

Глава 2: Руководство: Все О Способностях

Примечание: вам не нужно читать это. Это как Википедия. Если Вы не хотите читать это, пропустите и перейдите к главе 3.

Способности - Способности — это сверхъестественные силы, которыми пользуются Носители Способности, просто Носители и Всеведающие демоны, просто Всеведающие. Способности бывают всех, фигурально выражаясь, форм и размеров. Они постоянно усиливаются и позволяют пользователю делать все больше и больше вещей, и он становится сильнее. Есть много типов способностей и, хотя большинство из них уникальны, есть много повторяющихся способностей, например, это Пространство Времени, которое было замечено у 21 пользователя за всю историю Великого Небесного Континента. Другое — Великие Пламена, которые были замечены у больше чем тысячи носителей на данный момент.

Виды способностей:

1. Манипуляция — это тип способности, который позволяет манипулировать одним аспектом мира.

1a. Стихии — подтип манипуляции, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности манипулировать аспектом элементов, таких как огонь и вода. Примером способности манипулировать стихиями является пламя Дракона.

1a. Мульти — подтип элементарной манипуляции, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности манипулировать несколькими типами (по крайней мере 2) элементов. Примером Многоэлементной способности манипуляции является большой Шторм (молния, ветер и вода).

1b. Ум-подтип манипуляции, который позволяет тому, кто обладает этим типом способности манипулировать аспектом ума, таким как сознание и воспоминания. Пример такой способности Поглощение.

1c. Тело или физическое — подтип манипуляции, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности манипулировать аспектом физического тела, таким как мышцы и волосы. Пример манипуляции тела или физической способности — Управление мышцами.

1d. Превосходство — подтип манипуляции, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, иметь абсолютный авторитет соответствующего элемента, которым они манипулируют. Пример манипуляции — господство Бога Земли.

2. Творение — Тип способности, который позволяет создавать что-то через способности.

2a. Анимация— подтип создания, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности

анимировать рисунок самостоятельно. Одно различие между Анимационными способностями-это жанр рисунка, некоторые отдают предпочтение животным, некоторые-мифологическим существам, некоторые — ужасам, некоторые — фантастике и др. Второе различие между Анимационными способностями заключается в том, как они оживляют свой рисунок, некоторые делают ритуалы, некоторые произносят заклинания, некоторым нужен конкретный объект и многое другое. Последние два различия между способностями к анимации-это поверхности, используемые для записи, и объект, используемый для записи, некоторым нужна бумага и карандаш, некоторым нужен холст и художественная кисть и многое другое. Сила материализованного существа связана исключительно с художественной ценностью рисунка, поэтому чем больше людей восхищаются рисунком, тем больше он будет набирать силу, и чем больше людей ненавидят рисунок, тем слабее будет анимированное существо, также рисунок должен быть личной работой автора. Пример возможности — Повеление карандашом.

2b. Призыв — подтип Творения, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, призвать существо бороться за них. Как и анимация, призыв также имеет много ограничений, например, некоторые могут вызывать только один тип существа, к примеру, Призыватель может вызывать только муравьев. Примером способности вызова является призыв птицы-громовержца.

2c. Синтез или слияние — подтип Творения, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности сплавлять материалы, создавать что-то более мощное. Такие способности, как создание вещей своими руками, позволяют использовать ингредиенты и применять их для создания продуктов питания, некоторые из них могут использовать различные типы древесины для создания более красивого или более мощного артефакта из дерева, некоторые могут использовать руды в создании чрезвычайно мощных сплавов, и многое другое. Пример Синтеза или слияния — оборудование Слияния.

2d. Алхимия — это подтип Творения, который позволяет тому, кто обладает этим типом способности изменять электронную структуру, молекулярную структуру и прочее. Этот тип способности подобен синтезу или слиянию, за исключением того, что здесь нужен только один материал, чтобы преобразовать его или изменить его состояние из одного в другое. Пример алхимии — молекулярные изменения.

2e. Строительство — подтип Творения, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности создавать доспехи, оружие и многое другое, используя различные типы материалов. Есть только два способа, в которых проявляются строительные способности, один, который ограничен типом оборудования, которое можно использовать, и второй, который ограничен материалом, который можно использовать. Примером способности построения является формирование брони.

