладателей Электроники.

[6] Усталость засчитывается как обезвоживание (Обезвоживание), переохлаждение (Замораживающий луч), или удушье (Вакуум).

[7] Воздействие: нет основного эффекта. Провал броска 3Д на 5+ вызывает сердечный приступ.

[8] Нет зажигательного эффекта.

[9] Модификатор пробивания: Воздействие на слух (Грохот), Респиаторное действие (Дым, Вакуум) или Воздействие на зрение (Вспышка).

[10] Модификаторы Сковывания: Силовые путы имеют Поглощение, Один слой и Неразрушимость; Ледяные оковы – Опутывание; а Зыбучие пески – Один слой и Неразрушимость.

[11] Нет тупой травмы и отбрасывания

[12] Вызывает облучение, равное нанесенному вреду; см. *Радиация* (с. В435).

[13] Не наносит ран.

Сверхъестественные атаки

Это могут быть способности ки, божественные, магические, псионические или духовные – добавьте необходимый модификатор силы. *Касания* – смертоносные контактные атаки, некоторые из которых обходят СП. *Проклятия* – молитвы, заклинания и другие похожие ритуалы, требующие нахождения вблизи от цели. *Ментальные атаки* – более дальнобойные эффекты. Проклятия и ментальные атаки требуют маневра Концентрации, а не атаки. Особые эффекты и бро-

сок сопротивления (если есть) указаны в примечаниях.

Как и элементарные атаки, все эти способности стоят около 50 очков. Дорогие способности имеют необходимое количество уровней. Вызывает усталость или Требуется дополнительное время для уменьшения цены. Опытные владельцы могут выкупить эти ограничения, а начинающие – добавить еще уровни, сэкономив очки.

Касания

Пылающее касание (Burning Touch) (+250%): Обжигаящая атака 3к-1 (Доступность, Только на живых существ, -10%; Абсолют, Неудержимая атака, +300%; Контактный бой, Досяг. В, Невозможность парирования, -35%; Нет зажигательного эффекта, -10%; Переменная сила, +5%) [49]. *Примечания:* обжигает плоть без нагревания. Проходит сквозь неодушевленные объекты и не действует на них – включая броню. 49 очков.

Леденящее касание (Chilling Touch) (+290%): Изнуряющая атака 1к+1 (Абсолют, Неудержимая атака, +300%; Замораживание, +20%; Контактный бой, Досяг. С, Невозможность парирования, -35%; Переменная сила, +5%) [51]. *Примечания:* наносит живой цели повреждению жутким холодом, обходящим всякую броню и одежду. 51 очко.

Рука смерти (Hand of Death) (+400%): Воздействие 1 (3Д; Контактное действие, -30%; Абсолют, Длительный особый эффект, +100%; Задержка, Детонатор, +50%; Сердечный приступ, +300%; Низкая заметность, +10%; Контактный бой, Досяг. В, -30%) [50]. *Примечания:* Эта легендарная атака кунг-фу выглядит как обычный удар (только мастера боевых искусств смогут ее отличить) и должна попасть в незащищенную кожу. Жертва получает бросок 3Д на сопротивление. При провале атакующий может вызвать сердечный приступ в неопределенный момент времени в будущем, с любого расстояния. Чтобы избежать этой судьбы, жертва должна убить наложившего руку мастера или заставить его отменить действие Руки – лечения нет! 50 очков.

Разлагающее касание (Leprous Touch) (+155%): Воздействие 2 (3Д-1; Контактное действие, -30%; Недостаток, Смертельная болезнь, до двух

лет, +50%; Увеличенная продолжительность, Постоянно, +150%; Контактный бой, Досяг. В, Невозможность парирования, -35%; Незаметность, +20%) [51]. *Примечания:* скрытое «смертельное касание», не имеющее внешнего эффекта. Атакующий должен коснуться незащищенной кожи жертвы, которая получает право на бросок 3Д-1 для сопротивления. При провале она получает жуткое заболевание, которое убьет ее за два года. Медицина – обычная и сверхъестественная – работает как обычно. 51 очко.

Парализующее касание (Paralyzing Touch) (+155%): Воздействие 2 (3Д-1; Увеличенная продолжительность, 3х, +20%; Контактный бой, Досяг. В, Невозможность парирования, -35%; Паралич, +150%; Избирательный эффект, +20%) [51]. *Примечания:* В момент касания жертва должна сделать бросок 3Д-1; СП дает обычную защиту. Провал приводит к парализации на три минуты за каждое очко провала. Избирательный эффект позволяет атакующему касанием определенной части тела парализовывать ее выборочно. 51 очко.

Кража энергии (Steal Energy) (-15%): Вытягивание 2к+2 (Ускоренное лечение, +25%; Восстанавливает только ЕУ, -20%; Кража ЕУ, -25%; Переменная сила, +5%) [49]. *Примечания:* Атакующий быстро крадет ЕУ жертвы и восстанавливает свои, в соотношении 1:1. Применяются все обычные ограничения Вытягивания – см.с.96. 49 очков.

Кража жизни (Steal Life) (+30%): Вытягивание 1к (Ускоренное лечение, +25%; Переменная сила, +5%) [49]. *Примечания:* Полностью идентично Краже энергии (выше), но вытягивает ЕЖ. 49 очков.

Проклятия

Проклятие (Curse) (+365%): Воздействие 1 (Воля; Основано на Воле, +20%; Недостаток, Проклятый, +75%; Увеличенная продолжительность, Постоянное, +150%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [47]. *Примечания:* Жертва проклята, пока не достигнет заметного успеха... в тот момент ее успех и проклятие развеиваются. Заклинания, снимающие проклятия, работают нормально. Сделайте бросок Воли против Воли субъекта. 47 очков.



Пожелание смерти (Death Wish) (+400%): Воздействие 1 (ЗД; Вызывает усталость, 4 ЕУ, -20%; Сердечный приступ, +300%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* Если жертва проваливает сопротивление, ее сердце останавливается – что обычно фатально. Стоит 4 ЕУ. Сделайте бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Уменьшение (Diminution) (+400%): Воздействие 1 (ЗД; Преимущество, Уменьшение 6, +300%; Вызывает усталость, 4 ЕУ, -20%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* Уменьшает цель до 1/10 ее исходного размера на 6 секунд. Стоит 4 ЕУ. Сделайте бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Страх (Fear) (+0%): Ужас (-2 к броскам Страх; Активный, +0%) [50]. *Примечания:* пугает одного субъекта в радиусе 10 ярдов, который может видеть или слышать владыка. Сделайте бросок Воли против Воли-2 субъекта. 50 очков.

Слабоумие (Feeble-mindedness) (+400%): Воздействие 1 (ИН; Штраф к атрибутам, -20 ИН, +200%; Основано на ИН, +20%; Недостатки, Не может говорить, Доверчивость (6), Косный, Непродолжительное внимание (6), +60%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* Субъект становится лепечущим идиотом, который не может разговаривать, отличать правду от лжи и концентрироваться на чем-либо. ИН не уменьшится ниже 1 (особый эффект). Бросок Воли против ИН субъекта. 50 очков.

Лягушка (Frog) (+400%): Воздействие 1 (ЗД; Преимущество, Альтернативная форма, Лягушка, +150%; Вызывает усталость, 4 ЕУ, -20%; Увеличенная продолжительность, Постоянное, +150%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* превращает жертву в лягушку. Отменяется поцелуем персонажа противоположного пола или любыми заклинаниями, снимающими проклятия. Стоит 4 ЕУ. Бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Безумие (Madness) (+150%): Воздействие 2 (ИН-1; Основано на ИН, +20%; Вызывает усталость, 4 ЕУ, -20%; Недостатки, Заблуждение (Серьезное), Паранойя, Призрачные голоса (Дьявольские), +40%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Требуется дополнительное время 1, -10%) [50]. *Примечания:* Субъект начинает считать друзей врагами... и слышать жуткие голоса, приказывающие убивать. Занимает две секунды и стоит 4 ЕУ. Бросок Воли против ИН-1 субъекта. 50 очков.

Боль (Pain) (+150%): Воздействие 2 (ЗД-1; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Серьезная боль, +40%)

[50]. *Примечания:* Субъект чувствует такую боль, что получает -4 на большинство бросков. Стоит 2 ЕУ. Бросок Воли против ЗД-1 субъекта. 50 очков.

Чума (Pestilence) (+1,560%): Изнуряющая атака 1 очко (Основано на ЗД, +20%; Вызывает усталость, 6 ЕУ, -30%; Цикличность, 1 час, 72 цикла, Высокая заразность, +1,470%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Инкубация, 1 час, -20%) [50]. *Примечания:* коварное “смертельное заклинание”. Через час жертва заболевает. Она теряет 1 ЕУ в час на протяжении трех дней, и в это время заразна. Помните, что на 0 ЕУ каждое новое потерянное очко ЕУ стоит 1 ЕЖ. Стоит 6 ЕУ. Бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Болезнь (Sickness) (+150%): Воздействие 2 (ЗД-1; Заклятье 1, +100%; Тошнота, +30%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* Легкое, быстрое проклятие, заставляющее жертву чувствовать себя плохо. Бросок Воли против ЗД-1 субъекта. 50 очков.

