

Глава 1

ОГРАНИЧЕНИЯ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

Ограничения предоставляют как игрокам, так и мастерам бесконечное количество способов настроить черты в GURPS. Они часто требуют решения мастера, чтобы ответить на вопросы, варьирующиеся от справедливой стоимости до того, является ли данная комбинация законной. А некоторые способы сохранения очков даже не являются «обычными» ограничениями! Советы в этой главе должны помочь вам разобраться в этой нелегкой теме.

ХИТРОСТИ И СОВЕТЫ

Не все об ограничениях понятно и прозрачно. Даже самый опытный геймер может получить полезные советы и новые способы использования этих модификаторов.

ДОСТУПНОСТЬ (ACCESSIBILITY)

Доступность (стр. В110) является универсальным ограничением, которое может описать любое запрещение, не описанное в других ограничениях. По сути, в данном ограничении требуется участие ГМа больше, чем в любых других. Он должен решить, действительно ли предложенная Доступность является ограничением, а затем назначить справедливую стоимость. Справедливая стоимость может варьироваться от одной кампании к другой. Например «Доступность, только под землей» может стоить -30% в большинстве игр, но в фэнтезийной кампании, расположенной под горами гномов, для ГМа будет щедро назвать это -5%!

Используйте следующие примеры в качестве рекомендаций и ориентиров при оценке стоимости новых Доступностей. Тем не менее, сначала обязательно прочитайте введение к Главе 2 (стр. 10), так как этот совет очень применим к Доступности. Также опасайтесь Доступностей, которые ограничивают подходящие цели, уже используемые для этого преимущества. Например, если в сеттинге кампании указано, что только женщины развивают псионические способности, то Нейтрализация псионики (Доступность, Только для женщин) не является допустимым сочетанием. Аналогично, Атака по усталости (Доступность, Не на машины) будет бесплатной, так как машины не имеют ЕУ! Если способность работает только в ситуациях, возникающих в достаточно легко вычисляемом проценте случаев (например, «Только по воскресеньям – 14% времени) или в процентах от населения (например, «Только на женщинах» составляет около 50% населения), используйте следующую таблицу для расчета стоимости ограничения:

Процент времени работы	Модификатор
94-100%	-0%
82-93%	-5%
69-81%	-10%
57-68%	-15%
44-56%	-20%
32-43%	-25%
19-31%	-30%

7-18%	-35%
1-6%	-40%

Эти типы Доступности могут быть ниже -40%. На этом этапе становится легче переключиться с процентов на частоту, то есть как часто человек, с которым вы сталкиваетесь, будет потенциальным субъектом.

Частота потенциальных субъектов	Модификатор
Один на 10,000	-50%
Один на 1 миллион	-60%
Один на 100 миллионов	-70%
Один человек	-80%

Промежуточные частоты используют меньшее значение ограничения. Мастер должен учитывать масштабы кампании при определении справедливой стоимости для этой Доступности.

Пример: В определенных условиях только один человек из миллиона имеет сверхспособности. Тем не менее, игра происходит в Нью-Йорке, где (по какой-либо причине) около одного человека из 50000 имеет силы. Поэтому «Доступность, Только на суперов» в этой кампании стоит -50%.

Сверхъестественное соответствие (Supernaturally Appropriate)

При изменении преимуществ для созданий заклинаний, полезны следующие ограничения.

Любой, кто наблюдает за жестами или словами, автоматически поймет, что вы кастуете заклинание, если он знаком с магией. Кто-то с настоящей магической подготовкой (даже если только теоретической, такой как Окультизм или Тауматология) может бросить подходящий навык (или ИН) в качестве свободного действия, чтобы определить, что заклинание будет делать. Этот бросок делается с -4, если вы только говорите или жестикулируете, или без штрафа, если вы делаете то и то.

Требуется жесты: Ваши руки (и в меньшей степени остальная часть вашего тела) должны свободно двигаться. Если ваши руки каким-либо образом ограничены, или ваша нижняя часть тела полностью закреплена или зажата, вы не можете использовать свои способности. -10%.

Требуется магические слова: Вы должны петь нормальным голосом. Вы не можете заткнуть рот, и скрытность невозможна. -10%.

Требуется материальный компонент: Вы должны держать что-то конкретное в руке (или ваша рука должна лежать на нем, для больших вещей). Это должно быть что-то специфичное: «камень» - слишком обширно, а «агат» - отлично. (Чрезвычайно редкий компонент может стоить дополнительно -5%, если ГМ чувствует себя щедрым). В отличие от Триггер (стр. B115), компонент не будет израсходован. -10%.

Некоторые сверхъестественные способности питаются от ритуалов, которые должны выполняться регулярно, а не каждый раз, когда используется заклинание. Если не выполняется, то способность отключается, пока вы не сможете провести ритуал. Решите, требуется ли он один раз в день или один раз в сессию; так или иначе, значения равносильны.

Требуется простой ритуал: он требует 1 минуту тихого пения и простых материалов весом не более фунта. -5%.

Требуется обычный ритуал: он включает в себя тяжелую подготовку с материалами (много громкого пения, несколько свечей, костер, сложный круг, нарисованный на полу и т. д.) или успешное сотворение соответствующего заклинания с минимальной стоимостью ЕУ, занимающее 1d x 5 минут в любом случае. -10%.

Требуется сложный ритуал: это что-то, что влечет за собой пол часа работы, серьезные расходы, незаконная деятельность или частично опасное поведение или некоторую их комбинацию. -20%.

Другие Доступности

Только для тех, кто владеет тем же языком: Это обычно сопровождается Основано на Слухе (Основано на чувстве, с. В109) способности, влияющие на разум. -10%.

Только во время движения: Способности, которые позволяют пользователю противостоять гравитации - Прилипание, Ходьба по воздуху, Ходьба по жидкости и т. п. - часто имеют это ограничение. В научно-фантастической игре соедините ее с «Необходима низкая гравитация» (с. ?). Несовместимо с Тотальное действие (с. ?). Если пользователь перестает двигаться, то он падает. Это стоит -10%, если он должен делать хотя бы шаг в секунду, -20%, если он должен передвигаться с половиной БД, или -30%, если он должен использовать свое полное БД.

Только когда поддаешься (недостаток с бросом самоконтроля): Способность доступна только тогда, когда пользователь поддается своему недостатку, будь то добровольно или потому, что он провалил бросок самоконтроля. Стоимость ограничения равен немодифицированной стоимости недостатка в процентах, например: «Только когда поддаешься Обжорству» будет равно -5%, независимо от выбранного броска самоконтроля. См. «Только в Неистовстве» (с. ?) для особого случая и «Необходимый недостаток» (с. ?) для недостатков, в которых отсутствует самоконтроль.

Только при использовании (способность): Эта способность включается только тогда, когда используется другая способность. Чтобы это действительно было ограничением, обе способности должны быть полезны сами по себе, и ни одна из них не может иметь Связь (стр. В106) с другой. -10%.

Только с помощниками: Некоторые сверхъестественные способности требуют ритуала или поклонения от других, чтобы она работала. Уменьшите вдвое значение базовой стоимости Требуется обслуживания (с. В143) для этого числа людей, и запишите его в процентах; например, «11-20 человек» - это -25%.

Требуется (предмет): Этот вариант «Требуется материальный компонент» (см. Выше), подходит для способностей, которые, как подразумевается, должны использовать ограничения приспособлений (стр. В116-117), но фактически работают с любой частью соответствующего стандартного оборудования. Например, супер-лучник со специальным, необычным луком купит свою Природную Атаку с ограничениями приспособлений. Тем не менее, тот, кто может взять любой лук и сделать нереальные выстрелы, использовал бы Доступность, Требуется лук. Если его лук украден или поврежден, он может просто забежать в магазин спортивных товаров и взять другой. -10%.

Когда в сознании: ваша способность требует маневра Концентрация (не Подготовка и не свободное действие), и он немедленно отключается, если вы теряете сознание. Используйте это с переключаемыми способностями, но не с скоротечными (включая большинство атак), так как те автоматически отключаются после хода, в котором вы их используете. -5%.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА НЕДОСТАТКИ (LIMITATIONS ON DISADVANTAGES)

Недостатки могут брать ограничения; некоторые из недостатков в Basic Set имеют особые ограничения, а Смягчение (с. В112) является общим ограничением, разработанным специально для них. Тем не менее, это не означает, что ограничения должны свободно применяться к недостаткам. Многие общие ограничения приводят к несбалансированным результатам при добавлении непосредственно к недостаткам. Для иллюстрации рассмотрим этих двух персонажей:

Ада имеет ИН 10 [0] и ИН +2 (Доступность, Только днем, -20%) [32], всего 32 очка.

Боб имеет ИН 12 [40] и ИН -2 (Доступность, Только ночью, -20%) [-32], всего 8 очков.

Оба имеют ИН 12 днем и ИН 10 ночью, но Боб потратил только часть того, что потратила Ада. Это потому, что большинство ограничений в GURPS имеют скромную стоимость. Черта, теряющая 50% своей полезности, может сэкономить только 20% ее стоимости (См. Доступность, с. 4-5). С положительными чертами, такими как увеличение атрибутов и преимущества, это помогает предотвратить злоупотребления. Но с отрицательными чертами, такими как уменьшение атрибутов и недостатки, это может способствовать злоупотреблению.

Смягчение

(Разумная орда (Horde Intelligence))

Обычно в фэнтези и в научной-фантастике существует орда существ, которые глупы индивидуально, но действуют очень разумно как группа. Чтобы это создать, дайте им расовый штраф к ИН с ограничением Смягчение, Разумная орда (-60%). Это значение не зависит от того, насколько сильны существа, потому что, толпа недолговечна.

При использовании этого ограничения плотность орды имеет значение. Два существа или больше на квадратный ярд - настоящая толпа, поэтому нужно полностью убрать штраф. Для менее плотной орды (0,3 человека на квадратный ярд является средним значением на тротуаре города не в час пик, в то время как один человек на квадратный ярд явно является толпой), умножьте штраф к ИН на $[1 - (\text{плотность толпы} / 2)]$ и округлите в худшую сторону, чтобы найти текущий штраф. Помните, что штрафы на ИН снижают Волю и Восприятие, а также умения, основанные на ИН, Воле и Восприятии. Таким образом, каждое уменьшение штрафа к ИН на -1 дает +1 ко всем этим вещам.

Во всех случаях нужна настоящая орда - не нужно засовывать двух тварей в шкаф, чтобы сделать их умнее. Если существ в орде меньше, чем значение штрафа к ИН, то Смягчение не будет работать.

