

Глава 1

Феномены и Исказители

Феномены - собирательный термин для всевозможных сверхсил, пугающих и необъяснимых. Они имеют самую разную природу. Паранормальные способности, мутации, телепатия, психокинезия и даже всамделишная волшебная магия - или технологии, от нее неотличимые. Общее у них одно - они поглощают Энергию, которую не так просто восполнить. Те, кто умеет воплощать эти феномены, зовутся **Исказителями**. Своей удивительной мощью они искажают и разрушают привычные законы мира - зачастую, в своих собственных интересах.

Получение феноменов. Герой начинает игру без известных ему феноменов. Есть несколько способов их использовать:

- Выбрав Феноменальный Атрибут или Трюк, герой сразу получает доступ к нескольким Феноменам.
- В описании Атрибутов Могуущества указано, как обладатель этого Атрибута может получить дополнительные Феномены.
Каждый Атрибут имеет свой способ получения феноменов, что отражает выбранный искажителем путь постижения непостижимого.
- Некоторые предметы обладают Функциями, позволяющими творить Феномены.

Без навыка Концентрация герою будет сложно эффективно применять многие Феномены, но большинство Снарядов не требуют этого навыка для применения.

Феноменальная характеристика (Фх). Основная Характеристика, с помощью которой искажитель активирует феномены. Она указана в описании Атрибута, Трюка или Предмета, который он использует для активации. Модификатор Феноменальной характеристики (МФх) используется в большинстве формул, описывающих феномены.

Усиление Феномена. При активации феномена искажитель часто может потратить дополнительную Эн и усилить эффект. Возможные для феноменов Усиления перечислены в их описании. Герой вправе применять одно и то же Усиление несколько раз.

Стоимость Определяет количество Энергии, которое искажитель тратит на активацию.

Время активации Определяет время, необходимое для активации. Если в описании не указано Время активации, то она расходует Действие.

Маневры и феномены. Если активация феномена расходует Действие или Быстрое действие, искажитель может активировать его, как маневр Атака, Дистанционная Атака, Комбинированная атака, Беглый огонь или Концентрированный огонь с применением этого феномена.

Длительность Феномена определяет время, в течение которого действуют эффекты феномена. Если в описании не указана Длительность, то эффекты применяются мгновенно.

Поддержание. По окончании Длительности герой может потратить количество Эн, равное Стоимости Поддержания, продлив действие феномена на указанный срок.
Одновременно искажитель способен поддерживать |МФх| феноменов.

Размер имеет значение (РИЗ). Стоимость феномена возрастает на $|2*МРз|$ цели, если присутствует пометка (РИЗ). Поддержание феномена возрастает на $|МРз|$ цели. Исполинские цели не могут подвергнуться эффектам такого феномена.

Прерывание активации. Если в процессе активации или поддержания феномена искажитель одномоментно теряет ЕЗ, числом превышающие его Вл, активированные феномены немедленно прерываются, а активация феномена автоматически считается проваленной, однако искажитель не возвращает Энергию, затраченную на попытку активации феномена. В случае с феноменами, активируемыми мгновенно, это возможно, если противник предварительно выбрал маневр «Выжидание».

Когда герой стремится помешать активатору феномена, не нанося тому Пв, он должен пройти проверку Навыка, логически применимого к ситуации (Общение — для едких шпилек и отвлекающих восклицаний, Ловкость рук — для отрезвляющих оплеух и т. д.) против $|20 + Вл|$ искажителя.

Если вы хотите добавить в подобные ситуации остроты, Выжидающий и активатор феномена должны Состязаться в Рц. Победитель действует первым.

Соппротивление. Сложность проверки Концентрации(МФх) искажителя для успешной активации Феномена.

Если в описании Соппротивления указана Характеристика или Навык, то вместо статичного значения можно совершить проверку по правилам Состязания, где бонус к Проверке равен $|Соппротивление - 10|$.

Если в описании не указано Соппротивление, эффекты не дают возможности противостоять им.

Чтобы Сцены с использованием феноменов не затягивались, авторский коллектив рекомендует использовать Эффективные показатели Навыков и Характеристик для Соппротивления — по крайней мере, когда речь не идет о Персонах и героях.

Проверка Наведения. Требуется, если активатор феномена не видит цель. Наведение является проверкой Концентрации(Фх). Если Соппротивление Наведению не указано в описании способности, сложность Наведения равна $|15|$. При проверке герой может получить штрафы и бонусы, указанные ниже.

Бонусы:

- Герой касался цели = +1.
- Герой знает дополнительную информацию о цели, кроме ее описания = +1.
- Герой хорошо разглядел цель и запомнил, как она выглядит = +1.
- Герой хорошо представляет место, где цель скрывается от Наведения = +1.
- Цель не подозревает о том, что на нее производится Наведение = +1.
- Герой знает приблизительное направление на цель = +1.
- Герой знает приблизительное расстояние до цели = +1.
- Герой знает точное положение цели (включает бонусы от знания приблизительного направления и расстояния до цели) = +3.
- На цель наложен следящий Феномен = +5(включает бонус от знания точного положения цели) и +2 за каждый дополнительный следящий феномен.

Штрафы:

- Герой никогда не видел цель, и вынужден довольствоваться абстрактным описанием = -5.
- Герой никогда не видел цель, но видел ее точное изображение = -1.
- Герой не знает ни расстояния до цели, ни направления на цель = -1.
- Герой плохо запомнил цель визуально = -1.

- Герой не имеет представления об окружении цели = -1.
- Цель подозревает о том, что на нее Наводят феномен = -1.
- Цель скрывается с помощью Феноменов = -1 за каждый скрывающий Феномен.
- В предыдущий Круг цель совершала Перемещение или изменила свое местоположение благодаря другими существам или силам = -1.

Форма Феномена. Определяет свойства и внешние проявления феномена. Полное описание феноменов сгруппировано по их формам.

1.1 Снаряд

Исказитель отправляет Снаряд в цель. Снаряд наносит Пв, как Дальнобойное оружие, а вместо МЛв в формуле Меткости используется МФх.

- Тип Повреждений и Бонус к Повреждениям указаны в описании.

Если в описании феномена не указано обратного, то:

- Дистанции Снаряда составляют 20/40;
- Критический Удар Снаряда равен 20;
- Скорострельность Снаряда равна 1.

1.1.1 Воздушный поток

Яростные порывы ветра сыплют пыль в глаза, рвут из рук оружие, пытаются опрокинуть навзничь.

Стоимость: 1 Эн

Тип Повреждений: Дробящие

Бонус к Повреждениям: -1/-2

Эффект: если цель получила Пв в голову или глаз и осталась в сознании, все Активные проверки против цели совершаются с Преимуществом до начала ее следующей Очереди. Ветер может унести или отбросить небольшие незакрепленные предметы

Усиление:

- +2 Эн -> +1 к БПв.
- +1 Эн -> +10 к дистанциям.
- +1 Эн -> цель может быть Разоружена, если получила Пв в руку*.
- +1 Эн -> цель может быть Сбита с ног, если получила Пв в ногу*.

*Маневр применяется в дополнение к наносимым цели Пв. Герой проверяет Меткость Снаряда вместо Дб.

1.1.2 Излучение

Чистая Энергия срывается с ладони искажителя и устремляется к цели.

Стоимость: 1 Эн

Тип Повреждений: Нет

Бонус к Повреждениям: 0/-1

Скорострельность: 3

Эффект: феномен не обладает типом Пв и КУ без Усиления.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к скорострельности.
- +1 Эн -> +10 к дистанциям.
- +1 Эн -> феномен получает один (и только один) тип Пв по выбору героя.

От феномена без типа Пв не спасет Сопротивление или Иммуитет.

1.1.3 Огненный плевок

Исказитель поражает врага смачным плевром, который вспыхивает на лету. Этот феномен является врожденной способностью некоторых мутантов.

Стоимость: 3 Эн

Тип Повреждений: Огненные

Бонус к Повреждениям: +3/+2

Дистанции: 10/20.

Критический Удар: 16+.

Эффект: получив 5 и более Пв, цель Загорается.

1.1.4 Отрыжка

Это остаточные негативные эманации искажителя, разрушительный эмоциональный заряд, обретший физическую форму. Хотя встречаются твари, которые действительно обдают противника едким содержимым желудка.

Стоимость: 3 Эн

Тип Повреждений: Едкие

Бонус к Повреждениям: +1/0

Дистанции: |2 + МРз|/|5 + МРз|.

Критический Удар: 13+.

Эффект: феномен игнорирует БЩ и БД цели (исключая БД герметичных доспехов).

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв

1.1.5 Разряд

Электрический разряд взрывается веером змеистых молний.

Стоимость: 2 Эн

Тип Повреждений: Электрические

Бонус к Повреждениям: +1/0

Эффект: при подсчете Пв, полученных от действия феномена, БД и БЩ цели ополовиниваются. Цель Загорается, если потеряла 5 и более ЕЗ.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв.
- +1 Эн -> +10 Дистанциям.
- +1 Эн -> После проведения *успешной* атаки, позволяет провести еще одну атаку Разрядом в другую цель не более чем в 5 метрах от предыдущей. Источником атаки является последняя цель, пораженная Разрядом в эту Очередь.

1.2 Бомба

Исказитель метает Бомбу – сгусток своей Энергии, во врагов, и наслаждается эффектом. Чтобы поразить цель, герой проверяет Меткость по обычным правилам, но МФх и КонцентрацияЭ определяют, насколько мощной получится Бомба. Бомбу, как и гранату, можно метать в землю, или прямо существо. Эффекты Взрыва указаны в описании конкретных феноменов. Если Цель Бомбы получает КУ при ее активации, эффекты КУ распространяются на всех существ в Радиусе Взрыва.

