

VENTURE CITY



РОБ ДОНОХЬЮ
ДЖОШУА ИРСЛИ

СУПЕРПАНКОВОЕ
ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ

FATE
CORE SYSTEM

FATETM

CORE SYSTEM

ОРИГИНАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

БРАЙАН ЭНГАРД И ЭД ТЁРНЕР

Текст

РОБ ДОНОХЬЮ

Разработка

ДЖОШУА ИРСЛИ

Редактура

ШОН НИТТЕР

Менеджмент проекта

МАРИССА КЕЛЛИ

Художественное руководство

ФРЕД ХИКС

Верстка

ТАЦИО БЕТТИН И ЭНРИКА ЭРЕН АНГИОЛИНИ

Иллюстрации

КЕРРИ ХАРРИС

Маркетинг

КРИС ХАНРАХАН

Работа с клиентами

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

**АЛЕКСЕЙ ЧЕРНЫХ, АЛЕКСЕЙ ЗЫКОВ
И ТАМАРА ПЕРСИКОВА**

Перевод

ТАМАРА ПЕРСИКОВА

Редактура и верстка

ОГЛАВЛЕНИЕ

Venture City	4	Мимикрия материи.....	49
Как работает эта книга	6	Природное оружие.....	50
Создание персонажа		Фазирование.....	51
и способностей	7	Усиление сверхспособностей.....	52
Базовая сверхспособность.....	8	Подавление сверхспособностей.....	53
Улучшения.....	8	Копирование сверхспособностей.....	54
Суперсинергия.....	8	Предвидение.....	55
Темы сверхспособностей.....	9	Регенерация.....	56
Спецэффекты.....	10	Смена формы.....	57
Недостатки.....	10	Щиты.....	58
Побочные эффекты.....	11	Замедление.....	59
Примеры персонажей	12	Сверхловкость.....	60
Факел.....	12	Сверхинтеллект.....	61
Псионик.....	13	Сверхчувства.....	62
Халк.....	14	Сверхскорость.....	63
Призрак.....	15	Сверхсила.....	64
Спидстер.....	16	Сверхстойкость.....	65
Киборг.....	17	Телекинез.....	66
Хамелеон.....	18	Телепатия.....	67
Полубог.....	19	Телепортация.....	68
Двойник.....	20	Ползание по стенам.....	69
Бесформенный.....	21	Управление погодой.....	70
Насекомое.....	22	Темы сверхспособностей	71
Наемник.....	23	Порча.....	71
Металлист.....	24	Электричество.....	72
Монстр.....	25	Огонь.....	73
Оракул.....	26	Холод.....	74
Каталог сверхспособностей	27	Тени.....	75
Контроль над животными.....	27	Супер-форма.....	76
Призыв существ.....	29	Технологии.....	77
Маскировка.....	30	Создайте свой Venture City	78
Дублирование.....	31	Угрозы.....	78
Эластичность.....	33	Фракции, места и люди.....	80
Поглощение энергии.....	34	Бригада Сплитстрима.....	81
Энергетический сгусток.....	35	Корпорация Митсухама Сплайс.....	84
Полёт.....	37	Эгида Секьюрити.....	89
Конструирование.....	38	Районная Дружина.....	92
Урон.....	40	Мини-приключения	97
Лечение.....	41	Как это работает.....	97
Иллюзия.....	42	Хвост.....	97
Влияние.....	43	Невинная жертва.....	97
Невидимость.....	45	Башня.....	98
Призыв предметов.....	46	Толпа.....	98
Контроль над растениями.....	47	Пресса.....	98
Контроль над машинами.....	48	В темноте.....	98
		Противник.....	99

СПОНСОРЫ БУМСТАРТЕРА

[csd]batman, 2DICE.RU, aagronom, Afdch, Ahaenu, Alex Hopefire, Amethyst Bard, Ariwch, Bel, Bernardinyo i, Bri, Constantine, Dekk, Digital Wizard, Dong-in-dong, Dormilon de Nogal, Drakzar, Dreamer the Night Lion, DrKillJoy, Esperon, Firkraag, Flame Sniper, Flannan, Freewalkr, Fres, Garkin, Gats & Zoi, GenAcid, Hatifnatt, HeadWithWings, iDeBugger Freeman, Ink visitor, irdis_dm, Ivan_Kravan, IxsI, Kenny McCormick, Kinkreu, Laurant, Loire Lab, MadNazgul, Moonticore, Mr. Skvipers, Mr.Laminar, MysterGoN, nekroz, Noobmasser & Krairy, Olga Mylnikova, optimisst, oranged, Orzov, Prohan, pushistly, Ransvind, Rathakarna, RIO, Rucheyok of all Clockworks, Ruji, ScottCawthon, Sergvolk, Spektr1297, Srez (Олер), Steam Fox, Stormrider, Ta Ekon, Torch, Visvaldes, witpun, Xiero&Surnissa, YoZ, zeeblezoooble, Zeldrak, Zerginwan, ZernO, Zmilly, Александр "Dawnreader" Пушкарёв, Александр Anarchasis Овчинников, Александр Hellsic Иванов, Александр InTeaM Кокоулин, Александр Артюхов, Александр Вальков, Александр Виноградов, Александр Гинглатт, Александр Горин, Александр Иванов, Александр Кашников, Александр Коваленко, Александр Ларионов, Александр Назаренко, Александр Папичев, Александр Романов, Александр Самойлов, Александр Седых, Александр Семькин, Александр Туманов, Александр Шушкевич, Алексей Бондарев, Алексей Бушмелёв, Алексей Ефимов, Алексей Каратеев, Алексей Корень, Алексей Крещук, Алексей Тиньгаев, Алексей Чебыкин, Алена Андрющенко, Алифер Axel Алексей, Аморальный Кот, Анастасия Костюк-Рой, Андарт и Лис, Андрей «onsamuj» Петров, Андрей Агранов, Андрей Арчаков, Андрей Глухов, Андрей Докучаев, Андрей Коган, Андрей Логинов, Андрей Музыченко, Андрей Сесюнин, Андрей Фроленков, Анки, Антон Lord05A, Антон Артемьев, Антон Бахарев, Антон Кузьмин, Антон Солдатов, Антонов Денис, Антонов Илья, Антошкин Станислав, Аррис, Арсений Морозов, Артем Вербицкий, Артём Данилов, Артем Затолокин, Артем Пищулин, Архип Муравский, Банстов Денис, Барков Антон, Бельфи, Бибикова Мария, Бирюков Кирилл, Бирюков Никита Александрович, Богдан, Бразза Дали, Буткин Сергей, Валанов А., Василий Шаповалов, Викторов Владимир Михайлович, Виталий Дос Федосеев, Виталий Казнин, Владимир Iscariot Куковский, Владимир Жильцов, Владимир Затолока, Владимир Левченко, Владимир Март, Владимир Рыбаков, волк, волчонок Грим, Всеволод MorQueleb Воронков, Всеволод Скаковский, Вундер, Галичев А.К., Глеб "Crazy Sage" Игумнов, Глеб Воробьев, Глухов Александр, Глушков Олег, Готорн Абендсен, Губанов Аким, Гуреев Сергей, Дан Коган, Даниил Хвостов, Данил Асадуллин, Данил Булатов, Дарче, ДВЧ, Денис 'Jack' Виноградский, Денис fuydante Лобазов, Денис Евстропов, ДимаГоргоньч, Дмитрий "Carpenter" Игумнов, Дмитрий "Hoot" Щербинин, Дмитрий "Цахес" Третьяков, Дмитрий "Эрлинг" Ефимов, Дмитрий DeemOn Червяков, Дмитрий Бокк, Дмитрий Воробьев, Дмитрий Девятников, Дмитрий Иванов, Дмитрий Куксин "Каин", Дмитрий Лаврухин, Дмитрий Наумов, Дмитрий Половенко, Дмитрий Савицкий, Дмитрий Серебров, Дмитрий Тёлушкин, Дмитрий Шиллс, Дмитрий Шмалий, Дудко Денис, Евгений Биккинин, Евгений Галкин, Евгений Литвин, Евгений Свидаерский, Евгения Кузнецова, Егор "YogiTheWise" Мироненко, Егор Головин, Егор Маткин, Егоров Алексей, Ермаков Александр, Ермолаев Александр Алексеевич, Ерусланова Анастасия, Ефимов PolnyiA Сергей, Женя Сухих, Зайцев Павел Олегович, Захар Бойков, Звягин Константин, Зыкин Андрей, Иван (Гайтахан) Ханов,

Иван GeraldIstar Герасин, Иван Аристов, Иван Бубнов, Иван Голубев, Иван Девятко, Иван Пастухов, Иван Рикитикин, Иван Совиньон, Иваненко Дмитрий, Иванцов Сергей "Космос", Игорь "BlackDraco" Татарников, Игорь Grin, Игорь Барсуков, Игорь Галицкий, Игорь Серкин, Илья Акулов, Илья Юсов, Казак Антон, Казимир Батчаев, Кай Лешер, Кель, Кирилл Генералов, Кирилл Черненко, Кириллкин Андрей, Кирюхин Александр *RiKSan*, Кислицын Игорь, Кожевников Дмитрий Анатольевич, Колеватов Антон Александрович (PoToP), Коллеганов Алексей, Коммуниздий, Константин Lurs_Scotte Лихачев, Константин Васильев (Snowtrooper), Константин Фаррахов, Королёв Евгений Вадимович, Кристофер Мид, Ксения Тишенкова, Кугель, Кузьмин Леонид Константинович, Кучеренков Кирилл, Леонид Колдунов, Леонид Петров, Леонид Ярош, Мазыкин Алексей, Макаров Андрей, Максим Захаров, Максим Шориков, Маргарита Артёмова, Марийко Вячеслав, Мариус Шимкус, Мария Полуказакова, Мария Тихомирова, Масякин Антон, Матвеев Александр, Мирослав Латуненко, Михаил "Майндер" Рябов, Михаил <W0rm.fl0W> Аблакатов, Михаил Базылевич, Михаил Гавриков, Михаил Камнев, Михаил Крикун, Михаил Фуразов, Михаил Царев, Михеев Денис, Морфей де Кореллон, Мужичкий Лосось (Manly Salmon), Мурышкин Антон Вадимович, Настя Крутова, Никита Wumarc Холодилов, Никита Коробань, Никита Папушин, Никита Соболев, Никифоров Николай, Николай Булатов, Николай Калинин, Николай Коршунов, Новокшенова Екатерина, Олег "Legch" Ямалов, Олег Лаврентьев, Олеся Андреева, Осин Никита Владимирович, Павел "Darthу" Тонев, Павел "Тамаюн" Клевцов, Павел Алеевков, Павел Гуров aka Миридин, Павел Михальцов, Пахольки, Пётр Седов, Петриченко Владимир, Петров Дмитрий, Петрова Елена, Писпанен Василий, Писко Андрей, Поздняков Александр, Полников Андрей, Попов Михаил Александрович, Потапова Арина, Птах, Птахов Денис, Ринс, Роберт Шариков, Рогожин Максим, Роман "Реамальд" Ярошевич, Роман Rimirel Ильенков, Роман Броницкий, Роман Зайцев, Роман Колмаков, Руденко Дмитрий (mr. Possittiff), Руслан, Руслан Михайлов, Руслан Харченко, Руфан Кирилл Александрович, Савин Дмитрий Васильевич, Сандро, Селезнев Влад, Селиванов Паша Дмитриевич, Семён Клименко, Сергей Паздерин, Сергей fractal4ik Шебилов, Сергей RuZone Алексеенков, Сергей Горохов, Сергей Кардашов, Сергей Копысов, Сергей Лютик, Сергей Ровенков, Сергей Слайковский, Сергей Тен, Сергей Яговкин, Серегин Виталий, Сноходец, Соболевский Александр, Софья Барышева, Станислав Каздоба, Стародубцев Иван, Стас Тюрмин, Стерхов "Ngoroth" Даниил, Стерхов Андрей, Стерхов Андрей Ogres, Сыскаев Андрей, Танчук Сергей Анатольевич, Таня Худина, Тацумаки то Китако, Темиров Иван, Тима Штарев, Тимур Хаданов, Тоша Шишкин, Траин Траусти aka Акимов Н., Туманин Григорий, Усенко Виталий, Фёдор, Федорцова Анна, Федоськин Константин, Филатов Денис, Фуад Кулиев, Цуканов Лёха, Чернышевский Матвей, Чесночное Масло, Чикринёв Сергей, Чудище и ведьмочка, Шабанов Рулан, Шадриков Андрей Алексеевич, Шаманаев Александр, Шани Сакиф-Сирин, Шэд, Щерба Евгений, Эльмир, Эпичная мышь, Этельбрэнд, Юданов Данил, Южанин Павел Александрович, Юрий "Owl Consular" Алексеев, Юрий нас Слинько

Эта книга существует благодаря вам. Спасибо!

Добро пожаловать в Venture City! Огромный мегаполис с миллионами жителей, настоящие каменные джунгли, полные преступности, коррупции и жестокости. Это город, где богатые, элита — а таких единицы — контролируют практически всё. Это город, где борьба с преступностью и общественная безопасность приватизированы, а полиция принадлежит корпорациям. Это город с огромным, лишенным прав низшим классом, который готов на все, чтобы свести концы с концами.

Venture City — город контрастов, глубоких теней и слепящего света. Город героев и злодеев, образцов справедливости и воплощений зла.

Хорошо, последнее может не соответствовать истине.

На самом деле Venture City — город не чёрного и белого, а серого. Безусловно в нем есть контрасты: богатство и бедность, свет и тьма, безопасность и риск, герои и злодеи. Но между этими полюсами — огромный простор сомнительной морали, и множество людей, которые не вписываются в рамки системы. Людей, вроде вас.

Добро пожаловать в Venture City — зеркало нашего мира.

Герои и злодеи

Конечно, вы знаете героев и злодеев. Вы видели их по телевизору, знаете их имена, вешали постеры с их портретами на стену. Но дело вот в чём: каждый, кого СМИ называет «героем», спонсируется одной из корпораций. Каждый. Делают ли они что-нибудь хорошее? Безусловно. Но каждый из них получает жалование от компании, и это делает их зависимыми от ее политики. Вы видите героев, спасающих людей, предотвращающих бедствия, останавливающих злодеев. Но кто решает, кого спасти, что такое настоящее бедствие, и кто на самом деле злодей?

Злодеи. Да, это куда более мутная тема. Не поймите меня неправильно: некоторые из них действительно плохие; некоторые творят вещи — ради выгоды, мести, или просто так, — от которых величайшие монстры мировой истории пришли бы в восторг. Но большинство тех, на кого нацепили ярлык "злодея" — это всего лишь супергерои, лишённые корпоративных спонсоров. Не лицензированные. Вне закона.

Так откуда же они взялись? Около шестидесяти лет назад супергерои начали появляться буквально из ниоткуда. Возникли люди, которые могли летать или телепортироваться или поджигать вещи взглядом, и никто не мог понять, что сделало их такими. У каждого была своя версия: инопланетяне, радиация, травма, супер-наука, всё на свете. В части историй были крупинки правды; остальные — чистая болтовня.

Вот то, что нам известно сейчас: у супергероев есть особая генетическая последовательность, которая активирует их способности. Потенциал к этим способностям заложен в каждом человеке: мужчине, женщине и ребёнке, вот только пробуждается он лишь у некоторых. «Включить» эту последовательность могут разные события, но, как рак от курения или смерть от удара молнии, это случается не с каждым. И нет надежного способа воспроизвести этот эффект.

По крайней мере так было пять лет назад. Затем корпорации наняли несколько суперов, отправили их в лаборатории, где их препарировали, изучали, тестировали и анализировали, чтобы узнать, как же они работают.

А потом сотрудники одной корпорации, Митсухама Сплэйс разобрались, как включать и выключать эту генетическую последовательность, и как изменить её для получения нужных эффектов. Короче, как собрать супергероя на заказ.

Распространение технологии не заставило себя ждать. Какой-то шпион украл исследования для своей корпорации, а потом продал их третьей стороне за чемодан наличности, и теперь технологии есть у всех. В этом суть: у корпораций есть этот секрет. Простые смертные? Нам приходится полагаться на удачу, чтобы обрести сверхспособности, если мы получаем их вообще. Корпорации полностью контролируют доступ к этим технологиям.