2f. Актуализация — это подтип Творения, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, актуализировать что-то из своих мыслей, позволяя им создавать что-то из воздуха. Способности актуализации имеют большие ограничения, но все же позволяют сэкономить больше времени, чем любой другой тип способности Создания. Некоторые способности к актуализации ограничены только созданием оружия, некоторые — мифологическими существами, некоторые — ужасными вещами, некоторые — едой и многим другим. Примером способности актуализации является актуализация пищи.

3. Возвышение — тип способности, которая позволяет улучшить аспект собственной личности. Можно также добавлять другие эффекты, кроме улучшений.

3a. Физический — подтип Возвышения, который позволяет тому, кто обладает этим типом способности, повысить одну из своих физических способностей. Пример физического усиления — колоссальная сила.

3b. Ментальный — подтип Возвышения, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, повысить одну из своих собственных умственных способностей. Примером умственного улучшения является внутренний калькулятор.

3c. Сенсорный — подтип Возвышения, что позволяет тому, кто обладает этим типом способности повысить одну из своих собственных сенсорных способностей. Примером сенсорного усиления являются уши летучей мыши.

4. Чары — тип способности, который позволяет что-то зачаровать.

4a. Надписи или Каллиграфия — подтип Чар, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности использовать письмо, чтобы очаровать объект. Носители способностей Надписи или Каллиграфии могут писать на одном языке, максимум, на двух языках. Весь язык сам будет помещен в разум пользователя мгновенно. То, что вы используете для надписи или каллиграфии, также является одним из ограничений этого типа способности, некоторые используют ножи, некоторые используют ручки, некоторые используют карандаши и многое другое. Чтобы активировать Надписи или Каллиграфию, нужно направить мировую сущность в саму надпись. Пример надписи или Каллиграфического Чара — выгравированные слова.

4b. Экологический — подтип Чар, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности создавать массивы природных образований. Существует только два способа проявления этой способности, один из которых заключается в том, что способность ограничена одним типом образования, но может использоваться с любым типом материала и только одним типом материала, но может создавать любой тип образования. Можно активировать формирование массива, используя кристаллы происхождения, демонические ядра и мировую сущность. Примером экологических чар является формирование массива убийств.

4c. Иллюстрация — подтип Чар, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, создавать чары через нарисованное произведение искусства. Ограничение иллюстрации — это Жанр, некоторые могут создавать историческую картину, некоторые могут использовать жанровую живопись, некоторые из них могут использовать реалистическую живопись. Дело в том, что иллюстрация является тем, что создает воля носителя способности, которая используется, чтобы повлиять на чары вместо содержания самого искусства, так что, можно использовать иллюстрацию, которая изображает ворона, только ворона, но дает эффект для пользователя, позволяющий ему получить силу. Пример чар иллюстрации — повседневная жизнь.

4d. Печать — это подтип Чар, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности

создавать печати. Единственным ограничением для создания печатей является эффект печати, поэтому один Заклинатель печатей может создать Ограничивающую печать, в то время как другой может создать Улучшающую печать, а другой может создать Иллюзорную печать, и есть много других типов. Чтобы создать печать, можно использовать только мировую сущность и создать печать в воздухе или на поверхности (которая останется постоянно зафиксирована там). Примером чар печати являются физические печати.

4f. Проникновение или Инфузия — подтип чар, который позволяет тому, кто обладает этим типом способности, наполнять или вливать свою волю в объекты для достижения эффектов. Есть только шесть записанных способностей, которые наполняют или вливают чары, и одна из них — сила воли. Владелец, который обладает силой воли, должен только коснуться объекта, чтобы улучшить оружие и броню других, и ничего больше. Никто по-настоящему не знает истинной природы чар наполнения или вливания.

5. Поддержка — Тип способности, который позволяет поддерживать своих союзников на поле боя.

5a. Аугментация — подтип Поддержки, который позволяет тому, кто обладает этим типом способности, увеличить способности союзников, физическое мастерство или что-то в этом роде. Примером способности Аугментация является увеличение способностей союзника на поле.

5b. Оппозиция — подтип Поддержки, который позволяет тому, кто обладает этим типом способности, ухудшать способности противников, физическое мастерство или что-то в этом роде. Примером способности оппозиции является Деградация способностей противника на поле.