Бесшумность (Silence) (+395%): Воздействие 1 (ЗД; Преимущество, Бесшумность 5, +250%; Недостаток, Немота, +25%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* Субъект не способен говорить и издавать звуков. Считайте нежелательное преимущество Бесшумность как -10 на то, чтобы услышать субъекта, и -5, если он пытается нашуметь. Бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Сон (Sleep) (+400%): Воздействие 1 (ЗД; Увеличенная продолжительность, 100х, +80%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Потеря сознания, +200%) [50]. *Примечания:* Субъект засыпает глубоким сном и не может быть разбужен в течение 100 минут за каждое очко победы атакующего (так, в течение пяти часов, если атакующий выиграл на 3). Бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Замедление (Slow) (+400%): Воздействие 1 (ЗД; Преимущество, Инфразвуковая речь, +100%; Вызывает усталость, 4 ЕУ, -20%; Недостаток, Замедленный ход времени, +100%; Заклятье 1, +100%; Аннулирование преимущества, Ускоренный ход времени 1, +100%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* Замедляет цель на 50% и снимает с него один уровень Ускоренного хода времени (достаточно, чтобы аннулировать действие заклинания Великое ускорение, с. В251). Также жертва начинает говорить в инфразвуковом диапазоне – другие его почти не слышат. Стоит 4 ЕУ. Бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Слепота (Strike Blind) (+150%): Воздействие 2 (ЗД-1; Недостаток, Слепота, +50%; Вызывает усталость, 4 ЕУ, -20%; Заклятье 1, +100%; Неза-

метность, +20%) [50]. *Примечания:* Мгновенно ослепляет цель. Стоит 4 ЕУ. Бросок Воли против ЗД-1 субъекта. 50 очков.

Ментальные атаки

Криокинетическая атака (Cryokinetic Attack) (+210%): Изнуряющая атака 1к+2 (Основано на ЗД, +20%; Замораживание, +20%; Заклятье 2, +150%; Незаметность, +20%) [50]. *Примечания:* Снижает температуру тела субъекта, замораживая его (см. Холод, с. В430). Бросок Воли против ЗД субъекта. 50 очков.

Ментальный удар (Mental Blow) (+160%/+150%): Изнуряющая атака 1к (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Заклятье 2, +150%; Незаметность, +20%) [26] + Воздействие 1 (ЗД; Нужен носитель, Изнуряющая атака, +150%) [25]. *Примечания:* Ментальный удар, вырубаящий цель. Стоит 2 ЕУ. Нанесение удара – бросок Воли против Воли субъекта. При победе атакующего субъект должен сделать бросок ЗД или будет оглушен. 51 очко.

Ментальный паралич (Mental Paralysis) (+400%): Воздействие 1 (Воля; Основано на Воле, +20%; Заклятье 2, +150%; Перемещение 1, +40%; Незаметность, +20%; Паралич, +150%; Избирательный эффект, +20%) [50]. *Примечания:* Парализует жертву. Перемещение и Избирательный эффект представляют возможность ограничить паралич определенной частью тела и перемещать эффект на другие части тела с помощью Концентрации. Бросок Воли против Воли субъекта. 50 очков.

Ментальный нож (Mental Stab) (+165%/+250%): Токсическая атака 1к+1 (Основано на ЗД, +20%; Вызывает усталость, 5 ЕУ, -25%; Заклятье 2, +150%; Незаметность, +20%) [16] + Воздействие 1 (ЗД; Нужен носитель, Токсическая атака, +150%; Судороги, +100%) [35]. *Примечания:* психический удар, выжигающий нервную систему жертвы. Стоит 5 ЕУ. Нанесение удара – бросок Воли против Воли субъекта. При поражении субъект должен сделать бросок ЗД, или будет страдать от судорог. 51 очко.

Стирание памяти (Mindwipe) (+385%): Воздействие 1 (Воля; Основано на Воле, +20%; Недостаток, Полная амнезия, +25%; Увеличенная продолжительность, Постоянное, +150%; Заклятье 2, +150%; Незаметность, +20%; Избирательный эффект, +20%) [49]. *Примечания:* уничтожает воспоминания. Избирательный эффект означает удаление при желании только определенных моментов. Отмена эффекта – гипноз, шоковая терапия, Контроль разума с Обработкой. Бросок Воли против Воли субъекта. 49 очков.

Пси-вампиризм (Psychic Vampirism) (+100%): Вытягивание 1 (Ускоренное лечение, +25%; Заклятье 2, +150%; Восстанавливает только ЕУ, -20%; Дистанционность, +40%; Кража ЕУ, -25%; Требуется дополнительного времени 6, -60%; Временные недостатки, -10%) [50]. *Примечания:* передает «психическую энергию» от цели атакуемому со скоростью 1 ЕУ за минуту концентрации. Энергия несет некоторые черты личности жертвы. Мастер выбирает несколько ментальных недостатков или причуд жертвы на -10 очков, и вампир страдает от них, пока тянет энергию. Бросок Воли против Воли субъекта. 50 очков.

Пирокинез (Pyrokinetic Attack) (+190%/+250%): Обжигающая атака 1к (Основано на ЗД, +20%; Заклятье 2, +150%; Незаметность, +20%) [15] + Воздействие 1 (ЗД; Агония, +100%; Нужен носитель, Обжигающая атака, +150%) [35]. *Примечания:* поднимает температуру тела жертвы до точки возгорания. Атака – бросок Воли против ЗД субъекта. При успешной атаке субъект должен кинуть ЗД, или будет страдать от ужасной боли. 50 очков.

Телекинетическое сдавливание (Telekinetic Squeeze) (+185%/+250%): Тупая атака 1к (Основано на ЗД, +20%; Заклятье 2, +150%; Нет отбрасывания, -10%; Незаметность, +20%; Переменная сила, +5%) [15] + Воздействие 1 (ЗД; Удушение, +100%; Нужен носитель, Тупая атака, +150%) [35]. *Примечания:* попытка напрямую сдавить горло или жизненные органы жертвы. Атака – бросок Воли против ЗД субъекта. При успешной атаке субъект должен кинуть ЗД, или начнет задыхаться. 50 очков.

Яды

Природные, искусственные и фантастические яды по силе различаются от раздражающих до вызывающих мгновенную смерть. Они не подгоняются под определенную стоимость – они стоят столько, сколько стоят.

Ядовитые зубы и жала

Яды, вводимые при укусе, требуют Острых зубов [1] или Клыков [2]. Яд на жале – Естественное оружие (Пробивающее) [5], (Крупный пробивающий) [6], или (Проникающий) [8]. Добавьте стоимость этого оружия к цене яда.

Данные яды – «универсальные» примеры, созданные чисто для иллюстрации принципов создания ядов. Реальные яды могут наносить вред от 1к-3 до 4к и иметь почти любую комбинацию Цикличность, Инкубация, Сопrotивляемость, и Симптомы.

Средний яд (Average Venom) (+40%): Токсическая атака 2к-1 (Цикличность, 1 день, 4 цикла, Сопrotивляемый, +15%; Нужен носитель, Зубы/Естественное оружие, +0%; Инкубация, 1 час, -20%; Сопrotивляемый, ЗД-3, -15%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, -3 ЛВ и ИН, +60%) [10]. *Примечания:* Жертва должна сделать бросок ЗД-3 через час после введения, и еще по броску ежедневно в течение трех дней. Каждый провал – получение 2к-1 вреда. Потерявшие более 2/3 ЕЖ страдают от жара и озноба: -3 ЛВ и ИН до исцеления. Этот яд вполне способен убить неудачливого человека. Используется для самых страшных пауков и скорпионов и обычных ядовитых змей. 10 очков.

Фантастический яд (Fantasy Venom) (-5%): Токсическая атака 6к (Нужен носитель, Зубы/Естественное оружие, +0%; Сопrotивляемый, ЗД-5, -5%) [23]. *Примечания:* Жертва должна немедленно сделать бросок ЗД-5, или получит 6к вреда. Такие бессимптомные и быстрые яды нереалистичны, поэтому подходят только для фантастических монстров, способных быстро вывести из строя или убить героя одним укусом. 23 очка.

Парализующий яд (Paralytic Venom) (+290%): Воздействие 1 (ЗД; Увеличенная продолжительность, 300х, +100%; Нужен носитель, Зубы/Естественное оружие, +0%; Инкубация, 1 минута, -10%; Паралич, +150%; Вторичное - Кома, +50%) [39]. *Примечания:* Жертва должна сделать бросок ЗД через минуту после введения яда. Провал – парализация на 5 часов за каждое очко провала броска; провал на 5+ означает впадение в кому. 39 очков.