Бомба является Метательным оружием. Пока Бомба не брошена, она занимает руку, а Стоимость Поддержания Бомбы равна 0. Если в описании феномена не указано обратного, то:

- Радиус Взрыва Бомбы равен $|1 + \text{МФх}|$ (минимум 2);
- Сила Взрыва Бомбы равна $|10 + \text{Концентрация}(\text{МФх})|$;
- Тип Повреждений Бомбы является Дробящим;
- Бонус Повреждений Бомбы равен 0/-1;
- Дистанции Бомбы составляют 5/20;
- Критический Удар Бомбы равен 20;

1.2.1 Дрожь земли

Исказитель сотрясает твердь и раскалывает ее, засыпая все вокруг обломками.

Стоимость: 2 Эн

Радиус Взрыва: 1

Эффект: исказитель не вправе назначать целью объект, висящий в воздухе (но они могут попасть во Взрыв). Область Взрыва становится Трудным ландшафтом.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв и Силе Взрыва.
- +1 Эн -> +5 к Дистанциям.
- +1 Эн -> +1 к радиусу Взрыва.
- +1 Эн -> попавшие во Взрыв и получившие Пв падают.

1.2.2 Жгучая стрела

TBD

Стоимость: 2 Эн

Радиус Взрыва: 1

Сила Взрыва: 0

Тип Повреждений: Кислотные

Эффект: если цель получает Пв, она (но не существа в области Взрыва) начинает Растворяться. Все существа, попавшие в область Взрыва, получают МФх Пв. Если изначальная цель Жгучей стрелы получает КУ, все существа в области взрыва получают состояние Растворения в дополнение к Пв.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв и Пв от Взрыва
- +1 Эн -> +1 к радиусу Взрыва.

1.2.3 Колючий град

Исказитель создает температурную аномалию и визрь острого, как бритва, града.

Стоимость: 4 Эн

Сила Взрыва: 5 + Концентрация(МФх)

Тип Повреждений: Колющие, Ледяные.

Эффект: потерявшая ЕЗ цель (но не существа в области Взрыва) замерзает* и становится Неподвижными до конца своей следующей Очереди.

Если цель подвергается КУ при активации Колючего града, все существа в области Взрыва замерзают и становятся Неподвижными на |МФх активатора| Очередей.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв и Силе Взрыва.
- +1 Эн -> +5 к Дистанциям.
- +1 Эн -> +1 к радиусу Взрыва.
- +1 Эн -> попавшие во Взрыв и потерявшие ЕЗ замерзают* и становятся Неподвижными до конца своей следующей Очереди.

Пв, необходимые для нанесения Опасной раны замерзшему, составляют 1/6 от максимальных ЕЗ. Пв, необходимые для отрубания частей тела, составляют 1/7 от максимальных ЕЗ.

1.2.4 Огненный шар

В руке Исказителя появляется тускло светящийся шар, с которого стекает призрачное пламя. После попадания в цель, шар взрывается бурей настоящего пламени.

Стоимость: 2 Эн

Тип Повреждений: Огненные

Эффект: если цель подвергается КУ при активации Пирокинеза, все в области Взрыва Загораются. Хотя возгорание может произойти и без этого – бензин, сено, волосы и многое другое только и ждут искорки, чтобы вспыхнуть!

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв и Силе Взрыва.
- +1 Эн -> +5 к дистанциям.
- +1 Эн -> +1 к радиусу Взрыва.
- +1 Эн -> попавшие во Взрыв Загораются, если получили Пв.

1.2.5 Паутина

Паучьи замашки превосходно работают в мире людей. Некоторые исказители настолько ими проникаются, что поедают партнеров после спаривания. А еще паутина замечательно горит – вместе со всем, что к ней прилипло.

Стоимость: 3 Эн

Радиус Взрыва: 3

Сила Взрыва: нет.

Тип Повреждений: нет.

Дистанции: 5/10.

Эффект: **ERR**нет описания эффекта

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к Дистанциям.
- +2 Эн -> +1 к радиусу Взрыва.

1.3 Метка

Исказитель накладывает Метку на предмет или существо. Если цель сопротивляется, герой должен преуспеть в маневре «Касание». При провале Метка остается в руке героя. Он может повторить маневр позднее. Пока Метка не наложена, она занимает руку, а Стоимость Поддержания Метки равна 0.

1.3.1 Без следа

Эманации искажителя путают мысли, сбивают с толку и мешают обнаружить следы присутствия цели.

Стоимость/Поддержание: 1 Э_н/1 Э_н

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: существа, чья Воля не превышает Концентрации(МФх) искажителя, проверяют с Помехой Наблюдательность и Выживание для обнаружения следов цели.

Усиление:

- +1 Э_н -> +1 Сцена к Длительности.

1.3.2 Бесплотность

Исказитель превращает цель и все, что она несет (включая других существ) в неосязаемую проекцию, которую можно увидеть, но нельзя осязать, пока действует Феномен.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 4 Э_н/2 Э_н

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель превращается в размытый мерцающий силуэт. При этом она:

- Получает Сопротивление к Пв;
- Совершает с Преимуществом проверки, использующие Лв и Вн.
- Передвигается на половину своей Ск в любой среде (да, она может летать);
- Совершает с Помехой проверки, использующие Сл;
- Не может совершать Базовые Маневры, говорить, и взаимодействовать с предметами;
- Не может активировать феномены, хотя способна Поддерживать уже сотворенные. Если поблизости находится Питомчик героя, не подверженный действию Атомизации, цель может активировать феномены с его помощью;
- Может проникать сквозь объекты. Если активация феномена заканчивается, когда цель внутри скалы, почвы, дерева и т. п., то цель оказывается в ловушке и состоянии Удушья, если ей необходим воздух;
- Не может быть Захвачена или Сбита с ног. Маневры Разоружения и Поломки снаряжения совершаются против нее с Помехой;
- Уязвима к Пв так же, как и существа с [Бестелесностью].

Если цель роняет предмет или существо, которое переносила под эффектом феномена, они тут же теряют Бесплотность. Если ЕЗ цели достигают 0, активация завершается.

Усиление:

- +1 Э_н -> +1 Сцена к Длительности.

1.3.3 Вихрь-хранитель

TBD

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель окружает вихрь радиусом 1 метр, защищающий пуль и стрел.

- Вихрь занимает то же пространство, что и цель и движется вместе с ней.
- Вихрь дает +1 к БАЗщ против Дистанционных атак.
- Существа в Боевом контакте цели получают Помеху на Активные проверки.
- Вихрь не позволяет цели летать, но способен замедлить падение, сократив его дистанцию на 2 метра.
- При должном усилении Вихрь может перерасти в ураган!

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БАЗщ и -2 метра к дистанции падения.
- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.
- +1 Эн -> +1 метр к радиусу вихря.
- +2 Эн -> радиус вихря увеличивается на 1 метр.
- +2 Эн -> попавшие в смерч предметы и существа (кроме активатора и цели феномена) проверяют Лв/ Атлетику(Лв) против $|15|$, или против $|20|$, если передвигаются по воздуху. При успехе существо остается на месте и может продолжать действовать. При провале существо получает Ошеломление и Пв, равные величине провала. Затем существо размещается искажителем с любой стороны смерча.

1.3.4 Вне времени

Искажитель вырывает цель из потока времени.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 3 Эн/1 Эн

Длительность: До следующего Антракта.

Сопротивление: $|10 + \text{Вн}|$.

Эффект: Цель становится Неподвижной. Она не стареет, ей не требуется дышать и отправлять естественные потребности. Она выглядит уснувшей, хотя ее сердце не бьется, а кровь не течет по жилам. Болезни не причинят цели вреда, пока активен феномен. Внешние влияния – жара, холод, физические воздействия, все еще могут нанести ей вред.

Усиление:

- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению цели.
- +2 Эн -> продлевает активацию до еще одного Антракта.
- +3 Эн -> активация феномена бессрочна, поддержание не требуется.

1.3.5 Допинг

Искажитель расширяет пределы физических или ментальных возможностей цели на время.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 2 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: искажитель увеличивает на 2 одну Основную характеристику цели – даже выше 20.

Усиление:

- +1 Эн -> Характеристика цели дополнительно возрастает на 2.

1.3.6 Живучесть

Исказитель мобилизует скрытые резервы организма цели.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 2 Эн/1 Эн

Длительность: До следующей Интерлюдии.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: 1 раз в течение активации феномена, когда ЕЗ цели достигают 0, она восстанавливает число ЕЗ, равное $|\text{Концентрации(МФх) искажителя}|$. Если цель подвергается действию эффекта, убивающего независимо от количества ЕЗ (ей отрубают голову или бросают в мусоросжигательную печь), феномен не имеет силы.

Усиление:

- +2 Эн -> Эффект может быть активирован еще 1 раз.

1.3.7 Защита

Исказитель окружает цель полупрозрачным силовым полем.

Стоимость/Поддержание: 3 Эн/1 Эн

Длительность: До следующей Интерлюдии.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: искажитель выбирает 1 тип Пв. Цель получает Сопротивление к этому типу Пв.

Усиление:

- +2 Эн -> цель получает Сопротивление к 1 дополнительному типу Пв.

1.3.8 Иллюзорная внешность(Мимикрическое поле)

Хитрая манипуляция с гравитационными полями и световыми волнами.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 2 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Время активации: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель выглядит, пахнет и ощущается как другое существо. Мастер вправе потребовать проверки Ин искажителя, когда воспроизводятся детали внешности, элементы одежды, характерные запахи. Если у искажителя есть Трюк "Хорошая память и он видел того, чью внешность он копирует, проверка не требуется.

Исказитель может придать цели иллюзорный размер, отличный от ее собственного, однако это легко заметить при контакте.

Усиление:

- +2 Эн -> время активации становится Действием.
- +1 Эн -> цель изменяет вес на число килограммов, не превышающее $||\text{Концентрации(Фх) искажителя}|*10|$.

1.3.9 Исцеление

TBD

Стоимость[РИЗ]: 2 Эн

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель восстанавливает 3 ЕЗ.