Преступление и наказание

Как и в остальном мире, в Venture City вся охрана правопорядка — предотвращение преступлений и их расследование, общественная безопасность и так далее — приватизирована. У каждой корпорации своя полиция, которая с радостью возьмёт ваши деньги в обмен на корпоративную защиту. Нет денег — сам виноват.

Преступность, само собой, свирепствует там, где никто не может позволить себе частную полицию. Такова суровая реальность. В богатых районах большинство преступлений — финансовые: промышленный шпионаж, растраты, в таком духе. А в каменных джунглях, возможно все. Что-то становится нелегальным только если мешает тем, кто на самом деле может с этим чего-нибудь сделать.

Герои иногда помогают. Когда корпорациям нужен хороший PR, они отправляют своих ручных суперов в каменные джунгли на борьбу с громкими преступлениями (пока эти суперы не заняты совершением преступлений против других корпораций). Иногда появляются и герои вне закона, суперы без корпорации, которые помогают местным за еду и крышу над головой или просто за своевременное предупреждение на случай, если корпоративные герои придут незваными. Таким героям, правда, приходится держаться в тени. Слишком хорошо борешься с преступностью — и ты уже перешел дорогу корпорациям, угрожая их доходам. А это уже безусловно вне закона.

Повседневная жизнь

В Venture City три социально-экономических слоя. Первый — богатые. Политики, главы компаний и другие шишки, привязанные к одной или нескольким корпорациям, которые могут позволить себе роскошь и безопасность. Они составляют около половины процента населения, но в их руках власть и деньги.

Дальше идут наемные работники, а точнее — рабы. Они работают на корпорации и взамен получают защиту, безопасность, место для жизни и месячную зарплату, которую тратят в магазине компании. Но зовутся они "рабами" не просто так. Подписал контракт с корпорацией — принадлежишь ей пожизненно.

Даже твой труп достанется им — так, в научных целях. Когда работник покидает одну корпорацию ради другой, или просто хочет пойти своей дорогой, это называется дезертирством и это противозаконно. Это преступление, которое карается внушительным сроком в тюрьме, которая тоже приватизирована корпорациями.

Остаются все остальные. Те, кто живёт в каменных джунглях, работает в местных магазинах или на дому. Те, кому едва хватает денег на самое необходимое, кто не может ни купить себе безопасность, ни обеспечить её самостоятельно.

КАК РАБОТАЕТ ЭТА КНИГА

Venture City — инструментарий приключений для Fate Core. Это «песочница», что-то вроде мини-сеттинга, который может служить отправной точкой для ваших собственных историй. Для начала, мы снабдим вас правилами создания персонажей (стр. 7) с примерами (стр. 12). Эти правила расскажут, как создавать свои сверхспособности. Несколько примеров будет также в приключении ближе к концу книги.

Дальше вы найдете обширный список готовых способностей, которые вы можете использовать (стр. 27). Это ни в коем случае не исчерпывающий список всех сверхспособностей для использования в Venture City, и мы к этому не стремились. Если вы хотите создать что-то не указанное в списке — сделайте это!

Затем мы снабдим вас рекомендациями для создания своей версии Venture City (стр. 78). Мы расскажем о различных темах, которые могут выходить на первый план в ваших приключениях, и дадим примеры насущных и грядущих угроз, которые помогут вам направить свою историю в нужное русло.

Вместе с рекомендациями вы получите «Кто не рискует». Мы рассмотрим различные фракции Venture City: корпорации, частные охранные агентства, организации героев и злодеев, уличные банды и другие группы. У каждой фракции будут свои аспекты и навыки, важные для них места и представители этих организаций, люди, которых вы можете встретить — те, кто принимает решения или просто заслуживает внимания. В заключение, мы дадим вам несколько мини-приключений (стр. 98). Берите лишь то, что может вам пригодиться в конкретной игре.





СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА И СПОСОБНОСТЕЙ

Создание персонажа происходит также, как и в Fate Core, с одним дополнением — вы получаете сверхспособности.

Сверхспособности похожи на трюки, только круче, мощнее и сложнее. Каждая новая сверхспособность будет стоить сколько-то трюков, но не бойтесь, что вам их не хватит! Мы добавили три трюка сверх того, что вы обычно получаете в Fate Core, специально для способностей. С этой же целью вы можете потратить пункты обновления или часть свободных трюков как обычно. Правда, три дополнительных трюка в Venture City можно использовать *только* для сверхспособностей.

У большинства персонажей одна сверхспособность. У некоторых — две, но это потолок. Сверхспособности настолько большие и сложные, что больше двух — перебор. Зато вы можете создать множество эффектов для одной способности, чтобы она позволяла делать несколько разных, но взаимосвязанных вещей.

Для создания сверхспособности начните со списка на странице 27. Если вы игрок и уже представляете, какого супера собираетесь играть, список поможет приступить к делу. Если вы ведущий — он позволит быстро создать сверхспособности для ваших новых суперперсонажей.

БАЛАНС СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ

Сверхспособности персонажей ведущего обычно не настолько сложны, как у игроков, поэтому на их создание вы потратите меньше трюков. Безымянные персонажи ведущего — если у них вообще будут сверхспособности — получают их стоимостью в один, максимум два трюка, без побочного эффекта и спецэффектов. Второстепенные персонажи могут обладать способностями стоимостью в три-четыре трюка, включая побочный эффект. Ключевые персонажи создаются по тем же правилам, что и персонажи игроков, включая их сверхспособности.

Базовая сверхспособность

Для начала подумайте о том, что бы вы хотели, чтобы ваша сверхспособность делала. В чем фишка вашего персонажа? Что такого ошеломляющего персонаж может, чего не могут другие? Может он сверх-быстрый, или супер-сильный, или может летать, или стрелять энергетическими густками из рук.

Затем найдите способность, соответствующую вашей концепции, и возьмите её базовую форму. Это похожая на трюк способность, которая описывает абсолютный минимум, и она обойдётся вам в один трюк. Помните — это всего лишь «базовая комплектация»; мы сделаем её куда более захватывающей через минуту.

Майлз не уверен, какого героя он хочет сыграть, но знает, что хотел бы летать. Логично начать с **Полета**. После приобретения базового **Полета** у него остается еще два трюка из тех, которые нужно потратить на сверхспособности, три свободных трюка и три пункта обновления, которые он по желанию может обменять на трюки.

Улучшения

Улучшение — это дополнительный эффект, который вы можете «навесить» на базовую способность. Каждое улучшение стоит один трюк, и вы вправе взять столько, сколько можете себе позволить. Некоторые можно приобрести несколько раз. Например, у многих способностей есть улучшение **Мастер** [**название способности**], которые добавляют +2 к броску базовой способности. Вы можете взять улучшение столько раз, сколько захотите, добавляя в итоге бонус +4, +6 и так далее.

Майлз хочет круто летать и вкладывается в **Мастерский Полет** дважды. В итоге он добавляет +4 к броску атлетики, когда находится в воздухе. Он израсходовал все трюки, которые нужно потратить на сверхспособности. Три свободных трюка и три пункта обновления остались.

Суперсинергия

Суперсинергия — другая базовая сверхспособность, которую добавляют к изначальной. Это не новая способность: ваш набор способностей будет все также иметь один недостаток и один побочный эффект. Суперсинергия лишь добавит новую грань уже созданной способности. Суперсинергия стоит один трюк.

У каждой сверхспособности есть короткий список распространенных и закономерных синергий. Ваша синергия может быть набором дополняющих сверхспособностей (например, **Сверхсила** и **Сверхстойкость**) или позволять использовать базовую способность особым способом. Например, сочетание вызова огня и метания энергетических густков даст возможность метать во врагов огненные шары.

Вы никак не ограничены предложенными синергиями. Вы можете взять любые способности, какие хотите, если вам удастся оправдать их присутствие в одном наборе. Например, **Ползание по стенам** и **Энергетический снаряд** не очень сочетаются, но если вы скажете, что снаряд — это на самом деле шар того же вещества, которое вы используете, чтобы держаться на стене, вы получите синергию.

Приобретая суперсинергию, вы можете взять любые применимые к ней улучшения. Кроме того, когда придет время выбирать спецэффекты, недостатки и побочный эффект, вы можете брать их как для изначальной сверхспособности, так и для любой добавленной суперсинергии.

Майлз находит **Сверхскорость** в списке синергий **Полета** и решает, что это неплохое дополнение: он сможет быстро перемещаться при необходимости, и при этом всё ещё будет способен ловко маневрировать. Он приобретает эту синергию, а также **Отличную реакцию** как улучшение для **Сверхскорости**, так что теперь он сможет раньше вступать в бой. Он тратит еще два трюка, оставшись с одним трюком и тремя пунктами обновления.

Темы сверхспособностей

Темы сверхспособностей похожи на улучшения и суперсинергии, но они не добавляют новых возможностей в ваш набор. Вместо этого они подчеркивают, каким способом ваша сверхспособность проявляет себя. Вы можете добавить эффект стихии к вашей сверхспособности или сделать ее основанной на технологии, а не на особой генетической цепочке.

Поскольку механические эффекты от тем ограничены, вы можете выбрать одну тему бесплатно. Каждая последующая тема после первой обойдется вам в один трюк. Как и синергии, каждая «тема» предполагает набор улучшений, недостатков и вариантов побочных эффектов, которые вы можете приобрести или выбрать, когда приобретаете тему.

Майлз представляет своего персонажа в полете движущимся, как молния, поэтому он выбирает «тему» **Электричества**. Теперь когда его персонаж летает или двигается на сверхскоростях, от него летят искры. Он также приобретает **Оглушающий удар** — улучшение для **Электричества**, что сделает его немного более успешным в бою. Выбор «темы» бесплатен, поскольку это первая «тема» его сверхспособностей. Улучшение стоит ему одного трюка, что оставило Майлза с тремя пунктами обновления.

Спецэффекты и улучшенные спецэффекты

Спецэффект — то, на что вы способны при стильном успехе. Вы можете заменить обычные преимущества стильного успеха на броске одной из своих сверхспособностей на спецэффект. Или потратите жетон судьбы, чтобы добавить спецэффект (даже накладывая их поверх друг друга) к любому успешному броску. Спецэффекты всегда происходят вдобавок к обычному исходу успешного броска.

У вашей сверхспособности два спецэффекта на старте. Хотите больше — возьмите за трюк или пункт обновления (по одному за два спецэффекта). Воспользуйтесь списком ниже для примеров, но если этого мало, можете создать собственные спецэффекты, используя список как отправную точку.

- **Принудительное перемещение:** Передвиньте цель на расстояние до двух зон.
- **Атака по площади:** Атакуйте всех в одной в зоне.
- **Наложить состояние:** Вы добавляете цели аспект, который можете призвать один раз бесплатно.
- **Дополнительное движение:** Можете переместиться на расстояние до двух зон.
- **Физическое восстановление:** Вы очищаете все маркеры физического стресса.
- **Ментальное восстановление:** Вы очищаете все маркеры ментального стресса.
- **Дополнительное действие:** Вы разделяете сдвиги своего броска между двумя отдельными, но связанными действиями, добавляя +1 к каждому.

У части сверхспособностей есть **улучшенные спецэффекты**. Они работают как и обычные: вы включаете их при стильном успехе на броске сверхспособности (или обычном, но с тратой жетона). Они уникальны для каждой способности и дают больше обычных, но приобретаются по курсу один к одному.

Майлзу нравится **Таран** — улучшенный спецэффект **Полета**. Он берет два бесплатных спецэффекта (**физическое восстановление** и **наложить состояние**) и превращает один пункт обновления в трюк, за который берет Таран. Осталось два пункта обновления, и Майлз решает, что хватит.

Недостатки

У каждой сверхспособности есть возможный набор недостатков. Это проблемы, которыми грозит способность: её ограничения или побочные эффекты. Недостатки — это аспекты, своего рода проблемы сверхспособности, но они не заменяют проблему персонажа. Выберите один из недостатков или создайте свой.

Майлз изучает недостатки, присущие его сверхспособностям. Ему нравится идея героя с гигантскими птичьими крыльями, которые всем хорошо видны, и он выбирает для **Полета** недостаток **очень заметный**. Он представляет, как по его крыльям при полёте искрят молнии.

Побочные эффекты

Супергерои — существа огромной силы, что часто приводит к непредвиденным последствиям. Иногда целый городской квартал ровняется с землёй; иногда страдают случайные прохожие. Побочный эффект — дополнительный бонус, что-то супер-мощное, что вы можете сделать своей сверхспособностью, обычно приводящее к ярким описаниям того, что происходит.

У каждой сверхспособности свой список возможных побочных эффектов. Выберите один из них или создавайте свой собственный.

Можете использовать этот эффект в любой момент, но за него придется заплатить: вы создаёте ситуативный аспект в области вокруг персонажа, который описывает урон окружению. Природу созданного аспекта определяет ведущий.

Майлзу хотелось бы взять эффект **Мегатонный удар**, чтобы атаковать каждую цель в зоне. Но поскольку он обладает **Сверхскоростью**, то вместо того, чтобы вызывать волну ударом по земле, персонаж Майлза со скоростью молнии пронесится через зону, разбрасывая электрические разряды и устраивая электрошок всем целям в зоне.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ

Вместо того, чтобы выбирать побочный эффект для сверхспособности, вы можете взять другую способность, которой у персонажа нет, и либо взять эффект из её списка, либо создать эффект из самой этой сверхспособности. Объясните это как наличие у базовой сверхспособности персонажа стороны, которую тот никогда не развивал, или как результат применения способности к чему-то за пределами её обычной зоны возможностей (отсюда и урон). Такой подход к созданию побочных эффектов удобен, когда вы хотите сделать персонажа разносторонним, например, дав сильную атаку тому, у кого много полезных, но не боевых способностей, или позволив предназначенному для боя супергерою в случае чего быстро сделать ноги.

Майлз передумал насчёт **Мегатонного удара**, теперь он хочет сверхспособность, которая делает персонажа более мобильным. В списке суперсинергий для **Суперскорости** он находит **Фазирование**, и решает сделать это своим побочным эффектом. Его сверхспособность позволяет ему делать, но **Фазирование** находится слишком далеко за пределами зоны комфорта персонажа, чтобы тот мог безопасно им пользоваться. Майлз превращает **Фазирование** в новый **побочный эффект**: если нужно, то он может набрать достаточную скорость, чтобы фазировать сквозь твёрдое препятствие почти любой толщины, но это наносит вред любому объекту, через который он прошёл.

ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

У каждого из этих персонажей есть несколько рекомендуемых аспектов и навыков, а также одна-две сверхспособности. Все они более-менее равны по силе, но у некоторых больше не истраченных трюков и пунктов обновления, чем у других.

Факел

Вы любите огонь. Вы можете его создавать, управлять им и даже облекать им свое тело. Это чертовски весело.



Рекомендуемые аспекты: *«гори! ГОРИ!»; закаленный пламенем; много трупов на счету; кипящий гнев; очищающее пламя*

Рекомендуемый макс. навык: стрельба

Другие навыки: атлетика, драка, провокация

Сверхспособность

Пирокинез: Вы можете стрелять пламенем из рук (стрельбой, конечно), на расстояние до 3 зон. Вы также можете управлять уже существующим огнем, используя провокацию. Огонь и жара не наносят вам урона.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Энергетический Сгусток
- Сила Огня
 - ↳ Друг пламени
 - ↳ Управление огнем

Спецэффекты: атака по площади, наложить состояние

Недостаток: *неконтролируемый*

Побочный эффект: Если вы не против сжечь всё и всех, к чему прикоснётесь, то вы можете окутать себя пламенем на несколько минут. В это время всякий, кто до тронется до вас или до кого дотронетесь вы, получают ущерб огнём приблизительно уровня легкого последствия. Предметы возгораются от одного вашего присутствия.

Цена: 3 трюка

Осталось трюков: 3

Пунктов обновления: 3

Псионик

У псионика удивительные ментальные способности, как телепатические, так и телекинетические. Псионик может читать мысли и управлять ими, двигать объекты и даже летать.