Сильный яд (Strong Venom) (+100%): Токсическая атака 3к-1 (Цикличность, 1 час, 4 цикла, Сопrotивляемый, +30%; Нужен носитель, Зубы/Естественное оружие, +0%; Инкубация, 1 минута, -10%; Сопrotивляемый, ЗД-4, -10%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, -3 СЛ, ЛВ, ИН и ЗД, +90%) [22]. *Примечания:* жертва делает бросок ЗД-4 через минуту после введения яда, и каждый час в течение трех часов. Каждый провал – получение 3к-1 вреда. Потерявшие свыше 2/3 ЕЖ серьезно заболели: -3 ко всем атрибутам до исцеления. Без медицинской или сверхъестественной помощи человек почти обречен. Подходит только самым опасным реальным змеям... и монстрам из фантастики и ужасов. 22 очка.

Слабый яд (Weak Venom) (-30%): Токсическая атака 1к (Нужен носитель, Зубы/Естественное оружие, +0%; Инкубация, 1 час, -20%; Сопrotивляемый, ЗД-2, -20%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, -1 ЛВ, +10%) [3]. *Примечания:*

жертва делает бросок ЗД-2 через час после введения яда. Провал – получение 1к вреда. Вблизи места введения возникает отек. При потере свыше 2/3 ЕЖ – что происходит очень редко, если только жертва не получает несколько доз или имеет мало ЕЖ – дает -1 ЛВ до исцеления. Этот яд обычен для большинства обычных пауков и скорпионов. 3 очка.

Защитные яды

Это химическое оружие предназначено в основном чтобы защитить владельца от ранений (или съедания), но может использоваться и для атаки.

Кислотная кровь (Acidic Blood) (+890%): Разъедающая атака 1к-3 (Действует постоянно, -20%; Аура, +80%; Инъекционное действие, обратное, -40%; Цикличность, 1 секунда, 10 циклов, +900%; Контактный бой, -30%) [10]. *Примечания:* Владелец этой способности начинает выделять кислоту, если получает любое режущее, проникающее или пробивающее повреждение. Кислота попадает на оружие – или противника, если тот атакует когтями, зубами и т.д. – и сразу начинает его разъедать. Пока кровотечение не будет остановлено (см. Кровотечение, с. В420), кислота попадает на все поблизости. Работает аналогично любой другой Ауре, и владелец может намеренно разбрызгивать кровь вокруг. 10 очков.

Смертельная кожа/щупальца (Deadly Skin/Tentacles) (+80%): Токсическая атака 3к-1 (Действует постоянно, -20%; Аура, +80%; Контактное действие, -30%; Цикличность, 1 час, 4 цикла, Сопrotивляемый, +30%; Контактный бой, -30%; Сопrotивляемый, ЗД-4, -10%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, Жуткая боль, +60%) [20]. *Примечания:* Покрывание из смертельного контактного яда, действующее на всех, кого коснется владелец открытой кожей, или кто коснется его. Жертва немедленно должна сделать бросок ЗД-4 и еще каждый час в течение трех часов. Каждый провал – потеря 3к-1 ЕЖ. Потерявшие свыше 2/3 ЕЖ страдают от жуткой боли до тех пор, пока не вылечатся. Этот яд подходит самым смертоносным медузам. 20 очков.

Смертельные шипы (Deadly Spines) (+50%): Токсическая атака 3к-1 (Цикличность, 1 час, 4 цикла, Сопrotивляемый, +30%; Нужен носитель, шипы, -50%; Инкубация, 1 минута, -10%; Сопrotивляемый, ЗД-4, -10%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, -3 СЛ, ЛВ, ИН и ЗД, +90%) [17]. *Примечания:* Должен комплектоваться Короткими шипами [1] или Длинными шипами [3]. Любой, раненный шипами, должен сделать бросок ЗД-4 и еще каждый час в течение трех часов. Каждый провал – потеря 3к-1 ЕЖ. Потеряв

шие свыше 2/3 ЕЖ получают -3 ко всем атрибутам до исцеления. Этот тип атаки обычен для рыб-иглобрюхов. 17 очков.

Раздражающие шипы (Irritating Spines) (-20%): Воздействие 1 (ЗД; Штраф к атрибутам, -3 ЛВ, +30%; Нужен носитель, Шипы, -50%) [8]. *Примечания:* Доступно только с Короткими [1] или Длинными шипами [3]. Любой раненый шипами должен сделать немедленный бросок ЗД, или будет страдать от жуткого зуда и жжения, что получает -3 на ЛВ. Есть у многих шипастых рыб и морских ежей. 8 очков.

Жалящая кожа/щупальца (Stinging Skin/Tentacles) (+180%): Токсическая атака 1к-1 (Действует постоянно, -20%; Аура, +80%; Контактное действие, -30%; Контактный бой, -30%; Симптомы, 1/3 ЕЖ, Ужасная боль, +180%) [9]. *Примечания:* Владелец жалящих клеток на коже или нехватательных щупальцах, растущих из тела. Любой, кого он коснется открытой кожей, или коснувшийся его открытой кожей, получает 1к-1 вреда. Если вред превысит 1/3 ЕЖ, жертва будет испытывать жуткую боль до момента исцеления. Такой яд имеют обычные жалящие морские существа. 9 очков.

Газ

Атаки этого вида представляют «газовые гранаты» или аналогичные способности с Точ 3, Дальность 100, Сс 1 и Отд 1. Они взрываются при ударе, образуя облако газа радиусом 2 ярда, которое держится около 10 секунд. Все эти газы Сопротивляемые, и жертва должна делать начальный бросок сопротивления до тех пор, пока его не провалит или не покинет область. Для большинства газов бросок делается каждую секунду; обладающие Инкубацией – при первом контакте и после каждого инкубационного периода.

Раздражающий газ (Blistering Gas) (+295%/+175%): Токсическая атака 1к (Область действия, 2 ярда, +50%; Контактное действие, +150%; Цикличность, 1 день, 8 циклов, Сопротивляемый, +35%; Дрейф, +20%; Связь, +10%; Продолжительность, +40%; Сопротивляемый, ЗД-4, -10%) [16] + Токсическая атака 1к (Область действия, 2 ярда, +50%; Цикличность, 1 час, 6 циклов, Сопротивляемый, +50%; Дрейф, +20%; Связь, +10%; Инкубация, 1 час, -20%; Продолжительность, +40%; Сопротивляемый, ЗД-1, -25%; Респираторное действие,

+50%) [11]. *Примечания:* Горчичный или подобный газ. Любой, кто с ним столкнулся, должен сделать бросок ЗД-4 и еще каждый день в течение недели, или получит 1к вреда. Тот, кто его вдохнет, делает бросок ЗД-1 каждый час на протяжении шести часов или получит 1к вреда. Эффекты складываются. 27 очков.

Нервно-паралитический газ (Nerve Gas) (+655%): Токсическая атака 2к (Область действия, 2 ярда, +50%; Контактное действие, +150%; Цикличность, 1 минута, 6 циклов, Сопротивляемый, +100%; Дрейф, +20%; Продолжительность, +40%; Сопротивляемый, ЗД-5, -5%; Симптомы, 1/2 ЕЖ, Паралич, +300%) [61]. *Примечания:* Это боевое оружие быстро выводит из строя и почти неизбежно вызывает смерть. Любой, коснувшийся газа, должен немедленно сделать бросок ЗД-5 и еще каждые 5 минут; каждый провал наносит 2к вреда. Когда повреждения превысят 1/2 ЕЖ, жертва будет парализована, пока не будет вылечена. 61 очко.

Усыпляющий газ (Sleeping Gas) (+230%): Изнуряющая атака 1к (Область действия, 2 ярда, +50%; Цикличность, 1 минута, 3 цикла, Сопротивляемый, +40%; Дрейф, +20%; Пропущенный сон, +50%; Продолжительность, +40%; Сопротивляемый, ЗД-2, -20%; Респираторное действие, +50%) [33]. *Примечания:* относительно безопасный газ, выводящий из строя. Вдохнувший его должен немедленно сделать бросок ЗД-2, и еще дважды через каждую минуту. Каждый провал – потеря 1к ЕУ. Она считается пропущенным сном, и те, кто достигнут 0 ЕУ, заснут до тех пор, пока не восстановят ЕУ. 33 очка.

Дистанционные яды

Ослепляющий спрей (Blinding Spray) (+190%): Воздействие 1 (ЗД; Слепота, +50%; Струя, +0%; Уменьшенная дистанция, $\times 1/2$, -10%; Действует на зрение, +150%) [29]. *Примечания:* тонкая струя ослепляющего яда. Цели без защиты глаз должны сделать бросок ЗД, или временно ослепнут. 29 очков.