Усиление:

- +1 Эн -> +3 к числу восстановленных ЕЗ.
- +1 Эн -> после заживления ран не остается шрамов и рубцов.

1.3.10 Клеймо

Исказитель оставляет на поверхности предмета или теле существа слабо светящийся знак.

Стоимость: 1 Эн

Длительность: до конца следующей Сцены.

Время активации: 1 Сцена

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты. Не имеющие значения Вл не могут сопротивляться.

Эффект: Клеймо может быть удалено только с помощью другого Феномена или инструментов могущества, пока Фномен активен, но может быть визуально скрыто. Исказитель всегда знает, где находится Клеймо (и цель) и может легко его отыскать при помощи других феноменов. Цель может снять снаряжение с Клеймом.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.
- +2 Эн -> Время активации становится Действием.
- +2 Эн -> Клеймо видит только активатор.
- +1 Эн -> Во время активации Клейма исказитель может прикрепить к нему один Наговор или Область так, чтобы для определения дальности прикрепленного феномена центром стало Клеймо. Исказителю нужно заплатить полную стоимость прикрепленного феномена и концентрироваться для того, чтобы поддерживать активацию. После завершения активации прикрепленного феномена, активация Клейма также прерывается.

1.3.11 Локатор

Весь спектр невизуальных средств восприятия мира.

Стоимость/Поддержание: 3 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель видит в темноте, но не различает цвета.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.
- +1 Эн -> цель различает цвета.
- +3 Эн -> цель видит сквозь объекты на расстояние равное $|[\text{Концентрации}(\Phi_x) \text{ исказителя}]|$.

1.3.12 Мутация

Исказитель меняет строение и биохимию жертвы на клеточном уровне.

Стоимость[РИЗ]: 4 Эн

Длительность: постоянно.

Время активации: 1 динамическая Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: искажитель превращает цель в другое существо. Цель сохраняет свои Ин, Мд и Об, получая Сл, Лв и Вн своего нового тела. Вещи цели не превращаются вместе с ней. Цель может случайно разорвать их, увеличившись (а также застрять в цепочках, браслетах или доспехах), или оказаться ими придавленной.

Шаману будет не так-то просто вернуть изначальный облик, если часть существа, в которое он превратился, не подходит для песни, а лапки – для танца.

Мастер вправе требовать проверки Ин искажителя, если воспроизводятся детали облика, или если искажитель только слышал или читал о существе, в которое превращает цель.

Усиление:

- +1 Эн -> время активации становится Действием.
- +1 Эн -> новый облик может быть на 1 МРз больше или меньше начального размера цели.
- +1 Эн -> цель приобретает часть свойств другого существа. Например, жабры, подвижные обезьяньи ступни или теплую шерсть.

1.3.13 Окаменение

TBD

Стоимость[РИЗ]: 4 Эн

Длительность: Постоянно.

Сопротивление: $|10 + \text{Вн}|$.

Эффект: жертва и все ее снаряжение превращаются в статую из сланца. Если феномен дезактивирован, жертва оживает. Однако время и непогода не падают даже камни.

Усиление:

- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению.
- +1 Эн -> жертва может окаменеть частично. Если окаменеет грудная клетка, жертва начнет задыхаться.
- +1 Эн -> искажитель поддерживает жизнь в частично окаменевшей жертве. Ей не страшны удушье, голод и жажда, но она продолжает стареть.
- +1 Эн -> окаменевшие глаза продолжают видеть.
- +1 Эн -> окаменевшая жертва чувствует и мыслит.
- +1 Эн -> окаменевшая жертва чувствует и мыслит. Чувствительность могут сохранить и отдельные окаменевшие части тела.

1.3.14 Пиявка

Искажитель поглощает кровь или жизненную энергию жертвы для восстановления своих сил.

Стоимость: 2 Эн

Эффект: искажитель должен преуспеть в Касании и дотронуться до тела цели. Он восстанавливает число своих ЕЗ или Эн в любых комбинациях, равное величине успеха. Цель теряет число ЕЗ, равное величине успеха. Искажитель не может восстановить больше ЕЗ и Эн, чем есть ЕЗ у жертвы.

Искажитель может использовать любые маневры с участием РДб для активации феномена, если касается тела цели в процессе.

1.3.15 Рука смерти

TBD

Стоимость[РИЗ]: 2 Эн

Сопротивление: $|10 + Вн|$.

Эффект: искажитель должен преуспеть в Касании и дотронуться до тела цели. Цель проверяет Вн против $|5 + \text{величина успеха искажителя при Касании}|$ и умирает при провале. Искажитель может использовать любые маневры с участием РДб для активации феномена, если касается тела цели в процессе.

1.3.16 Удар Ци

герой наделяет оружие силой разить духов и призраков. Призрачный клинок не поможет против существ, чьи тела состоят из рассеянных, но вполне естественных субстанций - огня, воды, песка, слизи или сонма копошащихся мелких тварей!

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Круг.

Время активации: Быстрое действие.

Эффект: искажитель игнорирует бонусы к Зщ цели и прочие эффекты, которые дают силовые барьеры и поля. Барьеры получают Пв от атак под действием этого феномена. Существа, имеющие Сопротивление или Иммуитет к Пв из-за своей разреженности, а так же [Бестелесные] и [Рои], Уязвимы к атакам Субатомного снаряда.

Усиление:

- +2 Эн -> +1 Круг к Длительности.

1.3.17 Управление размером

TBD

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 3 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Время активации: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + Вл|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: искажитель меняет МРз (но не форму) существа или предмета на 1. Он может сделать Средний предмет или существо Большим или Маленьким, а Маленький предмет или существо – Крошечным или Средним. Увеличиваясь, существо повышает свою Сл и Вн на 2 за каждую единицу МРз, уменьшаясь – понижает Сл и Вн на 2 за каждую единицу МРз.

Усиление:

- +1 Эн -> МРз цели может быть дополнительно изменен на 1.
- +2 Эн -> Время активации становится Действием.
- +1 Эн -> искажитель может изменять размеры отдельных частей тела. Скелет вряд ли выдержит чрезмерно увеличенную руку или ногу!

1.3.18 Фугас

Мощь искажителя заставляет предметы взрываться при касании.

Стоимость/Поддержание: 3 Эн/1 Эн

Длительность: До следующего Антракта.

Сопротивление: $|[Воля носителя предмета или оружия]|$, если носитель не желает, чтобы его оружие попало под эффекты.

Эффект: Сила Взрыва 15, Радиус Взрыва 1. Взрыв имеет Дробящие Пв. Фугас можно наложить:

- на боеприпасы или метательное оружие. В этом случае боеприпас или метательное оружие взорвется после проведения Дистанционной атаки с его использованием.
- на оружие ближнего боя. В этом случае оно взорвется после проведения успешной атаки.
- на предмет или снаряжение размером меньше, чем искажитель. В этом случае предмет становится ловушкой, срабатывающей при касании. В этом случае Опасность ловушки равна Силе Взрыва.

При взрыве цель феномена получает повреждения по обычным правилам.

Искажитель может потратить Быстрое Действие и подорвать наложенный им Фугас самостоятельно. Он может это сделать даже если метка находится вне его поля зрения.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Силе Взрыва.
- +1 Эн -> +1 к Радиусу Взрыва.

Для того, чтобы использовать Фугас при стрельбе из огнестрельного оружия, искажителю следует выбрать целью боеприпас. Выбрав целью само оружие, искажитель должен метнуть его или ударить им, чтобы оно взорвалось.

1.3.19 Хамелеон

Говорят, что окружающий мир – грандиозная иллюзия, световые волны разной длины. Правда или нет, но скрывать цели Хамелеоном и впрямь несложно.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 3 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Соппротивление: $|10 + Вл|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель и все, что она несет (в том числе другие существа), становится невидимым. Ее могут услышать или обнаружить на ощупь.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.4 Область

Герой создает Область, которая налагает эффекты на попавших в нее. Активатор Области может выбрать, влияют на него эффекты, или нет.

- Дистанция Области определяет максимальное удаление от героя, на котором накладываются эффекты области во время ее активации.

Если в описании не указано иначе, Область является кругом вокруг героя и не перемещается вместе с ним.

Возможные формы Области:

- **Круг** вокруг героя. **Дистанция** определяет радиус круга.
- **Периметр** очерченный героем. Это должна быть замкнутая линия без самопересечений. **Дистанция** определяет 2 максимально удаленные друг от друга точки периметра.
- **Конус** перед героем. При сотворении Феномена герой может определить, насколько широким будет конус, но он не может быть больше, чем полукруг. Размах конуса не влияет на силу эффектов и затраты Энергии на сотворение Феномена. **Дистанция** определяет радиус конуса.

1.4.1 Адреналин

Эманации искажителя приводят сознание целей в возбужденное состояние.

Стоимость/Поддержание: 3 Э_н/1 Э_н

Дистанция: 5

Длительность: 1 Круг

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты. или $|10 + \text{число потенциальных целей}|$. **TBD**

Эффект: цели получают Преимущество на Активные проверки. Искажитель выбирает, кто именно подвергается действию феномена.

Усиление:

- +1 Э_н -> +5 к дистанции.

1.4.2 Встряска

Земля дрожит и разверзается под ногами врагов, а вокруг оседают и рушатся здания!

Стоимость: 3 Э_н

Дистанция: 5

Сопротивление: $|10 + \text{МЛв}/\text{Атлетика (Лв)}|$ для живых существ или $|10 + \text{Прч}|$ для зданий.

Эффект: Цели получают Пв, равные $|\text{величине успеха Концентрации(Фх) искажителя}|$. Величина успеха может различаться для целей в зависимости от их Сопротивления.

Живые цели падают, если получили Пв.

В случае КУ при проверке Концентрации, нанесенные Пв удваиваются.