5c. Очищение — это подтип Поддержки, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности очищать других людей от проклятий, яда и прочее. Чрезвычайно редкий Тип способностей. Пример очищающей способностью — очищение от яда.

6. Трансформация — это тип способности, который позволяет изменять или трансформировать собственное телосложение.

6a. Дополнительное приспособление — подтип Трансформации, позволяющий получить трансформирующиеся дополнительные приспособления. Пример способности трансформации дополнительного приспособления — щупальца Тьмы.

6b. Морфинг — подтип трансформации, который позволяет трансформировать определенные части тела в части тел животных или других существ. Примером способности трансформации морфинга является лапа Дракона.

6c. Аспект — подтип трансформации, который позволяет трансформировать тела, но трансформация не так очевидна. Примером способности преобразования аспекта является Призрак (делает пользователя невидимым).

6d. Перфект — подтип трансформации, который полностью превращает пользователя в другое существо. Пример идеальной способности такой трансформации — птица Вермилльон.

7. Моноцель — Тип способности, который имеет только одну цель.

7a. Движение-это подтип Моноцели, который позволяет тому, кто владеет этим типом способностей, иметь гораздо большую мобильность в бою и вне боя. Пример способности движения моноцели — Темный взрыв.

7b. Оборона — это подтип монополизма, который позволяет тому, кто владеет этим типом способностей, иметь гораздо более мощную оборону в бою и вне боя. Пример способность создавать силовое поле.

7c. Исцеление — подтип моноцели, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности исцелять других и себя. Пример способности исцелять-это Божий свет.

7d. Несуществующие — одна фраза: мусорные способности.

7f. Без категории — подтип моноцели, который не может быть классифицирован ни в одном из перечисленных типов способностей и имеет неизвестные классификации. Примером такой способности является Взрывной пук.

8. Таинственный — это тип способностей, который встречается крайне редко, хотя и самый разнообразный тип способностей.

8a. Разрушение — подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, использовать силу разрушения для многих вещей. Примером таинственной способности разрушения является Полное уничтожение, которое убивает всю жизнь в округе.

8b. Поглощение — подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности поглощать вещи, зависимые от силы. Примером таинственной способности поглощения является элементарное поглощение, которое позволяет стать сильнее каждую секунду из-за дыхания, при питье, еде и многое другое, носитель также становится невосприимчивым к любому типу элемента.

8c. Обнуление — подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, блокировать способности других. Это должно было быть учтено в типе поддержки, но это встречается слишком редко. Примером таинственной способности аннулирования является Абсолютное удаление, способность, которая удаляет другие способности.

8d. Репликация — подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности копировать способности других. Это чрезвычайно мощный Тип способности, а

также крайне редкий. Вторая и самая последняя записанная таинственная способность репликации — это взгляд, способность, которая позволяет копировать способности другого, смотря в глаза другому носителю в течение по крайней мере 20 секунд.

8e. Пожирание — подтип таинственного, что позволяет тому, кто имеет этот тип что-то поглотить. Способности типа Пожирания действует как поглощение, но поглощение может только впитывать жидкости и газы, в то время как Пожирание может помочь съесть даже твердые вещества. Примером таинственной способности пожирать является Сифон горя, который съедает печаль и горе для того, чтобы наделить себя силой.

8f. Духовный — подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, использовать способность, связанную с душами. Есть только пять записанных таинственных способностей души, и одна из них — это жнец — чрезвычайно мощная способность, которая позволяет ее носителю непосредственно повредить душу цели.

8g. Пространственный — подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, использовать способность, связанную с пространством. Примером таинственной пространственной способности является хранение, альтернатива технологии происхождения — пространственные хранилища.

8h. Временной - подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, использовать способность, связанную со временем. Наиболее распространенной таинственной временной способностью является Пространство Времени, которая позволяет создать пузырь, который позволяет манипулировать временем внутри себя, и носитель может выбрать, не быть ему самому затронутым изменениями во времени или быть затронутым.