Ядовитый плевок (Poison Spit) (+15%): Токсическая атака 2к-1 (Инъекционное действие, -40%; Цикличность, 1 час, 4 цикла, Сопротивляемый, +30%; Струя, +0%; Инкубация, 1 минута, -10%; Уменьшенная дистанция, $\times 1/2$, -10%; Сопротивляемый, ЗД-3, -15%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, -3 ЛВ и ИН, +60%) [9]. *Примечания:* струя яда должна попасть в глаза, рот или на открытую рану, чтобы

как-то подействовать. Жертва должна сделать бросок ЗД-3 через минуту и каждый час в течение трех часов. Каждый провал – потеря 2к-1 ЕЖ. Потерявшие свыше 2/3 ЕЖ страдают от лихорадки: -3 ЛВ и ИН до исцеления. 9 очков.

Дротик с транквилизатором (Tranquilizer Dart) (-35%/+210%): Малая пробивающая атака 1к (Точность +1, +5%; Делитель брони (0.2), -50%; Увеличенная 1/2Д, $\times 5$, +10%) [2] + Воздействие 1 (ЗД; Нужен носитель, Малая пробивающая атака, +10%; Потеря сознания, +200%) [31]. *Примечания:* метает крохотный дротик, который не пробьет броню и не нанесет серьезного вреда... но если он наносит хоть какой-то вред, жертва должна будет сделать бросок ЗД или потеряет сознание. 33 очка.

Защита

Защитные преимущества обычно завершены – они работают «как есть», или требуют хотя бы модификатора силы. Нижеследующие примеры, взятые из фантастики, более сложны. Они состоят из нескольких или модифицированных преимуществ, собранных в «защитные мета-черты», с фиксированной стоимостью за уровень. Эффект нескольких уровней накапливается. *Вместо* записи составных частей укажите название защиты и ее уровень.

Чтобы корректно приобрести эти способности в качестве части силы, примените модификатор силы для каждой составляющей их черты отдельно. Однако, если Мастер сочтет это слишком сложным, он может посчитать эти мета-черты просто новыми преимуществами и позволить применять модификатор силы к общей стоимости уровня. В большинстве случаев погрешность невелика.

Броня

Эти виды защиты – «кожа». Они защищают тело обладателя – не его имущество.

Электромагнитная броня (Electromagnetic Armor): СП 1 (Уплотненная 4, +80%; Ограниченное, кумулятивные заряды, -60%) [6]. *Примечания:* особый слой, использующий электрический разряд для отражения бронебойной струи кумулятивных боеголовки. Каждый уровень дает СП 1 от таких атак. Эта СП игнорирует делитель брони (10) такого оружия. 6 очков/уровень.

Ядовитая атака	Вред	Точ	Дальность	Сс	Отд	Примечания
Ослепляющий спрей	ЗД возд.	-	2/5	Струя	-	Вызывает слепоту.
Ядовитый плевок	2к-1 токс	-	2/5	Струя	-	См. подробности в описании.
Дротик с транквилизатором	1к(0.2) пб-	4	50/100	1	1	
последующее воздействие	ЗД возд	-	-	-	-	Вызывает потерю сознания.

МОДИФИКАЦИЯ ВРЕДА, ОСНОВАННОГО НА СЛ

Мастер может позволить взятие некоторых модификаторов вреда на *безоружный* прямой вред. Вариантами могут быть Воздействие на нематериальное (для героев, сражающихся с духами), Тотальное действие (для сильных неуклюжих воинов), Делитель брони (для имитации техники боя, подобной *Сокрушительному удару*, с. В182), Удвоенное отбрасывание (киношные герои проламывают врагами стены), Зажигательная (для огненных существ), Нет тупой травмы (у тех мастеров, чья сила в «проецировании Ки», а не грубой силе), Нет отбрасывания (то же самое!), Не наносит ран (полуматериальные духи) и Требуется дополнительное время (огромные, медлительные бойцы).

Мастер может разрешить и другие модификаторы, но многие остаются строго запрещенными:

- Область действия, Конус, Взрыв, Струя и все другие, имеющие их в качестве требования: Бомбардировка, Рассеивание, Дрейф, Излучение, Разъедание, Перемещение, Продолжительность, Избирательная область, и Стена.
- Цикличность, Инкубация, Сопrotивляемый, и другие модификаторы, рекомендуемые для токсинов.
- Контактный бой, Переменная сила и Видимое, которые уже имеются в рукопашном бою.
- Модификаторы для дальних атак: Точность, Блокируемая, Увеличенная отдача, Управляемая, Самонаведение, Неточность, Увеличенная дистанция, Дальнее действие, Дистанционность, Быстрый огонь, Уменьшенная дистанция, Рикошет, и Ближнее действие.
- Модификаторы, не применимые к тупым атакам: Двойная тупая травма, Угроза, Радиация, и т.д.
- Модификаторы пробивания, отличные от Делителя брони: Инъекционное действие, Контактное действие, Нужен носитель, Зажать, Респираторное действие, и Воздействие на чувства.

Применяйте модификаторы к вреду от СЛ так:

1. Определите *прямой* вред для высшей СЛ, которую вы можете использовать в рукопашном бою. Это сумма обычной СЛ, СЛ Рук, и Ударной СЛ.
2. Определите «эффективную стоимость» базового колющего вреда из шага 1, как для Тупой атаки. Не платите эту сумму! Она нужна только для шага 4.
3. Суммируйте нужные вам модификаторы. Итоговый модификатор больше, чем -80%, считайте за -80%.
4. Умножьте стоимость, найденную в шаге 2 на итоговый модификатор из шага 3, определив стоимость модификаторов. Округлите вверх. Запишите положительную цену как преимущество, а отрицательную – как недостаток.

Пример: у Конга СЛ 15, СЛ Рук +10, и Ударная СЛ +10. Он может бить с СЛ 35, что дает 4к-1 прямого вреда. Тупая атака на 4к-1 стоит 19 очков, поэтому Делитель брони (10), +200% станет для Конга преимуществом на 38 очков, а Тотальное действие, -25% - недостатком на -4 очка.

Улучшения действуют на удары ногами, руками и другие контактные атаки без оружия, но не на ваше оружие, зависящее от мышечной силы. Ограничения действуют на все атаки, основанные на СЛ. Если у вас есть Когти, Естественное оружие или Зубы, и вы берете модификаторы на вред, основанный на СЛ, вы должны будете брать те же модификаторы на все оружие тела.

Ледяная кожа (Icy Skin): СП 1 [5] + СП 1 (Тепло/Огонь, -40%) [3] + Скользящий 1 [2] + Устойчивость к температуре 1 [1]. *Примечания:* Покрывает владельца тонким слоем льда, который поглощает повреждения, затрудняет захваты и

сохраняет тепло. Каждый уровень (максимум пять) дает ему СП 1 – двойное против тепла/огня, и +1 на броски освобождения; а также добавляет 3Д градусов к «теплой» границе комфортной температурной зоны. 11 очков/уровень.

Кожа-изолятор (Insulated Skin): СП 5 (Ограниченное, Энергия, -20%) [20] + Устойчивость к радиации 10 [15] + Устойчивость к температурам 5 [5]. *Примечания:* Кожа, устойчивая к действию энергии, аналогичная фантастической «сверхпроводящей броне». Каждый уровень дает СП 5 против энергии, делит дозу радиации на 10 и добавляет 5×3Д градусов к «теплой» границе комфортной температурной зоны. 40 очков/уровень.

Зеркальная кожа (Mirrored Skin): СП 2 (Ограниченное, Свет, -40%) [6] + Улучшенное уклонение 1 (Ограниченное, свет, -40%) [9]. *Примечания:* Владелец покрыт блестящей кожей. Любое движение может без вреда отразить попадание атаки, основанной на свете – таких, как лазер. Даже прямые попадания нанесут меньше вреда. Каждый уровень (максимум 6) дает СП 2 и +1 Уклонению против световых атак. 15 очков/уровень.

Сверх-прочность (Super-Toughness): СП 1 (Ограниченное, Тупой, -40%; Прочная кожа, -40%) [1]. *Примечания:* Загадочная физическая прочность суперов! Каждый уровень дает СП 1 против тупых атак... но все их связанные эффекты (яд, электрошок и т.д.) сработают, даже если носитель СП не пробил. Это СП не действует на пули, ножи, лазеры и другие не-тупые атаки. 1 очко/уровень.

Силовые поля

Эти виды защиты представляют поле, распространяющееся на некоторое расстояние от тела обладателя. Большинство из них смогут защитить только ваше снаряжение, но некоторые способны действовать и на большие площади.

Звукоподавляющее поле (Acoustic Dampening Field): СП 2 (Силовое поле, +20%; Ограниченное, Звук, -40%) [8] + Бесшумность 1 (Динамическая, +40%) [7]. *Примечания:* Активирует звукоподавляющее поле защищает обладателя и его снаряжение. Каждый уровень дает +2 к Скрытности против слуха – постоянно – и СП 2 против звуковых атак. 15 очков/уровень.

Экран-отражатель (Deflector Screen): СП 5 (Силовое поле, +20%; Ограниченное, Дистанционные физические атаки, -40%) [20] + Улучшенный блок 1 [5] + Улучшенное уклонение 1 [15] + Улучшенное парирование (все) 1 [10]. *Примечания:* Силовое поле, отражающее снаряды и все атаки так, что избежать их становится совсем просто. Каждый уровень (максимум – три) дает СП 5 от снарядов и +1 ко всем видам активной защиты. 50 очков/уровень.