Усиление:

- +1 Э_н -> +5 метров к дистанции.
- +1 Э_н -> -1 к Сопротивлению.
- +1 Э_н -> область становится Трудным ландшафтом.

1.4.3 Гул[Конус]

Искажитель производит низкочастотные звуковые вибрации. Они оглушают, вызывают безотчетный животный ужас и разрушают хрупкие предметы.

Стоимость: 2 Э_н

Дистанция: 5

Сопротивление: $|10 + \text{Вн}|$.

Эффект: Попавшие под воздействие Оглушены и в Ужасе. В случае КУ на Концентрацию, жертвы получают Пв, равные $|\text{МФх искажителя}|$.

Хрупкие элементы обстановки, вроде бокалов для шампанского, оконных стекол и кинескопов, в зоне действия разлетаются веером осколков.

Усиление:

- +1 Э_н -> +5 Дистанции.
- +1 Э_н -> -1 к Сопротивлению.

1.4.4 Депрессия

Эманации искажителя провоцируют угнетенное состояние рассудка.

Стоимость/Поддержание: 3 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Круг

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$ или $|10 + \text{число потенциальных целей}|$. **TBD**

Эффект: число жертв, попавших под воздействие, равно $|\text{величине успеха Концентрации(Фх) искажителя}|$. Жертвы получают Помеху на Активные проверки. Искazитель выбирает, кто именно подвергается действию феномена.

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к дистанции.

1.4.5 Дыхание[Конус]

Искazитель изрыгает поток некоей опасной субстанции. Чудовища, мутанты и прочие подобные твари не стесняются использовать для изрыгания собственный рот.

Стоимость: 3 Эн

Дистанция: $|\text{МРз} + \text{МВн}|$

Сопротивление: $|10 + \text{Атлетика (Лв)}|$

Эффект: искажитель выбирает тип Пв, наносимых Дыханием, приобретая феномен. Все цели в Области получают Пв, равные $|\text{величина успеха Концентрации(Фх) искажителя}|$. В случае выпадения КУ при активации Дыхания, все жертвы получают КУ, соответствующий типу Пв Дыхания.

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к дистанции.

1.4.6 Зыбун

Искazитель делает область почвы временно сыпучей и подвижной, из-за чего жертвы начинают стремительно погружаться под землю.

Стоимость: 4 Эн

Дистанция: 5

Сопротивление: $|10 + \text{МЛв}/\text{Атлетика(Лв)}|$.

Эффект: Феномен не работает в воздухе и воде, на бетонных и асфальтовых мостовых и в помещениях (если, конечно, это не халупа с земляным полом).

Попавшие под воздействие погружаются в грязь по колено; затем почва застывает. Чтобы освободиться, жертва должна израсходовать Действие и Перемещение.

Жертвы вычитают МЛв из своей Зщ, пока не освободятся.

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к дистанции.
- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению.
- +2 Эн -> Цели проваливаются по грудь:
 - Они вычитают МЛв и БЩ из своей Зщ.
 - Все атаки по ним в Боевом контакте совершаются с Преимуществом.
 - Все Дистанционные атаки по ним совершаются с Помехой.
 - Чтобы освободиться, жертва должна преуспеть в проверке Сл или Атлетики (Сл) против **|20|** и пропустить свою Очередь целиком.
- +3 Эн -> Цели проваливаются по шею или глубже. Они становятся Неподвижны и не могут выбраться самостоятельно.
- +4 Эн -> Цели проваливаются целиком. Они становятся Неподвижны, страдают от Удушья и не могут выбраться самостоятельно.

Стоимости последних двух усиления не являются кумулятивными. Для того, чтобы погрузить цель по шею достаточно потратить только 3 Эн на усиление, а для того, чтобы похоронить ее целиком достаточно 4 Эн.

1.4.7 НоктюРН сирены

Гипнотический речетатив успокаивает и усыпляет бдительность окружающих.

Стоимость/Поддержание: 4 Эн/2 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$.

Эффект: Цели должны быть способны слышать, чтобы попасть под Эффект. Они становятся Нейтральны ко всем, пока феномен Поддерживается, даже если до того они были настроены враждебно. Атаки по ним совершаются по правилам Внезапного нападения. Если цель подвергается атаке и в результате теряет ЕЗ, она освобождается от эффекта. После окончания активации Феномена цель остается Нейтральной (и практически недееспособной) до конца Сцены.

Исказитель не может выбирать цели этого феномена - все, кто находится в пределах Дистанции становятся целями. Если под эффект попали друзья, искажителю будет непросто достучаться до них без пары затрецин!

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к Дистанции.
- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению.
- +2 Эн -> +1 Сцена, в течение которой жертвы Нейтральны после завершения активации.
- +6 Эн -> все, кто может слышать феномен, попадают под воздействие, вне зависимости от расстояния, на котором находятся от активатора. Жертвы стремятся сблизиться с искажителем. Попад в Область, они замирают.

1.4.8 Поток времени(Власть над временем *TBD*)

Исказитель меняет скорость течения времени для целей. Даже не пытайтесь разобраться, как он это делает. После Катастрофы от знаний - одни печали.

Стоимость/Поддержание: 4 Эн/1 Эн

Дистанция: 3

Длительность: 1 Круг.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты. $|15 + \text{число потенциальных целей}|$. *TBD*

Эффект: перед активацией феномена искажитель выбирает, ускоряет он или замедляет течение времени.

- Ускоренная цель повышает свои Ск и БАЗщ на 1 и атакует с Преимуществом.
- Замедленная цель понижает свои Ск и БАЗщ на 1 и атакует с Помехой.

Исказитель выбирает, кто именно подвергается действию феномена.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 к БАЗщ и Ск ускоренных существ или -1 к БАЗщ и Ск замедленных существ.

1.4.9 Присутствие

Исказитель создает зону, где он присутствует везде и нигде одновременно. В ее пределах игра ведется по его правилам.

Стоимость: 4 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Эффект: Исказитель может:

- Иметь Боевой контакт с любым существом в пределах Дистанции.
- Совершать маневры Дальнего боя, как если бы он не находился в Боевом контакте ни с кем и никто не находился в Боевом контакте с ним.
- Переместиться в любую точку Области, израсходовав Быстрое действие – даже вне своей Очереди. Исказитель может избежать атаки, Переместившись до проверки Дб или Мт противника.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Дистанции.

1.5 Призыв

Герой перемещает или призывает откуда-то существа, предметы и субстанции. Никто, даже сам искажитель не скажет, откуда именно они прибывают.

Призванные существа исполняют все приказы призывателя. По истечении времени Призыва они обычно возвращаются восвояси, но порой могут и задержаться. В этом случае контроль искажителя над их действиями прекращается, а существа редко бывают довольны фактом призыва.

Если не указана **Дистанция**, то призванный предмет оказывается в руке призывателя, а призванное существо на свободном пятачке не дальше метра от искажителя. Призванное существо не может по своей воле отойти от призывателя дальше, чем указано в Дистанции. Если призванное существо или предмет случайно или намеренно удаляются дальше, чем указано в Дистанции, Призыв немедленно Прерывается.

1.5.1 Каменная стена

*TBD*Здесь и сейчас этот камень нужнее.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Соппротивление: 15+5 за каждую дополнительную секцию стены.

Эффект: искажитель призывает 1 секцию каменной стены. Секция имеет объем 1 кубический метр, 20 ЕЗ, Прч 10 и Соппротивление к физическим атакам. Исказитель не может создать стену в воздухе, но может создать ее там, где уже стоит другое существо. В этом случае существо оказывается на верхушке секции стены.

Усиление:

- +1 Эн -> искажитель добавляет к стене 1 секцию.
- +1 Эн -> +5 к дистанции.

1.5.2 Киянка

Откуда бы не явилась эта колотушка, битые ею точно по ней не заскучают.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Соппротивление: 15

Эффект: герой создает Громоздкую каменную дубину с БПв +0, КУ 20, свойством "Кувалда" и Дробящим типом Пв. ТСл для использования Киянки составляет 10. Киянка игнорирует Прч цели. Если при атаке Киянкой выпадает КП, искажитель падает Оглушенным, и активация феномена завершается. Если искажитель выпускает Киянку из рук, активация завершается.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв Киянки.
- +1 Эн -> Кувалда становится Длинной, Двуручной, и получает Упредительный удар.
- +1 Эн -> Киянка теряет свойство "Громоздкое".
- +2 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.5.3 Ледяная секира

TBD Моржам и пингвинам она точно ни к чему.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: 15

Эффект: искажитель призывает ледяную секиру с БПв +0, КУ 18-20 и Рубящим и Ледяным типом Пв. ТСл для использования секиры составляет 6. Пв, необходимые для нанесения секирой Нокаута, составляют 1/6 от максимальных ЕЗ. Пв, необходимые для отрубания секирой частей тела, составляют 1/7 от максимальных ЕЗ.

Если при атаке секирой выпадает КП, она взрывается, и активация завершается. Все существа в радиусе 1 метра (включая искажителя) получают Колющие и Ледяные Пв, равные БПв секиры (минимум 1). То же происходит, если Секира намеренно уничтожена.

Если искажитель выпускает секиру из рук, активация завершается.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв Секиры.
- +1 Эн -> Секира становится Длинной, Двуручной и получает Упредительный удар.
- +2 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.5.4 Ледяная стена

Кубики льда для самой большой порции виски в мире.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: 15+5 за каждую дополнительную секцию стены.

Эффект: искажитель призывает 1 секцию обжигающе холодного льда. Секция имеет объем 1 кубический метр, 20 ЕЗ, Прч 5 и Уязвимость к Огненным Пв. Любое существо, касающееся стены, получает Ледяные Пв, равные **[20 – ВД]**. Если существо теряет ЕЗ, оно замерзает* и становится Неподвижным на число Кругов, равное числу потерянных ЕЗ. Искажитель может создать стену там, где уже стоит другое существо. В этом случае существо оказывается на верхушке секции стены.