Рекомендуемые аспекты: *первоклассный телепат; я знаю, что вы думаете; мастер марионеток; эти голоса в моей голове; железная воля; каменное сердце*

Рекомендуемый макс. навык: воля

Другие навыки: Обман, эмпатия, расследование, внимательность, Взаимопонимание

Сверхспособность

Телепатия: Вы можете использовать расследование, эмпатию (например, чтобы понять чувства), расследование или внимательность (заметить присутствие незнакомого разума). Вы также можете совершать ментальные атаки волей. Если вы выводите кого-то из конфликта такой атакой, вы либо берёте контроль над их разумом, либо заставляете их потерять сознание.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Телепатия
 - ↳ Телепатическая гибкость x2
 - ↳ Ментальный заряд

Спецэффекты: атака по площади, наложить состояние

Недостаток: *психическая отдача*

Побочный эффект: Вы можете парализовать всех персонажей в сцене. Они не смогут ничего сделать физически, но вправе призывать аспекты и совершать ментальные действия. Они могут вырваться с преодолением (бросок их воли против вашей). Каждый свой ход вы должны тратить действие, чтобы поддерживать паралич. Такой психоблок наверняка не пройдёт бесследно для мозгов парализованных.

Цена: 4 трюка.

Сверхспособность

Телекинез: Вы можете двигать физические объекты и атаковать, используя волю, как будто это телосложение или драка. Вы можете воздействовать на что угодно в пределах 3 зон от вас. Вы также можете защищаться от физических атак с помощью воли, вызывая телекинетический щит. Наконец, вы можете летать, используя волю; это работает как атлетика, но вы можете перемещаться как горизонтально, так и вертикально.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Телекинез
 - ↳ Телекинез на большой дистанции
 - ↳ Телекинетический щит
- Полет

Спецэффекты: дополнительное движение, принудительное перемещение

Недостаток: *тяжело контролировать*

Побочный эффект: Если вы готовы к последствиям, можете пробить любой барьер или поднять любой объект (в пределах разумного), или поразить все цели в зоне атаккой полной силы.

Цена: 4 трюка

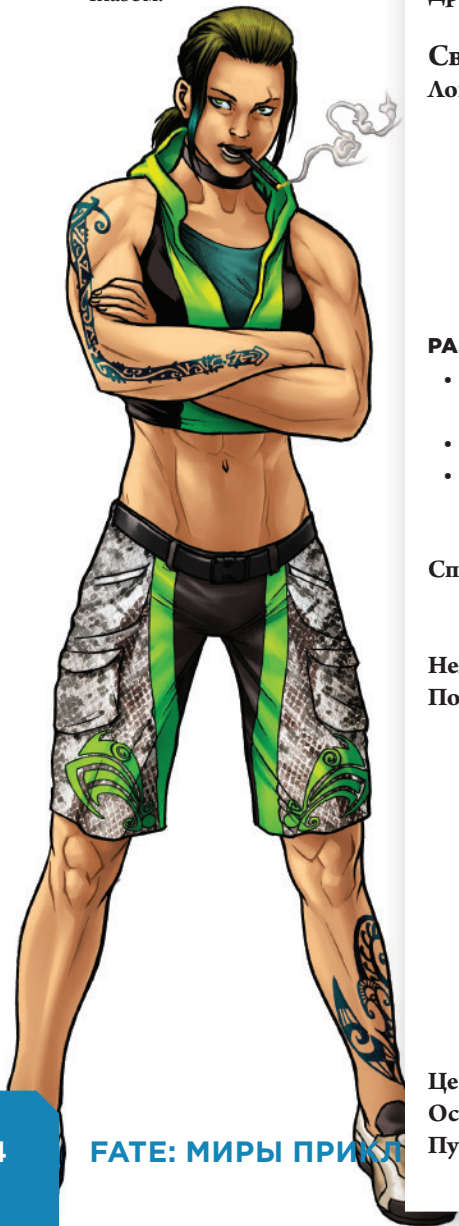
Общая цена: 8 трюков

Осталось трюков: 0

Пунктов обновления: 1

Халк

Большая, сильная и прочная. Она может сокрушить почти любой барьер, превратить врагов в красные лужи и выдержать сильнейший удар, не моргнув глазом.



Рекомендуемые аспекты: *живая машина разрушения; добродушный гигант; устрашающая внешность; всё ни по чём; «время... КРУШИТЬ!»*

Рекомендуемый макс. навык: драка или телосложение

Другие навыки: атлетика, провокация, воля

Сверхспособность

Локомотив: Вы невероятно сильны и стойки.

Используя грубую силу, вы получаете +4 к броску телосложения и +2 к драке. Вы также получаете Броню:4 против физических атак вроде ударов руками или холодным оружием, пуль и принудительных полётов сквозь бетонные строения.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Сверхсила
 - ↳ Мастерская сверхсила
- Живое оружие
- Сверхстойкость
 - ↳ Неудержимый

Спецэффекты: атака по площади, принудительное перемещение, наложить состояние, физическое восстановление

Недостаток: *разрушительная ярость*

Побочный эффект: Выберите, вывести из игры безымянного персонажа ведущего (или несколько, если вы атакуете по площади), причинить среднее физическое последствие второстепенному или ключевому персонажу ведущего, атаковать все цели в зоне в полную силу (не надо делить сдвиги броска между целями) или полностью проигнорировать физическую атаку. Этот эффект скорее всего возникает, потому что вы крушите всё вокруг или игнорируете урон, который разрушает другие объекты в зоне.

Цена: 6 трюков

Осталось трюков: 0

Пунктов обновления: 3

Призрак

Призрак передвигается незаметно. Он проходит сквозь стены, становится невидимым и даже может телепортироваться при необходимости. Он прирожденный лазутчик.

Рекомендуемые аспекты: *«ты не увидишь меня»; не привлекающий внимания; привязанности — это слабости; тяжелое прошлое; молчание — золото*

Рекомендуемый макс. навык: скрытность

Другие навыки: воровство, контакты, обман, расследование

Сверхспособность

Невидимка: Вы можете становиться визуально невидимым, получая бонус +6 к броскам скрытности, и использовать воровство, чтобы проходить сквозь стены; чем плотнее материал стены, тем сложнее это сделать.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Невидимость
 - ↳ Мастерская невидимость x2
- Фазирование

Спецэффекты: наложить состояние, физическое восстановление

Недостаток: *изнурительно*

Побочный эффект: Вы можете телепортироваться в любое место, которое видите или знаете досконально, но ваше прибытие вызывает электростатический разряд, который мешает работе машин, приводя к поломкам и глюкам.

Цена: 4 трюка

Осталось трюков: 2

Пунктов обновления: 3



Спидстер

Спидстер не просто движется быстро, она практически летит параллельно земле. Она даже может перемещаться по жидким и вертикальным поверхностям. Вы точно не захотите сойтись со спидстером в рукопашной.



Рекомендуемые аспекты: *живи быстро, умри красиво; адрениновый наркоман; появился и исчез; «надеюсь, ты не отстаешь!»; большой риск — большая награда*

Рекомендуемый макс. навык: атлетика

Другие навыки: драка, внимательность, телосложение, провокация

Сверхспособность

Сверхскорость: Вы можете двигаться очень быстро. Вы получаете +6 к броскам атлетики, когда быстро перемещаетесь, и можете использовать атлетику для бега по жидкостям и стенам. Вы также получаете +2 к броску драки при условии, что вы находитесь с врагом в ближнем бою, и превосходство в скорости может вам помочь.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Сверхскорость
 - ↳ Мастерская сверхскорость x2
- Живое оружие

Спецэффекты: атака по площади, дополнительное движение

Улучшенный спецэффект: много действий (улучшенное доп. действие: вы можете разбить сдвиги между тремя (или меньше) действиями, добавляя к каждому результату +1)

Недостаток: *выгорание*

Побочный эффект: Если вы не боитесь разрушений — разбитых стёкол, пострадавших прохожих и так далее — то вы можете переместиться практически в любое место в этом городе за время одного обмена.

Цена: 5 трюков

Остается трюков: 1

Пунктов обновления: 3

Киборг

У Киборга генетическая последовательность супера не активировалась, поэтому выбор пал на старую добрую кибернетику. Киборг напичкан имплантами, которые позволяют ему (или ей) быть лучше почти во всех областях.

Рекомендуемые аспекты: *больше машина, чем человек;*
«я просто хотел быть особенным»; *непредсказуе-*
мо работающее оборудование; *здоровое недоверие к*
суперам; *денежный мешок*

Рекомендуемый макс. навык: телосложение

Другие навыки: драка, внимательность, атлетика, исследование

Сверхспособность

Киберимпланты: Вы поставили себе кучу кибернетических улучшений с чёрного рынка: руку, старомодный кибер-глаз, нервы с особыми оболочками в ногах и армированные кости. В результате вы получаете +2 к телосложению, применяя чистую физическую силу, +2 к расследованию при использовании глаза, +2 к Драке рукой и Броню:2 против физического урона. Также вы можете использовать спецэффекты после каждого стильного успеха на броске атлетики.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- «Тема» технологии
 - ↳ Интенсивное обучение (Атлетика)
- Сверхсила
- Сверхчувства (зрение)
- Живое оружие
- Сверхстойкость

Спецэффекты: физическое и ментальное восстановление, наложить состояние, принудительное перемещение, дополнительное движение, атака по площади

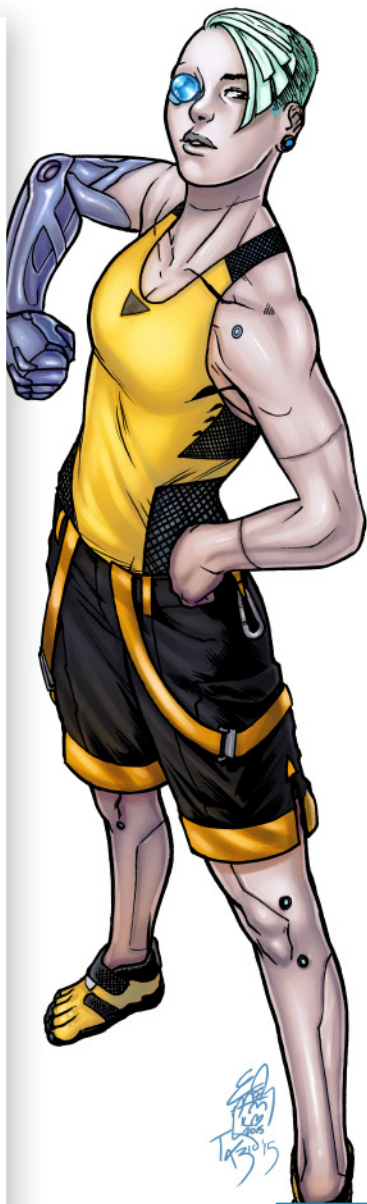
Недостаток: *требуется подзарядка*

Побочный эффект: У вас есть выдвижной гранатомет на плече. Разумеется. Вы можете атаковать стрельбой все цели в зоне, находящейся в трёх и менее зонах от вас. Конечно, при этом будут... разрушения.

Цена: 7 трюков

Остается трюков: 0

Пунктов обновления: 2



Хамелеон

Хамелеон не гонится за вниманием. Он может сливаться с окружающей обстановкой вплоть до того, что становится её частью. Когда возникают проблемы, хамелеон избегает по стене — и исчезает.

Рекомендуемые аспекты: *легко не заметить; един с окружением; тихий как шепот; «если что — убегай!»; лазутчик, а не боец*

Рекомендуемый макс. навык: скрытность

Другие навыки: телосложение, атлетика, Обман

Сверхспособность

Камуфляж: Изменяя цвет и рисунок на своей коже, вы можете сливаться с окружением, получая +4 к броску скрытности, чтобы не быть увиденным. С помощью броска телосложения против неплохого (+2) сопротивления вы можете превратить свое тело в субстанцию, под которую пытаетесь мимикрировать, получая аспект *тело из [субстанция]*, пока вы находитесь с ней в контакте. К тому же вы умеете ходить по стенам и потолкам, как по земле.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Невидимость
 - ↳ Мастерская невидимость x2
- Мимик материи
- Перемещение по стенам

Спецэффекты: дополнительное движение, физическое восстановление

Недостаток: *спонтанный рефлекс хамелеона*

Побочный эффект: Если вы в беде, вместо того, чтобы прикинуться какой-то поверхностью, вы можете попробовать переместиться сквозь неё и выйти с другой стороны. Это хороший способ сбежать, но сам процесс очень неприятен, и вы можете повредить объект, через который проходите, непредсказуемым образом.

Цена: 5 трюков

Остается трюков: 1

Пунктов обновления: 3

Полубог

Полубог подражает греческим богам: нечеловеческая сила, неуязвимость и способность метать молнии во всех, кто раздражает. Тога дополняет наряд.

Рекомендуемые аспекты: *«я высокомерная, потому что я лучше»*; *источник якобы древней мудрости*; *у богов вспыльчивый нрав*; *центр внимания*; *технология меня пугает*

Рекомендуемый макс. навык: телосложение

Другие навыки: стрельба, драка, провокация, атлетика

Сверхспособность

Мантия бога: Вы получаете Броню:4 против физических атак и новый маркер физического стресса, а также +2 к броску телосложения для применения физической силы. Вы можете создавать и метать молнии, используя стрельбу, на расстояние до шести зон. К тому же, вы можете ненадолго превращаться в молнию и перемещаться на короткие расстояния по проводящим ток материалам.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Сверхстойкость
 - ↳ Мастерская сверхстойкость
 - ↳ Неудержимый
- Сверхсила
- «Тема» силы электричества
 - ↳ Перемещение по проводникам
- Энергетический сгусток
 - ↳ Энергетический сгусток на большой дистанции

Спецэффекты: наложить состояние, физическое восстановление

Недостаток: *не знает, насколько силен*

Побочный эффект: Вы можете окутать себя электрической оболочкой, которая даст вам Броню:6 против физических угроз и будет метать молнии в произвольных направлениях. Любой, кто попытается атаковать вас дракой, получит легкое последствие от попадания молнии.

Цена: 7 трюки

Остается трюков: 0

Пунктов обновления: 2



Двойник

Двойник любит сеять хаос, прикидываясь кем-то другим. Он может использовать свою сверхспособность для шпионажа, но куда веселее когда его цель находится рядом, и уже никто не может разобрать кому из этих двоих можно доверять.



Рекомендуемые аспекты: *разбирается в людях; лучший друг для каждого; актер классической школы; спокоен как удав, когда вокруг все паникуют; взламывал замки в начальной школе*

Рекомендуемый макс. навык: расследование

Другие навыки: обман, взаимопонимание, скрытность, воровство

Сверхспособность

Зеркальное отражение: Понаблюдав за кем-то вблизи несколько минут, вы можете поменять свою внешность, форму тела и голос, копируя цель. У вас есть +4 к броскам обмана против попыток вскрыть маскировку. Вы умеете менять свою одежду и даже создавать небольшие (но неработающие) объекты, соответствующие образу. Также вы получаете +2 к броску расследования, когда пытаетесь прочесть мысли цели в вашей или соседней зоне в поисках полезных воспоминаний и информации. К сожалению, и маскировка, и обретенная память и исчезают примерно через 10 минут.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Маскировка
 - ↳ Мастерская маскировка
 - ↳ Маскировка одежды
- Телепатия (используя расследование)
 - ↳ Мастерская телепатия

Спецэффекты: наложить состояние, ментальное восстановление

Недостаток: *кратковременное действие*

Побочный эффект: Вы можете использовать телепатию, чтобы сеять хаос, создав психическую связь между всеми персонажами в сцене и выкрутив на максимум их «ментальную громкость», вынудив всех слышать мысли всех, прямо в голове. Это временно лишает слуха всех персонажей в сцене и создает неплохое (+2) препятствие для любого, кто пытается выполнять чисто мыслительную работу.

Цена: 5 трюков

Остается трюков: 1

Пунктов обновления: 3

Бесформенный

Бесформенный возможно когда-то был человеком, но когда заработала его сверхспособность, то она превратила его тело в бесформенную массу плоти. Но в ней по-прежнему живет разум, который приводит ее в движение и изменяет её форму.