Пример: Поскольку муравьи демонстрируют странную протоинтеллектуальность в группах, ГМ дает своим гигантским муравьям ИН 6 вместе с ИН-4 (Смягчение, Разумная орда, -60%) [-32]. Обычно у них ИН 2, но у полчищ по крайней мере из 32 муравьев их ИН может увеличиваться. Упакованные с плотностью 2 муравья/квадратный ярд, они имеют ИН 6. До 1,5 муравей/квадратный ярд, они имеют ИН 5. Ниже, до 1 муравей/квадратный ярд, они получают ИН 4. До 0,5 муравей/квадратный ярд они получают ИН 3. При более низких плотностях они с ИН 2.

Таким образом, по большей части, обычные ограничения (за исключением Смягчения) не должны применяться к недостаткам. Вместо этого наилучшим вариантом является использование недостатка за полную стоимость, а затем воспользоваться преимуществом, которое отменяет недостаток, и применить на него любые необходимые ограничения.

Пример: Отменять Глухоту [-20] будет Нет Глухоты [20]. Таким образом, вместо того, чтобы брать Глухота (Доступность, Не под прямыми солнечными лучами, -10%) [-18], более

справедливо брать Глухоту [-20] + Нет Глухоты (Доступность, Только при прямом солнечном свете, -30%) [14], и итого -6 очков.

Хотя этот метод несколько сложнее, но он дает справедливые результаты. Чтобы упростить, ГМ может сначала вычислить какие ограничения будут применены к «отменяющему» преимуществу, затем вычесть их из -100% и рассматривать результат как специальное ограничение для этого недостатка.

Пример (продолжение): Нет Глухоты («отменяющий») был с ограничением -30%. -100% минус -30% это -70%. Таким образом, вместо того, чтобы записывать обе черты на листе персонажа, ГМ мог бы сказать игроку рассматривать «Не под прямыми солнечными лучами» как ограничение стоимостью -70%. Это работает так же: Глухота (Не под прямыми солнечными лучами, -70%) [-6].

ОГРАНИЧЕНИЯ ЛИБО/ЛИБО (EITHER/OR LIMITATIONS)

Некоторые концепции требуют ограничения «либо/либо». Например, существо с сопротивлением к урону может иметь толстую кожу и бронированный панцирь на животе (либо Прочная кожа, либо Частичная, только жизненно важные органы). Или использование вашей Удачи, должно быть объявлено заранее для всего, кроме защитных бросков (либо Активная, либо Защитная). Когда возникает такая комбинация, просто умножьте значения процентов обоих ограничений вместе, чтобы найти справедливую стоимость. (Исключение: если любой из них превышает -80%, то уменьшите его до -80% перед этим вычислением.)

Пример: Фэнтезийная раса может производить феромоны, которые автоматически срабатывают на мужчинах, но для женщин нужен бросок 3Д, чтобы сопротивляться. Таким образом, Атака Усталости имеет ограничение: либо Доступность, Только для мужчин (-20%), либо Сопротивление, 3Д (-30%). Так как $0,20 * 0,30 = 0,06$, это ограничение стоит -6%.

Эта стоимость гарантированно математически справедлива, поскольку это всего лишь обратный способ применения Ограничение улучшений (с. В111). Тем не менее, после получения стоимости, ГМ может пожелать немного изменить его, чтобы получить результат, который кажется более справедливым. В приведенном выше примере округление значения от -6% до -10% не будет необоснованным. Однако во всех случаях конечное значение должно давать меньшую скидку, чем любое из базовых ограничений.

ЧАСТИЧНО ОГРАНИЧЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ (PARTLY LIMITED ABILITIES)

Вам не нужно применять одни и те же модификаторы к каждому уровню «уровневого» преимущества, например, у Сопротивления повреждениям или Природной атаки.

Применение ограничения только к части преимущества позволяет создать более эффективную способность в ситуациях, когда ограничение не мешает. Другие модификаторы все еще могут применяться ко всей способности.

Пример: Саммер имеет ТК 10 [50] и ТК +20 (Доступность, Только под прямыми солнечными лучами, -30%) [70]. Она всегда может использовать ТК 10, но ее уровень увеличивается до 30 под прямыми солнечными лучами.

В качестве альтернативного способа представления вышесказанного вы можете умножить значение ограничения на процент (или долю) уровней, которые вы ограничиваете, а затем применить его ко всему преимуществу. Это дает тот же результат, но чаще выглядит проще.

Пример (продолжение): Поскольку мы ограничиваем 2/3 ТК Саммерса, мы можем умножить стоимость ограничения Доступность на 2/3 ($-30\% * 2/3 = -20\%$) и записать все это как ТК 30 (Одна треть мощности, кроме под прямыми солнечными лучами, -20%) [120].

Это работает также как «Ослаблено без подготовки» (с. В114): Стоимость ограничения уменьшается вдвое, поскольку оно применяется только к половине уровней способности.

НИЖЕ МИНИМУМ (BELOW THE MINIMUM)

Одним из способов предотвращения злоупотреблений в GURPS является ограничение итогового модификатора черты до -80%. Например, преимущество с базовой стоимостью 50 очков никогда не будет стоить меньше 10, независимо от того, сколько ограничений вы добавите.

Однако иногда преимущество настолько ограничено, что становится трудно оправдать стоимость даже в 20%. В таком случае, помните, что ГМ всегда имеет право установить новую стоимость этой способности если решит! Если он чувствует, что 10% более справедливо, или 5%, или даже 1%, он может изменить ограничение итогового модификатора на -90%, -95% или -99%, если для одной этой черты это необходимо. Он может даже позволить покупать дорогую способность как перк, если ограничения на нее достаточно значительны, чтобы оправдать это. Нет формулы для определения этого, только умение сравнения того, что делает способность, с эффектами других существующих преимуществ.

Пример: Саманта создает расовый шаблон для полудемонов. Одной из их незначительных способностей является то, что во время сильного стресса они могут игнорировать атаки адского огня. Регенерация (Мгновенная) стоит 150 очков; она добавляет Доступность, Только когда на нее нападают демоны (-50%), Только в критических ситуациях (-30%) и Ограниченная, Огонь (-60%). По стандартным правилам, почти половину этого -140% следует игнорировать, ограничив до -80% при конечной стоимости 30 очков. Это кажется довольно высоким для Саманты, которая считает, что эта способность примерно так же важна, как Высокий болевой порог и Восстановление сознания - значением в 10 очков (примерно -93% в этом ограничении). Как ГМ, она регулирует стоимость по своему решению. При достаточно значительных ограничениях преимущество может даже превысить -100% и стать недостатком! Так обстоит дело с Теневой формой (стр. В83), который рассматривает Действует постоянно как серьезное ограничение в -140%, превращая преимущество из 50 очков в недостаток в -20 очков. Или в Альтернативную форму, которую GURPS Horror превращает в недостаток, если вы совершенно не в состоянии контролировать или сдерживать свое преобразование.

ГМ также имеет право вносить эти изменения, но для этого необходима крайняя осторожность. Для того, чтобы что-то стало настоящим недостатком, недостатки должны значительно перевесить преимущества. В большинстве случаев применение стандартных ограничений - лучший способ справиться с этим. Не менее -80% (как показано выше). Во всех случаях, если пользователь может отключить эффект или иным образом контролировать его, то это никогда не будет недостатком.

ДРУГИЕ СПОСОБЫ СЭКОНОМИТЬ (OTHER WAYS TO SAVE)

В дополнение к процентным скидкам, предоставляемым ограничениями, GURPS предлагает еще ряд способов сэкономить очки, позволяющие «разделить стоимость на X». Эти основанные на делителях способы можно комбинировать друг с другом, когда это имеет смысл - хотя редко более двух могут применяться одновременно. (Если игрок настаивает: «Я хочу, чтобы потенциально у моей способности Полезный груз была альтернативная способность быть ртом», то это зависит от ГМа, следует ли ему с этим согласиться или нет.) Во всех случаях их можно сочетать с улучшениями и ограничениями.

Чтобы избежать путаницы, всегда работайте в следующем порядке.

1. Если у способности есть уровни, то умножьте ее стоимость за уровень на количество уровней, которые вы покупаете.

2. Примените все улучшения и ограничения, а затем округлите вверх.
3. Примените все соответствующие делители, за исключением альтернативных способностей. Делайте это последовательно, округляя вверх после применения каждого.
4. Текущее значение является эффективным значением для превращения его в альтернативную способность. Если вы хотите сделать это, и эта черта не является самой дорогой среди других альтернатив, то разделите стоимость на 5 и округлите вверх.
Пример: В фэнтезийной игре Зак хочет, чтобы его некромант мог поднимать много зомби, во время крайней необходимости. Он следует четырем шагам.
 1. Способность основана на Союзниках (51-100 зомби; Основано на 25%; Постоянно) [48]. У нее нет уровней.
 2. Он добавляет модификаторы Доступность, Требуются мертвые тела (-10%), Слуга (+0%), Требуется бросок ИН (-10%) и Призываемый (+ 100%). Это будет стоить 87 очков.
 3. Поскольку это будет использоваться редко и в отчаянных ситуациях, он заставляет персонажа сделать способность, работающую от очков персонажа (стр. ?). Это делит стоимость на 5, до 18 очков.
 4. И наконец, он хочет сделать ее альтернативной (ниже) своей Магичности 2. Мастер учитывает альтернативность и определяет, что после того, как он поднимет свою армию, все его существующие заклинания немедленно прекратятся, и он не сможет сотворить другое заклинание до тех пор, пока даже один зомби остается в живых. Зак соглашается. Его Магичность стоит 25 очков, а его Союзники в настоящее время стоят 18 очков, поэтому Союзники являются альтернативой Магичности. Это делит его стоимость на 5, до 4 очков, что является ценой, которую Зак платит за этот план действий для чрезвычайных ситуациях. Как показано выше, объединение нескольких делителей позволяет очень дешево приобрести мощные способности. Таким образом, ГМ должен тщательно проверять все подобные случаи и строго контролировать каждое подобное сокращение.

Несколько копий одного преимущества (Duplicated Advantages)

Вы можете приобрести одно и то же преимущество несколько раз, если оно является частью нескольких сил – обычно в качестве страховки на случай отказа одной из ваших способностей (подробнее см. GURPS Powers). В этом случае только наиболее дорогой вариант оплачивается полностью (после учета всех модификаторов, конечно), все остальные покупаются за 1/5 цены (округляется вверх). В отличие от Альтернативных способностей (ниже), между ними нет связи; скидка просто отражает незначительную пользу многократной покупки одного и того же преимущества.