*Пв, необходимые для нанесения Нокаута замерзшему, составляют 1/6 от максимальных ЕЗ. Пв, необходимые для отрубания частей тела, составляют 1/7 от максимальных ЕЗ.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Пв, получаемым при касании стены.
- +2 Эн -> Искажитель добавляет к стене 1 секцию.
- +1 Эн -> +5 к дистанции.

1.5.5 Ледяной щит

TVD Баловство, иногда все же способное принести пользу. Интересно, кто-то умеет призывать вольфрамовый щит?

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 1 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: 15

Эффект: искажитель вооружается ледяным щитом с БЩ +1. ТВн щита составляет 8. Если при атаке по искажителю противник наносит КУ, Щит разлетается вдребезги. Нападающий получает Коллющие и Ледяные Пв, равные БЩ Криогенного щита. То же происходит, если щит намеренно уничтожен. Если искажитель выпускает щит из рук, активация завершается.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БЩ. Максимальный БЩ равен $|\text{МРз искажителя}| + 5$.
- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности

1.5.6 Огненная стена

TVD Чем-чем, а горящим огнем нынче мало кого напугаешь. На то и расчет.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: 15+5 за каждую дополнительную секцию стены.

Эффект: искажитель призывает 1 секцию стены жаркого пламени. Секция имеет объем 1 кубический метр. Любое существо, входящее в пламя, получает Огненные Пв = $|20 - 3\text{щ}|$ за каждую секцию стены, которую преодолевает. Если существо получает Пв, оно Загорается. Искажитель не может создать стену в воздухе, но может создать ее там, где уже стоит другое существо. В этом случае оно получит Пв.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Пв, которые наносит пламя.
- +2 Эн -> герой добавляет к стене 1 секцию.
- +1 Эн -> +5 к дистанции.

1.5.7 Огненный меч

К легкости клинка нужно привыкнуть, но, несмотря на это, он неожиданно удобен.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: 15

Эффект: искажитель призывает огненный меч с БПв +1, КУ 15+, Огненным и Рубящим типом Пв. Меч является Легким, не может использоваться для парирования и не может быть уничтожен ударами. Если при атаке мечом выпадает КП, активация завершается, а искажитель Загорается. Если искажитель выпускает меч из рук, активация завершается.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БПв меча.
- +1 Эн -> меч становится Длинным и получает Упредительный удар.
- +2 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.5.8 Смрад

TBD

Стоимость/Поддержание: 3 Эн/1 Эн

Дистанция: 10

Длительность: для определения Длительности искажитель проверяет Неприятности через число Кругов, равное своему $|\mathbf{МФх}|$. *TBD*

Сопротивление: 15

Эффект: искажитель призывает облако смрадного тумана. Оно должно иметь радиус, не превышающий $|\mathbf{МФх}|$ искажителя, и возникает в любом месте полностью в пределах Дистанции. Все существа, находящиеся в облаке, Отравлены на число своих Очередей, равное $|\mathbf{5} + [\mathbf{Концентрация(Фх)} \text{ искажителя}] - [\mathbf{Вн существа}]|$. В дополнение существа, попавшие под действие феномена, Оглушены на число Очередей, равное $||[\mathbf{Концентрация(Фх)} \text{ искажителя}] - [\mathbf{Вн существа}]||$ – их одолевает неудержимая рвота!

Центр облака может передвигаться со Ск 1. Передвижение облака расходует Быстрое действие искажителя.

Существа, обладающие Иммунитетом к Заразе, и существа, которым не требуется дышать, невосприимчивы к Смраду.

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к дистанции.
- +1 Эн -> +1 к Ск облака.
- +1 Эн -> +1 к радиусу облака.

1.5.9 Стена ветра

TBD Трудно поверить, что эти чудовищные вихри где-то смиренно ждут призыва.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Круг.

Сопротивление: 10+5 за каждую дополнительную секцию.

Эффект: искажитель призывает 1 секцию вихря. Секция имеет площадь основания 1 квадратный метр и неограниченную высоту. Пространство, заполненное вихрем, не могут преодолеть существа с Силой 12 или меньше, а также существа, использующие полет для передвижения.

Искажитель может создать Стену бури там, где уже находится другое существо. Попавшее в вихрь существо должно проверить Лв или Атлетику (Лв) против $|\mathbf{15}|$, или против $|\mathbf{20}|$, если оно летит. В случае успеха существо покидает вихрь. Оно располагается с любой его стороны по своему выбору. При провале проверки существо получает Пв, равные величине провала, становится Ошеломленным, и размещается с любой стороны по выбору искажителя.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Силе, необходимой для преодоления вихря.
- +1 Эн -> герой добавляет к вихрю 1 секцию.
- +1 Эн -> +5 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 Круг к Длительности.

1.5.10 Стена молний

TBD Неужели в мире осталось столько неизрасходованного электричества?

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Круг.

Сопротивление: 10+5 за каждую дополнительную секцию.

Эффект: Исказитель призывает 1 секцию электрического шторма. Секция имеет площадь основания 1 квадратный метр и неограниченную высоту. Любое существо, входящее в шторм, получает Электрические Пв = $|20 - 3\text{Щ}|$ за каждую секцию стены, которую преодолевает. Существа под воздействием феномена ополовинивают свои БД и БЩ. Если существо теряет 5 и более ЕЗ, оно Загорается.

Исказитель может создать Стену молний там, где уже находится другое существо, в этом случае оно получит Пв.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Пв, которые наносят молнии.
- +2 Эн -> Исказитель добавляет к стене 1 секцию.
- +1 Эн -> +5 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 Круг к Длительности.

1.5.11 Телекинез

TBD Жутковатое фрисби существами и предметами, совершенно не подходящими для игры. В команде исказителя – темная материя, гравитационные червоточины и магнитные поля.

Стоимость/Поддержание: 1 Эн/1 Эн

Дистанция: 5. Дистанция учитывается только в момент выбора цели. Если цель попала под действие феномена, и была перемещена за пределы Дистанции, Телекинез не прерывается, пока исказитель видит цель.

5. Цель эффект перестает действовать на уже захваченную цель, если она удалится от активатора на расстояние, превышающее $|\text{Дистанция} * 3|$.

Длительность: 1 Сцена.

Эффект: Сила Телекинеза составляет 10.

Для определения Дб и Мт Телекинеза вместо боевых Навыков и Лв используется Ловкость рук(Фх). Сл Телекинеза участвует в формулах, как обычно. БПв Телекинеза равен 0. Каждый феномен Телекинеза считается одной конечностью во всех ситуациях, где это важно.

Во время действия Телекинеза исказитель может:

- Прибавить 1/2 Сл Телекинеза к своей Сл.
- Поднять в воздух одну цель, вес которой не превышает Максимальной нагрузки Телекинеза, в том числе и себя. Чтобы удерживать в воздухе несколько целей, исказитель должен активировать и поддерживать феномен (расходуя Эн, как обычно) несколько раз.
- Перемещать захваченных/ не сопротивляющихся существ и предметы на расстояние, равное Ловкости рук (Фх) (минимум на 1), израсходовав Быстрое действие.
- Перемещаться на расстояние, равное Атлетике(Фх) (минимум на 1), израсходовав Перемещение.
- Применять маневры, израсходовав Действие. С помощью Телекинеза герой не может совершать Разбег и Прицеливание, но прочие маневры допустимы – если Телекинез предварительно захватил подходящее оружие.
- Метать Захваченные цели. Они считаются Метательным оружием с БПв = МРз и Дистанцией 5/10;
- Сменить цель или метод применения Телекинеза;
- Активировать и поддерживать несколько феноменов Телекинеза одновременно, в том числе для взаимодействия с несколькими целями.

Усиление:

- +1 Эн -> +4 к Сл Телекинеза.
- +1 Эн -> +1 к Дистанциям броска Телекинеза.
- +1 Эн -> +5 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 к скорости передвижения Телекинезом предметов и существ.

1.6 Наговор

Герой воздействует Наговором на выбранную цель. Если герой не видит цель, но она находится в пределах Дистанции, он проверяет Наведение. В случае провала активация считается Прерванной.

Если цель покидает пределы Дистанции или находится за пределами Дистанции на момент активации Наговора, активация автоматически Прерывается.

– **Дистанция** Наговора указана в описании.

1.6.1 Дурной глаз

Взгляд, способный совсем не фигурально убивать. Говорят, смерть на самом деле вызывает инвазивное телепатическое воздействие, но зрительный контакт почему-то важен.

Стоимость: 3 Эн

Дистанция: 5

Время активации: Быстрое действие. Может активироваться вне Очереди искажителя.

Соппротивление: $|10 + \text{Вл}|$.

Эффект: цель, посмотревшая в глаза искажителя умирает.

Усиление:

- +1 Эн -> -1 к Соппротивлению.
- +1 Эн -> +5 к дистанции.

1.6.2 Защитное поле

Искажитель заключает цель в кокон силового поля. Оно движется вместе с целью и даже пропускает внутрь воздух. Поле невидимо, но ощутимо при касании.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 3. Наговор Прерывается, если цель удалится от активатора на расстояние, превышающее $|Дистанция*3|$.

Длительность: 1 Сцена.

Соппротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель получает +1 к БАЗщ.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к БАЗщ.
- +2 Эн -> +1 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.6.3 Зеница духов(Инфравидение *TBD*)

Феномен дает способность видеть тех, кого трудно заметить невооруженным глазом.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель видит призраков и тех, кто укрылся маскировочными полями или Хамелеоном **TBD** (можно ли улучшить формулировку?). Этот феномен все еще можно обмануть при помощи самой обычной Скрытности. Что бы этого избежать, исказителю придется не только Зеница духов, но и Наблюдательность.

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к Дистанции.