Искажающее поле (Distortion Field): Хамелеон 1 (Динамическое, +40%; Расширенное, Инфразрение, Радар, Ультразрение, +60%) [10] + СП 2 (Силовое поле, +20%; Ограниченное, Электромагнитное излучение, -40%) [8]. *Примечания:* Это поле активно отсеивает всю электромагнитную (ЭМ) энергию, проходящую сквозь него в любом направлении. Каждый уровень дает +2 на Скрытность против Радаров, Инфразрения, обычного зрения и Ультразрения; а также СП 2 против атак ЭМ-излучением. 18 очков/уровень.

Энергоэкран (Energy Screen): СП 5 (Силовое поле, +20%; Ограниченное, Энергия, -20%) [25] + Устойчивость к радиации 10 (Силовое поле, +20%) [18] + Устойчивость к температуре 5 (Силовое поле, +20%) [6]. *Примечания:* Поле, защищающее от любой опасной энергии. Аналогично Изолирующей коже (с.146), но защищает и глаза и снаряжения обладателя. 49 очков/уровень.

Силовой щит (Force Shield): СП 1 (Активная защита, -40%; Направленное, Фронтальное, -20%; Силовое поле, +20%) [3]. *Примечания:* Обладатель может активно подставлять небольшой подвижный щит под любую фронтальную атаку. Это защита Блокированием на уровне ЛВ/2+3. Успешный блок дает СП 1 за уровень против этой атаки. 3 очка/уровень.

Отражающий щит (Reflective Shield): СП 2 (Активная защита, -40%; Направленное, Фронтальное, -20%; Силовое поле, +20%; Ограниченное, Дистанционные атаки, -20%; Отражение, +100%; Требуется бросок ЛВ, -10%) [13]. *Примечания:* Силовой щит, позволяющий владельцу отражать дальнобойные атаки обратно во врага. Дает СП 2 за уровень против фронтальных атак – но только если персонаж сделает блок на уровне ЛВ/2 +3. Успешный бросок дает право на дополнительный бросок ЛВ для возврата заблокированного вреда в противника. 13 очков/уровень.

Силовая стена (Wall of Force): Тупая атака 2к (Область действия, 2 ярда, +50%; Не наносит ран, -50%; Продолжительность, +40%; Уменьшенная дистанция, $\times 1/10$, -30%; Стена, Сплошная, +60%) [17]. *Примечания:* Маневром атаки персонаж может создать силовую стену в любом месте в пределах 10 ярдов. Барьер имеет длину 6 ярдов и 1 ярд в толщину, и принимает любую желаемую форму. Имеет СП 6 и 1 ЕЖ на уровень. Хотя она и считается «твердой», но не повреждает тех, кто столкнется с ней. 17 очков/уровень.

Стена материи (Wall of Matter): Тупая атака 2к (Область действия, 2 ярда, +50%; Продолжительность,

+40%; Уменьшенная дистанция, $\times 1/10$, -30%; Стена, Сплошная, +60%) [22]. *Примечания:* Аналогично Силовой Стене, но созданный барьер состоит из льда, металла, камня или любой другой твердой материи. Столкновение с этой стеной наносит повреждения. 22 очка/уровень.

СПОСОБНОСТИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Большинство из этих способностей состоят из одного модифицированного преимущества – хотя некоторые включают и Увеличенное движение. Как и все способности в этой главе вы можете сэкономить место на листе персонажа, указав лишь название способности и ее цену.

Астральная проекция (Astral Projection): Прыгун (Миры; Ограниченный доступ, Астральный план, -20%; Проекция, Возможность влиять на место назначения, -0%) [80]. *Примечания:* Разум персонажа, оставив бессознательное тело, выходит на Астральный план. Его астральная форма видна и может взаимодействовать с другими астральными сущностями. В некоторых сеттингах персонаж может входить на высшие планы существования «физически». Движение и другие атрибуты его астральной формы зависят от сеттинга. 80 очков.

Создать дверь (Create Door): Проникание (Всё; Переноска объектов, Тяжелая нагрузка, +100%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Ограниченная толщина, 1 фут, -15%; Требуется бросок ИН, -10%; Требуется дополнительное время 1, -10%; Проход, +40%) [160]. *Примечания:* Позволяет создать «дверь» в препятствии до фута толщиной, независимо от состава. Для этого необходимо концентрироваться секунду и сделать бросок ИН. Открытие двери стоит 1 ЕУ, удержание ее открытой – 1 ЕУ/минуту. 160 очков.

Создать ворота (Create Gate): Прыгун (Миры; Дополнительная нагрузка, Сверх-тяжелая, +50%; Особые движения, Необходимо идти, -10%; Туннель, +40%) [180]. *Примечания:* Позволяет открыть ворота между мирами. Используются обычные правила для Прыгуна и улучшения Туннель, за исключением того, что персонаж (и все, кто хочет пройти через ворота) должны иметь свободу движений для прохода – они не могут просто исчезнуть. 180 очков.

Создать портал (Create Portal): Телепортация (Дополнительная нагрузка, Сверх-тяжелая, +50%;

Туннель, +40%) [190]. *Примечания:* Создает портал, соединяющий две точки пространства. Используются обычные правила по Телепортации и улучшению Туннель. В частности, обладатель способности должен посетить или видеть место назначения. 190 очков.

Оцифровка (Digitization): Прыгун (Миры; Ограниченный доступ, Киберпространство, -20%; Обнаженный, -30%; Необходимы ворота, Терминал, -20%) [30]. *Примечания:* Коснувшись терминала или сети, прыгун – но не его снаряжение – входит в сеть потоком данных, почти мгновенно путешествуя по соединенным сетью местам. Для возвращения материальной формы необходим бросок против Знания области (Киберпространство) для нахождения терминала, а затем – бросок Компьютерного взлома для получения к нему доступа. Оцифровка дает только возможность перемещения. Для воздействия на компьютеры приобретайте модифицированные Контроль разума, Зондирование, Переселение и т.д. 30 очков.

Полевое скольжение (Force Surfing): Полёт (Низкий потолок, 30 футов, -10%; Планетарный, -5%) [34].

Примечания: летящий движется по гравитационному или магнитному полю планеты. Со стороны кажется, что он идет по воздуху или скользит на сверкающем диске. Персонаж не может подняться выше, чем на 10 футов от поверхности планеты. 34 очка.

Скольжение по следу (Matter Surfing): Полёт (Низкий потолок, 5 футов, -25%; Неприятный эффект, -5%) [28]. *Примечания:* Герой парит на проецируемом хвосте материи (лед и т.д.) на высоте 5 футов. След видим и остается еще на 3к секунд. Все попытки увидеть или отследить персонажа автоматически успешны, пока след не исчезнет. 28 очков.

Передача материи (Matter Transmission): Воздействие 1 (ЗД; Преимущество, Телепортация, +1,950%; Заклятие 2, +150%) [220]. *Примечания:* Если персонаж выпрыгивает быстрое состязание по Воле против ЗД цели, он может сразу сделать бросок ИН, чтобы телепортировать цель (Дополнительная нагрузка, Сверх-тяжелая, +50%; Ограничение дальности, орбита, -5%; Надежность +10, +50%). +10 за Надежность аннулируют -10 за отсутствие подготовки. Обладатель способности может отправить цель в любое время, которое он посещал или видит, вплоть до пределов дистанции, и может снизить штрафы за расстояние, потратив свои ЕУ. 220 очков.

Реактивный двигатель (Reaction Drive): Полёт (Ньютоновский космический полет, +25%; Неприятный эффект, -5%) [48] + Увеличенное движение 11.5 (Космос; Ньютоновое, -50%; Неприятный эффект, -5%) [104]. *Примечания:* «реалистичная» ракета. Дает Базовое движение 5 и delta-v 30,720 – достаточно, чтобы покинуть планету земного типа и вернуться обратно, оставив резерв для путешествия и маневров. Ракета – объект шумный и заметный; персонаж не может использовать эту способность скрытно. 152 очко.

Безреактивный двигатель (Reactionless Drive): Полёт (Неприятный эффект, -5%; Космический полет, +50%) [58] + Увеличенное движение 10.5 (Космос; Неприятный эффект, -5%) [200]. *Примечания:* “reactionless” ракетный двигатель, аналогичный таковым из космической оперы. Может делать все, на что способен Реактивный двигатель... и имеет возможность неограниченного маневрирования. 258 очко.

Звездный двигатель (Stardrive): Телепортация (Только вслепую, -50%; Дополнительная нагрузка, Сверх-тяжелая, +50%; Гипер-прыжок, 1 Л/день, -25%; Нет перезарядки, +25%; Надежность +5, +25%; Следование, +20%) [145]. *Примечания:* БЧС-двигатель из космической оперы. Покрывает световой год за день вместе со всей ношей. Требуется точных координат (Надежность аннулирует -5 за Только вслепую), работает только в вакууме и бесполезна на коротких дистанциях. Однако, никогда не «выгорает» и может следовать за другими сверх-световыми объектами по их следу. 145 очко.