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

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ (ALTERNATIVE ABILITIES)

Часто несколько способностей сразу представляют собой одну варьируемую черту.

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

Если в одно время может действовать только одна из способностей, разумным будет сделать скидку. При согласии Мастера, персонаж, имеющий подобные способности,

оплачивает полную стоимость только самой дорогой из них. Все остальные стоят лишь 1/5 от своей цены.

Альтернативные способности не должны быть ограничены одной способностью за раз. Если вы хотите иметь возможность использовать любые две способности одновременно, то заплатите полную цену за две самые дорогие способности (и 1/5 стоимости для остальных). Чтобы использовать три одновременно, заплатите полную цену за три самых дорогих и так далее. Это помогает думать об этом как о предоставлении ряда «слотов», каждый из которых может быть заполнен одной из альтернативных способностей. Одна способность может заполнять только один слот одновременно (см. ниже).

Пример: Мисти покупает СП 10, Герметичность и Скользящий 10 в качестве альтернативных способностей с двумя слотами. У нее могут одновременно работать только две способности из этих трех, но она не может поместить свои СП 10 в оба слота, чтобы получить в общем СП 20!

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

Альтернативные способности имеют три недостатка:

1. Количество способностей, которые вы можете использовать одновременно, ограничено количеством, за которое вы заплатили полную цену, и между ними невозможно установить связь (стр. В106). Изменение «слотов» требует маневра Подготовки. Переключение между атакующими способностями – свободное действие. Если владелец может применять несколько атак в ход – все они должны быть одного вида.
2. Все, что отключает одну способность – одновременно отключает все остальные, независимо от количества слотов. Из-за ранения, выгорания, нейтрализации или кражи – ни одна из них недоступна до момента восстановления пострадавшей.
3. Использование способности, которая не может быть активирована снова до истечения срока ее действия (Удача, Нейтрализация с Кражей силы, или почти все с расширением Дистанционность), «замораживает» этот слот - способность не может быть убрана из него, пока срок не закончится. Вы можете продолжать менять другие способности в оставшихся слотах; если у вас был только один слот, то все ваши Альтернативные способности будут заморожены на это время.

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

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА (POTENTIAL ADVANTAGES)

Потенциальное преимущество - это «первый взнос» в пользу преимущества, которое вы планируете приобрести позже. Как объяснено на с.В33, вы должны обсудить с Мастером, когда приобретете «полную» версию. Это может быть определенное игровое время (например, когда вам исполнится 18), но чаще это набор обстоятельств (например, когда вы побеждаете орду бандитов) или даже метагейм решение (например, когда вы накопили достаточно очков, чтобы себе это позволить).

Определите стоимость преимущества как обычно, а затем уменьшите ее стоимость вдвое. Полученное количество очков вы платите сейчас. Когда преимущество «созревает» в полную версию, вам необходимо оплатить оставшуюся часть стоимости. Если для этого вам не хватает неизрасходованных очков персонажа, Мастер будет забирать ваши будущие заработанные очки, пока долг не будет покрыт. (Игроки, которые пытаются злоупотребить этим, находя способ взрослеть в первых нескольких игровых сессиях, не должны

жаловаться, если Мастер решит вместо этого уменьшить атрибуты или убрать преимущества, чтобы покрыть стоимость.)

Зачем нам Потенциальные преимущества? (Why Bother with a Potential Advantage?)

На первый взгляд может показаться более привлекательным просто сохранять очки персонажа, пока вы просто не купите полное преимущество, поскольку это дает вам больше гибкости в случае, если вы передумаете позже. Тем не менее, потенциальное преимущество имеет свои плюсы.

В частности, оно устанавливает ваше право приобрести эту черту позже, не требуя дополнительных внутриигровых объяснений. Мастер может отказаться, если вы хотите потратить очки на влиятельную группу Покровителей, не заслужив сначала их доверия и доброй воли. Но если этот Покровитель является потенциальным преимуществом, то, очевидно, что вы позаботились об этом еще до того, как началась игра.

Дальнейшие плюсы зависят от того, какой тип потенциального преимущества вы приобрели.

Половина преимущества (Halved Advantage)

Наиболее распространенным потенциальным преимуществом является то, когда оно работает примерно в «половину силы», пока оно остается потенциальным. Наследник (стр. В33) является хорошим примером; Ученик Изобретателя (вы используете среднее значение штрафов за новые изобретения и гаджеты), Многообещающий талант к языкам (ваши письменные языки на один уровень выше) и Ограниченного покровителя (только одна небольшая часть организации поддерживает вас). Как только он созреет, у вас будет доступ к полной версии.

Скрытое преимущество (Latent Advantage)

Теоретически, у вас есть полный доступ к преимуществу - вы просто не можете понять, как заставить его работать. Это почти всегда, применяется только к сверхъестественным способностям, часто как часть силы (подробнее см. Стр. В254-257 и GURPS Powers). До тех пор, пока он не имеет Только подсознательно, вы можете попытаться использовать его: бросить против основного атрибута; если их нет, используйте Волю для ментальных способностей или ЗД для физических.

Модификаторы: Обычные ситуационные модификаторы для способности; от -5 для обыденных ситуаций без стресса, до +5 для чрезвычайной ситуации жизни и смерти; любой уровень Сложности в использовании (стр. 14) дает штраф; половина любого бонуса от Надежность или Талант (округление вниз).

При критическом успехе способность отлично работает для одного использования; при нормальном успехе на 10+ он работает в половину мощности для одного использования. Все остальные модификаторы применяются нормально. В частности, если есть Ненадежность, то вы также должны дополнительно бросить его. При любом меньшем успехе или при неудаче нету никакого эффекта. Критические провалы должны быть подлыми, интересными и веселыми... для Мастера.

Преимущество Шредингера (Schrödinger's Advantage)

Вам не нужно уточнять, что это за преимущество. Вместо этого, на каком-то критическом этапе приключения, вы внезапно обнаружите (определите) свою новую способность! Мастер должен одобрить желаемую способность, прежде чем она проявится. Вы не можете сказать, что у вас внезапно выросли крылья в реалистичной игре. Это довольно сильный вариант,

уравновешенный тем фактом, что это потенциальное преимущество абсолютно ничего не дает, пока не достигнет зрелости.

Секретное преимущество (Secret Advantage)

У вас есть преимущество с полной силой - равное удвоенному количеству очков, которое вы потратили на потенциальное, - но вы понятия не имеете, что это такое! Вместо этого вы доверяете Мастеру выбрать преимущество (или набор преимуществ), которое должно быть неочевидным для вашего Персонажа. Мастер должен уважать это доверие, выбирая то, что действительно, хоть и тайно, поможет вам. Хорошие примеры включают Удачу (используется в бросках, которые ГМ делает для вас, и вражеские атаки против вас), Устойчивость к магии (если магия существует и является общей угрозой!), Покровители (хоть и не с секретным ограничением, поскольку это было бы избыточно), Быстрое заживление, Устойчивость и Совпадение.

Как только преимущество становится известно, вы должны заплатить за него. Если Мастер позволяет, вы можете заплатить, чтобы заставить его раскрыть преимущество. В любом случае, он работает нормально и под вашим контролем (если применимо). Однако можно провести целую кампанию без этого открытия.

Внутренние преимущества (Internal Advantages)

В такой игре, как GURPS, где транспортные средства и здания могут быть персонажами, некоторые преимущества должны применяться внутри, чтобы обеспечить взаимодействие с пассажирами и грузом. Предполагается, что у персонажа нет никаких чувств (кроме боли) или способности манипуляции внутри себя. Тем не менее, он может купить следующие преимущества:

- Внутренние Руки или Естественные оружия, за 1/5 от обычной стоимости Дополнительные руки или Естественное оружие.
- Внутренний Слух [4].
- Внутреннее Зрение [10].
- Внутренняя Речь [5].
- Внутренний Вкус и Обоняние [1].

Новые или улучшенные внутренние чувства (например, Внутренний Радар или Внутреннее Необычное обоняние) и внутреннее оружие (например, Внутренний Дополнительный рот или Внутренняя Токсическая атака) также доступны за 1/5 от обычной стоимости.

Эти затраты предполагают, что внутреннее преимущество можно использовать в любом месте тела. Если он может использоваться только в определенных областях, то это ограничение стоит -50%.

СПОСОБНОСТИ, РАБОТАЮЩИЕ ЗА ОЧКИ ПЕРСОНАЖА (CHARACTER POINT-POWERED ABILITIES)

В художественной литературе некоторые мощные способности должны храниться в резерве до момента крайней необходимости. Один из способов подражать этому - наполнить эти способности действительно ценным ресурсом: неизрасходованными очками персонажа. GURPS Power-Ups 5: Impulse Buys подробно описывает эту тему, поэтому ниже приводится краткое изложение этих правил.

Стоимость способности, работающей за очки персонажа, делится на 5. Каждое использование стоит очки персонажа, а в промежутках между использованиями способность является неактивной. Стоимость устанавливается степенью драматичности, в зависимости от того, насколько безобидным это втиснуть в историю.

- Незначительное: Использование идеально подходит для сцены - оно абсолютно уместно и точно соответствует желаниям Мастера. 1 балл
- Умеренный: Использование правдоподобно, учитывая другие возможности Персонажа, и может быть адаптировано к истории. 2 балла
- Значительное: Использование предназначено для игрока, который хочет похвастаться или получить выигрыш за счет этой сюжетной линии. От 3 очков до стоимости способности, работающей за очки персонажа (то есть 1/5 от полной стоимости), в зависимости от уровня нарушения.

Глава 2

НОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

В отличие от GURPS Power-Ups 4: Enhancements, здесь нет символов «глаз», чтобы предупредить, какое из этих ограничений может вызвать проблемы в игре. Это потому, что сами по себе ограничения вряд ли что-то сломают, они ослабляют способность, затрудняя злоупотребление.

Но это не значит, что мастеру не нужно следить за созданными игроками способностями. Мастер должен убедиться, что каждое ограничение соответствует следующим критериям.

1. Законна ли комбинация ограничения с другими модификаторами? Ограничение не должно сочетаться с его противоположным улучшением (например, «Увеличенная дистанция» и «Уменьшенная дистанция»). «Модификаторы пробивания» не могут быть объединены. Некоторые модификаторы являются взаимоисключающими, как указано в их описании.

Мастер может отменить эти ограничения, если это имеет смысл для создаваемой способности, но следует действовать осторожно - сначала выяснить, есть ли способ достичь того же эффекта, не нарушая и не искривляя правила.