Рекомендуемые аспекты: *«когда-то я был человеком!»; гротескное чудовище; держится подальше от людских взглядов; без очевидных уязвимостей; отдал бы всё, чтобы снова стать прежним*

Рекомендуемый макс. навык: телосложение

Другие навыки: драка, атлетика

Сверхспособность

Превращение: Потратьте действие, чтобы изменить свою форму на любое существо, которое можете представить (человека тоже), броском телосложения против неплохого (+2) сопротивления. Вы получаете аспект *тело [существа]*, но остаетесь бледной копией оригинала. В новой форме у вас +2 к броску телосложения при использовании физической силы. Вы также можете взаимодействовать с объектами и атаковать дракой в соседних зонах: вы просто удлиняете конечности или запускаете в зону щупальца. Вы также легко просачиваетесь сквозь щели.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Смена формы
 - ↳ Мастерская смена формы
- Сверхсила
- Эластичность
- «Тема» порчи

Спецэффекты: физическое восстановление, атака по площади

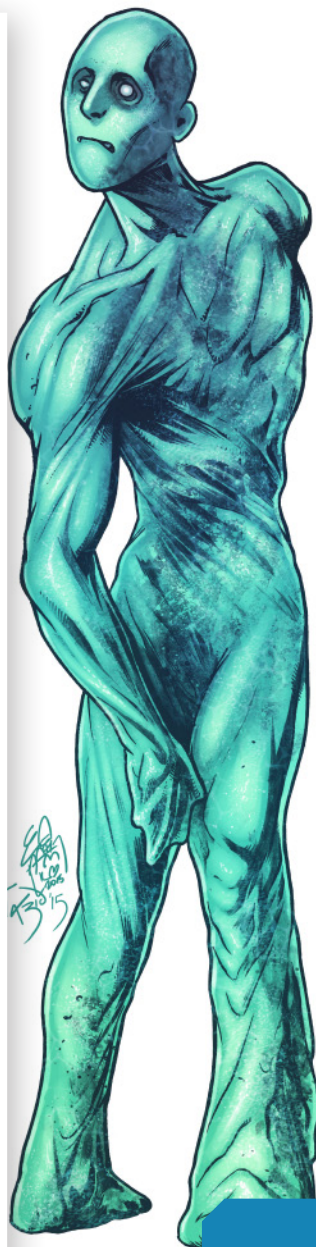
Недостаток: *сложно удерживать форму*

Побочный эффект: Вы можете подпрыгнуть и обрушиться на цель, полностью её поглотив. Это выводит из игры безымянных персонажей ведущего. Остальные не могут двигаться или действовать физически, кроме попыток освободиться броском драки против вашего телосложения (бонус +4 вам). Вы можете действовать, но если подвигаетесь, то отпустите цель.

Цена: 4 трюка

Остается трюков: 2

Пунктов обновления: 3



ATURE CITY

Насекомое

У насекомого есть все преимущества жука — движение по стенам, неимоверная физическая сила относительно своих размеров и врожденная способность чувствовать и избегать опасности — но без проблем существа размером с виноградину.



Рекомендуемые аспекты: *«не поймашь!»*; *на высоте как дома*; *язык мой — враг мой*; *прирожденный гимнаст*; *«не выношу задир»*

Рекомендуемый макс. навык: внимательность

Другие навыки: атлетика, драка, провокация

Сверхспособность

Инсектоид: Вы можете двигаться по стенам и потолкам так же легко, как по земле. Ваша увеличенная сила дает +2 к телосложению для физических действий. К тому же у вас ускоренная реакция, как у насекомого: вы можете использовать внимательность с +2 для защиты от всех типов физических атак, и в физическом конфликте вы всегда действуете прежде любых персонажей, не имеющих ускоренной реакции.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Ползание по стенам
- Сверхсила
- Предвидение

Спецэффекты: дополнительное движение, дополнительное действие

Недостаток: *маленький*

Побочный эффект: Если на вас направлена атака, вы можете ускользнуть от нее, прыгнув на потолок или фонарный столб одним движением. Это позволяет вам избежать всего физического урона от одного источника, но атака все еще поражает то место, где вы находились, и причиняет ущерб.

Цена: 3 трюка

Остается трюков: 3

Пунктов обновления: 3

Наемник

Наемник — профессиональный киллер, и он достиг совершенства в этом деле. В его распоряжении две способности: почти сверхъестественное умение обращаться с огнестрельным оружием и явно сверхъестественное свойство избегать урона вне зависимости от того, что происходит.

Рекомендуемые аспекты: *нет привязанностей — нет слабостей; пережил всех друзей; почти не чувствую боли; вечно накаляю обстановку; похоже, я перестарался*

Рекомендуемый макс. навык: стрельба

Другие навыки: драка, атлетика, провокация, воля, телосложения

Сверхспособность

Не убиваемый: Вас нельзя убить, даже если вас вывели из игры в смертельной схватке, и вы восстанавливаетесь очень быстро. Любой, кто запускает восстановление одного из ваших последствий, получит +2 к броску, и в случае успеха тяжесть последствия тут же снижается на ступень, если для этого есть свободная ячейка. Также вы автоматически восстанавливаете легкое последствие в конце сцены.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Регенерация
 - ↳ Мастер регенерации
 - ↳ Бессмертие

Спецэффекты: физическое восстановление, дополнительное движение

Недостаток: *постоянная боль*

Побочный эффект: Поздравляем, вы вживили себе в грудную клетку бомбу, и если дело запахнет жареным, вы просто взорветесь. Для вас это больно, но не смертельно. Все персонажи с именами в вашей зоне получаете тяжелое последствие, в соседних — легкое. Безымянные персонажи, пойманные взрывом в вашей зоне и соседних, умирают на месте.

Цена: 3 трюка

Сверхспособность

Сверхчеловеческая меткость: Вы всегда вооружены хотя бы одним пистолетом, с которым обращаетесь невероятно умело. Вы можете стрелять на три или менее зон с бонусом +4 к стрельбе.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Энергетический сгусток
 - ↳ Мастерский энерг. сгусток x2
- «Тема» технологии

Спецэффекты: наложить состояние, дополнительное действие

Недостаток: *ограниченный боезапас*

Побочный эффект: Вы можете принести точность в жертву скорости, открыв ураганный огонь по всем целям в одной зоне в пределах дальнбойности оружия, но вы также поражаете много предметов, по которым не целились.

Цена: 3 трюка

Общая цена: 6 трюков

Осталось трюков: 0

Пунктов обновления: 3

Металлист

Металлист имеет власть над механизмами. Она может говорить им, что сделать, и они к ней прислушиваются.



Рекомендуемые аспекты: *подключена; родилась с отверткой в руке; мотоцикл поблизости; всегда мечтала стать супером; ненасытный энтузиазм*

Рекомендуемый макс. навык: ремесло

Другие навыки: эмпатия, вождение, взаимопонимание

Сверхспособность

Техномагия: Вы можете управлять механизмами в пределах своей и соседних зон без физического контакта с ними броском эмпатии с бонусом +2. Глубокое понимание машин дает вам +4 к ремеслу на их создание и ремонт. Одно из ваших многочисленных изобретений, телепортатор, превосходит аналоги на рынке. Можете использовать его, чтобы вместо действия переместиться на расстояние до трех зон в обход всех препятствий в место, которое вы видите.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Управление машинами
 - ↳ Мастерское управление машинами
- Изобретательство
 - ↳ Мастерское изобретательство
- Телепортация

Спецэффекты: дополнительное движение, дополнительное действие

Недостаток: *обратная связь с машинами*

Побочный эффект: Подключив телепортатор к своему навороченному мотоциклу, вы можете перемещаться в любую часть города. Проблема в том, что мотоцикл должен двигаться, чтобы телепортатор сработал: вы, скорее всего, прибудете на место, пробивая стены или окна. Или людей.

Цена: 5 трюков

Остается трюков: 1

Пунктов обновления: 3

Монстр

Обычно монстр ничем не выделяется, но когда заваривается каша, монстр превращается из кроткого человека в огромного, смертельно опасного зверя.

Рекомендуемые аспекты: *мягкий, когда захочу; не стой у меня на пути; всегда готов к бою; внешность обманчива; как гром среди ясного неба*

Рекомендуемый макс. навык: драка

Другие навыки: телосложение, атлетика

Сверхспособность

Монструозный: Вы можете обратиться в чудовище, потратив действие. Особая примета — ваш размер. Теперь вы почти три метра ростом и получаете +1 к броскам атаки. Ваши огромные руки и острые как битвы когти дают ещё +4 к драке голыми руками (всего +5). Ваши чувства тоже обостряются: +2 к броскам расследования и внимательности, чтобы что-то услышать или учуять. В этой форме вы можете перемахнуть через широкую улицу одним прыжком и получаете +2 к броскам атлетики для действий на ловкость и подвижность.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Живое оружие
 - ↳ Мастерское живое оружие
- Сверхчувствительность
 - ↳ Сенсорный набор
 - ↳ Бдительность
- Сверхловкость
- «Тема» сверхформы
 - ↳ Увеличение в размерах

Спецэффекты: наложить состояние, дополнительное действие

Недостаток: ужасный облик

Побочный эффект: Будучи в гневе, вы можете войти в режим берсерка. На несколько минут вы становитесь вихрем когтей, поражая всех персонажей в своей зоне и нанося 1 пункт физического стресса каждый свой ход. Вы также получаете ещё +1 к броску драки.

Цена: 7 трюков

Остается трюков: 0

Пунктов обновления: 2



Оракул

Разум оракула открыт вселенной, что дает ей умственные способности далеко за пределами человеческих и позволяет увидеть, что готовит будущее.



Рекомендуемые аспекты: *ходячая энциклопедия; «меня ничто больше не удивляет»; невыносимый гений; вселенная говорит со мной; не могу перестать это слышать*

Рекомендуемый макс. навык: воля

Другие навыки: внимательность, расследование, знания

Сверхспособность

Единство со вселенной: Ваш разум открыт будущему; один раз за сцену вы можете спросить ведущего о грядущих событиях, и тот обязан ответить честно. Когда вы выполняете интеллектуально сложную задачу, вроде решения уравнения или загадки, вы получаете +4 к броску воли. Вы также можете потратить жетон судьбы, чтобы превратить любую проверку знаний в интеллектуальную задачу, делая бросок воли (с +4) вместо знаний. Благодаря предвидению вы можете защититься от физических атак с внимательностью. К тому в конфликте без других оракулов вы всегда действуете первым.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- Предвидение
 - ↳ Мастерское предвидение
 - ↳ Видения
- Сверхинтеллект
 - ↳ Мастерский сверхинтеллект
 - ↳ Ходячая библиотека

Спецэффекты: ментальное восстановление, дополнительное действие

Недостаток: *постоянная мигрень*

Побочный эффект: Бой — не ваш конёк. Зато вы знаете, как и когда нанести сокрушительный удар. Решив это сделать, вы не можете остановиться на полпути: вы швыряете кого-то сквозь стену, либо не делаете ничего. Вы наносите один удар, который выводит из игры безымянного персонажа ведущего, или наносит любому персонажу с именем легкое последствие и сдвигает его в соседнюю зону. Бросок драки не нужен.

Цена: 6 трюков

Остается трюков: 0

Пунктов обновления: 3

Контроль над животными

Вы способны окружать себя животными, разговаривать с ними и делать так, чтобы они сражались на вашей стороне.

Базовый контроль над животными: Выберите излюбленный тип животного.

Вы можете общаться с этими животными, будто это люди, хотя их понимание мира будет ограниченным. Вдобавок, вы получаете бонус +2 навыку Взаимопонимания, когда просите животное этого типа сделать что-нибудь для вас.

«Тип» — намеренно широкая категория. Она не обязана соответствовать традиционной биологической классификации, скорее она будет определяться тем, насколько полезно животное на практике и насколько оно распространено. Вы можете контролировать только многоклеточные организмы — бактерии слишком примитивны, чтобы слушаться приказов. Примеры поддающихся контролю типов животных включают рыб, птиц, насекомых, грызунов, собак.

Улучшения

Мастер контроля над животными: Вы отлично ладите с животными и получаете ещё +2 к взаимопониманию, когда просите животное сделать что-то для вас.

Зоо-полиглот: Вы можете говорить с любыми животными как с людьми, правда бонус к взаимопониманию применяется только к излюбленному типу.

Телепатия с животными: Вы можете общаться с животными своего излюбленного типа телепатически. Вдобавок, вы чувствуете, когда такие животные находятся рядом, даже если вы не можете увидеть их или почувствовать иным образом.

Типичные суперсинергии

Супервозможности: Вы можете говорить от имени животных — и те взамен обучили вас, позволив достигнуть границ человеческих возможностей. Вы получаете Сверхловкость, Сверхсилу, Сверхстойкость или Сверхчувства (стр. 60-65).

Влияние: Люди, в конце концов, всего лишь ещё один тип животных, просто их сложнее контролировать (стр. 42).

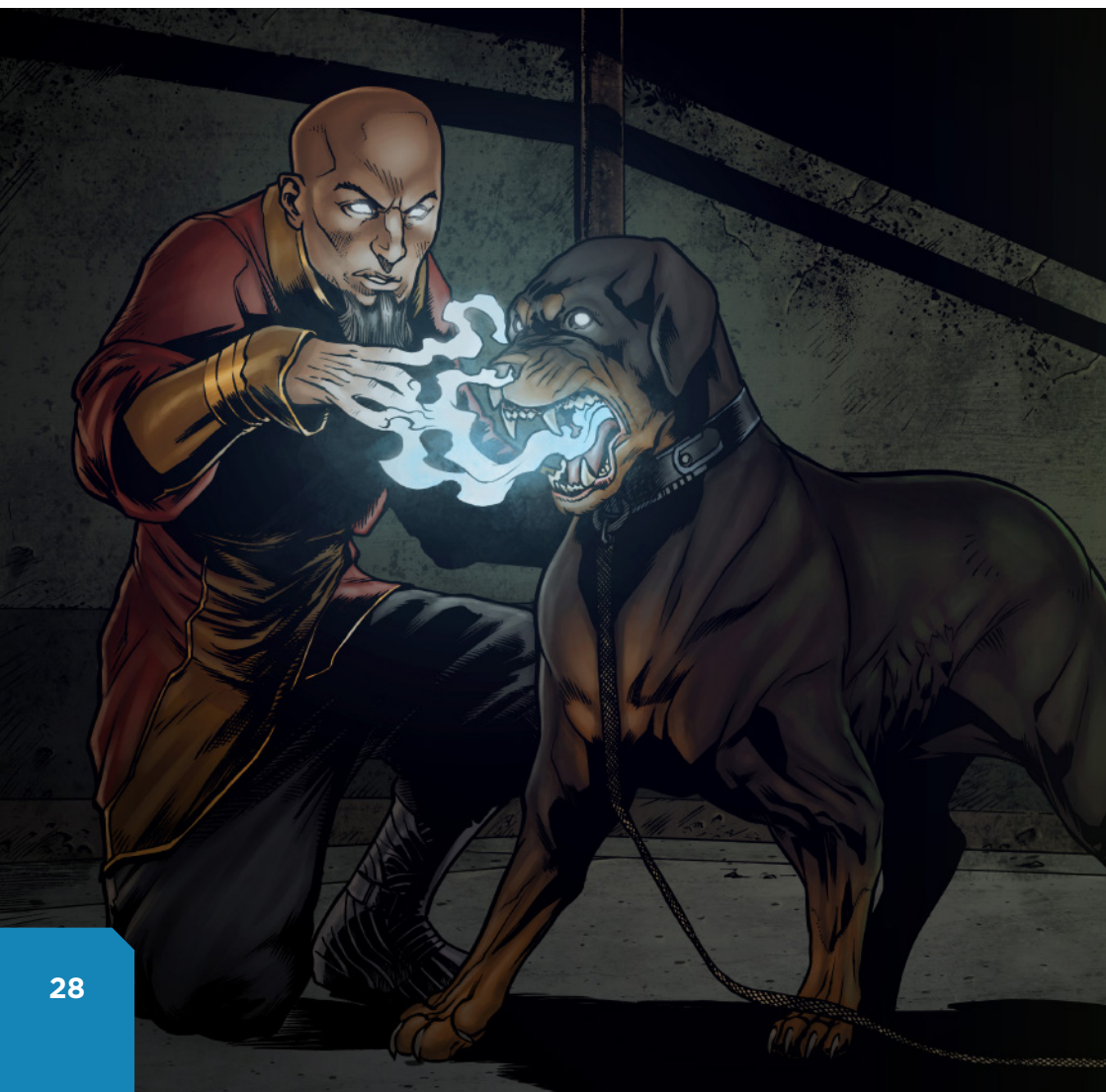
Недостатки

- Ваши излюбленные животные очень сильно любят тебя, и постоянно хотят быть рядом. Вас всегда сопровождает *нежеланная свита*.
- Ваша связь с сознанием животных работает в обе стороны: их психика влияет на вашу, и вам нужно сдерживать *всепоглощающие животные инстинкты*.
- Вы контролируете животных, которым нужна определённая среда — например, рыб или ястребов — поэтому ваши способности *неприменимы в закрытых помещениях*.