Тактическая телепортация (Tactical Teleport): Телепортация (Мерцание, +25%; Дополнительная нагрузка, Сверх-тяжелая, +50%; Нет перезарядки, +25%; Ограничение дальности, 10 ярдов, -50%; Надежность +10, +50%) [200]. *Примечания:* Телепортация на короткие дистанции – до 10 ярдов – в стиле суперменов, безопасная и надежная, вместе со всей ношей. Не требует подготовки; возможно даже использование в бою для уклонения от атак. 200 очко.

МЕНТАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ниже приведены примеры ментальных способностей для каждой категории, описанной в Главе 1 (см.с.14). Такие способности популярны в фантастике – особенно в качестве психоники – по-

этому мы создали их побольше. Мастер должен просмотреть их, прежде чем давать на выбор ИП, чтобы убедиться, что все предположения, сделанные ради конкретности применимы в его сеттинге. Например, большинство из этих способностей подразумевают существование сверх-науки или сверхъестественного.

Коммуникация

Культурная интуиция (Culture Sense): Подхалим (Доступность, Необходимо общаться с целью, -20%; Время экспозиции, 1 минута, -30%) [3] + Ксено-приспособляемость (Доступность, Необходимо общаться с целью, -20%; Exposure Time, 1 минута, -30%) [10]. *Примечания:* Персонаж временно подстраивается под чужие социальные нормы при помощи внимательного наблюдения или «психического усвоения». Через минуту общения с разумным существом он больше не получает штрафов за незнание культуры или разницу в Ранге и Статусе. Этот эффект длится все время общения с данной персоной или членом той же культуры, и еще в течение одной минуты после этого. 13 очко.

Разделение разума (Mindshare): Ментальная связь (10 миллиардов людей; Расовое, -20%; Нечеткое, -50%) [33] + Телесвязь (Широкое вещание, +50%; Расовое, -20%; Нечеткое, -50%) [24]. *Примечания:* Коммуникационная способность «ульевого разума» в фантастике. Каждый член расы постоянно посылает свои эмоции и общие ощущения (никаких подробностей!) всем остальным, без возможности провала. 57 очко.

Проигрыватель (Sampler): Передача звукам (Память на звуки, +50%) [15] + Фотографическая память (Доступность, Только звук, -80%) [2]. *Примечания:* Персонаж хранит запись всего, что слышал. Он может воспроизвести звуки в точности, как их слышал, избирательно или просто заимствовать голос для собственной речи. 17 очко.

Тактическая рация (Tactical Radio): Радио (Ускоренная передача, 1,000x, +90%; Увеличенная дистанция, ×20, +40%; Шифрование, +20%) [25]. *Примечания:* Рация с хорошей дальностью (200 миль), способная на зашифрованную burst передачу. Попытки перехвата идут с -3, и требуют от шпиона победы в быстром состязании умения перехвата против ИН отправителя, чтобы понять сообщение. 25 очко.

Универсальный переводчик (Universal Translator): Чтение разума

(Основано на слухе, -20%; Телекоммуникация, Телесвязь, -20%; Универсальная, +50%) [33] + Телесвязь (Универсальная, +50%) [45]. *Примечания:* Обладатель этой способности может проецировать свои мысли, делая их понятными любому, независимо от языка. После установления исходящей связи он может открыть двустороннее общение. Это позволит ему понимать слова и намерения цели – если он слышит ее. 78 очко.

Влияние

Сыворотка правды (Compel Truth): Зондирование разума (Доступность, Необходимо общаться с целью, -20%; Действует через зрение, -20%) [12]. *Примечания:* Для использования этой способности необходимо быть достаточно близко к цели, чтобы коснуться ее, удерживать внимание в переговорах и поддерживать контакт взглядов. Если эти три требования будут выполнены, персонаж может заставить субъекта дать один правдивый ответ в минуту. Каждый вопрос требует быстрого состязания по ИН против Воли субъекта. 12 очко.

Киберпси (Cyberpsi): Контроль разума (Обработка, +50%; Только кибернетическое, -50%) [50]. *Примечания:* Способность брать под контроль компьютеры и другие Цифровые разумы. Контролирующий должен видеть или касаться субъекта. Успех позволит управлять им удаленно. После «входа» персонаж может попытаться изменить программу (Обработка). Для установки контроля – бросок Исполнения компьютера, для перепрограммирования – Компьютерного взлома, что превосходит ИН. 50 очко.

Поиск данных (Data Probe): Зондирование разума (Основано на ЗД, +20%; Только кибернетическое, -50%; Инвазивное, +75%) [29]. *Примечания:* Чувствительный электромагнитный зонд, воздействующий на Цифровой разум. Персонаж должен касаться – или находиться достаточно близко, чтобы коснуться – компьютера, и победить в быстром состязании ИН против ЗД оборудования (представляет экранирование). При победе он может просматривать память, делая несостязательный бросок против высшего из ИН или Компьютерного взлома для каждого объекта данных. 29 очко.

Сканирование излучения (Emissions Scan): Чтение разума (Основано на ЗД, +20%; Только кибернетическое, -50%) [21]. *Примечания:* Позволяет узнать, что в данный

момент нажимается на клавиатуре и показывается на экране терминала. Необходимо видеть субъект и победить в быстром состязании ИН против 3Д оборудования. 21 очко.

Контроль эмоций (Emotion Control): Контроль разума (Доступность, Только члены своей или схожей расы, -20%; Контроль эмоций, -50%; Независимость, +70%) [50]. **Примечания:** прямое внушение эмоций субъекту на выбор персонажа. Делается обычный бросок ИН против Воли. Эффект действует без дальнейшей концентрации. Не действует на чужих, животных, монстров и всех остальных, кто имеет чужеродные персонажу эмоции. 50 очков.

Иллюзорная маскировка (Illusion Disguise): Эластичная кожа (Ментальная, Воля-4, -10%; Быстрая подготовка 4, +80%) [34]. **Примечания:** Изменяет внешность персонажа, проецируя внушение в разум всех, кто его может видеть. Это не требует времени. Наблюдатели могут сбросить это воздействие, сделав бросок Воли-4. 34 очка.

Лингвистическое программирование (Linguistic Programming): Контроль разума (Область действия, 8 ярдов, +150%; Обработка, +50%; Излучение, -20%; Действует на слух, -20%; Независимость, +70%; Требуется дополнительного времени 1, -10%) [160]. **Примечания:** Проговорив две секунды на основном языке, понимаемом любым разумным существом, персонаж может «программировать» всех в радиусе слышимости. Он может давать краткие или длительные инструкции и освобождает новых прислужников для исполнения приказов. Этой способностью часто обладают боги – обычно с Абсолютотом (+300%). 160 очков (310 с Абсолютотом).

Ментальные иллюзии (Mental Illusions): Иллюзии (Ментальные, +100%) [50]. **Примечания:** полностью изменяет восприятие субъекта. Требуется постоянной концентрации. Бросок ИН против Воли субъекта. 50 очков.

Ментальная слежка (Mental Trace): Духовная связь (Односторонняя, +20%; Передаваемая, любое желающее/беспомощное живое существо, +100%) [11]. **Примечания:** привязка одного субъекта к пользователю, который затем сможет узнавать ментальное состояние цели в любой момент. Установка связи – только с желающей этого или беспомощной цели – требует одной минуты и броска ИН. 11 очков.

Ментальный туман (Mind Clouding): Невидимость (Пере-

носки объектов, Тяжелая, +100%; Ментальная, Воля-4, -10%; Выключаемая, +10%) [80]. **Примечания:** Персонаж проецирует ментальные волны, делающие его тело и все снаряжение невидимым для живых существ. Смотрящие могут сбросить это влияние, сделав бросок Воли-4. 80 очков.

Переключение разума (Mindswitch): Переселение (Обмен разумов, +10%; Нет доступа к памяти, -10%; Дистанционность, +40%; Специализация, Собственная раса, -40%) [100]. **Примечания:** Обладатель способности может на расстоянии поменяться разумом с другим членом своей расы. Для этого необходимо победить в быстром состязании ИН против Воли цели, с использованием стандартных штрафов за расстояние. После обмена ни одна из сторон не имеет доступа к разуму другой – только к телу. 100 очков.

Внушение (Suggest): Контроль разума (Независимость, +70%; Внушение, -40%) [65]. **Примечания:** Позволяет персонажу внушить что-либо субъекту, победив в быстром состязании ИН против Воли субъекта. Жертва действует так, как если бы внушенное было ее собственными мыслями. Не требует дальнейшей концентрации со стороны персонажа. 65 очков.