2. Законно ли комбинирование ограничений с чертами? У многих ограничений есть правила, относительно которых они разрешены. Как и выше, мастер может нарушить это правило, но должен убедиться, что он понимает, почему у этого ограничения такое правило.

Ограничение, разработанное для атакующих способностей, может привести к странным результатам при применении его к черте передвижения - или оно может просто не сильно ограничивать способность, если вообще ограничит. Что приводит к...

3. Ограничена ли способность соответствующим образом? Даже если не существует правила, запрещающего конкретную комбинацию черты и ограничения, крайне важно быть уверенным, чтобы ограничения не давали «бесплатных очков». Например Доступность, «Только в воде», может стоить -30% для большинства способностей, но в лучшем случае -5% при применении к Амфибия. Когда ограничение совпадает со встроенными ограничениями на способы использования преимущества, мастер не должен стесняться снижать значение ограничения - или, в крайних случаях, объявлять, что это просто особый эффект.

Активная защита (Active Defense)

-40%

Это ограничение подходит для любой пассивной защитной способности, такие как Соппротивление повреждениям, Устойчивость к перегрузкам, Устойчивость к магии, Устойчивость к давлению, Защищенное чувство, Устойчивость к радиации, Устойчивость, Герметичность, Скользкий, Устойчивость к температуре или Устойчивость к вакууму.

Ваша способность защищает только от тех атак, о которых вам известно – и только при успешном броске для их своевременного отражения. Этот бросок делается против ЛВ/2 +3, с

+1 за Боевые рефлексy. Если вы пытаетесь защититься этой же способностью несколько раз в ход, применяется кумулятивный штраф -4 за каждую попытку после первой. Бросок делается с -4, если вы оглушены, и невозможен в любых ситуациях, когда вам недоступна активная защита (атака с тыла, в случае потери сознания, и т.д.).

Если вы провалили бросок, то все будущие попытки активировать способность (пока вы не преуспеете) будут стоить 1 ЕУ, но без дополнительного штрафа. Однако, если ваши ЕУ упадут до 3 или ниже, то ваша способность отключится, пока все ЕУ не будут восстановлены.

Ваша способность не зависит от ваших текущих активных защит. Она не считается вашей активной защитой от атак; она активируется вместе с ними, а не как их альтернатива. Вы всегда можете выбрать, пытаться ли сделать ваш бросок активации перед защитой, после нее или вообще не активировать.

Активная защита, независимая: если вы можете сделать бросок активации против внезапных атак (например, ваше СП - это рефлекторная броня, которая срабатывает при ударе), уменьшите вдвое значение этого ограничения до -20%. Это также исключает -4 для оглушения и позволяет бросок, даже если вы без сознания.

Под капотом: Активная защита

Активная защита на самом деле является частным случаем Требуется броска атрибута (стр. 17), который сам по себе является вариантом Ненадежности (стр. В116) - следовательно, 1 ЕУ стоит активации вашей способности после неудачи. Стоимость -40% поступает из двух мест:

1. Поскольку Требуется бросок DX -10%, но активная защита основана на половине DX, поэтому справедливо удвоить значение ограничения до -20%.

2. Необходимость быть в курсе атаки, быть в сознании и т. д. А в случае оглушения, получаете -4. Это все похоже на Только активное в Психометрии (GURPS Powers, с. 69) или Определенное направление, фронт в СП (с. В47), стоит дополнительно -20%.

«Независимый» вариант Активной защиты -20% просто исключает #2. Было бы разумно использовать эти же компоненты для создания аналогичных пользовательских ограничений. Например, защита, требующая от пользователя почувствовать атаку, состояла бы из Требуется броска восприятия (-5%) и Требуется быть в курсе атаки (-20%), что в итоге даст -25%.

Последствие (Aftermath)

Различная

Вы страдаете от последствий временного недостатка, но только когда ваше преимущество отключается. Вы можете добавить это только к переключаемому преимуществу, которое вы можете и должны в конечном итоге отключить - будь то из-за того, что у вас закончится ЕУ, его длительность ограничена Ограниченным использованием или Триггером, или если оставить его включенным на неопределенный срок, то это негативно повлияет на ваше здоровье. Найдите значение ограничения как обычно и разделите его пополам.

Недостаток без самоконтроля будет действовать столько же, сколько и время активности способности (минимум 10 минут). Недостаток с самоконтролем вместо этого оставляет у вас порыв, который продолжается до тех пор, пока вы не окажетесь в ситуации, когда вам придется сделать бросок самоконтроля. Успех означает, что вы боретесь с порывом. Неудача означает, что вы подвержены недостатку не менее 10 минут. В любом случае, нет никаких дополнительных эффектов.

Расширенные Последствия (Expanded Aftermath)

С разрешения мастера другие ограничения могут иметь вариант Последствия, которые вступают в действие после действия способности, вдвое уменьшая их нормальные значения. Например, Нематериальность (Последствие Вызывает усталость, 2 ЕУ, -5%; Максимальная длительность, 30 минут, -25%) позволит вам отказаться от необходимости оплачивать ЕУ в течении 30 минут. Однако, как только вы восстановите материальность, вы потеряете в общей сложности 2 ЕУ за первую минуту и 1 ЕУ за каждую дополнительную минуту. Если бы вы были нематериальны в течение 20 минут, то потеряли бы 21 ЕУ, что может привести к потере сознания и серьезным травмам!

Тотальное действие (All-Out)

-25%

Применение вашей способности требует маневра Тотальной атаки. Вы не можете использовать ее одновременно с любым другим маневром (например, Движение или Смена позы), а также не можете использовать никакой активной защиты. Если способность позволяет вам двигаться больше, чем на шаг, то вы ограничены половиной своего движения по прямой. Если модифицированная способность является атакой – вы можете атаковать. Однако, этот модификатор доступен для любой другой способности, требующей определенного маневра для использования (обычно это Концентрация или Подготовка). Объясните ваши действия, которые ограничивают вас: глубокая концентрация, вращение на месте и т. Д.

Тотальная концентрация: это вариант Тотального действия только для способностей, для которых обычно требуется маневр Концентрации. Для использования вашей способности вам требуется маневр Тотальной концентрации. Данный маневр был описан на с. 11 в GURPS Psionic Powers, который дает вам +1 ко всем броскам, необходимым для выполнения вашей способности, но за счет вашей активной защиты. Вы можете двигаться только на один шаг. Если вы сбиты с ног, ранены или иным образом отвлечены, вы должны сделать бросок Воли-2 (обычно Воля-3, но с +1 для этого маневра), чтобы сохранить свою концентрацию. -25%

Аспект (Aspected)

-20%

Ваша способность действует только в отношении определенного рода задач или видов деятельности (например, физической нагрузки, боя, разведки или социального взаимодействия), или в определенной области распорядка дня (например, работы, личного здоровья или любви). Слово Мастера, как всегда, решающее, и он может определять категории любой широты по желанию.

Это ограничение имеет значение для преимуществ наподобие Интуиции, Везения, и любых других, напрямую влияющих на шанс успеха (Удача, Визуализация и т.д.). Мастер может позволить брать его и для других черт. Определенные виды Аспектов бесполезны даже для разрешенных выше способностей; например, Визуализация слишком медленно работает, и Аспект (бой) делает ее абсолютно бесполезной.

При применении Аспекта к другим преимуществам важно установить фокус относительно того, что черта уже может делать. Например, Аспект (социальный) будет подходить Здравому смыслу, но не Харизме, которая уже ограничена социальным взаимодействием. Однако, Аспект (работа) подойдет обоим.

Привлекает угрозу (Attracts Threats)

-5%/-10%

Что-то в ваших способностях привлекает определенный тип опасного существа или человека (угрозу). Мастер будет тайно бросать 3к каждый раз, когда вы используете эту способность вне боя, не чаще одного раза в минуту. И один раз после любого сражения, в котором эта способность вообще использовалась. На 6 и меньше (-5%) или 9 и меньше (-10%) угроза заметила вас издалека и отправилась в атаку! Если мастер установил, что ваша угроза уже присутствует (например, когда вы используете преимущество с Привлекает угрозу (Рептилии) в джунглях с большим количеством змей), он может прибавить +3 к целевому числу перед броском.

Если у вас есть несколько способностей с этим ограничением, то мастер бросает только один раз, если какая-либо из них была использована. Точно так же, если у нескольких людей есть то же самое ограничение, то мастер бросает только один раз, но если угроза обнаруживается, то она атакует всех! Это применимо, только если у всех есть общая угроза - Привлекает угрозу (привидения) и Привлекает угрозу (птицы) не влияют друг на друга каким-либо значимым образом.

Мастер должен справедливо сбалансировать возникшую угрозу. Как правило, это должна быть опасность, но та, которую персонаж может разумно преодолеть. Таблица случайных встреч может быть интересным способом смешать легкие раздражители со случайным боссом.

Откат (Backlash)

Различная

Вы страдаете от неприятных эффектов, когда используете способность. Они выбираются из следующих улучшений Воздействия (с.В35): Штраф к атрибутам, Раздражение, Недееспособность, Оглушение. Если вы получаете эффект на минуту (для оглушения – на секунду), и кидаете 3Д каждую минуту/секунду для восстановления, то цена ограничения равна по размеру цене улучшению Воздействия. Если вы можете сделать бросок 3Д для сопротивления, и эффект длится столько минут/секунд, на сколько вы его провалили, то цена ограничения равна половине цены улучшения Воздействия. Например, Кашель стоит +30% для воздействия, так что сильный откат будет стоить -30%, а слабый -15%.

Блокируемая (Blockable)

-5%/-10%

Дистанционные атакующие способности (Воздействие, Сковывание, Природная атака, преимущества с улучшением Дальняя атака и т.д.) в отношении позволенных цели видов активной защиты действуют как огнестрельное оружие: жертва может только уклоняться. Способности, воздействующие на область (включая улучшенные Областью действия, Конусом или Взрывом) позволяют только укрытие за препятствием, являются ли они дальнобойными атаками или нет. Если любая из вышеуказанных способностей производит эффект, позволяющий цели заблокировать его щитом, это является ограничением на -5%, - или -10%, если жертве позволено также и парирование.

Это ограничение используется для создания медлительных снарядов (таких, как сети или метательные заклинания), призванных роев кусачих насекомых и т.д. Для блокирования атаки с модификаторами Навесная траектория и Блокируемая – вроде града камней – защищающийся должен поднять щит над головой.

