

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 волшебка - 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.

- Сопротивление к Снарядам не применяется.
- 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 не сказано иначе, то Сопротивление к Бомбам не применяется.

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 вихрь 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 прозрачное 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.

1.3 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.

- Сопротивление к Метке указано в описании.

1.3.1 Без следа

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

Стоимость/Поддержание: 1 Эн/1 Эн

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

Длительность: 1 Сцена.

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

Усиление:

- +1 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.3.2 Бесплотность

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

Стоимость/Поддержание: 4 Эн/2 Эн

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

Длительность: 1 Сцена.

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 Эн -> +1 Сцена к Длительности.

1.3.3 Вихрь-хранитель

TBD

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

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

Длительность: 1 Сцена

Эффект: цель окружает вихрь радиусом 1 метр, защищающий пулю 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: 3 Эн/1 Эн

Сопротивление: **|Вн цели|**.

Длительность: До следующего Антракта.

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: 2 Эн/1 Эн

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

Длительность: 1 Сцена.

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

Искажитель мобилизует скрытые резервы организма цели.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

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

Длительность: До следующей Интерлюдии.

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

Искажитель окружает цель полупрозрачным силовым полем.

Стоимость/Поддержание: 3 Эн/1 Эн

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

Длительность: До следующей Интерлюдии.

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

Усиление:

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

1.3.8 Иллюзорная внешность(Мимикрическое поле)

Хитрая манипуляция с гравитационными полями и световыми волнами.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

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

Длительность: 1 Сцена.

Время активации: 1 Сцена.

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.

Искажитель 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: 2 Эн

Соппротивление: $|10 + \text{Вл}|$, 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

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

Длительность: до конца следующей Сцены.

Время активации: 1 Сцена

Эффект: Клеймо может быть удалено только с помощью другого Феномена или инструментов могущества, пока Феномен 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

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

Длительность: 1 Сцена.

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: 4 Эн

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

Длительность: постоянно.

Время активации: 1 динамическая Сцена.

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: 4 Эн

Сопротивление: Выносливость.

Длительность: Постоянно.

Эффект: жертва и все ее снаряжение превращаются в статую из сланца. Если феномен деактивирован, 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

Сопротивление: нет.

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: 2 Эн

Сопротивление: Выносливость.

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

Сопротивление: нет.

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: 3 Эн/1 Эн

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

Длительность: 1 Сцена.

Время активации: 1 Сцена.

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

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

Длительность: До следующего Антракта.

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: 3 Эн/1 Эн

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

Длительность: 1 Сцена.

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.
- Соппротивление к Области указано в описании. Используйте Коллективную проверку, чтобы быстрее определить влияние Области на группу существ.

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

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

Длительность: 1 Круг

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: $|\text{Вн цели}|$.

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

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

Длительность: 1 Круг

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 Ноктюрен сирены

Гипнотический речетатив успокаивает и усыпляет бдительность окружающих.

Стоимость/Поддержание: 4 Эн/2 Эн

Дистанция: 5

Сопротивление: $|10 + \text{Вл}|$.

Длительность: 1 Сцена.

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, исказителю 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 исказителем. 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

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

Длительность: 1 Круг.

Эффект: перед активацией феномена исказитель 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

Сопротивление: 15

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 искажаитель 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 искажаителя 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 пяточке не дальше метра от искажаителя. 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.

Сопротивление к призыву указано в описании.

1.5.1 Каменная стена

*TBD*Здесь и сейчас этот камень нужнее.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Дистанция: 5

Сопротивление: 15+5 за каждую дополнительную секцию стены.

Длительность: 1 Сцена.

Эффект: искажаитель призывает 1 секцию каменной стены. Секция имеет объем 1 кубический метр, 20 ЕЗ, Прч 10 и Сопротивление 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 -> искажаитель 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

Сопротивление: 15

Длительность: 1 Сцена.

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

TVD Моржам и пингвинам она точно ни к чему.

Стоимость/Поддержание: 2 Эн/1 Эн

Сопротивление: 15

Длительность: 1 Сцена.

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

Сопротивление: 15

Длительность: 1 Сцена.

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 -> Исказитель 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: 1 Эн/1 Эн

Сопротивление: 15

Длительность: 1 Сцена.

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 Колющие 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

Сопротивление: 15 +5 за каждую дополнительную секцию стены.

Длительность: 1 Сцена.

Время активации:

Эффект: искажитель призывает 1 секцию стены жаркого пламени. Секция имеет объем 1 кубический метр. Любое существо, входящее в пламя, получает Огненные Пв = $|20 - \text{Зщ}|$ за каждую секцию стены, которую преодолевает. Если существо получает Пв, оно Загорается. Исказитель 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

Сопротивление: 15

Длительность: 1 Сцена.

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 меч.
- +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**Соппротивление:** 15**Длительность:** для определения Длительности искажитель проверяет Неприятности через число Кругов, равное своему $|МФх|$. *TBD*

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

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

Существа, обладающие Иммуниетом 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**Соппротивление:** 10, +5 за каждую дополнительную секцию.**Длительность:** 1 Круг.

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 $|15|$, или против $|20|$, 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

Сопротивление: 10. +5 за каждый дополнительный метр площади.

Длительность: 1 Круг.

Эффект: искажитель призывает 1 секцию электрического шторма. Секция имеет площадь основания 1 квадратный метр и неограниченную высоту. Любое существо, входящее в шторм, получает Электрические Пв = $|20 - 3ц|$ 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 искажителя – 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 искажитель видит цель.

TBD 5 для захвата цели, 15 максимальная Дистанция перемещения цели.

Сопротивление: 15

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 искажитель 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, искажитель 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 Алфавитный перечень Феноменов

1.6.1

Адреналин, 14	Ледяная стена, 18
Без следа, 6	Ледяной щит, 19
Бесплотность, 7	Локаатор, 10
Вихрь-хранитель, 7	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	Отрыжка, 4
Дыхание, 15	Пиявка, 11
Жгучая стрела, 5	Поток времени(Власть над временем <i>TBD</i>), 16
Живучесть, 8	Присутствие, 17
Защита, 9	Разряд, 4
Зыбун, 15	Рука смерти, 11
Излучение, 3	Смрад, 20
Иллюзорная внешность(Мимикрическое поле), 9	Стена ветра, 20
Исцеление, 9	Стена молний, 21
Каменная стена, 17	Телекинез, 21
Киянка, 17	Удар Ци, 12
Клеймо, 10	Управление размером, 12
Колючий град, 6	Фугас, 12
Ледяная секира, 18	Хамелеон, 13