8i. Реальный — подтип таинственного, который позволяет тому, кто владеет этим типом способности, использовать способность, связанную с реальностью. Это самый редкий Тип способностей, и за все два тысячелетия войны между Носителями и Осведомителями была записана только одна загадочная способность реальности. Эта одна способность была абсолютной волей, которая позволяла пользователю делать все, что он пожелает, так же, как всемогущество, но если воли носителя окажется недостаточно сильной, носитель будет измельчен на куски.

9. Смешанный — тип способности, который смешивает некоторые способности. Примером смешанной способности является тотальное наблюдение, которое представляет собой комбинацию умственного развития и сенсорных способностей.

Двойные обладатели — обладатели двух способностей. Редко, но не особо редко, у многих людей есть две способности, но их другая способность — это Несуществующая способность Моноцели, которая в основном является мусором.

Тройные обладатели — обладатели трех способностей. Невероятно редкие тройные обладатели, появившиеся в ходе истории двух тысячелетий, исчисляются сотнями. Тройные обладатели, хотя и появляются естественно, это чрезвычайно редко, и только три тройных обладателя в

сотнях тройных обладателей произошло естественно, другими словами, они родились с тремя врожденными кристаллами происхождения. Большинство тройных обладателей пробуждают свою третью способность и формируют Кристалл своего происхождения в моменты крайнего стресса или гнева, например, если умирают родители или умирает кто-то из близких. Обычно третья способность чрезвычайно мощна. Кристалл происхождения третьей способности всегда будет располагаться посередине грудной клетки, как у естественных тройных обладателей. Причина, почему Кристалл происхождения у тройных носителей в груди, кроется в том, что весь гнев, который скопился в таких носителях настолько силен, что он концентрировался в кристалл; но это не может быть сделано искусственно, например, исследователь попытался превратить двойного носителя в тройного носителя, пытаясь его разозлить, очень разозлить, но ничего не выходило. Кажется, что есть определенная нижняя граница для кристалла третьего происхождения двойного носителя. Что касается естественно встречающегося тройного обладателя, их кристаллы происхождения были также в середине грудной клетки, но никто не знал, почему это происходило именно так. Минимальное требование к тому, чтобы стать тройным обладателем, очевидно — быть естественным двойным носителем.

Исходные кристаллы — кристаллы, которые врезаны в тыльную сторону ладони носителя и хранят загерметизированную способность, которую можно разбудить. Здесь также происходит эволюция способностей. Наиболее распространенным местом, где Кристалл будет врезан, является тыльная часть ладони. Другое место, где Кристалл, возможно, располагается, может находиться во лбу, еще одно — в задней части шеи, и, наконец, в центре спины. У двойных носителей есть шансы, что они могут стать тройным носителем, а третий Исходный Кристалл всегда находится в центре грудной клетки.

Пробуждение — Пробуждение способностей, запечатанных в кристалле происхождения, происходит естественным образом или по принуждению. Естественно проснувшиеся способности пробуждались во сне, когда о них мечтают, используя свои способности, будучи уверенными, что их способности пробуждаются. Между тем, сильно пробужденные способности — это способности, которые пробуждаются, когда человек находится на грани смерти, другими словами, если человек испытывает опыт, близкий к смерти, примером является Лю Фан, который почти умер, когда его ударили ножом.

Кристаллы эволюционного происхождения имеют интерфейс, который позволяет настраивать или развивать способность. Интерфейс просто всплывает в сознании пользователя, поэтому пользователю нужна тихая среда для появления интерфейса. Эволюцией называются навыки, и есть два типа навыков, активный и пассивный. Есть также подтипы навыков, эффекты переключения, пассивный эффект и повышение, когда навык повышается. Чтобы развиваться, нужны исходные точки.

Примечание: повышение может либо непосредственно повысить способность или сам навык.

Исходные Очки — похожи на очки навыков в играх. Они тратятся на создание навыков и развитие способностей. Это единственное возможное использование исходных очков. Очки происхождения получают за прорывы, поглощения ядер демонов и поглощения кристаллов происхождения. На каждом этапе развития, можно получить одиночный пункт начала. При поглощении ядер демонов, это зависит от разницы в силе. Что до поглощающих исходных кристаллов, исходные очки, хранящиеся внутри кристаллов и потраченные исходные очки будут накапливаться поглотителем.

<http://tl.rulate.ru/book/15181/302657>