Может быть запарировано: от вашей атаки можно уклониться или отпарировать, но не заблокировать. Этот вариант (на самом деле дает только дополнительные -5% для полностью Блокируемой атаки без базовых -5%) подходит для нескольких атак в реальном мире, но может иметь смысл для некоторых сверхъестественных. -5%.

Кровяное действие, измененная (Blood Agent, Reversed)

-40%

Ваша атака требуют попадания крови из вашей ран на жертву. Вы должны сначала потерять не менее 1 ЕЖ от раны в результате резанной, проникающей или пробивающей атаки, а затем сделать так, чтобы ваша кровь попала на жертву. При объединении с Аурой это происходит автоматически, в других случаях требуется бросок атаки. Мастер может решить, что такие атаки просто не работают под водой или в других средах, где кровь растворяется или смывается. СП цели работает нормально.

Для способностей, которые не являются атаками (например личные преимущества), которые активируются автоматически после того, как вы получили рану, используйте вместо этого Триггер (рана) (-15%).

Сердечная нагрузка (Cardiac Stress)

Различная

Вы можете взять это ограничение только на переключаемые преимущества. Во время использования это создает чрезмерную нагрузку на ваше сердце. Вы должны немедленно сделать бросок против ЗД (14+ всегда означает провал), а затем продолжать делать периодически броски. Провал означает потерю 1к ЕУ. Критический провал означает сердечный приступ (с. В429).

Стоимость зависит от того, как часто вам нужно делать бросок ЗД:

Частота	Модификатор
Каждую секунду	-50%
Каждые 10 секунд	-40%
Каждую минуту	-30%
Каждые 10 минут	-20%
Каждый час	-10%

Мозговая нагрузка: этот вариант, больше подходит для ментальных способностей, работает подобно Сердечной нагрузке, но с двумя отличиями. Во-первых, бросок делается против низшего показателя ЗД или Воли, так как ментальное и физическое здоровье взаимосвязаны. Во-вторых, критический провал приводит к тому, что вы впадаете в кому (с. В429), а не сердечный приступ.

Осквернение (Corrupting)

-20%

Черта с этим ограничением заставляет вас накапливать Осквернение каждый раз, когда она используется. Вы получаете 1 очко Осквернения за очко, на которое Осквернение снижает стоимость модифицированной черты.

Осквернение также может быть применено к недостатку, который дает бросок самоконтроля. В этом случае это улучшение на +20%, что ухудшает недостаток. Вы получаете 1 очко Осквернения за 5 очков неизмененного значения недостатка каждый раз, когда вы проваливаете бросок самоконтроля.

Мастер может изменять количество получаемого Осквернения, изменяя значения выше (см. GURPS Horror, с. 146-148) для эффектов Осквернения.

Вызывает усталость, Переменная сила (Costs Fatigue, Variable)

Различная

Добавляющие модификатор к Врожденной атаке, имеющей Модификатор Переменная сила, с разрешения мастера, могут определить, что цена ЕУ изменяется пропорционально наносимому вреду. Чтобы найти стоимость ограничения, надо сделать следующее:

1. Определите цену ЕУ для использования способности с максимальной силой.
2. Разделите максимальную цену атаки на максимальное количество кубиков вреда – это будет цена за кубик вреда.
3. Определите среднюю стоимость в ЕУ, умножив стоимость за кубик на «средний» кубик повреждений – $(1 + \text{максимум кубиков})/2$.
4. Отбросьте все дроби.

Результат – количество уровней модификатора, которые надо взять.

Пример: Лазер Лейд имеет обжигающую атаку в 10к с модификаторами Переменный эффект и Вызывает усталость. Цена за полный эффект равна 20. Атака требует затрат $20/10 = 2$ ЕУ за кубик вреда. Средний кубик вреда равен $(1+10)/2 = 5,5$ к, так что цена за среднее повреждение равна $2 \times 5,5 = 11$ ЕУ. Он покупает модификатор Вызывает усталость на 11 уровне, что снижает цену способности на -55%. При атаке он будет платить 2 очка ЕУ за 1к, 4 за 2к, и так далее, до максимума 20ЕУ за 10к вреда.

Та же методика используется для расчета варьируемых затрат ЕУ на неатакующие уровневые способности; просто замените кубики на уровни эффекта. Неатакующие способности не нуждаются в улучшении Переменная сила и использовании этой опции.

Стоит здоровья (Costs Hit Points)

Различная

Ограничение работает в точности как Вызывает усталость (с.В111), но истощает очки не усталости, а здоровья, так что стоит в два раза дороже. Если цена указана за секунду использования, то -20% за уровень. Также может быть использована для изменения встроенной в преимущество цены в ЕУ (если использование преимущества стоило усталости), с модификацией -5% за конвертируемое очко (или -10%, если стоимость вычитается каждую секунду).

Легкое сопротивление (Easily Resisted)

-5% за уровень

Это ограничение может быть применено только к способностям, которые влияют на кого-то другого и предлагает ему бросок сопротивления, чтобы избежать эффектов. Если ваша цель обладает способностью, которая помогает его сопротивляться (например, Устойчивость к магии или Устойчивость), умножьте его бонус сопротивления или штраф к навыку на $(1 + \text{ваш уровень Легкого сопротивления})$. Если данных способностей нету, тогда он получает бонус, равный вашему уровню Легкого сопротивления ко всем броскам на сопротивление. На использование способности данная способность не влияет.

Мастер должен установить максимальный доступный уровень. Рекомендуется от четырех до шести уровней.

Зависит от окружения (Environmental)

Различная

Доступно только для преимуществ, воздействующих на других. Ваша способность манипулирует существующими предметами или состояниями среды, которые должны

достигать вашей цели. В отличие от Доступности, этот модификатор влияет не на активацию, а на возможность воздействия вообще. Ваша способность будет эффективной, только если окружение отвечает заданным условиям. Мастер может изменить это воздействие, если среда, которой вы пытаетесь манипулировать очень необычна.

Пример: Сковывание, которое представляет собой контроль растений, которые опутывают жертву, не сработает в областях, где нет растительности. Оно лишь рассмешит врага, если из растительности поблизости – чахлые травинки... но если вокруг инопланетные джунгли – результат может быть непредсказуем.

Стоимость ограничения зависит от редкости состояния:

Повсеместное (Very Common): Окружение присутствует постоянно, за исключением совершенно особенных случаев, которых очень трудно достичь: например, в гравитационном поле, в пределах планеты, в присутствии воздуха. -5%.

Распространенное (Common): Окружение существует большую часть времени, но достаточно способные враги могут избавиться от него: например, в контакте с пылью или в присутствии микробов. -10%.

Частое (Occasional): Окружение непостоянно или его легко избежать (хотя искусный игрок может постараться построить встречу нужным для него образом). Пример: в городе, на дикой природе; на открытом воздухе; в контакте с землей. -20%.

Редкое (Rare): Обычно редкое или труднодостижимое: во время бури, в пустыне, в густом лесу, под землей. -40%.

Очень редкое (Very Rare): Делает способность бесполезной большую часть времени: в лаве, в зыбучих песках, в вакууме. -80%.

Мастер должен запретить ограничения, которые дублируют встроенные ограничения способности: например, «только в воде» - неприменимое ограничение к Контролю (вода). В играх с Силами, любая способность, получающая -10% за обычные меры противодействия (см. GURPS Powers, с. 20 и 24) как часть своего модификатора силы, уже включает этот модификатор.

Каприз (Fickle)

-20%

Ваша способность, похоже, разумна – и иногда вы ей не очень нравитесь. Всякий раз, когда вы пытаетесь использовать эту способность, вы должны сделать немодифицированный бросок реакции. Если способность является атакой, вы должны делать бросок реакции перед каждым использованием. Остальные способности работают до тех пор, пока не требуется бросок успешности применения этих способностей – и тогда делается бросок реакции. Например, Полет потребует броска реакции в случае, если вы пытаетесь увернуться в воздухе от стрелы, или в любом другом случае, когда требуется бросок умения Полета или ЛВ. Для Зрения в Темноте бросок реакции делается всякий раз, когда вы пытаетесь прокинуть бросок Зрения в темном помещении.

В случае результата броска реакции Нейтральной или лучше (10 и выше), ваша способность работает совершенно нормально, и вы можете делать все положенные броски на попадание, восприятие, ЛВ, и так далее. Результат реакции Очень хороший (16-18) дает вам +1 к этим броскам, а Превосходный (19 и выше) - +2!

При плохой реакции (9 и меньше), способность не срабатывает. Если она в данный момент не активна – она не активируется; если уже активна – выключается. Обычно это не нанесет вам непосредственного и прямого вреда: например, в случае отказа Полета, вы плавно опуститесь на землю, а отключенная Нематериальность вытолкнет вас на открытое

пространство. Разумеется, отказ способности может вызвать опосредованный вред: лишив вас защиты во время боя, или ночного зрения в темной комнате, полной ловушек.

При очень плохой реакции (3 и меньше), ваша способность подвергает вас опасности – вы падаете на скалы (Полет), оказываетесь вмурованным в стену (нематериальность), или же ваша атака просто попадает в вас. Мастер должен быть креативным!

Вы можете пытаться активировать проваленную способность каждую секунду, если хотите, но со штрафом -1 за каждую повторную попытку, поскольку вы начинаете надоедать. Для снятия этого штрафа вы должны подождать минимум час.

Требуется бросок реакции (Requires Reaction Roll): Ваша способность работает, как описано выше, но с двумя основными изменениями. Во-первых, применяются все обычные модификаторы реакции. Во-вторых, вы можете заменить бросок реакции. Если мастер считает, что это было особенно уместно или неуместно, успех будет эквивалентен хорошей реакции. -5%.

Ментальная (Glamour)

Различная

Доступно только для черт, изменяющих восприятие вас другими (Хамелеон, Превращение с ограничением Косметическое, Невидимость, Эластичная кожа, Бесшумность, Голос и т.д.). Ваша способность контролирует восприятие других длительным гипнотическим внушением, ментальной иллюзией или психическим импульсом. Она не действует на механизмы.

Живые противники получают право на бросок Воли для сопротивления вашим чарам, и в случае успеха воспринимают вас нормально – а обладатели Ментального щита могут добавлять его уровень к данному броску. Бросок против Воли-5 стоит -5%. Каждый +1 к этому броску добавляет еще -5% (например, Воля+4 даст -50%-ю скидку).