1.6.4 Змеиные уста

TBD Феномен в реальном времени анализирует реакции собеседника, дает подсказки по ведению беседы и подбирает оптимальные голосовые модуляции. В результате речь цели звучит музыкально и убедительно.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 3. Если цель удалится от активатора на расстояние, превышающее $|\text{Дистанцию} * 3|$, Наговор Прерывается.

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: цель получает Преимущество на проверки Общения. Когда феномен используется для манипуляций, после завершения активации жертвы понимают, что их провели, если их $|\text{Ин}/\text{Мд}|$ превышает $|\text{Концентрацию исказителя}|$. В этом случае жертвы относятся к цели с Отвращением и будут вести себя соответственно.

Усиление:

- +2 Эн -> +1 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.6.5 Какофония

Звуки, которые издает Исказитель, навевают жуть, даже если слышишь их издали. Вблизи же они могут буквально остановить сердце.

Стоимость: 3 Эн

Дистанция: 5

Время активации: Быстрое Действие

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$.

Эффект: существа, попавшие под воздействие, должны быть способны слышать. Бесстрашные существа не подвержены воздействию. Все остальные теряют число ЕЗ, равное $|\text{величине успеха Концентрации}(\Phi x)|$.

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к Дистанции.
- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению.

1.6.6 Колыбельная

TBD Большинство взрослых людей не прочь поспать часок-другой и без всяких феноменов. А уж если им немного помочь

Стоимость: 2 Эн

Дистанция: 5

Длительность: указана в описании Эффекта.

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$.

Эффект: цель погружается в Сон на число минут **TBD**, равное величине успеха при преодолении Сопротивления. Если заснувший стоял, он падает. Он проснется от грохота, если случайно завалится на буфет с посудой или стойку с оружием. В противном случае спящий поудобнее устроится на полу.

Усиление:

- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению цели.
- +1 Эн -> +5 к дистанции.

1.6.7 Отражение

Сокрушительная контрмера против мнящих себя всесильными.

Стоимость: $|1 + [\text{полная Стоимость (включая Усиления) целевого феномена]}|$ Эн

Дистанция: Концентрации(Фх). Исказитель может выбрать целью Отражения любые феномены, активированные в Дистанции, или вошедшие в Дистанцию по любым причинам.

Время активации: Быстрое действие. Может активироваться вне Очереди исказителя.

Сопротивление: $|[\text{Концентрация активатора отражаемого феномена]}|$.

Эффект: исказитель прерывает активацию чужого феномена. Он не знает заранее, какова Стоимость целевого феномена, но после активации Отражения он определяет это число. Если, узнав Стоимость, исказитель не желает активировать Отражение, или ему не хватает Эн для успеха, Отражение Прерывается. Исказитель тратит только 1 Эн за попытку Отражения, Прерванную подобным образом. Также Отражением исказитель может Прервать феномен, наложенный на область/существо/предмет длительное время назад. В этом случае Сопротивление возрастает на 1 за каждый год, прошедший с активации чужого феномена. Чтобы Прервать древние феномены, исказителю не обойтись без помощи Судьбы.

Если при активации феномена выпал КУ, Отражение может быть использовано на него лишь через число Сцен, равное $|\text{МФх активатора}|$.

Усиление:

- +1 Эн -> +5 к Дистанции.
- +1 Эн -> Исказитель может перехватить контроль над чужим феноменом и назначить ему другую цель или область. Для всех перехваченного феномена он считается активатором целевого феномена (и должен совершать связанные с ним проверки, отсчитывать от себя его Дистанцию и т.д.). Перехваченный феномен может быть отражен еще, и еще, и еще – любое количество раз! Стоимость повторного перехвата не повышается - Перехватывается целевой феномен, а не Отражение.
- +1 Эн -> Исказитель может поглотить чужой феномен, чтобы высвободить его силу позже по собственному желанию.
Он может хранить поглощенный феномен число часов, равное своей Концентрации(Фх). Исказитель может применить целевой феномен, как если бы он был подготовлен при помощи Трюка "Феноменальный резерв".
Исказитель может иметь одновременно не больше поглощенных феноменов, чем его $|\text{МФх}|$. В любой момент исказитель вправе израсходовать Быстрое действие и использовать поглощенный феномен, чтобы восстановить число Эн, равное его Стоимости без Усилений.

"Вошедшими в Дистанцию" считаются феномены, оказывающие эффект в ее пределах. Например, Огненный шар, активированный за пределами Дистанции, но вошедший в нее для нанесения Пв – разрешенная цель для Отражения. Но если в Дистанцию попал только Радиус Взрыва Огненный шар, Отражать тут уже нечего.

1.6.8 Порабощение

TBD Удивительно, сколько народу мечтают спихнуть бремя принятия решений на кого-нибудь другого. Этот феномен – отличное оправдание для недовольных последствиями.

Стоимость/Поддержание: 3 Эн/1 Эн

Дистанция: 10

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: |15 + Вл|.

Эффект: жертва становится послушным рабом. Она готова исполнить все, что предлагает исказитель, даже если это означает опасность для нее или ее близких. Исказитель может видеть глазами жертвы, слышать ее ушами, ощущать ее телом. Также исказитель может направлять феномены через тело жертвы. В этом случае для отсчета Дистанции используется тело жертвы.

Статисты заметят, что жертва ведет себя странно, если их Наблюдательность(Мд) или Общение(Мд) превышают Концентрацию(Фх) исказителя. Персоны вправе проверить Наблюдательность(Мд) или Общение(Мд) против |10 + Концентрация(Фх) активатора|.

Если исказитель выбирает целью Шепот сердца существо, которое уже находится под действием феномена, управляющего сознанием, активированного соперником, он должен преуспеть в Концентрации(Фх) против |10 + [Концентрация(Фх) соперника]|.

Усиление:

- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению.
- +1 Эн -> +1 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.
- +2 Эн -> жертва забывает все, что делала, находясь под эффектом.
- +1 Эн -> исказитель распространяет эффект на 1 дополнительное существо. Отдельной проверки не требуется. Например, если исказитель поработает существ с 5, 6 и 8 Волей и получает 21 при проверке Концентрации(Фх), под действие попадут существа с 5 и 6 Волей, а существо с 8 Волей не затрагивается.
- +2 Эн -> исказитель может навязать жертве новые воспоминания. Он должен проговорить их вслух до окончания Длительности. Это может (но не обязано) повлиять на поведение жертвы и ее отношение к окружающим.

1.6.9 Спазм

TBD Устройство живых существ крайне примитивно на фоне прочих сил, подвластных исказителям.

Стоимость/Поддержание[РИЗ]: 1 Эн/1 Эн

Дистанция: 2

Длительность: 1 Круг.

Сопротивление: |10 + [МВн цели] + [штраф Зоны поражения]|.

Эффект: исказитель вызывает у жертвы мощнейший мышечный спазм. Целью заклинания могут быть любые мышцы, хотя мастер вправе потребовать проверки Медицины или Науки при выборе особо экзотических.

Исказитель может выбирать различные зоны поражения. Тогда:

- При попадании в руку жертва роняет все, что держала в ней;
- При попадании в ногу жертва падает;
- При попадании в шею жертва начинает задыхаться и находится в состоянии Удушья;
- Попадание в голову вызывает сильнейшую мигрень и состояние Агонии;
- Попадание в глаз вызывает у жертвы Ослепление;
- Попадание в торс поражает сердце. Жертва теряет число Ез, равное величине успеха исказителя при преодолении Сопротивления.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Дистанции.
- +2 Эн -> +1 Круг к Длительности.
- +1 Эн -> -1 к Сопротивлению.

1.6.10 Телепатия

Чужие мысли в руках искажителя. Защитные перчатки и чистящие средства в комплект не входят.

Стоимость/Поддержание: 1 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Сопротивление: |10 + Вл|, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: искажитель может:

- Получить доступ к мыслям цели, как поверхностным, так и сокровенным. Искажитель должен знать язык, на котором думает цель.
Искажитель получает односложный ответ на 1 простой вопрос. Например, "Где патроны?" – "В рюкзаке". Если существо не знает ответа на вопрос, искажитель останется ни с чем. Каждый новый вопрос требует новой проверки.
Цель не догадывается о том, что ее мысли читают. Если искажитель не преодолел Сопротивление цели, она чувствует безотчетное беспокойство. При КП проверки цель точно знает, что искажитель пытался вторгнуться в ее разум;
- Передать свою мысль другому существу. Если существо не готово к подобным фокусам, ему может понадобиться проверка Воли, чтобы не запаниковать;
- Создать ментальную сеть и поддерживать двустороннюю телепатическую связь между числом существ, не превышающим его Концентрацию(Фх). Искажитель служит узлом связи для этих существ и может слегка (или даже не слегка) изменять их мысли при передаче без всяких проверок;
- Поддерживать мысленную беседу с другими обладателями этого феномена без траты Эн. Попытка проникнуть в сокровенные мысли все еще требует проверки Концентрации(Фх), траты Эн и объяснений с собеседником при провале!

Усиление:

- +1 Эн -> +2 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 существо в ментальной сети.
- +2 Эн -> искажитель получает развернутый ответ на 1 простой вопрос. Например, "Где ты спрятал карту?" – "В тайнике под крышей, рядом с пятном желтой плесени".
- +3 Эн -> Искажитель получает развернутый ответ на 1 комплексный вопрос. Например, "Кто и зачем похитил большую королевскую печать?" "Печать похитил королевский камергер, подкупленный графом Элдредом. Печать нужна графу, чтобы подделать завещание прадеда и лишить земли и имущества свою тетку и ее дочерей".

1.6.11 Шепот сердца

Искажитель исподволь манипулирует эмоциями жертвы, подталкивая, направляя, побуждая ее, и в итоге легко добиваясь нужной реакции или решения.

Стоимость/Поддержание: 1 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена

Сопротивление: |10 + Вл| (возможно использование градаций сложности из главы "Социальные взаимодействия").