Побочные эффекты

Придите ко мне!: Неважно, где вы находитесь, животные слышат ваш призыв и устремляются к вам, даже если для этого им приходится ломать двери или стены. Потратив своё действие в обмене, вы можете призвать большую группу животных вашего излюбленного типа в свою зону.

Прямой контроль: Если вы можете коснуться животного вашего излюбленного типа, то вы можете вселиться в него. Ваше тело превращается в дым и сливается с животным, а вы получаете аспект, обозначающий это животное. Это зрелище может испугать или деморализовать тех, кто увидел, как вы исчезаете, или вы можете причинить ущерб, пытаясь двигаться в непривычном теле. Эффект длится, пока вы его не отмените, или до конца сцены. Когда эффект заканчивается, вы возвращаетесь к своему обычному облику и теряете аспект животного.



Призыв существ

Кто-то или что-то всегда прикрывает вашу спину.

Базовый призыв существ: Однажды за сцену вы можете создать существо, которое вы контролируете, будь то элементаль или обычный помощник-человек. Приобретая эту силу, создайте существо с одним аспектом и одним хорошим (+3) навыком. У существа есть два маркера физического и два — ментального стресса, ячейки под лёгкое и среднее последствия. Оно исчезнет или уйдёт в конце сцены, при этом ячейки последствий очистятся.

Призванное существо — не персонаж ведущего, а второй персонаж под вашим контролем, и оно действует в конфликте в ваш ход. Вы оба можете двигаться, но действовать вправе только один.

Улучшения

Мастер призыва существ: Существо получает ещё один хороший (+3) навык.

Крепкий орешек: Призванное существо получает ячейку тяжёлого последствия.

Свита: Вы можете призывать ещё двух других существ со своими аспектами и навыками. Призывая существо, выберите любое из своего арсенала.

Типичные суперсинергии

Контроль над животными: Вы можете призывать стаи животных, когда пожелаете, но одна особь становится вашим спутником и сопровождает вас (стр. 27).

Проекция: Существо, которое вы призываете — элементаль огня, холода, электричества или тени (стр. 72-75).

Недостатки

- Вы не вполне контролируете призванное существо, как бы вам ни хотелось убедить других в обратном. Вы можете отдать существу приказ, но оно *себе на уме*.
- Призванный спутник может быть душкой, но он *выглядит жутко*, и окружающие обычно пугаются до мокрых штанов.
- Вы не то чтобы призываете существо. Правильнее сказать, что *вы не можете избавиться от своего существа*, как бы ни старались.

Побочные эффекты

Эффектное появление: Когда существо появляется в сцене, оно делает это с пафосом — например, падает с небес, пробивая потолочное окно, или является в густке волшебного пламени. В любом случае, оно может появиться в любой зоне и немедленно атакует любую одну цель с бонусом +4.

Благородная жертва: Когда существо находится в одной зоне с вами или в соседней, оно может броситься на вашу защиту. Если вам грозит физический стресс, существо перемещается в вашу зону и берет стресс на себя. Конечно, даже если существо пережило атаку, в спешке оно наверняка снесло всё на своём пути.

Маскировка

Ваша способность копировать чужую внешность уникальна. Кто вы на самом деле?

Базовая маскировка: Вы умеете изменять свою внешность, фигуру и голос усилием воли и таким образом принимать чужой облик. Проведя с кем-то некоторое время (общаясь, наблюдая), вы можете почти в совершенстве копировать этого человека. У вас бонус +2 к обману против попыток раскрыть вас.

Улучшения

Мастерская маскировка: Ваша маскировка гораздо убедительнее — у вас бонус +4 к обману на сопротивление попыткам вас распознать.

Маскировка одежды: Ваше умение копировать облик простирается за пределы тела. Вы можете также копировать чужую одежду, и даже создавать имитацию оружия и другой экипировки, хотя, конечно, они будут всего лишь бутафорией.

Близкое наблюдение: Вам не нужно близко взаимодействовать с целью, чтобы её скопировать, достаточно нескольких минут наблюдения с умеренной дистанции. Вы даже можете скопировать цель, которую видели только на видео.

Типичные суперсинергии

Изменение облика: Изменять тело и лицо — хорошая практика для тонкого навыка маскировки, но вы можете менять и свою форму целиком (стр. 57).

Иллюзии: Вы не меняетесь, а просто виртуозно маскируетесь иллюзией (стр. 41)

Недостатки

- Есть причина, по которой вы большую часть времени носите чужое обличье, ведь у вас **нечеловеческое лицо**.
- Слишком много времени в чужой шкуре. Слишком много чужих лиц, чужих жизней. Вы **уже сами не знаете, кто вы**.
- Вы не можете менять облик по желанию. Ваша способность **активируется прикосновением** — вы меняетесь, только когда прикасаетесь к цели.

Побочные эффекты

Летальная маскировка: Вы можете полностью скопировать не только внешность и голос цели, но и личность: манеру поведения и воспоминания. Любые попытки распознать вас встречают легендарное (+8) сопротивление. Для этого вам нужен физический доступ к мозгу цели. Вы можете использовать этот эффект, чтобы вывести из игры, а затем симитировать безымянного персонажа ведущего, но чтобы повернуть это с более важными персонажами ведущего или игроков, вы должны убить цель или хотя бы получить доступ к свежему труп.

Демонический взгляд: В вашем репертуаре есть один гротескный облик. Всякий, кто увидит вас таким, должен сделать бросок защиты волей против отличного (+4) сопротивления, или получить лёгкое ментальное последствие.

Дублирование

Вы можете стать целой командой, состоящей только из вас.

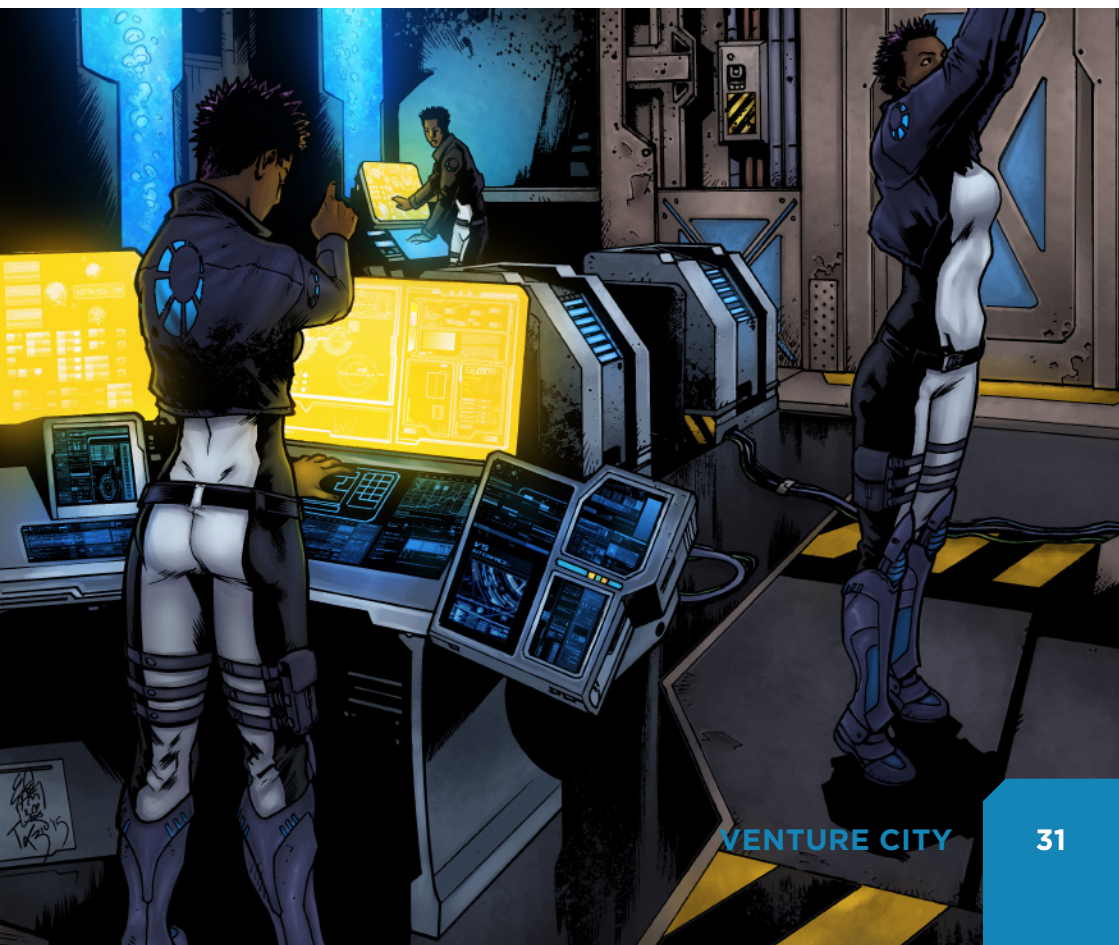
Базовое дублирование: Раз за сцену вы можете создать копию себя в своей или соседней зоне. У нее будут ваши аспекты и навыки, но -1 ко всем броскам. Дубликат — второй персонаж под вашим контролем. В ходе конфликта и вы, и копия можете перемещаться, но только один из вас может действовать. Копия исчезнет в конце сцены, если вы не «отзовете» ее раньше. У нее свои маркеры физического стресса и ячейки физических последствий. Ментальный стресс за дубликата получаете вы.

Улучшения

Мастерское дублирование: Вы можете создать ещё одну свою копию в ходе сцены, даже если в ней уже присутствует ваш дубликат.

Эффективное дублирование: Ваши дубликаты не получают штрафа к броскам.

Дубликаты-расходники: У ваших копий нет инстинкта самосохранения и им плевать на мелкие травмы. Они получают Броню:2 против физических атак.





Типичные суперсинергии

Телепортация: Вы можете создать дубликат на расстоянии, а затем силой воли отбросить своё тело и «перепрыгнуть» сознанием в копию (стр. 68).

Энергетический сгусток: Вы можете создать свой дубликат внутри цели. Это неприятно, но работает как швыряние сгустками энергии (стр. 35).

Улучшенный спецэффект

Двойное действие: Вы можете разделить сдвиги броска между двумя действиями разных версий себя. У дубликатов не бывает стильных успехов, и сопротивление их действиям не бывает выше вашего.

Недостатки

- Казалось бы, они — ваши копии, но порой вы **не в ладах с собой**.
- Ваши дубликаты слишком... совершенны, и вы **чувствуете их боль**.
- Когда ваши копии удаляются дальше чем на сто метров от вас, они просто умирают. У вас **короткая дистанция контроля**.

Побочные эффекты

Армия меня: Это утомительно, но вы можете создать гораздо больше дубликатов, чем обозначенный выше предел, в обмен на способность их контролировать. Этот эффект создаёт толпу ваших копий под контролем ведущего.

Еще больше копий: Вы можете сделать ещё один дубликат, даже если уже достигли лимита копий. Это требует напряжения сил, и в результате они начинают разносить всё вокруг, или двигаются неуклюже, или просто выходят... не такими.

Эластичность

Ваше тело так же эластично, как каучук, и в два раза прочнее и устойчивее.

Базовая эластичность: Ваше тело способно невероятным образом растягиваться. Вы можете взаимодействовать с объектами и атаковать в ближнем бою в соседних с вашей зонах без перемещения. Вдобавок, вы можете придавать своему телу формы грубых подобий животных, объектов и инструментов, хотя при этом ваша масса не меняется, да и выглядите вы странно (бррр, Пикассо).

Улучшения

Мастерская эластичность: Ваше тело очень хорошо растягивается. Вы можете дотянуться на одну зону дальше.

Игольное Ушко: Вы можете пройти сквозь барьер, потратив действие, если в нем есть дыра хотя бы с замочную скважину.

Инструмент под рукой: Вы можете придать своим рукам форму простых инструментов — молотка, ломика, отмычки. Ножницы — предел сложности.

Типичные суперсинергии

Сверхстойкость: Ваше тело — текучая, постоянно меняющаяся масса. Вашему телу сложно хоть как-то навредить (стр. 65).

Маскировка: Несколько тонких манипуляций — и вы можете изменить своё тело, лицо и голос, чтобы создать убедительную копию другого человека (стр. 30).

Природное оружие: Ваши эластичные руки могут превращаться в клинки, молоты, дубины — любые воображимые типы холодного оружия (стр. 49).

Недостатки

- Ваши кости гнутся, и вам сложно найти точку опоры для сильной атаки. Короче, вы *слабак*.
- Вы не столько «эластичный», сколько «бесформенный зыбкий ужас». Может быть вам и удаётся держаться в убедительном человекоподобном виде, но для этого *нужно концентрироваться, чтобы не растекаться*.

Побочные эффекты

Воздушный шар: Вы можете внезапно раздуться, как воздушный шар, достаточно большой, чтобы заполнить вашу зону целиком. Это атака против всех целей в зоне, друзей и врагов, и она наносит 2 сдвига физического стресса. Любой, кто получил стресс, принудительно передвигается в соседнюю зону по вашему выбору. Все предметы в вашей зоне либо сдвигаются, либо разрушаются.

Каучуковая месь: Как об стенку горох! Вы можете использовать упругость своего тела, чтобы отразить дистанционную атаку любым снарядом обратно. И вы, и атакующий должны защищаться от броска атакующего. Все спецэффекты атаки действуют на вас обоих. Куда улетят эти снаряды — вопрос отдельный.

Поглощение энергии

Вы — человек-конденсатор, способный поглощать и накапливать в своём теле чистую энергию, а затем по своему желанию высвободить её.

Базовое поглощение энергии: Используйте телосложение с +2, чтобы защищаться от любых атак, основанных на энергии, и чтобы преодолевать основанные на энергии препятствия (вы впитываете эту энергию в себя). «Основанный на энергии» — это электричество (например, тазеры), радиация, огонь и большая часть энергетических сгустков, создаваемых суперами. Короче, это то, что может повредить вам, но не является твёрдым объектом.

Улучшения

Мастерское поглощение энергии: Бонус к телосложению для защиты от энергетических атак и преодоления препятствий становится +4.

Ёмкость: Поглощение энергии даёт вам силы. Вдобавок ко всем прочим эффектам после каждой успешной защиты от атаки или преодоления с помощью этой способности вы получаете усиление *полон энергии* по типу поглощённой энергии. У вас может быть только одно такое усиление одновременно.

Типичные суперсинергии

Энергетический сгусток: Энергия, которую вы поглощаете, не улетучивается потихонечку; вы высвобождаете её как разрушительную силу. Вы можете поражать цели зарядами того типа энергии, который поглотили последним (стр. 35).

Вред: Чтобы жить, людям нужна энергия; вы способны обратить этот факт себе на пользу, другим во вред, вытягивая из них драгоценную энергию (стр. 39).

Сверхстойкость: Кинетическая энергия — тоже энергия. Вы не можете остановить физическую атаку, но можете замедлить (стр. 65).

Недостатки

- Человеческое тело — это не лучший накопитель энергии, и вы ненароком разнесли уже не одну стену. Вы страдаете от *непроизвольных выбросов энергии*.
- Рядом с вами лампы начинают мерцать, по экранам идут помехи, машины глохнут. Вам лучше не обходить больницы, ведь *вы не можете это выключить*.

Побочные эффекты

Выключатель: Вы можете зарядиться, поглотив энергию в своей зоне до последнего джоуля. В результате все электроприборы в зоне выключаются, зато вы можете очистить все маркеры физического стресса и стереть лёгкое последствие.

Заземлённый разряд: Вы можете высвободить всю накопленную энергию в виде одного смертоносного разряда, направив его через сердце одной цели в вашей зоне. Цель получает среднее последствие. Правда, разряд не отличается точностью: вторичные разряды энергии поражают случайные объекты вокруг вас.

Энергетический сгусток

Классическая сверхспособность с кучей вариаций. Но в итоге она сводится к одному — вы можете стрелять энергией. Лазеры из глаз, пламя из кулаков, вот это всё.

Базовый энергетический сгусток: Вы можете стрелять «снарядами» того или иного вида на расстояние до трёх зон с помощью навыка стрельбы.

Улучшения

Мастерский энергетический сгусток: Ваши выстрелы особенно меткие. Получите бонус +2 к стрельбе, когда вы используете свою способность.

Дальнобойный сгусток: Вы можете поражать цели на расстоянии до 6 зон.

Защитный сгусток: Вы настолько быстро и точно стреляете, что можете стрельбой сбивать вражеские от атак из другой зоны, если вы о них знаете.