Для определенных способностей имеет смысл позволить бросок сопротивления на основе Восп или ИН, чтобы увидеть сквозь Ментальная, а не на основе Воли. Это особый эффект, который не изменяет значение ограничения. (То же самое относится и к переключению броска сопротивления на Сопротивление, стр. B115).

Предоставляется (Другим) (Granted by (Other))

-40%

Это общая версия Предоставляется фамильяром (Фамильяры, с. B38). Ваша способность не является врожденной. Это скорее нечто то, что другое существо (не вездесущее божество) дает вам возможность делать, когда физически рядом. Примеры включают в себя мага, который может летать только тогда, когда его знакомый ястреб находится рядом с ним («Полет с Предоставляется фамильяром»), мастер боевых искусств, который быстрее, когда его предок присутствует в духе (Ускоренный ход времени с Предоставляется предком), и робот чьи чувства усиливаются дополнительным дроном (Гиперспектральное зрение с Предоставляется дроном).

Это существенное ограничение, потому что способность дается существу, а не вам. Таким образом, если он по какой-либо причине захочет отказать вам в доступе к нему, вы немедленно потеряете эту способность. (Предполагая, что данное существо - это союзник, такое будет редко, но даже союзники могут контролироваться сознанием, перепрограммироваться, колебаться в результате Заговаривания зубов и т. д.).

Ваша способность также исчезнет, если существо, которое вам предоставляет способность, когда-либо будет оглушен, потеряет сознание, будет убит или просто не будет присутствовать. В определении «не присутствует» есть некоторая неточность, поэтому важно, чтобы мастер и игрок заранее договорились о том, что это означает. Во всех случаях,

если существо является Союзником, и его бросок на появления будет неудачным, то он не присутствует. Кроме того, хорошей идеей является то, что существо должен быть в состоянии добраться до вас за минуту или меньше (в пределах 300 ярдов для обычного человека). Тем не менее, это может быть изменено, чтобы соответствовать конкретным отношениям.

Пример: Зора - кибердевочка, робот-друг Альфа помогает ей невероятно быстро обрабатывать сенсорные данные. Она покупает это как Ускоренное мышление (Предоставляется Альфой). Но вместо физического присутствия Альфы важна ее связь с ней по сети. Она может использовать свой УСМ независимо от того, находится ли Альфа рядом с ней или в нескольких милях от нее. Но если кто-то может подавить этот сигнал, УСМ исчезнет, где бы Альфа ни находился.

Предоставляется группой (Granter Groups)

Что, если вы хотите вместо одного, целый рой дронов? Или вы суперзлодей, который работает лучше, когда его команда приспешников подбадривает его? Это требует использовать вместо одного существа, целую группу. Значение ограничения зависит от того, сколько членов в вашей группе, как показано в таблице.

Количество	Модификатор
2	-30%
3	-25%
4-5	-20%
6-7	-15%
8-10	-10%
11-15	-5%
16+	-0%

Когда кто-либо из группы оказывается бесполезным, оглушенным, не присутствующим и т. д., то вы теряете их пропорциональное значение из силы этой способности. Например, если у вас есть группа из четырех человек, каждый пропавший ослабляет вашу способность на 25%. Если никого нет, то ваша способность вообще не работает.

Если эту способность не имеет смысла «ослаблять», вы можете рассматривать каждые 10%, как -1 для всех бросков, чтобы ее использовать, или +1, чтобы сопротивляться вашей способности. Если это также не имеет смысла, то считайте процентную потерю как значение ограничения и добавьте ближайший уровень Ненадежности (стр. B116)!

Сложности в использовании (Hard to Use)

-5% за -3

Вы получаете штраф на все броски использования своей способности, и Талант вам не помогает. Каждый уровень Сложности в использовании дает -3 к броскам. Несовместимо с Надежностью (с.109) и запрещено для дистанционных атак (см. Неточность, с.B112). -5% за -3, до максимума -12.

Требуется немедленная подготовка (Immediate Preparation Required)

Различная

Вы должны долго концентрироваться, прежде чем использовать свои способности. В отличие от Требуется подготовка (с. В114), вы не можете сосредоточиться, а затем сохранить свои способности для дальнейшего использования; он должен быть использован, как только он будет готов. Значение этого ограничения зависит от количества времени, которое вы должны сначала потратить на маневры Концентрации:

Время на подготовку	Модификатор
1 минута	-30%
10 минут	-45%
1 час	-75%
10 часов	-90%

Преимущества, для активации которых обычно требуется одна минута или больше, не могут взять Требуется немедленная подготовка, 1 минута. Вместо этого используйте Долгая подготовка.

Для получения справедливых результатов мастер может захотеть ограничить Долгую подготовку двумя уровнями, а после этого использовать Требуется немедленная подготовка.

Увеличение иммунитета (Increased Immunity)

-10% за уровень

Это ограничение может быть применено к любой способности, у которой есть Быстрое состязание (например Заклятье). Он обеспечивает определенную степень «неприкосновенности» любому, кто успешно сопротивляется, делая невозможным или просто более трудным снова использовать ваши способности на нем. Если у способности уже есть штрафы за повторные попытки, то данное ограничение перекрывает эти штрафы. Каждый уровень этого ограничения сдвигает иммунитет на одну ступень в таблице ниже.

Ступень	Эффект
4	Бесконечный иммунитет
3	Иммунитет на один день или постоянный, накапливаемые -2
2	Иммунитет на один час или накапливаемые -2 на один день
1	Накапливаемый, -2 на один час
0	Нет эффекта

Если преимущество имеет встроенный иммунитет для тех, кто смог сопротивляться (например, Чтение мыслей, которое начинается с иммунитета первой степени: Накапливаемый, -2 на один час), начните с наиболее подходящей степени и двигайтесь вверх оттуда. Если некоторые степени перечисляют два одинаково ограничивающих эффекта, то вы должны выбрать, какая альтернатива применяется при добавлении этого ограничения.

Если вы не бросаете кубики для использования этой способности, то считайте каждые -2 как +2 к броскам на сопротивление.

Ужас (стр. В93) является особым случаем: в дополнение к его естественному иммунитету второй степени, жертвы также получают +1, чтобы противостоять дальнейшим проверкам страха в течение 24 часов, независимо от того, успешны они или нет. Таким образом, для

Ужаса каждый уровень Увеличения иммунитета также увеличивает этот период времени, сначала до «+1 за проверку страха к повторным броскам от вас в течение месяца», а затем до «+1 за проверку страха к повторным броскам от вас, независимо от времени которое прошло».

Неофициальное (Informal)

-50%

Это ограничение может применяться к различным социальным преимуществам, в том числе Церковный сан, Представитель силовых структур, Юридическая неприкосновенность, Секретный доступ и Пожизненная должность. Официально у вас нет рассматриваемого преимущества, но вы можете воспользоваться его привилегиями, и как государственные, так и юридические органы соглашаются с вами. Тем не менее, эти преимущества могут быть отменены в любое время без каких-либо официальных действий. Мастер судит, когда это произойдет. Он может руководствоваться бросками реакции. Многие герои-кинематографисты имеют юридическое неприкосновенность с этим ограничением - полиция сотрудничает с ними, или присяжные не осудят их - но его можно отобрать даже без административного слушания, если они совершат что-то неэтичное.

Только нематериальные цели (Insubstantial Only)

-30%

Ваша способность действует только на нематериальные цели: существ с мета-чертой Дух (Spirit), а также находящихся под действием Нематериальности или использующих Дальновидение, Прыгун или Телепортацию с модификатором Проекция (GURPS Powers). Этот модификатор особенно полезен для создания всевозможных экзорцизмов.

Магнетизм (Magnetic)

См. Специфичность, с.18

Максимальная продолжительность (Maximum Duration)

Различная

Доступно только для выключаемых полезных способностей, которые могут оставаться включенными неограниченно долгое время (например, нематериальность). Ваша способность может работать только ограниченное время. После этого она без предупреждения выключается, и не может быть включена снова в течение 5 минут. Значение ограничения зависит от продолжительности времени:

Ограничение времени	Модификатор
Менее 30 секунд	-75%
До 1 минуты	-65%
До 10 минут	-50%
До 30 минут	-25%
До 1 часа	-10%
До 12 часов (или ночь/день)	-5%

Более 12 часов

-0%

Природный сбой (Natural Malfunctions)

Ненадежность (стр. В116) предлагает вариант «Сбой», предназначенный для встроенного огнестрельного оружия и подобных устройств. Однако он может применяться к любой атакующей способности, которая работает не так, как должна. При результате броска, равного или больше, чем значение Сбоя, бросьте 3к:

3-4 – Способность считается выведенной из строя. См. Длительность калечащих ранений (с.В422) для определения времени восстановления. В некоторых мирах броски

Биоинженерии, Врачебного дела или Хирургии могут ускорить восстановление.

5-8 – Способность временно недоступна. Через три секунды сделайте бросок 3Д. Успех означает, что способность вернулась к вам. Иначе подождите еще три секунды и сделайте новый бросок. Критический провал любого из этих бросков 3Д приводит к выводу способности из строя, как в п.3.

9-11 – Атака делает один выстрел и становится недоступной, как в п.5.

12-14 – Аналогично п.5.

15-18 – Аналогично п.4, но атака также ранит владельца. Он теряет 1к-3 (минимум 1) ЕУ и ЕЖ. СП не защищает.

Минимальная продолжительность (Minimum Duration)

Различная

Доступно только для выключаемых способностей – если невозможность ее выключить по желанию в любой момент причиняет вам серьезные неудобства. Ваша способность после включения должна проработать определенное время – вы не сможете выключить ее до истечения определенного периода. Минимальная продолжительность не может превышать Максимальной продолжительности (если таковая есть). Модификация следующая:

Минимальное время	Модификатор
Менее 1 часа	0%
До 8 часов	-5%
До 12 часов (или ночь/день)	-10%
До 24 часов	-15%
До 1 недели	-20%
До 1 месяца	-25%
Более месяца	-30%

Для способностей, которым позволен модификатор Действует постоянно, ограничение стоит на -5% меньше, чем этот модификатор: так, если Действует постоянно модифицирует на -20%, ограничение Минимальная продолжительность не сможет дать скидку более -15%.

Минимальная дальность (Minimum Range)

-5% или -10%

Вы не можете использовать дальнобойную способность, если цель находится вблизи от вас в пределах некоторого расстояния. Это наиболее применимо к видам оружия, стреляющим по баллистической траектории или сенсорным системам, имеющим «слепой радиус». Цена

-5%, если минимальная дистанция, на которой способность начинает действовать, равна 1% от максимальной дистанции действия (как минимум 1 ярд в любом случае), и -10%, если минимальная дальность составляет 5% от максимальной.