Сверх-гипноз (Super-Hypnotism): Контроль разума (Независимость, +70%; Без памяти, +10%; Внушение, -40%; Действует через зрение, -20%) [60]. **Примечания:** Позволяет внушать с помощью одного только взгляда. Требуется прямого зрительного контакта; касания недостаточно. Если персонаж побеждает в быстром состязании ИН против Воли жертвы, он может молча отправить внушение. Дальнейшей концентрации не надо. 60 очков.

Телеконтроль (Telecontrol): Переселение (Нет доступа к памяти, -10%; Дистанционность, +40%; Специализированное, только своя раса, -40%; Телеконтроль 2, +100%) [190]. **Примечания:** Позволяет управлять физическими действиями жертвы издалека, не лишая контроля над своим телом. Требуется победить в быстром состязании ИН против Воли жертвы. Применяются стандартные модификаторы расстояния. Контролер управляет телом субъекта, но не имеет доступа к его разуму. Можно влиять только на членов собственной или почти идентичной расы. 190 очков.

Чтение мыслей (Telereceive): Чтение разума (Множественный контакт, +50%; Сенсорное, +20%; Телекоммуникация, Телесвязь, -20%) [45]. **Примечания:** Позволяет читать

поверхностные мысли и чувства нескольких целей (с -1 за каждую дополнительную), но только после установки контакта Телесвязью. Таким образом, Телесвязь является требованием. Существует одно преимущество: персонаж может читать субъекта, которого не видит, «коснувшись» его ментально. 45 очков.

Информация

Моральность (Absolute Morals): Интуиция (Аспект, Моральные решения, -20%; Вдохновение, +100%) [27]. **Примечания:** Персонаж со 100% точностью узнает мнение его религиозных или философских убеждений по поводу текущей ситуации. Он может отличить «хороших» людей, места и предметы от «злых», не имея особых методов восприятия, и всегда знает, какие действия прогневают духов, богов и т.д. 27 очков.

Прорицание (Divination): Предвидение (Только активное, -60%; Направленное, +100%; Надежность +8, +40%) [45]. **Примечания:** Провидец намеренно сосредотачивается на одном определенном вопросе о будущем. При успешном броске ИН он получает озарение из будущего, связанное с этим вопросом. Персонаж никогда не получает видений пассивно, даже если находится в смертельной опасности. 45 очков.

Анализ будущего (Pattern Analysis): Здравый смысл (Сознательный, +50%; Связь, +10%) [16] + Интуиция (Вдохновение, +100%; Связь, +10%) [32] + Пророк (Цифровой; Вдохновение, +100%; Связь, +10%) [32]. **Примечания:** Анализируя доступную информацию, персонаж может в реальное время предсказывать исход событий. Для всей способности делается один бросок. Успешный бросок указывает самое безопасное направление действий; наиболее эффективный путь и его риск; и любые варианты, которые провалятся – и почему. Однако эта способность не учитывает сверхъестественного влияния и абсолютной случайности. 80 очков.

Ретропознание (Retrocognition): Психометрия (Только активная, -20%; Направленная, +50%) [26]. **Примечания:** Провидец намеренно сосредотачивается на одном определенном вопросе о прошлом. При успешном броске ИН он получает озарение из прошлого, связанное с этим вопросом. Персонаж никогда не получает спонтанных видений, даже если подвергается мощному психическому воздействию. 26 очков.

Третий глаз (Second Sight): Предвидение (Не видит собственную смерть, -60%; Только пассивная, -20%) [5]. *Примечания:* Слабые способности к предсказанию, похоже на те, что получают многие реальные психоники. Со случайными интервалами персонаж получает краткие видения о случайных событиях. Он не может контролировать ни содержание, ни время этих видений и не имеет возможности предугадывать опасность. 5 очков.

Поиск во времени (Time-Scanning): Психометрия (Только активная, -20%; Направленная, +50%; Погружение, +100%; Обычная жизнь, -30%) [40]. *Примечания:* Ментальное воспроизведение прошлого в данном месте. Требуется сознательных усилий и не фокусируется на сильных эмоциях или важных событиях. Персонаж указывает время начала и окончания эпизода... и просматривает историю в реальном времени («быстрая прокрутка» невозможна). 40 очков.

Чувства

Анализ магии (Analyze Magic): Обнаружение (Магия, Анализ, +100%; Ближнее действие 1, -10%) [19]. *Примечания:* Возможность обнаруживать и анализировать магию броском чувств, с -1 за ярд расстояния до цели; примерно на том же уровне подробностей, как и заклинание Анализ магии (с. B249). 19 очков.

Астральное зрение (Astral Sight): Медиум (Специализированное, Астральные существа, -50%; Визуальное, +50%) [10]. *Примечания:* Позволяет видеть астральный план и общаться с его жителями. Не действует на призраков, демонов и т.д., если они не находятся в астрале. 10 очков.

Поиск радиоволн (Electronic Support Measures, ESM): Обнаружение (Радар и Радио, Точная, +100%; Обнаружение сигнала, +0%) [20]. *Примечания:* При успешном броске чувств способность обнаруживает сигналы радаров и радио, и определяет дистанцию до каждого источника. Для анализа требуется бросок ИН; успех дает случайную передачу из целевого источника. 20 очков.

Гидрофон (Hydrophone): Необычайный слух (Доступность, Только под водой, -30%; Связь, +10%; База данных, +50%) [20] + Чувство вибрации (Вода; Связь, +10%; Наведение, +20%) [13]. *Примечания:* Обнаруживает движущиеся в воде объекты. Делается один бросок чувств, модифицированный аналогично Чувство вибрации (р.В96), но с +4 за Необычайный слух. Успешный бросок определяет общий

класс цели («атомная боевая подлодка»), ее местонахождение и направление движения, и дает +8 для ее идентификации, +4 на слежку за ней и +3 на дальнюю прицельную атаку. 33 очка.

Дальновидение (Remote Viewing): Дальновидение (Только зрение, -10%; Увеличенная дистанция 19, +190%; Требуется подготовка, 1 час, -50%) [115]. *Примечания:* Эта способность имитирует экстрасенсорные способности, приписываемые секретным исследовательским проектам теоретиками конспиративности. Через час особых упражнений и медитации персонаж может переместить свое зрение в любое место планеты! (Увеличенная дистанция 19 дает свыше 11.000 миль; диаметр Земли – около 8.000 миль. 115 очков.

Тактический радар (Tactical Radar): Радар (Увеличенная дистанция, $\times 100$, +60%; Низкая возможность перехвата, +10%; Мульти-режим, +50%; Наведение, +20%) [48] + Улучшенное слежение 4 (Доступность, Только с радаром, -10%; Мульти-слежение, +20%) [22]. *Примечания:* хороший радар, как у истребителя. Может одновременно отслеживать до пяти целей на расстоянии около 100 морских миль, идентифицировать их на 1/10 этого расстояния и дает +3 на прицельную атаку по любой из этих целей. 70 очков.

Лазерный целеуказатель (Targeting Laser): Ладар (Уменьшенная дистанция, $\times 1/2$, -10%; Только наведение, -40%) [10]. *Примечания:* Встроенный лазерный дальномер с дальностью около 100 ярдов. Направленный на уже обнаруженную цель (обычно по зрению), подсвечивает ее видимой точкой и определяет точное расстояние до цели. Дает +3 на прицельную атаку. 10 очков.

Телепатическое сканирование (Telescan): Обнаружение (Разумные существа; Анализ, +100%; Дальнее действие 1, +50%; Точность, +100%) [70]. *Примечания:* На большом расстоянии обнаруживает разумных существ. Успешный бросок чувств определяет место и расу всех поблизости – полезно для поиска стражи или засад! Последующий бросок ИН сообщает имя определенного персонажа, которое он сам сказал бы; бросок делается для каждого персонажа. Скрытую личность откроет лишь критический успех. 70 очков.

Совершенная бдительность (Total Awareness): Дальновидение (Сохранение контроля, +50%; Уменьшенная дистанция, $\times 1/10$, -30%; Вторая натура, +70%) [95]. *Примечания:* Дает еще один набор

чувств, которые персонаж может сдвинуть на ярд от своего тела и повернуть в любом направлении. Смещать фокус и использовать эти чувства он может без усилий, что дает ему возможность постоянно видеть все позади себя, в темноте или дыму и т.д. Классическая способность древних мастеров кунгфу. 95 очков.

Ультра-сканирование (Ultra-Scan): Пара-радар (Биосканирование, +50%; Проникание, +50%; Сканирование, +50%) [100]. *Примечания:* Действует как сверхнаучное сенсорное устройство. Показывает и определяет цель, анализирует ее состав и излучения и дает схему внутреннего устройства – включая пассажиров и механизмы. Действует в любой среде. Способно на все, что могут сенсоры в фильмах космической оперы. 100 очков.