Кинетическое ускорение: Вы можете метнуть любой объект, который физически способны поднять — от игральные карты до других людей — со всей мощью энергетического сгустка. Это атака с стрельбой. Если ваш «снаряд» сам может пострадать, он должен сделать бросок защиты от вашей атаки.

Типичные суперсинергии

Проекция: Вы стреляете не просто сгустками неоформленной энергии, а сгустками определённого элемента. Выбирайте Проекцию пламени, Проекцию электричества, Проекцию холода или Проекцию тени (стр. 72-75).

Призыв предметов: Вы не стреляете чистой энергией; вы поражаете цель материальными объектами, которые вытаскиваете буквально из воздуха (стр. 45).

Полёт: Базовая физика. Направьте свои сгустки вниз — и вы взлетите (стр. 36)!

Недостатки

- Ваши энергетические сгустки — лазеры из глаз. Отличная штука, когда надо поразить далекую цель, но вы *недостаточно метки вблизи*.
- Ваши сгустки порождают мощные ударные волны, что *усугубляет побочные эффекты* вашей способности.
- Вы не вполне владеете своей способностью: энергия течёт из вас постоянно, но особое снаряжение держит её под контролем пока вам не потребуется выстрелить. *Вам нужна маска, чтобы защищать окружающих.*

Побочные эффекты

Скорострельность: Вы можете поразить все цели в своей зоне на полную мощь. Но когда летит столько сгустков, часть неизбежно поразит что-то не то.

Накачанный выстрел: Сконцентрировавшись на несколько секунд, вы создаёте энергетический сгусток достаточно мощный, чтобы снести дверь банковского хранилища, разрушить укреплённую стену и т.д. Естественно, сгусток будет медленным и неточным. Он разнесёт всё в помещении, где вы находитесь.

Полёт

Для многих людей способность летать — мечта, ради которой они и хотят стать суперменами. Вы — один из счастливчиков.

Базовый полёт: Вы можете перемещаться в воздухе по вертикали с той же лёгкостью, что и по горизонтали. Используйте атлетику для преодоления препятствий и создания преимуществ, связанных с полётом.

Улучшения

Мастерский полёт: Вы летаете лучше, чем большинство людей ходят. Получите бонус +2 к броскам атлетики, когда вы в полёте.

Орлиный взор: О, кажется, это ваш дом! Получите +2 к броскам внимательности и расследования, когда нужно разглядеть удалённые объекты.

Сверхзвуковой полёт: Удивительно, как быстро вы перемещаетесь, получив возможность летать. В ходе конфликта вы можете добавить к своему действию в рамках обмена переместиться на две зоны вместо одной.

Типичные синергии

Сверхскорость: Когда земля не путается у вас под ногами, вы можете добраться в нужное место очень быстро (стр. 63).

Улучшенный спецэффект

Таран: Переместите себя и одну цель в вашей зоне на расстояние до двух зон. Вы оказываетесь в одной зоне.

Недостатки

- Своей способностью летать вы обязаны паре огромных крыльев, растущих у вас из спины. Поэтому *вы чрезвычайно заметны*.
- На самом деле, вы не умеете летать, а пользуетесь каким-то «костылём», будь то особый коктейль препаратов, стимулирующих ваш супер-ген или старый-добрый ракетный ранец. У вашей способности *ограниченный запас топлива*.
- Человеческое тело не приспособлено к полёту. Без крыльев или хвоста, играющих роль рулевого оперения, вам *сложно маневрировать в полёте*.

Побочные эффекты

Мегатонный удар: Вы взлетаете вверх на высоту нескольких этажей и камнем падаете вниз на максимальной скорости, создавая при приземлении ударную волну. Это атака по всем целям в зоне, за которую вы платите разрушениями, происходящими в этой же зоне.

Вихрь: Вы летите на максимальной скорости по кругу с маленьким радиусом, создавая мощнейшие порывы ветра, которые выталкивают все другие цели из вашей зоны. Вы определяете, кого в какую прилегающую зону их переместить.

Конструирование

Вы наделены особым пониманием того, как работает различная техника. Это позволяет вам собирать удивительные приборы без, на первый взгляд, доступа к нужным ресурсам.

Базовое конструирование: Вы наделены интуитивным пониманием работы любых машин. Просто взглянув на механизм вы можете сказать, что он делает, хотя бы в общем смысле. Вдобавок вы получаете +2 к ремеслу, когда ремонтируете или создаёте сложные приборы и механизмы.

Улучшения

Мастерское конструирование: Вы получаете дополнительный бонус +2 к ремеслу, когда ремонтируете или создаёте сложные приборы и механизмы.

Превосходное конструирование: Когда вы делаете бросок преодоления препятствия, чтобы починить или создать механизм, и получаете стильный успех, вместо усиления вы создаёте аспект ситуации с одним бесплатным призывом. Этот аспект исчезает по завершении сцены, даже если механизм остаётся у вас.

Полезные гаджеты: В кармашках вашего пояса с инструментами может быть любое полезное технологическое приспособление. Вы можете потратить жетон судьбы, чтобы создать почти любой подобный гаджет, который вы теоретически могли бы носить с собой.

Типичные суперсинергии

Сверх-конструирование: Почти любая сверхспособность может быть доступна вам благодаря сконструированному вами гаджету. Это может быть Полёт с помощью ракетного ранца (стр. 36), прибор для Фазирования сквозь стены (стр. 50), луч, создающий энергетические Щиты (стр. 58). Эти сверхспособности «генерируются» приборами, но сами приборы работают только благодаря вашему сверхчеловеческому мастерству, поэтому на них, так же как на «стандартные» способности, действуют Усиление Сверхспособностей, Блокирование Сверхспособностей, а также другие эффекты.

Технология: Ваши конструкторские таланты превосходны, но не дотягивают до сверхчеловеческих. Ваши приборы — не супер-гаджеты, а «всего лишь» самые последние достижения технологии (стр. 77).

Недостатки

- Вы научились конструировать гаджеты по суровой необходимости, а не потому что вам это нравится. Так уж получается, что, несмотря на ваши навыки, *техника склонна ломаться в вашем присутствии*.
- Если бы не сконструированная вами техника, вас бы здесь сейчас не было. После страшного несчастного случая в прошлом вы *живёте только благодаря своим изобретениям*.

Побочные эффекты

Очень сырой прототип: Один раз за сцену, когда кого-то выводят из игры (это можете быть вы сами), вы можете извлечь из кармана очень сырой прототип устройства, который вы как раз хотели опробовать в таких обстоятельствах. Ваш прибор не только полностью поглощает весь стресс, который должен вывести персонажа из игры, но и очищает ячейку самого тяжёлого последствия, которое есть у этого персонажа. После этого прототип взрывается, ломается, выходит из-под контроля, другим способом теряет работоспособность, нанося при этом урон окружению.

Самодельный выключатель: У вас есть очень полезное карманное устройство дистанционного управления, с помощью которого вы можете просто выключить одно или более устройств в сцене — всё, что по сложности устройства идентично или превосходит карманный фонарик. Вы можете выбирать свою цель, но ваш контроль не идеален. Бывает, что вы «выключаете» что-то путём ненамеренной детонации. Вы работаете над исправлением этого бага.



Урон

Ваше прикосновение смертельно. Вам даже не нужно бить людей, чтобы причинить им вред — простое касание может оказаться фатальным.

Базовый урон: Если вы в течение секунды поддерживаете тактильный (кожа к коже) контакт или атакуете цель врукопашную голыми руками, то наносите ей 2 сдвига физического стресса (в последнем случае — плюс к урону).

Улучшения

Мастерский урон: Ваше прикосновение ещё более опасное. Вы наносите дополнительно 2 единицы физического стресса, когда пользуетесь своей силой.

Луч урона: Вы можете поразить любого в своей зоне без необходимости касаться цели. Если цель сопротивляется, используйте стрельбу.

Долговременный урон: Когда вы наносите урон своей сверхспособностью, а у цели нет лёгкого последствия, вы можете нанести его вместо стресса.

Бронейбойный урон: Ваша способность игнорирует Броню цели и работает даже через несколько слоёв одежды.

Типичные суперсинергии

Лечение: Для обладателей вашей сверхспособности нет ничего необычного в том, чтобы обменять урон на исцеление и наоборот (стр. 40).

Недостатки

- Наносимый вами урон похож на злокачественные язвы, покрывающие кожу вашей жертвы. Такие же язвы покрывают и вашу кожу, что делает вас **уродливым**.
- Несмотря на все попытки контроля, ваша способность активна всегда, пускай и не на полную мощность. Карандаши рассыхаются у вас в руках, еда начинает гнить. Вы **не можете её выключить**.
- Ваша сверхспособность обычно неактивна, поэтому вы не можете случайно навредить окружающим. С другой стороны, вы не всегда можете «включить» её, вначале нужно разозлиться на цель. Способность **питается вашей яростью**.

Побочные эффекты

Массовое недомогание: Ваше тело может излучать волны вреда, которые поражают всех находящихся в вашей зоне. Этот эффект убивает безымянных персонажей ведущего, а наделённые именами (второстепенные и ключевые) персонажи ведущего и персонажи игроков должны успешно защититься с помощью броска телосложения против неплохого (+2) пассивного сопротивления или получить средней тяжести физическое последствие.

Разрушение: Ваш урон поражает не только живую плоть, но металлы. Все металлические объекты в сцене — включая наручники, замки, оружие — либо рассыпаются, либо становятся такими хрупкими, что их можно разбить одним ударом.

Лечение

Вы, без сомнения, самый желанный соратник в бою.

Базовое лечение: Вы можете сделать бросок воли против неплохого (+2) пассивного сопротивления, чтобы в случае успеха очистить маркеры физического стресса другого персонажа (раз за сцену на каждого). Вдобавок вы можете использовать волю, чтобы начать лечить любое чужое физическое последствие.

Улучшения

Мастерское лечение: Вы получаете бонус +2 к броскам воли, когда пытаетесь начать исцеление физического последствия другого персонажа.

Быстрое лечение: Когда вы начинаете исцеление физического последствия другого персонажа, тяжесть последствия снижается на ступень, если под это есть свободная ячейка. Лёгкое последствие просто исчезает.

Накачка: Когда вы избавляете персонажа от физического стресса, тот получает его дополнительный маркер, который остаётся у него до конца сцены.

Типичные суперсинергии

Регенерация: Обычно врачи не могут оперировать себя. А вы можете (стр. 55).

Урон: Лекарство и яд — суть одно. Дело лишь в дозировке (стр. 39).

Улучшенный спецэффект

Лечащая волна: Все персонажи в вашей зоне очищают свой самый маленький заполненный маркер физического стресса.

Недостатки

- Ваша способность лечить привязана к вашим эмоциям и способности сострадать цели. **Вы не можете лечить того, кто вам не нравится.**
- Ваша способность исцелять несовершенна. Как всякий целитель, вы уже теряли пациентов, и как всякого в этой ситуации **вас грызёт совесть.**
- Тело человека невообразимо сложно устроено, поэтому вам **нужна абсолютная концентрация**, чтобы лечить кого-то.

Побочные эффекты

Заряд неуязвимости: Если персонажа в вашей зоне атакуют, вы можете направить на него всю свою мощь. В итоге цель игнорирует весь ущерб, но он не исчезает: пули и сгустки пролетают сквозь цель, кинетическая энергия «стекает» в землю.

Аура пацифизма: Вы можете так «разогнать» свою способность, что в вашем присутствии становится почти невозможно кому-либо навредить. Все персонажи в вашей зоне получают Броню:6 до конца сцены или пока вы не «выключите» эффект. Правда, избыток витальных энергий в зоне заставляет неодушевленные предметы произвольно перемещаться.

Иллюзия

Вы можете создавать иллюзии.

Базовая иллюзия: Вы можете создать иллюзорный образ не крупнее человека на расстоянии до одной зоны от вас. Вы так же можете создавать звуки, в том числе голоса. Для поддержания иллюзии требуется концентрация, зато другие персонажи должны активно пытаться различить вашу иллюзию. Это бросок преодоления расследованием, которому вы активно противостоите обманом.

Улучшения

Мастерская иллюзия: Вы получаете +2 к обману, когда вы противостоите чужим попыткам распознать ваши иллюзии.

Гигантские иллюзии: Ваши визуальные иллюзии могут заполнить целую зону.

Тотальная перегрузка: Ваши иллюзии действуют на все базовые чувства: зрение, слух, запах, даже прикосновение, но любой, кто попытается силой пройти сквозь них, обнаружит, что они не оказывают физического сопротивления.

Типичные суперсинергии

Щиты: Комбинируя сенсорную информацию иллюзий и физические барьеры, которые укрепляют их, вы можете создавать очень убедительные симулякры. Вы можете вплетать свои щиты в создаваемые иллюзорные стены (стр. 58).

Телепатия: Создавая иллюзии в сознании окружающих людей, вы можете заодно прочитать их мысли. Это очень удобно, если вы хотите создать иллюзию, представляющую чей-то тёмный секрет или сокрытый страх (стр. 67).

Недостатки

- Конечно, у всех нас есть свои демоны. Не все из нас, правда, наделены способностью воплощать, стоит им забыть, своё подсознание в реальность. Вы страдаете от **проникающего в реальность подсознательного**.
- Ваши иллюзии — не проекции. Это галлюцинации, которые вы вызываете у окружающих. Это означает, что **иллюзии не видны на видео**.
- Вы создаёте свои иллюзии из теней. В закрытых помещениях, ночью они работают прекрасно, но ваши **иллюзии исчезают при дневном свете**.



Побочные эффекты

Массовая истерия: Вы можете заполнить целую зону пугающими образами: демонами, чудовищами, худшим, что вы или кто-то другой в состоянии вообразить. Эти иллюзии остаются на месте пока вы не захотите, чтобы они исчезли, или не покинете зону. Любой, кто входит в зону или заканчивает своей ход в ней, должен преодолеть неплохое (+2) препятствие с помощью воли или получить лёгкое ментальное последствие.

Виртуальный контроль: Фокусируясь на ком-то в своей или соседней зоне вы можете полностью контролировать, что они видят, заставляя их принимать друзей за врагов. Вы заставляете свою цель сделать одну атаку против одной цели по вашему выбору, после которой цель выходит из под вашего контроля. К несчастью, ошеломлённая и запутанная вами жертвы обычно совершают максимальные мощные атаки, которые наносят много побочного урона.

Влияние

Вы естественным образом мгновенно находите контакт с людьми — нравится им это или нет. Вы не можете прямо контролировать чужой разум, но вы можете делать других уступчивыми и послушными.

Базовое влияние: Вы можете пользоваться Взаимопониманием, чтобы совершать атаки, от которых приходится защищаться волей. Если вы успешно атакуете безымянного персонажа ведущего, вы можете дать ему приказ, который тот затем попытается выполнить. Против имеющих имена персонажей ведущего (второстепенных и ключевых) или персонажей игроков это работает так: они могут выполнить ваш приказ, а могут получить ментальный стресс от вашей атаки, по своему выбору. Любой, кто пытается выполнить ваш приказ, будет делать для этого всё, на что способен, пока не выполнит его или пока текущая сцена не закончится. Ваши приказы — простые и кратковременные инструкции вроде «Дай мне этот пистолет» или «Уйди отсюда». Поскольку инстинкт самосохранения есть даже у самых безвольных, вы не можете заставить других персонажей напрямую причинять себе вред или ставить себя в заведомо и неизбежно фатальное положение (например, прыгать с небоскрёба), но вы можете заставить их идти на больший риск, чем им бы хотелось.



Улучшения

Мастерское влияние: Вы очень убедительны. Получите +2 к Взаимопониманию, когда пользуетесь своей сверхспособностью.

Подавляющий голос: Если вы наносите персонажу ментальный стресс с помощью своей сверхспособности, вы можете вместо этого нанести легкое последствие, если у вашей цели этот не занят ячейка.

Убедительный: Поскольку люди склонны верить тому, что вы говорите, получите +2 к Обману, когда вы лжёте кому-то.

Знакомое присутствие: Благодаря вашей способности люди думают, что вы им откуда-то знакомы. В результате если вы не взаимодействуете напрямую с охранниками и прочим официальным персоналом, те будут считать, что вы имеете право здесь быть, и не будут требовать предъявить документ или пропуск. Если же вы привлечёте внимание или будете вынуждены заговорить с ними — например, потому что они охраняют нужную вам дверь — эффект исчезнет.