Нет эффекта повреждения (Missing Damage Effect)

-20% или -10%

Если Мастер согласен и особый эффект это разрешает, атака может не иметь одного обычного «побочного эффекта» для своего типа повреждений. Отсутствие эффекта, снижающего ЕЖ, ЕУ или СП жертвы стоит -20% (как Нет тупой травмы); например, для Разъедающей атаки – Нет снижения СП. Большинство других ограничений будут стоить -10% (как Нет отбрасывания); например для Обжигающей атаки – Нет зажигательного эффекта.

Нет снижения СП (No DR Reduction)

См. Нет эффекта повреждения, выше

Нет зажигательного эффекта (No Incendiary Effect)

См. Нет эффекта повреждения, выше

Только в Неистовстве (Only When Berserk)

-20%

Ваше преимущество применяется только в ярости! Для этого ограничения необходим недостаток Неистовство (стр. В124). Вы можете сознательно сходить с ума, чтобы использовать затронутые способности, но вы ограничены в своих действиях и можете представлять опасность для своих друзей.

Только в неистовстве является особым случаем ограничения Доступность, выделенным в качестве отдельного модификатора и с учетом стоимости, соответствующей драматическому поведению, вызываемому в Неистовстве. См. Другие Доступности (стр. 5) для более общего случая.

Модификаторы силы (Power Modifiers)

Модификаторы силы были введены на с. В254-255 и значительно расширены в GURPS Powers. Детальное рассмотрение возможностей и модификаторов мощности выходит за рамки этой книги, но вкратце, модификатор силы - это ограничение или (редко) улучшение, разделяемое каждой способностью в силе. Например, все псионические способности имеют модификатор силы -10%, что делает их уязвимыми для контрмер и анти-пси. Точно так же Чувствительность к мане (стр. В34) обычно используется как модификатор силы для магических способностей. Любое ограничение из этой книги или GURPS Basic Set может использоваться как модификатор силы или в качестве модификатора силы, при условии, что ограничение может законно применяться ко всем способностям в этой силе.

Периодическая перезарядка (Periodic Recharge)

Различная

Ваша сила должна быть поддерживаемой или возобновляемой из внешнего источника, что занимает около минуты. Если у вас нет контакта с этим источником, то он перестает работать. Для того, чтобы это было действительно ограничением, доступ к источнику должен быть серьезной проблемой, такой как неспособность нести его с собой и необходимость идти куда-нибудь, чтобы перезарядить. Либо необходимость ждать час после использования вашей способности, прежде чем перезарядить ее. Это не ограничивает количество раз,

когда вы можете использовать свои способности в период между пополнениями. Аналогичным образом, использование его на полной мощности для «экономии энергии» не продлит цикл. Если время истекло, то все.

Величина ограничения зависит от интервала между пополнениями:

Интервал	Модификатор
До 1 минуты	-80%
До 10 минут	-40%
До 1 часа	-20%
До 8 часов	-10%
До 24 часов	-5%

Интервал, превышающий 24 часа, не является значимым ограничением.

Уменьшенная продолжительность (Reduced Duration)

Различная

Ваша способность длится меньше времени, чем должно. Обратите внимание, что это ограничение не может быть применено к преимуществам с “поддерживаемой” длительностью, таким как Контроль разума (хотя Контроль разума с улучшением Независимый будет иметь право).

Значение ограничения зависит от сокращения продолжительности:

Множитель	Модификатор
1/2 продолжительности	-5%
1/3 продолжительности	-10%
1/6 продолжительности	-15%
1/10 продолжительности	-20%
1/20 продолжительности	-25%
1/30 продолжительности	-30%
1/60 продолжительности	-35%

Эта таблица может быть расширена, но минимальная продолжительность для способности не может быть ниже одной секунды. Например, Воздействие (Недостаток) имеет переменную длительность, которая длится минимум одну минуту, и, следовательно, имеет право не более, чем на Уменьшенную длительность, 1/60, в то время как неизменное Воздействие имеет минимальную продолжительность в одну секунду и не может взять ни один уровень Уменьшенной продолжительности.

Необходимый недостаток (Required Disadvantage)

Различная

Вы обладаете недостатком, таким, как Увеличенное потребление или Сонливость. Если вы больше не отвечаете требованиям, то теряете ваши способности в дополнение к обычным эффектам недостатка сна, недоедания и т.д. В качестве альтернативы вы можете подвергать себя Пристрастию, чтобы сохранять способности. В любом случае, если вы потеряли

способность, единственный способ её вернуть – удовлетворить потребности, налагаемые на вас недостатком и полностью восстановиться от всех неприятных эффектов, которые вы получили в то время, как не могли этого сделать: потерю ЕУ или ЕЖ, штрафы к атрибутам, воздействия и т.д.

Значение ограничения численно эквивалентно стоимости требуемых недостатков.

Например, Зависимость за -15 очков дает ограничение Необходимый недостаток -15%.

Требуется бросок атрибута (Requires (Attribute) Roll)

Различная

Ограничение работает подобно Ненадежности (с.В116), но вместо броска против определенного числа активации, вы для использования способности кидаете против ЛВ, ИН, НТ, Воли, Восприятия, (выберите что-то одно при покупке способности). Временные эффекты, изменяющие данный атрибут, влияют и на этот бросок. Для защитной способности бросок делается каждый раз, когда она должна защитить вас от атаки или угрозы – или раз в минуту, если воздействие длительно. -10% за ЛВ, ИН или ЗД; -5% за Волю или Восприятие. Для защитной способности, кидайте каждый раз, когда защита будет смягчать атаку или опасность - или один раз в минуту, для поддержки. Если ваш бросок провален, то все будущие попытки его активировать (пока вы не преуспеете) стоят 1 ЕУ, но без дополнительного штрафа. Однако, если ваши ЕУ упадут до 3 или ниже, то ваша способность отключится, пока все ЕУ не будут восстановлены.

Если вашему броску атрибута могут противостоять Быстрым состязанием, то добавьте -10% к значению этого ограничения. Например, Невидимость (Требуется бросок ИН против броска Восп, -20%) потребует от вас выиграть Быстрое состязание вашего ИН против Восприятия любого, кто может вас видеть. Это нельзя сочетать с Ментальная (стр. 13-14) или Соппротивление (стр. В115) и несовместимо с любой чертой, которая уже позволяет бросок сопротивления. Преимущества, которые в настоящее время требуют, чтобы бросок атрибута работал, может превратить этот бросок в Быстрый Конкурс за фиксированные -10%.

Например, как Эмпатия (Требуется бросок ИН против броска Воли, -10%), если вы выиграете Быстрое состязание ИН против Воли, то можете использовать свою Эмпатию.

См. «Под капотом: Активная защита» (стр. 10) и ниже для получения сведений о дальнейшей настройке этого ограничения.

Требуется броска навыка: Требуется броска атрибута может быть превращен в Требуется броска навыка с тем же модификатором, если рассматриваемый навык основан на этом же атрибуте. Например, Требуется броска Математика по такой же цене, как Требуется броска ИН (-10%), потому что математика - это умение, основанное на ИН.

Трудные навыки являются наиболее сбалансированными при таком использовании, но использование Средних или Очень трудных навыков не являются достаточно значительным изменением, чтобы оправдать изменение значения ограничения. Легкое умения, однако, уменьшает размер ограничения на 5% (например, Требуется бросок Плотник - ограничение на -5%).

Требуется концентрации или подготовки (Requires Concentrate or Ready)

-15% или -10%

Использование вашей способности требует нескольких последовательных маневров Концентрации или Подготовки. Если вы предпринимаете любое другое действие, способность выключается. Вы можете двигаться только на один шаг вперед, не можете атаковать или защищаться, и так далее. Необходимость в маневре Подготовка стоит -10%, а

Концентрации - -15%. Вы не можете брать оба этих модификатора, а также они несовместимы с Тотальным действием или Тотальной концентрацией (с.11).

Обычно этот модификатор доступен лишь для Выключаемых способностей. Пассивная способность без определенных триггеров (Эмпатия) также может использовать этот модификатор.

Необходима низкая гравитация (Requires Low Gravity)

Различная

Ваша способность не действует в гравитационных полях при определенной силе. Это может быть подходящим для перемещающих способностей, которые лучше работают в условиях низкой гравитации, таких как Прилипание или Полет. Это стоит -5% за каждый 0.1G ниже 1G, на котором способность не работает (-5% при 0.9G, до -50%, если способность работает только в невесомости).

В частности, для полета это ограничение предполагает атмосферу стандартного давления (1 атм). В других средах умножьте силу тяжести, в которой летчик может работать, на атмосферное давление. Таким образом, тот, кто может летать только до 0,2G, может летать в 0,3G, если атмосфера составляет 1,5 атм, но будет ограничен до 0,1G, если он будет 0,5 атм.

К вам прикоснулись

Чтобы преобразовать дистанционную способность или атаку в основанную на касании, добавьте Контактный бой, досягаемость В (-30%), с. В112. Несмотря на название этого модификатора и его классификацию как ограничение атаки, способность не обязана быть атакующей. Например, вы можете использовать его, чтобы изменить Телесвязь на телепатию при касании.

Способность, на которую не влияет СП и работает через прикосновение (или из-за свойства способности или из-за Контактного боя), может быть дополнительно ограничена, предоставив ей один из следующих взаимоисключающих вариантов.

Основано на касании (стр. В109): Ваша способность работает, только если вы вступаете в контакт с кожей цели или максимум через легкую ткань. Любое СП или жесткое покрытие, которое мешает ему почувствовать ваше прикосновение, остановит эффект. -20%.

Основано на касании, обратное (ниже): Ваша способность работает, только если вы касаетесь цели голой рукой. Вы не можете носить даже легкие перчатки. Одежда, доспехи и т. д. никак не влияют, но вы должны чувствовать прикосновение. -20%.

Контактное действие (стр. В111): Вы должны вступить в контакт кожа-к-коже с целью. Ваша кожа должна коснуться его кожи. -30%.

Основано на чувстве, обратное (Sense-Based, Reversed)

Различная

Этот вариант ограничения имеет ту же цену, что и обычный Основано на чувстве (стр. В109), но работает «в обратную сторону» - через чувства владельца. Чтобы повлиять на цель, он должен увидеть ее невооруженным глазом (Воздействие на зрение), услышать собственными ушами (Воздействие на слух), коснуться голой рукой (Воздействие на осязание) и т.д. Если это невозможно – или он лишен этого чувства (носит на глазах повязку при Воздействии на зрение или плотные перчатки при Воздействии на осязании), или использует технологические или паранормальные средства – его способность не сработает. Этот вариант разрешен только как ограничения на преимущества, на которые СП изначально не действует.