Эффект: все, что предлагает искажитель, кажется жертве разумным, она готова выполнить все, что он попросит.

Если жертва получает приказ, очевидно опасный для себя или своих близких, искажитель должен проверить Концентрацию(Фх) против $|15 + \text{Вл жертвы}|$. При провале жертва освобождается от эффекта. Однако ничто не мешает искажителю формулировать просьбу иносказательно или как-то иначе обмануть жертву (под эффектом феномена это не сложно).

Статисты заметят, что жертва ведет себя странно, если их Наблюдательность(Мд) или Общение(Мд) превышают Концентрацию(Фх) искажителя. Персоны вправе проверить Наблюдательность(Мд) или Общение(Мд) против $|10 + \text{Концентрация(Фх) активатора}|$.

Если искажитель выбирает целью Шепот сердца существо, которое уже находится под действием феномена, управляющего сознанием, активированного соперником, он должен преуспеть в Концентрации(Фх) против $|10 + [\text{Концентрация(Фх) соперника}]|$.

Усиление:

- +1 Эн -> -1 к Сопrotивлению.
- +1 Эн -> +5 к Дистанции.
- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.
- +1 Эн -> искажитель подавляет эмоции цели, успокаивая ее на время активации.
- +1 Эн -> искажитель закладывает в сознание цели некие эмоции. Печаль, радость, ярость, безудержное веселье или другая эмоция, которую выбрал искажитель, охватывает цель на время активации.
- +1 Эн -> искажитель распространяет эффект на 1 дополнительное существо. Отдельной проверки не требуется. Например, если искажитель поработает с существами с 5, 6 и 8 Волей и получает 17 при проверке КонцентрацииЭ (Фх), под действие попадут существа с 5 и 6 Волей, а существо с 8 Волей не затрагивается.
- +2 Эн -> цель забывает все, что делала, находясь под эффектом.
- +2 Эн -> искажитель может навязать жертве новые воспоминания. Он должен проговорить их вслух до окончания активации. Это может (но не обязательно) повлиять на поведение жертвы.

1.6.12 Эмпатия

TBD Сочетание неинвазивных телепатических касаний и бытовой мудрости искажителя.

Стоимость: 1 Эн

Дистанция: 5

Длительность: 1 Сцена.

Сопrotивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Эффект: искажитель ощущает настроение, эмоции и отголоски мыслей существа. Он узнает, что существо чувствует в данный момент – печаль, радость, гнев, боль и т. д., а так же, как существо настроено по отношению к нему лично.

Феномен не требует знания языка, на котором думает существо.

Усиление:

- +1 Эн -> +1 к Дистанции.
- +1 Эн -> искажитель узнает подоплеку переживаний существа. Эмпатия не может дать абсолютно исчерпывающего ответа, но способна намекнуть. Например, "Он радуется, потому что получил много денег" или "Она грустит, потому что ее друг болен".
- +3 Эн -> искажитель может с точностью определить, что собеседник пытается им манипулировать - ложь, лесть, недомолвки и тому подобные уловки становятся очевидны. Эмпатия позволяет искажителю понять, почему собеседник пытается им манипулировать и чего желает достичь.

1.7 Алфавитный перечень Феноменов

1.7.1

Адреналин, 14	Ледяная стена, 18
Без следа, 7	Ледяной щит, 19
Бесплотность, 7	Локатор, 10
Вихрь-хранитель, 8	Мутация, 10
Вне времени, 8	Ноктюрн сирены, 16
Воздушный поток, 3	Огненная стена, 19
Встряска, 14	Огненный меч, 19
Гул, 14	Огненный плевок, 4
Депрессия, 14	Огненный шар, 6
Допинг, 8	Окаменение, 11
Дрожь земли, 5	Отражение, 24
Дурной глаз, 22	Отрыжка, 4
Дыхание, 15	Паутина, 6
Жгучая стрела, 5	Пиявка, 11
Живучесть, 9	Порабощение, 25
Защита, 9	Поток времени(Власть над временем TBD), 16
Защитное поле, 22	Присутствие, 17
Зеница духов(Инфравидение TBD), 22	Разряд, 4
Змеиные уста, 23	Рука смерти, 12
Зыбун, 15	Смрад, 20
Излучение, 3	Спазм, 25
Иллюзорная внешность(Мимикрическое поле), 9	Стена ветра, 20
Исцеление, 9	Стена молний, 20
Какофония, 23	Телекинез, 21
Каменная стена, 17	Телепатия, 26
Киянка, 17	Удар Ци, 12
Клеймо, 10	Управление размером, 12
Колыбельная, 23	Фугас, 12
Колочий град, 5	Хамелеон, 13
Ледяная секира, 18	Шепот сердца, 26

1.8 Ритуалы

Некоторые феномены требуют комплексной и многоуровневой подготовки, либо умопомрачительных энергозатрат. Активировать их по щелчку пальцев не получится – по крайней мере, у героев. Есть, однако, в этом и плюсы – готовить феномен можно долго, тщательно, а главное, постепенно. У Ритуала есть особые условия активации, дополняющие обычные:

- **Распорядитель ритуала.** Ритуал может применять любой герой или статист, у которого есть доступ к нему: Ритуал приобретен по правилам по правилам приобретения феноменов или же у Распорядителя есть Инструмент могущества, позволяющий проводить Ритуал. Его помощники не обязаны ни знать ритуал ни даже обладать какими-либо Навыками – главное, чтобы они четко следовали инструкциям Распорядителя.
- **Время Подготовки** тратится на приведение в готовность всех компонентов ритуала. Если не указано обратного, то время подготовки составляет 1 Антракт или 3 Интерлюдии, которые нельзя совмещать с какими-либо другими видами деятельности. Подготовка может быть произвольно разделена во времени, при этом Ритуал не считается Прерванным.
- **Сложность Подготовки.** Сложность проверки Концентрации, Науки или Эксплуатации, которую должен преодолеть Распорядитель.
- **Время активации.** Время, которое расходуется на финальную часть Ритуала. Лишь в этот момент активацию можно Прервать.
- **Цена ошибки.** Событие, которое произойдет, когда Ритуал Прерывается до завершения Длительности, либо когда во время Подготовки допущены ошибки (в том числе, сознательно).

Каждый провал при Подготовке после первого добавляет Помеху ко всем проверкам, связанным с Ценой ошибки. Если Цена ошибки не указана, то Ритуал просто прекращает действие, а ингредиенты безнадежно испорчены.

- **СП.** Сложность Приобретения ингредиентов для ритуала.
- **Стоимость.** **TBD** (стоит ли?) Энергия для активации Ритуала может быть взята у любых согласных на это существ, участвовавших в Подготовке, либо из иных доступных источников. Если существа не желают отдавать свою Энергию, они должны быть без сознания, либо Неподвижны (хорошая веревка или цепь тоже подойдут). Участие подневольных существ увеличивает Время подготовки на 1 дополнительную Интерлюдия (без учета времени, потраченного на их связывание и приведение к повиновению).
- **Особые ингредиенты.** **TBD** Некоторые ритуалы требуют дополнительных ресурсов, кроме тех, которые доступны в свободной продаже. Коготь дракона, вычислительное ядро особой серии, кровь девственницы и прочие компоненты, которые не так просто заменить. Особые ингредиенты используются во время активации ритуала. Особые ингредиенты зачастую зависят от антуража и в общих правилах не указаны.
- **Усиление Ритуала** повышает СП ингредиентов, а не Стоимость.

1.8.1 Вторичный цикл

Можно сколько угодно твердить, что феномен всего лишь ненадолго реанимирует роботов и аугментов давно погибших солдат. Но как это объясняет оживление свежих трупов?

Стоимость/Поддержание: 20 Эн/10 Эн за каждые 10 умертвий под контролем искажителя. Неполный десяток считается за целый.

СП:

- 15 за каждые 10 умертвий, которых искажитель планирует «оживить».
- 10 для захвата контроля или перехвата контроля над любым числом уже оживленных умертвий.

Сложность Подготовки: 20

Сопrotивление: искажитель должен преодолеть:

- $|10 + \text{Вл умертвия}|$ для подчинения разумных или блуждающих умертвий;
- $|10 + [\text{Концентрация}(\Phi x) \text{ соперника}]|$ для перехвата контроля над умертвиями у другого искажителя;

Время активации: искажителю потребуется:

- 1 Сцена для «оживления» мертвецов вокруг;
- Израсходовать Действие для подчинения блуждающих умертвий или перехвата контроля над ними у другого искажителя.

Длительность: До следующего Антракта.

Дистанция: 5

Эффект: мощь искажителя возвращает останки к отвратительной пародии на жизнь. Умертвия, пробужденные заклинанием, собираются на 40 Очков характеристик и имеют 3 Очка опыта. Ни одна Характеристика умертвия не может превышать 18. Все мертвяки имеют одинаковые Характеристики (хотя вы можете обсудить с мастером и соигроками возможность уникального создания каждого, или даже использование блоков Характеристики из части «Монстры и статисты»). Силу, ловкость и выносливость мертвецам придает феномен, поэтому скелет кота с 18 Силой и 18 Ловкостью – вполне приемлемый вариант. Останки боевого робота ничем не будут отличаться от трупа курицы, кроме размера и угрожающего вида.

Одновременно под контролем искажителя может находиться X мертвяков, где $X = |\text{Концентрация}(\Phi x)|$. Мертвяки не могут отходить от сотворившего их дальше, чем на $|\text{Дистанция} \cdot 5|$ метров.

Управление мертвяками (всеми сразу) расходует Действие. Искажитель может:

- Видеть глазами любого из умертвий под его контролем и слышать тем, что заменяет им органы слуха.
- Отдавать умертвиям приказы, проверив Концентрацию(Ин) против **|15|**. Он получает бонус или штраф, равный **|МИн|** умертвия. Умертвие действует автономно до получения нового приказа.
- Задавать умертвиям вопросы. Если у умертвия достаточно высокий Ин, оно может связно ответить на них. Чтобы отвечать на вопросы о своей прошлой жизни, умертвие должно преуспеть в проверке Ин против **|10 + [количество дней с момента смерти]|**. Таким образом, имеет смысл расспрашивать мертвецов посвежее.