Типичные суперсинергии

Телепатия: Ваша сверхспособность уже позволяет вам переписывать чужой разум. Почему бы не получить немного информации, пока вы это делаете (стр. 67)

Недостатки

- То, что вы всегда могли получать желаемое, оставило след. У вас *нет эмпатии*.
- Хотя вы можете направлять свою сверхспособность, вы не можете её «выключать». Вас постоянно окружает аура, располагающая людей к вам, поэтому вы постоянно оказываетесь *окружённым почитателями*.

Побочные эффекты

УМРИ!: Обычно ваши приказы ограничены теми поступками, которые может по своей воле совершить цель, но если вы достаточно взбешены, вы можете приказывать целой зоне просто умереть. Безымянные персонажи ведущего выводятся из игры в тот же момент, а персонажи игроков и носящие имена персонажи ведущего (второстепенные и ключевые) должны успешно преодолеть неплохое (+2) препятствие с помощью воли, или получить среднее физическое последствие — их тела буквально пытаются разорвать себя.

Кукловод: Вы можете полностью взять под контроль чьё-то тело. Этот персонаж по-прежнему может действовать в конфликте, но в свой ход вы можете выбирать — либо совершить действие, либо заставить свою цель совершить действие. Вы всё равно не можете заставить цель атаковать саму себя или сделать что-то, явно угрожающее цели уроном — например, заставить неспособную летать цель прыгнуть с крыши. Однако, вы можете заставлять свои цели атаковать их союзников или совершать действия, ставящие цель в невыгодное положение. Побочный эффект обычно вызван несовершенством контроля над целью или олицетворяет психологический ущерб, который вы наносите вам обоим.

Невидимость

Простите, кто это сказал?

Базовая невидимость: Вы можете становиться совершенно невидимым, и это включает одежду и всё, что вы носите с собой и держите в руках. Камеры и подобные устройства вообще не могут различить вас, и вы получаете бонус +2 к скрытности, когда стараетесь не быть увиденным живыми целями.

Улучшения

Мастер невидимости: Вы получаете дополнительный бонус +2 к скрытности, когда пытаетесь избежать чужих глаз.

Поделиться невидимостью: Вы можете делать невидимыми объекты вокруг вас. Это включает других людей, предметы мебели, даже стены. Вы должны поддерживать контакт с невидимым объектом, чтобы эта способность работала.

Точная невидимость: Вы не обязаны быть невидимым целиком; вы можете делать невидимыми части своего тела (например, голову или руки), или поддерживать невидимость объектов, которые держите, в то время как вас самих видно.

Типичные суперсинергии

Фазирование: Когда вы невидимы, вы по сути становитесь призраком, способным проходить сквозь стены (стр. 50).

Иллюзии: Вы — мастер видимого и невидимого (стр. 41).

Недостатки

- Ваша невидимость — не оптический феномен. Она просто стирает ваш образ из разума окружающих. К несчастью, вы **прекрасно отражаетесь в зеркалах**.
- Ваша сверхспособность — отражение вашей личности: вы всегда были скромным, не выделяющимся человеком, даже когда не научились становиться невидимым. Вас **легко забыть** — настолько, что вас забывают даже соратники.
- Ваша невидимость ограничена поверхностью кожи, и **не работает с одеждой**.

Побочные эффекты

Гипер-видимость: Вы можете заставить свою сверхспособность работать наоборот, делая окружающий мир нечётким, а вас — самой видимой вещью вокруг на несколько минут. В это время вас невозможно не заметить; все персонажи в вашей зоне и соседних должны преодолеть отличное (+4) препятствие с помощью расследования, чтобы вообще видеть что-то, кроме вас.

Идеальное уклонение: В конфликте вы можете на секунду стать невидимым для всех. В любой последующий ход вы можете появиться в любой зоне. Если вы атакуете цель в вашей зоне в тот ход, когда появляетесь, получите +4 к этой атаке. Либо вы можете просто покинуть конфликт. Правда, ваше внезапное исчезновение насторожит врагов и может заставить их вызвать подкрепления.

Призыв предметов

У вас всегда под рукой оказывается нужный предмет.

Базовый призыв предметов: Вы можете усилием воли создавать простые предметы, вроде инструментов или ножа. Если вам нужно что-то без движущихся частей и уместающееся в руке, сделайте бросок воли против среднего (+1) сопротивления; чем больше и сложнее предмет, тем сложность выше. Предметы могут состоять из множества частей — например, мешок стеклянных шариков, — но вы не можете призывать электронные гаджеты, взрывчатку или вещи, требующие точного машиностроения, например, огнестрел. Вы можете призывать предметы по одному, но так часто, как хотите. Увеличьте сопротивление на +2 за каждый предмет в текущей сцене. Предметы исчезают по вашему желанию или сами по себе (через пару минут или в конце сцены, что наступит раньше).

Улучшения

Мастерский призыв предметов: Вы получаете +2 к воле для попыток призыва.

Целая партия: Зачем призывать один предмет, когда можно несколько? Сопротивление растёт на +1, не на +2, за каждый предмет, призванный в сцене до этого.

Призыв сложных предметов: Вы можете призывать небольшие функционирующие гаджеты вроде калькуляторов или фонариков.

Типичные суперсинергии

Природное оружие: Вы можете призвать оружие прямо себе в руки (стр. 49).

Щиты: Призвав небольшую стену или даже просто груду мусора, вы можете создать импровизированный щит (стр. 58).

Недостатки

- Вы не призываете физические предметы, а создаёте голограммы из «твёрдого света». Но он не так уж прочен — ваши *предметы хрупки, как стекло*.
- Ваши праздные мысли постоянно создают различные предметы. Они, конечно, со временем исчезают, но даже так вы *оставляете след из случайных вещей*.

Побочные эффекты

Крутая тачка: Ненадолго сосредоточившись, вы можете призвать крутой автомобиль. Его появление сопровождаются разрушения: раскалывается земля, рушатся стены, люди разлетаются, как кегли, — зато все дороги вам открыты.

Плохая крутая тачка: Сосредоточившись, вы можете призвать крутую тачку в паре метров прямо над кем-то, кто вам не нравится. Остальное — дело гравитации. Машина врежется, а цель должна преодолеть отличное (+4) препятствие. Если результат броска ничья или успех, цель получает 2 сдвига физического стресса, который игнорирует броню; если бросок провален, цель получает дополнительно 3 не поглощаемых сдвига физического стресса (итого — 5).

Контроль над растениями

У вас есть супер-талант в работе с растениями — растения слушаются вас.

Базовый контроль над растениями: Вы можете управлять растениями, находящимися в пределах двух зон от вас. Вы можете направлять и ускорять их движения, «оживлять» их и использовать для совершения физических действий, даже атак. Когда управляемое вами растение совершает действие, вы делаете бросок эмпатии, чтобы контролировать его. Поднимать объекты — посредственная (+0) сложность, манипулировать объектами — неплохая (+2) или больше. Заставить растение «выкопаться» и передвигаться — фантастическая (+6) или ещё сложнее.

Улучшения

Мастерский контроль над растениями: Вы получаете +2 к броскам эмпатии для контроля растений.

Ускоренный рост: Вы можете заставить растение вырасти из семечка до полного взрослого размера всего лишь за несколько секунд.

Поступь дриады: Ваш контроль над растениями настолько точен, что они никогда не преграждают вам путь. Вы можете пройти сквозь дерево, прямо сквозь ствол, как будто его нет. Вдобавок вы можете проходить через любые объекты, сделанные из растительного материала — например, через деревянные двери.

Типичные синергии

Замедление: Неважно, где вы находитесь, под ногами всегда окажется достаточно травы или сорняков, чтобы вы могли опутать ими оппонента (стр. 59).

Урон: Вы прирождённый эксперт по растительным токсинам. Вы можете даже выделять их из своей кожи (стр. 39).

Недостатки

- Иногда вы чертыхаетесь, что вас угораздило развить свою сверхспособность в городе, где она *не слишком полезна в закрытых помещениях*.
- Вы либо сами отчасти растение, либо постоянный и частый контакт с растениями насытил вашу кожу хлорофиллом. У вас *ярко-зелёная кожа*.

Побочные эффекты

Быстрое озеленение: Вы можете призвать целую рощу деревьев, которая заполнит вашу зону. Она представляет отличное (+4) препятствие для любого, кто хочет войти или покинуть зону. Конечно же гнев матери-природы разрушает всё, что мешало роще вырасти.

Разрушительный плющ: Вы можете посадить росток плюща в основании стены или подобного объекта. Через несколько секунд этот плющ покроем препятствие полностью, пронзит его корнями и разрушит, освобождая вам дорогу.

Контроль над машинами

Машины слушаются вас, даже инструкция не нужна.

Базовый контроль над машинами: Вы можете управлять машинами на расстоянии до зоны от вас без касания. Большинство подчиняется беспрекословно, но компьютерная техника создаст минимум неплохое (+2) сопротивление, и чем больше и сложнее компьютер, тем оно выше. Для броска преодоления используйте эмпатию. Вы можете заставить механизм сделать лишь то, на что он способен: заставить тостер летать нельзя, зато машина может ездить сама по себе.

Улучшения

Мастерский контроль над машинами: Вы получаете +2 к броскам эмпатии для управления машинами.

Машинный язык: Вы можете физически общаться с машинами, хотя их интеллект ограничен их возможностями. Например, тот же тостер не сможет сказать, кто был в комнате, но может сообщить, не делал ли на нём кто-то недавно тостов.

Встроенный Wi-Fi: Ваш мозг способен перехватывать любые сигналы. У вас есть постоянный доступ в Интернет и вы можете слышать обоих собеседников, если кто-то говорит по сотовому телефону рядом с вами.

Обход сигнализации: Вы так сроднились с техникой, что охранные системы — начиная с обычной сигнализации заканчивая противопехотными минами — не видят вас. Но они среагируют на ваших спутников без этой способности.

Типичные суперсинергии

Конструирование/Гаджеты: Поскольку вы с машинами понимаете друг друга, вы можете создавать и ремонтировать механизмы лучше, чем кто-либо (стр. 37).

Недостатки

- Поскольку у вас есть связь с машинами, она работает в обе стороны. В высокотехнологичном городе это означает, что *машины никогда не умолкают!*
- Ваша способность контролировать машины связана с вашим эмоциональным состоянием. Это иногда приводит к *нежелательным неполадкам*.
- Вы можете чувствовать машины вокруг и контролировать их на расстоянии, но чтобы установить связь вам *требуется физический контакт*.

Побочные эффекты

План эвакуации: Вы всегда можете вызвать транспортное средство, например, автомобиль или вертолёт, чтобы перенести вас и ваших союзников в безопасное место. Обычно транспорт прибывает, проламывая стену или потолок.

Перегрузка: Вы можете заставить любой электронный прибор взорваться от перегрузки. Это считается фантастической (+6) атакой против всех персонажей в зоне, в которой находится взрывающийся прибор.

Мимикрия материи

Ты то, чего касаешься.

Базовая мимикрия материи: Касаясь любого материала — стали, камня, дерева и так далее — вы можете превратиться в живую статую из этого материала. Для этого нужно создать преимущество телосложением против неплохого (+2) сопротивления. В случае успеха вы получаете аспект с новым состоянием, например *тело из стали*. Одновременно у вас может быть лишь один такой аспект, и он исчезнет, если вы прекратите касаться копируемого материала.

Улучшения

Мастерская мимикрия: +2 к телосложению, когда вы пользуетесь способностью.

Множественная мимикрия: Вы можете иметь два аспекта материала одновременно и стать, например, статуей из металла и дерева.

Память мимикрии: Когда вы перестаёте касаться материала, который копируете, вы не теряете его аспект. Он остаётся до конца сцены или до того момента, когда вы начинаете копировать другой материал.

Типичные суперсинергии

Сверхстойкость: Вы можете стать железным, буквально (стр. 65).

Природное оружие: Меняя форму, вы можете превратить свои ладони в острейшие клинки или тяжёлые боевые молоты (стр. 49).

Невидимость: Ваша способность подражать цвету и фактуре окружающих предметов превращает вас в подобие хамелеона (стр. 44).

Недостатки

- Вы не можете просто взять и скопировать что угодно, ваша способность *ограничена органическими материалами*.
- Ваша способность часто срабатывает сама по себе. Вы страдаете от *непроизвольной мимикрии*.

Побочные эффекты

Накачаться: Если вы копируете что-то массивное, вроде кирпичной стены или асфальтового покрытия дороги, вы можете поглотить материал. Вы становитесь огромным — два с половиной метра ростом — и получаете +2 к телосложению пока продолжаете копировать этот материал. Трансформация длится несколько минут, после чего поглощённая масса начинает «убегать», а само поглощение наносит много вреда объекту, из которого вы ее поглотили.

Неуязвимость воздуха: Если атака должна нанести вам урон, можете превратить своё тело в воздух, позволив атаке пройти через вас. Вы вообще не получаете стресса и можете переместиться на расстояние до двух зон, прежде чем снова станете плотным. Правда, атака всё равно куда-то попадает.

Природное оружие

Ко всеобщему неудовольствию вы всегда вооружены.

Базовое природное оружие: У вас есть какое-то «встроенное» оружие, будь то когти или потрескивающий ореол энергии, окружающий ваши кулаки. Вы получаете +2 к драке, когда сражаетесь без оружия в ближнем бою.

Улучшения

Мастерское природное оружие: Ваше оружие смертоноснее большинства. У вас дополнительный бонус +2 к драке, когда сражаетесь без оружия в ближнем бою.

Критическое попадание: Когда вы наносите стресс Природным оружием, вы можете вместо этого нанести лёгкое последствие, если цель ещё не имеет его.

Окровавленное оружие: Когда ваша атака Природным оружием оказывается стильным успехом, наложите на цель аспект **кровотечение** с одним бесплатным призывом. Если он у нее уже есть, добавьте ещё один бесплатный призыв.

Типичные синергии

Энергетический сгусток: Ваше Природное оружие — всего лишь вариант энергетического сгустка, предназначенный для ближнего боя (стр. 35).

Сверхловкость: Ваше излюбленный манёвр для начала боя — прыгнуть на цель издалека с когтями на изготовку (стр. 60).

Недостатки

- Вы не знаете, что появилось первым — когти или животные инстинкты, но одно невозможно без другого. Покуда вы применяете своё Природное оружие, вы также *полудикий*.
- Ваши кулаки генерируют странную энергию, и вы не можете полностью отключить этот эффект. **Вы опасны для всех окружающих**, а не только для врагов.
- Ваше Природное оружие растёт не из ладоней, а из локтей или коленей. Оно не менее эффективно, но *применимо только вблизи*.

Побочные эффекты

Вывотрошить: Если вам всё равно, какой ущерб вы нанесёте городу, не говоря уже о психике свидетелей, вы можете ринуться в бой без оглядки. Вы можете мгновенно вывести из игры безымянного персонажа ведущего или нанести лёгкое последствие имеющему имя персонажу ведущего или персонажу игрока.

Берсерк: Разумеется, любой, у кого из кулаков вырастают ножи, способен впасть в бешенство берсерка! Если вы впадаете в непреодолимую ярость, вы становитесь гораздо опаснее в бою: получаете Броню:2 и +1 ко всем атакам. Поскольку вы в «режиме берсерка», вы не можете регулировать побочный эффект. Ярость длится до конца сцены или пока вы не захотите её остановить.

Фазирование

Стены — не ваша проблема. Вам всегда было проще проскальзывать сквозь них.

Базовое фазирование: Вы можете проходить сквозь стены и другие физические барьеры с помощью воровства. Обычная деревянная межкомнатная дверь — это неплохое (+2) препятствие; более толстые барьеры из более плотных материалов создают большее пассивное сопротивление.

Улучшения

Мастерское фазирование: Вы получаете +2 к воровству, когда пытаетесь пройти сквозь препятствие.

Туннель: Если вы проходите сквозь барьер, можете в течение нескольких секунд «удерживать» путь, чтобы ваши спутники могли воспользоваться им.

Защитное фазирование: Если вы знаете об атаке, вы можете позволить ей пройти через вас. Вы получаете +2 к защите от атак, которые исходят из вашей зоны.

Типичные суперсинергии

Невидимость: Когда нужно, сквозь вас проходит всё, включая свет (стр. 44).

Мимикрия материи: Когда вы проходите через объект, вы получаете некоторые его свойства (стр. 48).