Ближнее действие (Short-Range)

-10% за уровень

Ваша дистанционная способность получает большие штрафы за расстояние, чем обычно. Каждый уровень Ближнее действие, максимум до трех, делает штрафы на одну ступень более неблагоприятной по таблице на с. 18.

Ступень	Штраф
3	-1 за ярд, как Обычные заклинания (с. B239)
2	Таблица размеров, скоростей и расстояний (с. B550)
1	Модификаторы дальних дистанций (с. B241)
0	Ничего

Сами категории (1/2D и Max) не изменяются – для этого используйте Увеличенная дистанция (стр. B106) или Уменьшенная дистанция (стр. B115). Вы можете комбинировать Ближнее действие с Уменьшенная дистанция, но общее значение ограничения не может превышать -30%. Ближнее действие влияет на стоимость улучшения Последующая. Ограничение несовместимо с Управление, Самонаведение, Дальнобойность (Power-Ups 4, с. 15) и Контактный бой.

Непреодолимый недостаток

Временный недостаток (ниже и стр. B115) может симулировать тех, кто страдает психическим расстройством в тот момент, когда они активируют свои способности. Для этого выберите ментальный недостаток, который требует броска самоконтроля (например, Неистовство или Пиромания), укажите число самоконтроля «Н/Д» и цену Временного недостатка, как если бы недостаток стоил в 2,5 раза больше его указанной стоимости (без дробной части). Использование способности всегда вызывает эффекты, указанные при провале броска самоконтроля. Например, Временный недостаток, Неистовство (Н/Д) стоит -25%, и немедленно приводит в бешенство пользователя всякий раз, когда он использует свою способность!

Только улучшение умений (Skill Enhancement Only)

-60%

Вы можете добавить это ограничение к любой экзотической или сверхъестественной способности, которая не предназначена в первую очередь для улучшения навыков. Например, вы не можете взять это ограничение для Цепкости, потому что +2 к умению Лазание является основной частью того, что дает эта черта. Но вы можете добавить его к Телекинезу, потому что +4 к Азартным играм и т. д. это дополнение к истинной выгоде этого преимущества (манипуляции на расстоянии). Посмотрите Способности улучшающие умению (GURPS Powers, с. 162-163) для длинного списка соответствующих черт. Явные эффекты вашей способности крайне ограничены. Вы можете использовать его, чтобы получить бонус к умению: +2, если способность заменяет отличное гражданское снаряжение; +4 за чудесную помощь. Вы не можете использовать этот дар самостоятельно, независимо от какого-либо умения или сочетания с броском способности, основной эффект которого заключается в успешном использовании силы (такие как Полет или Природная атака). Это хорошее ограничение для супергероев, которые только начинают учиться использовать свои способности.

Специфичность (Specific)

Различная

Специфичность запрещает способности взаимодействовать с некоторыми субстанциями, на которые она влияла изначально. Преимущества, уже требующие выбора определенных субстанций, это ограничение взять не могут. Обычно ограничение стоит -40% для распространенных материалов, -60% для нераспространенных, и -80% для невероятных – но точную стоимость определяет Мастер, и она может быть вплоть до -10% за повсеместные материалы. Способности, действующие только на ферромагнитные металлы (железо, никель и кобальт) имеют -50% ограничение, называемое Магнитное, а не «Специфичность, ферромагнитные металлы», для сохранения места.

Только материальные цели (Substantial Only)

-10%

У вас есть атака или другая способность, которая обычно работает как на материальных, так и на нематериальных противников, например, Заклятье. Ваша способность работает только на материальных противников.

Временный недостаток, отключающая (Temporary Disadvantage, Shutdown)

Различная

«Всегда включенное» преимущество может иметь Временный недостаток (стр. В115), если - вместо того, чтобы повлиять на всего персонажа - недостаток может отключить преимущество. В этом случае «временность» означает нейтрализацию недостатка, когда он вызовет отключение преимущества. Кибернетика (стр. В46) является наиболее распространенным примером с Временным недостатком, отключающая, Электроника, показывающим, что скачки электричества могут отключить кибернетические преимущества вместо того, чтобы отключить владельца.

Условия прекращения (Terminal Condition)

Различная

Позволяется только для способностей, воздействующих на других не менее минуты. Ваши враги могут досрочно прекратить действие вашей способности простым действием: поцелуем жертвы, произнесением пары слов, и т.д. Если указанного события не происходит, действие способности длится обычное время.

Стоимость ограничения -5%, если для определения требуемого действия необходимо исследование; -10%, если для этого достаточно сделать успешный бросок умения (Религиозного обряда, Ритуальной магии, Тауматологии и т.д.); или -20%, если это общеизвестно. Эти модификаторы уменьшаются до -0% (просто особый эффект), -5% и -10% соответственно, если условие труднодостижимо, даже если известно всем (например, поцелуй принцессы или слова, сказанные эльфом).

Способности, которые вообще не прекращают действия без наступления определенных условий, должны иметь Увеличенная продолжительность, постоянное (+150%). Указанное улучшение уже включает эффект данного ограничения, и его повторное взятие запрещено.

Триггер, расширенный (Trigger, Extended)

Различная

Если «использование» преимущества длится более одной минуты, то цена Триггера (стр. В115) уменьшается. Если каждая доза позволяет использовать способность в течение 10

минут, то уменьшите ее вдвое. В течение одного часа, в четверть. В течение восьми часов, разделите его на 8. Во всех случаях округлите (в сторону 0) до ближайших 5%.

Пример: Тэм получает Полет в течение часа (1/4 цены), выпивая редкий эликсир (-40%). Он покупает это преимущество с Триггер, 1 час, Эликсир полета, -10%. Он также берет Чувство направления в течение часа (1/4 цены), когда он ест полевые цветы (-10%). Цена ограничения уменьшается до -2,5%, затем округляем до -0%. Таким образом, это не является значимым ограничением.

Если ваш триггер уникален и каким-то образом сложен в использовании, то сравните с Периодической перезарядкой (стр. 16).

Неконтролируемый триггер (Uncontrollable Trigger)

Различная

Ваша способность проявляется (как в случае Бесконтрольность, с. B116) в присутствии предмета или окружающей среды. Используйте параметры редкости, данные для Ослабления (с. B161):

Редкость	Модификатор
Редкий	0%
Частый	-5%
Распространенный	-10%
Повсеместный	-15%

Для разрушительных способностей эти значения утраиваются. Частое дополнение – Только подсознательно (с. B115).

Не поддерживаемая (Unsupported)

-25%

Вы можете взять это ограничение на СЛ, ЛВ или на любые временные способности: те, которые используются для кратковременных всплесков активности. Последний тип включает в себя преимущества, используемые для атаки, перемещения или выполнения физических умений - или для активной защиты (например, Улучшенное уклонение или любое преимущество с Активной защитой, с. 10).

Ваше тело не приспособлено, чтобы правильно использовать эту способность. Каждый раз, когда вы используете его для любого быстрого умения (но не для медленных, длительных усилий), вы должны затем сделать бросок против 3Д. (В бою бросайте в самом начале вашего следующего хода.) Успех означает, что никаких проблем не возникает, но неудача вызывает 1 очко повреждений. Критический провал или две неудачи в секундах подряд, наносят 1к повреждений и приводит к повреждению конечности, которую вы используете.

Пример: Курт покупает Подъемная сила 10 (Не поддерживаемая). Каждый раз, когда он использует эту дополнительную силу для подъема, захвата или броска, он должен сделать бросок против 3Д. Однако, как только он поднял груз (или если кто-то другой помог ему сделать это, так что ему даже не пришлось использовать его Подъемную силу), он может нести его, не делая постоянных бросков 3Д.

Обычно включена (Usually On)

Различная

Вы можете добавить это ограничение только к преимуществу, которое обычно можно отключить, и оно неудобно, если вы не можете его легко отключить. Ваша способность включена почти все время, но вы можете ненадолго отключить ее, затратив 1 ЕУ за каждую секунду. Это стоит -5%, если эффекты являются социальными или косметическими. -10%, если они физически неудобны. -30%, если они опасны (для вас). -40%, если они делают вас калекой (например Нематериальность и Глушение).

Видимое воздействие (Visible)

-10%/-20%

Ваша способность имеет внешнее проявление, которое ясно видно любому поблизости.

Цена зависит от способностей.

- Способ общения, воздействия, получения информации или восприятия, которые обычно не имеют никакого внешнего проявления (типа Чтения разума или Дальновидения), генерируют привлекающий внимание эффект (сияющий луч, плавающий в воздухе глаз, и т.д.), который ясно дает понять, что вы пытаетесь сделать. Это делает невозможным тайное влияние (если это не так, ограничение слишком незначительно). -10%.
- Способность, позволяющая физическую атаку или воздействие (телекинез, например), создает эффект, который делает уклонение от нее более легким. Кроме невозможности скрытого воздействия, ваша цель получает право на немодифицированный бросок для избегания атаки. -20%.

Превратить в оружие (Weaponized)

Различная

Это ограничение может быть применено только к способности, которая обычно работает как дистанционное Заклятие. Другими словами, он должен использовать Быстрое состязание вместо броска атаки, и СП не должен на него влиять. Подходящие преимущества включают в себя Контроль разума и Чтение мыслей. Также, Зондирование разума, Нейтрализация псионики и Переселение будут действительны с улучшением Дистанционность.

Это ограничение превращает преимущество в обычную, видимую, дальнюю атаку. Мастер должен решить, какой навык он будет использовать для атаки - обычно это Природная атака. Атака использует модификаторы размеров, скоростей и расстояний (стр. В550), также от нее можно уклониться. Если она попадает, то цель сопротивляется, делая бросок против соответствующего атрибута (например Воля для Нейтрализация псионики). Если бросок сопротивления терпит неудачу, то определите эффект как обычно, но используя разницу неудачи жертвы вместо разности победы пользователя.

Превратить в оружие стоит базовые -50%, если СП жертвы не влияет, или -80%, если его СП добавляется к броску сопротивления, как и для Воздействия (стр. В35). Если у жертвы есть фиксированный штраф к его броску сопротивления, то это изменяет значение модификатора на +10% для каждого -1 (максимум до -5). Например, нейтрализующий псионику луч, который игнорирует DR и дает жертве бросок Воли-3 для сопротивления, будет иметь ограничение -20%.