Цена ошибки: проверка Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Их сон. Умертвия падают замертво, лишённые энергетической подпитки хозяина. Они вполне пригодны для новой активации Вторичного цикла.
13-18	Их покой. Умертвия рассыпаются в прах, который больше не потревожит даже самый могущественный искажитель.
7-12	Их воля. Умертвия вырываются из-под контроля искажителя и обретают свободу воли, но пока лишь разбредаются по окрестностям. Возможно, у кого-то из них остались незавершённые дела.
1-6	Их гнев. Сбросив ярмо, умертвия жаждут отомстить искажителю, нарушившему их покой. Они преследуют и атакуют его всеми доступными им способами. При истечении Длительности или Прерывании по желанию активатора, используйте результат «Их сон».

Усиление:

- +1 СП -> +5 к Дистанции
- +2 СП -> продлевает Длительность до ещё одного Антракта.
- +1 СП -> максимальное число умертвий под контролем искажителя возрастает на 5.
- +1 СП -> -1 к сложности проверки Ин для отвечающего на вопросы мертвеца.
- +1 СП -> мертвяки используют Навыки контролирующего их искажителя. Разделите Навык искажителя на 4, чтобы определить значение Навыка мертвяка.
- +1 СП -> 1 умертвие получает свободу воли. Оно может удаляться от искажителя на любое расстояние и использоваться для отсчёта Дистанции Вторичного цикла. Искажителю все ещё нужно контролировать «свободного» мертвяка, чтобы направлять его действия.
- +1 СП -> умертвия получают +5 Очков характеристик в момент призыва.
- +1 СП -> умертвия получают +2 Очка опыта в момент призыва.
- + СП ->

1.8.2 Ноосфера

Из ниоткуда приходят не только странные предметы и существа. Информацией там тоже можно разжиться – если знать, где искать.

Стоимость: 20 Эн

СП: 15

Сложность Подготовки: 10

Сопротивление: 15

Время активации: 1 Антракт.

Эффект: искажитель задает вопрос – и получает ответ. Вопрос может быть любым (в том числе комплексным), но мастер вправе не давать исчерпывающий ответ – видения и знаки зачастую туманны и неоднозначны. Ведь, как известно, прошлое – история, а будущее – теория!

Цена ошибки: Искажитель получает ложный, потенциально опасный ответ. Чтобы определить это, он должен преуспеть в Наблюдательности(Мд) или Науке(Мд).

Усиление:

- +1 СП -> искажитель видит прошлое места – включая многое из того, что случилось в нем. Для этого он должен преуспеть в Концентрации против **|15 + [количество лет, прошедших с момента, который хочет увидеть искажитель]|**.
- +2 СП -> искажитель может задать вопрос о местонахождении какого-либо объекта или существа. В течение 1 Сцены искажителя влечет в ту сторону, где расположен объект или существо. Для того чтобы правильно сориентироваться, искажитель должен преуспеть в проверке Выживания(МФх) против **|15|**. За каждые 10 метров, разделяющие его и цель поиска, сложность возрастает на 1.

1.8.3 Оплот

Форма: Область(Периметр)

Немного уюта и безопасности в любом нужном месте.

Стоимость/Поддержание: 30 Эн/10 Эн

СП: 10

Сложность Подготовки: 10

Время подготовки: 10

Время активации: 1 Сцена.

Длительность: 1 Сцена (которая может быть Антрактом или Интерлюдией).

Дистанция: 3

Эффект: искажитель укрывает выбранную область мутным силовым куполом. Проникнуть сквозь него затруднительно. Статист не может сделать этого, если его Наука, Эксплуатация или Концентрация меньше его Науки, Эксплуатации, или Концентрации активатора Оплоа. Персона должна победить активатора в Состязании Науки, Эксплуатации, или Концентрации.

Активатор чувствует, когда существо или предмет Крошечного и более размера проникает в Оплот, и знает, где именно это произошло.

Цена ошибки: Атональный гул и искристые вспышки на внутренней стороне купола мешают расслабиться и заснуть. Чтобы получить эффекты Отдыха, герой должен преуспеть в проверке Вл против **|15|**.

Усиление:

- +1 СП -> +1 к сложности проверки для тех, кто пытается проникнуть в Оплот.
- +1 СП -> +1 к Дистанции.
- +1 СП -> сверхъестественное перемещение из Оплоа возможно только для активатора.
- +1 СП -> Крошечные существа стараются покинуть периметр.
- +1 СП -> Оплот остается прозрачным изнутри.

1.8.4 Регенерация

Форма: ()

Искажитель вызывает стремительный, но полностью контролируемый процесс регенерации тканей. Активируя клеточную память, он способен восстановить даже утраченные части тела.

Стоимость[РИЗ]: 60 Эн

СП: 10

Сложность Подготовки: 10

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Время активации: 1 Антракт

Эффект: цель восстанавливает утраченные части тела, без лишаяев, родинок, шрамов и татуировок, с молодой и здоровой кожей.

Также с помощью Регенерации искажитель может избавить цель от шрамов и злокачественных опухолей.

Цена ошибки: проверка Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Оттиск. Цель Ритуала обнаруживает на своей новой конечности или в глубине зрачка замысловатый, не лишенный изыска символ.
13-18	Сбой. Цель получает скрюченную лапку вместо руки или ноги, бесформенный нарост вместо носа или уха, сморщенный кусок желе вместо глаза и т.д. В дальнейшем Регенерация может быть вновь применена на той же области.
7-12	Искажение. Цель получает недостаток «Урод» и скрюченную лапку вместо руки или ноги, бесформенный нарост вместо носа или уха, сморщенный кусок желе вместо глаза и т.д. В дальнейшем Регенерация может быть вновь применена на той же области, но от Уродства не избавит. В этом случае лучше ампутировать Уродливую часть тела и применять Регенерацию "с чистого листа".
1-6	Неконтролируемый мутагенез. Герой понижает на 3 максимальные ЕЗ, отнимает 1 от любой из основных Характеристик и 1 от любой из Вторичных Характеристик. Затем игрок может милосердно позволить герою сдохнуть, либо повысить/понизить его МРЗ на 1 и заменить все Атрибуты на Измененного. Герой сохраняет Очки опыта в НавыкахЭ, но не может повышать их, пока не получит к ним доступ благодаря приобретению новых Атрибутов. Если у героя уже есть Атрибут «Измененный», он теряет все Атрибуты, кроме этого, и получает 1 новый феномен за каждый потерянный Атрибут.

Усиление:

- + СП ->
- + СП ->

1.8.5 Телеметрия

В сознании искажителя возникает яркая и четкая картина происходящего вдали.

Стоимость/Поддержание: 10 Эн/5 Эн

СП: 15

Сложность Подготовки: 15

Сопротивление Наведению: $|10 + \text{Вл}|$

Время активации: 1 Сцена

Длительность: до следующей Интерлюдии.

Дистанция: 1 километр.

Эффект: искажитель наблюдает за целью. Он видит все, происходящее в радиусе метра от нее. Если феномен не срабатывает, искажитель узнает, почему это произошло: или цель успешно сопротивлялась чарам, или он искал не там, или получил недостаточно информации о цели. Провал Концентрации не позволяет искажителю точно установить местонахождение цели, только примерную область, где она была на момент активации Телеметрии.

Цена ошибки: Исказитель видит цель, но и цель видит его и знает, что за ней наблюдают сверхъестественным образом.

Усиление:

- +1 СП -> +100 метров к дистанции или +1 метр к радиусу видимой области.
- +1 СП -> -1 к Сопротивлению Наведению.
- +2 СП -> если Телеметрия успешно активирована, оборвав 1 Нить, игрок позволит искажителю активировать другие феномены в области, которую тот видит. При этом искажитель игнорирует Дистанцию. Стоимость активации в Эн оплачивается отдельно от стоимости Телеметрии.

1.8.6 Телепортация

TBD

Стоимость: 30 Эн

СП: 20

Сложность Подготовки: 15

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$, если цель не желает попасть под эффекты.

Сопротивление Наведению: 20

Дистанция: 1

Эффект: искажитель перемещает цель в точку в пределах 1 километра от точки ее текущего положения. Для выбора точки, которую искажитель не видит, потребуется проверка Наведения.

Цена ошибки: проверка Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Насыщение атмосферы электричеством. В воздухе повис запах близкой грозы.
13-18	Самое необходимое. Цель прибывают в точку выхода полностью обнаженной. Все предметы, являющиеся частью тела цели (в том числе, имплантаты) остаются при ней.
7-12	Отклонение. Цели получают Расплату «Невыгодная позиция».
1-6	Сбой координат. Цели получают Расплату «Герои под ударом».

Усиление:

- +2 СП -> искажитель оставляет за собой червоточину, соединяющую точку отправки и точку прибытия.
Червоточина функционирует 1 Сцену за каждые 2 СП. В течение 1 Круга в червоточину может проникнуть 1 существо размером не больше Среднего.
- +1 СП -> +1 к МРз существ, способных пройти сквозь червоточину.
- +2 СП -> точка прибытия движется вместе с предметом, на котором находится. Например, она может прикрепиться к мешку в едущей телеге или стене кабины летящего конвертокрыла.
- +1 СП -> +1 километр к максимально возможному расстоянию перемещения.
- +1 СП -> +1 к Дистанции.
- +1 СП -> +1 существо которое телепортируется вместе с целью.

1.9 Алфавитный перечень Ритуалов

1.9.1

Вторичный цикл, 29
Ноосфера, 30
Оплот, 31

Регенерация, 31
Телеметрия, 32