Рентген-зрение (X-Ray Vision): Пара-радар (Связь, +10%; Проникание, +50%; Уменьшенная дистанция, $\times 1/2$, -10%) [60] + Токсическая атака 1к-2 (Связь, +10%; Радиация, +25%) [3]. *Примечания:* Квазиреалистичное рентгеновское зрение. При активации персонаж создает излучение на 100 ярдов. Он должен сделать бросок Атаки для своей Токсической атаки против всего, что заметит – но можно выполнить бросок чувств и завалить бросок атаки. «Безвредное» рентгеновское зрение – это Проникающее зрение (с. B74). 63 очка.

ФИЗИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

Эти способности изменяют тело владельца или объекта в лучшую сторону. Это почти самые мощные из особых талантов и требуют пристального внимания Мастера. Когда существует несколько способов достичь нужного эффекта – например, Альтернативная форма против набора Выключаемых преимуществ, Изменяемые способности и Полиморф, или Исцеление против Воздействие с Преимуществом, Регенерация – Мастер может решить, что в его кампании существует только один из вариантов.

Метаморфозы

Активная маскировка (Active Camouflage): Хамелеон 3 (Контролируемый, +20%; В движении, +40%; Распиренный, Инфразрение, Радар, +40%) [30]. *Примечания:* позволяет улучшать свою прозрачность для радаров и излучения видимого и инфракрасного спектра. Может сделать себя практически прозрачным (+6 к Скрытности), от-

ражающим (+6 к чужим броскам чувств), либо принять любое промежуточное значение. Движение не влияет на эти премии. Одежда уменьшает их до +3. 30 очков.

Резиновое тело (Rubber Body): Феноменальная гибкость [15] + Изменяемые способности (Абсолютные силы, 30 очков; Тотальное действие, -25%; Ограниченное, Только части тела, -20%; Вызывает усталость, 1 ЕУ/5 очков, -15%; Физическое, +50%; Требуется бросок ЗД, -10%; Требуется дополнительное время 3, -30%) [150] + Растягивание 5 [30]. **Примечания:** Дает владельцу необычайно эластичное тело. Он может гнуться как обладатель Феноменальной гибкости (+5 к лазанию, освобождению и т.д.) и растягивать части тела с +1 МР за секунду (максимум +5 МР). Добавить часть тела требует восьми секунд времени и броска ЗД, и стоит 1 ЕУ за каждые 5 очков преимущества. Во время изменении формы пользователь беззащитен. 195 очков.

Кража формы (Shape-Stealing): Полиморф (Не может запоминать формы, -50%; Сохранение массы, -20%; Необходим образец, Касание, -5%; Неограниченное, +50%) [75]. **Примечания:** оборотень с этой способностью может принимать любую форму примерно своей массы, если ее расовый шаблон не дороже собственного. Он должен касаться персонажа или объекта, который хочет копировать на протяжении всех 10 секунд превращения – превращаться по памяти или полагаясь на зрение нельзя. 75 очков.

Трансмутации

Тело-рой (Body of Swarm): Устойчивость к ранениям (Рассеянный; Рой, +80%; Выключаемый, +10%) [190]. **Примечания:** Персонаж может становиться роем насекомых, выполнив маневр Подготовки. Его «тело» достаточно плотно, чтобы нормально влиять на мир, но считается рассеяным против повреждения. В этой форме маневр Концентрации позволит рассыпать рой, что практически делает его нематериальным (см. Устойчивость к ранениям, с.52). Возвращение в нормальный рой – еще один маневр Концентрации; возврат в нормальный вид – маневр Подготовки. 190 очков.

Элементальная форма (Elemental Form): Альтернативная форма (Мета-черта элементальная; Поглощение имущества, Нет нагрузки, +5%; Активное превращение, +20%) [Различная]. **Примечания:** Персонаж может по желанию принимать одну из элементальных мета-черт на с. В262, вместе со снаряжением весом не более БГ. Он может дей-

ствовать во время трансформации, но все выгоды новой формы получает только через 10 секунд. Стоимость равна 19 очков плюс 90% цены мета-черты, округленной вверх. 25 очков (Огонь), 52 очка (Воздух), 109 очков (Лед), 145 очков (Камень) или 177 очков (Земля, Металл или Вода).

Форма духа (Spirit Form): Нематериальность (Воздействие на материальное, +100%; Требуется бросок Воли, -5%) [156] + Невидимость (Доступность, Только во время нематериальности, -10%; Только для материальных, -10%) [32] + Не дышит, Не ест/не пьет, Не спит, и Иммунитет к метаболическим угрозам (все с Доступностью, Только во время нематериальности, -10%) [72]. **Примечания:** Персонаж становится невидимым, нематериальным духом в обычном мире. Требуется маневра Концентрации и броска Воли. В этой форме он не нуждается ни в отдыхе, ни в питании. Он может использовать магию и псионику на материальные цели, но должен исключить способность (что делает его уязвимым к удушению, яду и т.д. в отличие от материализовавшихся духов), чтобы взаимодействовать физически. 260 очков.

Прозрачное тело (Transparent Body): Невидимость (Действует на механизмы, +50%; Контур, -10%; Выключаемое, +10%) [60]. **Примечания:** Персонаж может изменять состав тела, становясь прозрачным. Единственный способ его заметить – слабое искажение при движении (Бросок Зрения с -6). Сенсоры не более эффективны, чем невооруженный взгляд, если только не используют другой тип восприятия (гравитационные волны, жизнь, вибрацию и т.д.) 60 очков.

Восстановление

Целебное средство (Healing Drug): Исцеление (Исцеление себя, +50%; Основано на ЗД, +20%; Инъекционное действие, -40%; Только ранения, -20%; Инкубация, 1 минута, -10%) [30]. **Примечания:** Персонаж выделяет препарат, который восстанавливает потерянные ЕЖ любому, кто проглотит или уколет его (включая себя самого). Через минуту делается бросок ЗД. Каждое очко успешности броска восстанавливает 2 ЕЖ, но стоит ему 1 ЕУ. После достижения полных ЕЖ дальнейшей потери ЕУ и получения ЕЖ не происходит. Персонаж делает бросок ЗД и тратит ЕУ только если лечится сам. 30 очков.

Наложение рук (Laying On Hands): Исцеление (Ограниченные затраты, 6 ЕУ, -15%; Исцеление верой, +20%; Ограниченное использование, 1/день, -40%) [20]. **Примечания:** Дар священного исцеления. Целитель может потратить до 6 ЕУ в день на раны (до 12 ЕЖ) или вылечить болезнь (до -3 на бросок) любого, кого его бог считает нужным. Необходимо касаться пациента. 20 очков.

Омоложение (Rejuvenation): Исцеление (Ограниченные затраты, 10 ЕУ, -5%; Исцеление воздействий, +60%; Уменьшенная усталость 10, +200%; Надежность +5, +25%; Ксенолечение, любая жизнь, +80%) [138]. **Примечания:** Чудесное исцеление – киношные нанотехнологии или божественное вмешательство – способное исцелить кого угодно почти от любой раны. Каждое применение восстанавливает 20 ЕЖ или исцеляет Воздействие или болезнь, дающие до -5 на бросок лечения. Персонаж делает бросок ИН+5, плюс все обычные штрафы к умению, но не тратит ЕУ. 138 очков.

Воскрешение (Resurrection): Воздействие 1 (ЗД; Преимущество, см. ниже, +2,250%; Контактное действие, -30%; Контактный бой, Досяг. В, Невозможность парирования, -35%) [229]. **Примечания:** Возвращает к жизни мертвого! Целитель касается кожи субъекта, и тот делает бросок ЗД. Каждое очко успешности дает минуту Бессмертия 1 и Регенерация (Очень быстрая), обе с Абсолют, Действует на мертвых (+50%). Так, если труп имеет ЕЖ выше -10*ЕЖ, то восстанавливает 60 ЕЖ в минуту. Если он исцеляется до -ЕЖ – возвращается к жизни. Для сохранения баланса «Абсолют, действует на мертвых» означает то, что способность действует только на мертвых, но не на живых раненых – и позволено только один-единственный бросок. Если субъект проваливает свой бросок ЗД или восстанавливает слишком мало ЕЖ для оживления, он мертв навсегда. 229 очков.

Универсальные антитела (Universal Antibodies): Исцеление (Исцеление себя, +50%; Основано на ЗД, +20%; Инъекционное действие, -40%; Только болезни, -40%; Инкубация, 1 час, -20%; Надежность +6, +30%) [30]. **Примечания:** Целитель создает антимикробное средство широкого спектра действия. Через час после употребления его больной (которым может быть и сам целитель) делает бросок ЗД+6, минус обычные штрафы за исцеление болезни. Успешный бросок означает исцеление, но нужно будет оплатить ЕУ, равное двойному штрафу к броску ЗД. Целитель платит ЕУ только в том случае, если лечит себя. 30 очков.

Глава Четвёртая

СИЛЫ В ДЕЙСТВИИ

Calenur

СИЛЬНЫЕ ИГРЫ

 Calenur

Глава Шестая

ПРАВИЛЬНЫЕ ИГРЫ

ГЛОССАРИЙ

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

SAVE THE WORLD . . . OR DESTROY IT!



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com