Недостатки

- Ваш контроль над вашей сверхспособностью не так хорош, как вам бы хотелось. *Иногда у вас все валится сквозь руки.*
- Если вы «фазируете», то сдвигаетесь относительно всего, включая воздух. *Вы не можете дышать, когда фазируете.*

Побочные эффекты

Не попал!: Если вам всё равно, куда попадут предназначенные вам пули, можете сдвинуться по фазе, когда кто-то атакует вас. Игнорируйте весь физический урон от одной атаки — он достанется всему, что находится вокруг вас.

Бронебойная атака: Одолжив часть своей бесплотности камню или другому небольшому объекту, а затем бросив его, вы можете заставить объект материализоваться внутри цели. В результате снаряд разрушится и нанесет лёгкие последствия всем персонажам в вашей или соседней зонах.

Усиление сверхспособностей

Сами по себе вы мало что можете. Но когда вокруг другие бойцы со сверхспособностями, вы становитесь незаменимы.

Базовое усиление сверхспособностей: Прикоснувшись к персонажу со сверхспособностью, вы можете дать ему усиление **заряжен**, которое тот может призвать при любом использовании своей способности. Одновременно в игре у вас может быть только одно такое усиление; при создании нового первое исчезает. Если им не воспользовались, оно пропадает в конце сцены. К тому же, вы всегда знаете, кто из окружающих обладает способностями и, в общих чертах, какими.

Улучшения

Мастерское усиление сверхспособностей: Вы можете создавать одно дополнительное усиление **заряжен** и отдать его той же цели, или другой.

Луч Усиления: Вы можете усилить цель в своей или соседней зоне, не прикасаясь.

Дополнительная сила: Выберите любую свою сверхспособность, включая суперсинергии, кроме Усиления сверхспособностей. Любой персонаж, получивший ваше усиление **заряжен**, получает доступ к базовой форме этой способности.

Типичные суперсинергии

Подавление сверхспособностей: Супер дал, супер взял (стр. 52).

Проекция электричества: Вы усиливаете способности других с помощью разрядов алых молний. Вы не понимаете, как это работает, но работает же (стр. 72).

Недостатки

- Вам *нужно поддерживать тактильный контакт*, чтобы у цели было усиление.
- Когда вы усиливаете союзника, он забирает часть вашей силы. Ваша **сверхспособность ослабляет вас**, пока ваши союзники усилены.

Побочные эффекты

Массовое усиление: Испустив волну энергии, вы можете дать усиление каждому персонажу со сверхспособностями в сцене, врагам и союзникам. Выброс такого количества энергии, к несчастью, непредсказуемо действует на неодушевленные объекты и не имеющих сверхспособностей людей. Их швыряет в стороны, они взлетают в воздух, иногда даже взрываются.



Подавление сверхспособностей

Те, кто способен усиливать сверхспособности, более популярны, да, но вы, пожалуйста, более важны, пусть даже только как тюремщик.

Базовое подавление сверхспособностей: Вы можете усложнить использование сверхспособностей в своей зоне. Если кто-то использует в ней способность, подразумевающей сопротивление, увеличьте его на +2. Если сопротивление не актуально, персонажу придётся преодолеть неплохое (+2) препятствие волей, чтобы она заработала. Подавляющее поле не действует на вас, и вы можете «отключить» его по желанию. Вдобавок к этому вы всегда знаете, кто из окружающих обладает сверхспособностями и, в общих чертах, какими.

Улучшения

Мастерское подавление сверхспособностей: Увеличьте создаваемое вами сопротивление на +2.

Дистанционное подавление: Вы можете создать зону подавления на расстоянии до двух зон от вашей вдобавок к той, в которой вы сами находитесь. Вы можете поддерживать только одну удалённую зону за раз.

Полное подавление: Прикоснувшись к цели, вы лишаете её сверхспособностей (а также всех её преимуществ и возможностей) до конца вашего следующего хода. Если цель сопротивляется контакту, используйте драку для атаки.

Типичные суперсинергии

Усиление сверхспособностей: Вы можете отнять чужую способность, вернуть и даже сделать сильнее (стр. 51).

Проекция холода: Ваша зона подавления не только мешает сверхспособностям, она становится холодной и негостеприимной (стр. 74).

Недостатки

- Подавление способностей требует большой концентрации, и поддержание зоны подавления больше чем на несколько секунд *утомительно*.
- Вместо подавления ваша сила заставляет способности срабатывать случайным образом и выдавать непредсказуемые эффекты. Ваша зона подавления вызывает *непредсказуемые срабатывания сверхспособностей*.

Побочные эффекты

Удар по сверхспособностям: Вы можете нанести удар энергией, которая поразит самое сердце чужой способности. Безымянный персонаж ведущего немедленно выбывает из игры, остальные суперы должны либо взять лёгкое последствие, либо утратить доступ к своей способности до конца сцены. Этот удар создаёт в пространстве резонанс, в результате которого все персонажи — со сверхспособностями и без — оказываются ошеломлены и дезориентированы.

Копирование сверхспособностей

Зависть к чужим сверхспособностям — это не про вас. Захотелось — берите.

Базовое копирование сверхспособностей: Вы можете копировать чужую сверхспособность, пока касаетесь носителя. В случае сопротивления атакуйте дракой. Вы получаете доступ к эффектам из набора способностей цели стоимостью в один трюк, но без доступа к побочным и спецэффектам. Вы можете менять эффект на другой, но не использовать оба сразу. Вдобавок к этому вы всегда знаете, кто из окружающих обладает сверхспособностями и, в общих чертах, какими.

Улучшения

Мастерское копирование сверхспособностей: Когда скопированная способность требует броска — например, для атаки — вы получаете +2 на этот бросок.

Длительное копирование: Скопированная способность исчезает в конце сцены или когда вы копируете другую способность.

Вампир Способностей: Когда вы копируете способность, носитель утрачивает над ней контроль. Если способность подразумевает сопротивление, оно растёт на +2. Если нет — персонажу придётся преодолеть неплохое (+2) препятствие волей, чтобы способность заработала.

Копирование набора: Сосредоточившись на несколько минут на персонаже-супере, вы можете скопировать большую часть или все способности его набора. Вы получаете по одному трюку его способностей за каждый такой трюк в вашем собственном наборе. Избыточные трюки не учитываются. Вы также получаете доступ к побочным и спецэффектам (улучшенным тоже) и теряете доступ ко всем своим способностям (включая все эффекты). Скопированные способности остаются у вас весь сценарий или пока вы не откажетесь от них. В этот момент ваши оригинальные способности возвращаются.

Типичные суперсинергии

Усиление и подавление сверхспособностей: Если вы умеет копировать способности, усиливать и подавлять их должно быть проще пареной репы (стр. 51-52).

Урон: Вы не просто крадёте чью-то способность. Вы крадёте кусочек истинной сущности носителя. Это больно (стр. 39).

Недостатки

- Вы проводите слишком много времени размышляя, как работают сверхспособности и как получить к ним доступ. *Вы жаждете силы.*
- Лёгкого прикосновения к руке вам недостаточно, чтобы позаимствовать чью-то способность. Вам *требуется поддерживать физический контакт.*

Побочные эффекты

- Вы используете побочный эффект персонажа, чью способность копируете.

Предвидение

Вы видите фрагменты будущего и обычно вы знаете достаточно, чтобы успеть уклониться прямо перед ударом.

Базовое предвидение: Вы заранее предвидите атаки противника, что позволяет вам использовать внимательность, чтобы защищаться от всех физических атак. Кроме того в конфликте вы всегда действуете раньше других персонажей, не имеющих Предвидения.

Улучшения

Мастерское предвидение: Вы получаете +2 к внимательности, когда защищаетесь от физических атак.

Видения: Один раз за сцену вы можете спросить ведущего о грядущих событиях, вероятных исходах ваших действий или запросить любую другую информацию, которую можно узнать, только заглянув в будущее. Ведущий должен ответить вам насколько возможно правдиво, но ответ может быть расплывчатым.

Типичные суперсинергии

Сверх-чувства: Ваши органы чувств на самом деле не чувствительнее, чем у прочих, просто у вас есть поразительная способность смотреть в нужном направлении в нужное время (стр. 62).

Телепатия: Ваш разум устроен уникальным образом, он позволяет вам не только видеть будущее, но и читать мысли окружающих (стр. 67).

Недостатки

- На самом деле вариантов будущего так много, что вы с трудом их различаете. Из-за такой сенсорной перегрузки вы страдаете от **постоянных мигреней**.
- Ваша способность видеть будущее так эффективна, что мешает фиксироваться на настоящем. Вы постоянно отвечаете на ещё не заданные вопросы и уклоняетесь от ещё не нанесённых ударов. У вас **проблемы со здесь-и-сейчас**.

Побочные эффекты

Подкрепление: В любой момент вы можете объявить, что пару часов назад знали о грядущих проблемах и предупредили правоохранительные органы, которые немедленно прибывают в изрядном количестве, выбивая окна и двери. Кто это будет — частная полиция, зарегистрированные суперы или гангстеры, защищающие свою территорию, — зависит от сцены и остаётся на совести ведущего.

Эхо будущего: Вы распаиваете свой разум и наводняете мысли окружающих видениями ближайшего будущего. В результате все другие персонажи в сцене ошеломлены и дезориентированы. Когда кто-то пытается атаковать, он получает штраф -4 к броску, поскольку метит туда, где цель окажется в будущем. Эффект длится несколько минут или пока вы не решите его прекратить.



Регенерация

Вы не сделаны из железа. Вас можно пёрнуть ножом так же, как любого человека. Разница в том, что когда враг вытаскивает нож, вы можете продолжать бой.

Базовая регенерация: Когда одно из ваших физических последствий начинает восстанавливаться, переименуйте его и переместите в ячейку на ступень легче, если она свободна. Лёгкие последствия уходят сразу. К тому же, ваши легкие физические последствия (на любой стадии) очищаются в конце сцены.

Улучшения

Мастерская регенерация: Любой (включая вас), кто пытается запустить восстановление одного из ваших физических последствий, получает +2 к этому броску.

Подушечка для булавок: Иногда приходится делать то, что надо сделать, несмотря на копьё, торчащее в груди. Получите ячейку лёгкого физического последствия.

Бессмертный: Вас можно вывести из боя, но нельзя убить. Вообще.

Быстрое восстановление: Потратив жетон судьбы, вы можете (за действие, в любой момент, даже в бою) сделать бросок воли, чтобы запустить восстановление одного из своих физических последствий.

Типичные суперсинергии

Сверхстойкость: Не то чтобы вы не получали ущерба, просто то, что выводит из строя обычных людей, не очень сильно влияет на вас (стр. 65).

Урон: Часть вашей усиленной регенерации — настолько мощная иммунная система, что она атакует любого, кто находится слишком близко к вам (стр. 39).



Недостатки

- Вы не исцеляетесь без следа. Каждый раз, когда вы восстанавливаетесь после ранения, остаётся шрам, пусть небольшой. К началу игры у вас **уродливые рубцы**.
- Вы намного старше, чем кажется. Может, вы прожили несколько жизней, или провели десятилетия замурованным в лёд. В общем, вы родом **из другого времени**.

Побочные эффекты

Цирк уродов: Как сломать боевой дух противников? Как вариант — оторвать свою голову и, размахивая ею, с воплем ворваться во вражеские ряды! Вы можете нанести себе жуткие увечья на виду у всех в вашей зоне. От такого безымянные персонажи бегут в ужасе, остальные должны бросить волю против неплохой (+2) сложности или получить среднее ментальное последствие.

Инородные объекты: Ваше тело напиговано пулями, клинками, костями и прочими остатками прошлых битв. Если вы готовы напиговать всем этим стены и людей вокруг, можете заставить своё тело с силой исторгнуть чужеродные предметы со скоростью пули. Делая это, вы атакуете всех персонажей в своей и одной соседней зоне с помощью стрельбы.

Смена формы

Вы то, чем хотите быть.

Базовая смена формы: Вы можете принимать форму и обличье любого другого существа. Вы можете использовать волю для создания преимущества *форма [существа]*. Сопротивление обычно неплохое (+2), но растёт, если вы пытаетесь принять облик очень большого или маленького существа, а также существ, сложных для трансформации, например, роя пчёл. Вы сохраняете новую форму, пока не решите сменить её или пока вас не выведут из игры.

Улучшения

Мастерская смена формы: Вы получаете +2 к броскам воли для смены формы.

Смена навыков: Когда вы меняете форму, выберите один навык. Получите +2 к этому навыку, пока вы остаётесь в этой форме.

Быстрая смена формы: Вы меняете форму почти мгновенно, без траты действия.

Типичные суперсинергии

Полёт: Вы хорошо контролируете свою способность и можете отрастить крылья в любой нужный момент (стр. 36).

Контроль над животными: Вы провели много времени в животном облике, научились думать как животные и отдавать им приказы (стр. 27).

Недостатки

- Каждый раз, когда вы возвращаетесь в человеческий облик, какие-то черты животного остаются. Вы *не вполне похожи на человека*.
- Ваши превращения впечатляют, но у ваших возможностей есть пределы. Вы *ограничены земными/сухопутными млекопитающими*.

Побочные эффекты

ТИРАНОЗАВР: Вы можете превратиться в огромного динозавра или другое сравнимое воплощение разрушения, способное сокрушить всё вокруг вас. Вы можете поддерживать эту форму только несколько минут, и нанесёте кучу урона вашему окружению. Пока вы в этом облике, вы получаете бонус +1 к броскам атаки, и все ваши атаки имеют Оружие:2.

СТЕГОЗАВР (на самом деле анкилозавр): Вы можете превратиться в бронированного динозавра или другое подобное неостановимое существо, и плевать на всё вокруг. Вы можете поддерживать эту форму всего несколько минут, и нанесёте кучу урона вашему окружению. Пока броня вашей новой формы защищает вас, вы получаете +2 к броскам защиты и можете сносить препятствия вроде толстых бетонных стен, просто проходя сквозь них.

Щиты

Вы защищаете других с помощью невидимых силовых барьеров. Выглядит скромненько, зато всегда пригодится.

Базовые щиты: Сосредоточившись на секунду, вы создаете между своей зоной и одной соседней барьер, который останется до конца сцены или пока вы не снимете его. Он прозрачен, но материя не может пройти сквозь него. Когда кто-то пытается атаковать сквозь барьер, вы перехватываете атаку, используя волю для защиты. Если атака успешна, вы можете либо принять весь урон как сдвиги ментального стресса, либо позволить барьеру расколоться и получить половину того же урона, округляя в меньшую сторону. Вы можете возвести несколько барьеров, но каждый после первого снижает защитный бросок на 1.

Улучшения

Мастерские щиты: Вы получаете +2 к воле для поддержания своих барьеров.

Непрозрачные щиты: Вы можете сделать барьер любой степени прозрачности.

Точные щиты: Вы можете создавать очень небольшие щиты, окружая ими, например, одну цель размером с человека в своей зоне.

Проницаемый щит: Вы и ваши союзники можете атаковать сквозь барьер с -2.

Типичные суперсинергии

Телекинез: Вы очень отлично управляете своими щитами, что позволяет манипулировать объектами в вашей или соседней зоне (стр. 66).

Невидимость: Лучи света не проходят сквозь ваши щиты просто так, они слегка искривляются. Вы умеете заставлять свет огибать щит полностью, делая всё открытое за ним невидимым для невооружённого взгляда (стр. 44).

Недостатки

- Будучи мастером щитов, вам никогда не приходилось по настоящему защищаться. Тот, кто прорвётся через ваши барьеры поймет, что вы *довольно хлипкий*.
- Ваши барьеры не появляются мгновенно, они постепенно кристаллизуются из затвердевшего воздуха. Ваши *щиты формируются медленно*.

Побочные эффекты

Щит-сфера: Вы создаёте вокруг себя сферический щит и стремительно его увеличиваете, сшибая все цели в вашей зоне — и врагов, и союзников — и перенося их в соседние зоны по вашему выбору. Каждая цель получает по одному сдвигу физического стресса. Этот эффект также сдвигает все предметы в вашей зоне.

Отражение: Если вы знаете о дистанционной атаке против вас, вы можете создать щит под точно выверенным углом, перенаправив атаку в любую другую цель в вашей или соседней зоне. Новая цель вынуждена защищаться от атаки. Правда, этот трюк разбивает ваш щит, разбрасывая всюду силовые «осколки».

Замедление

Вы можете заставлять других замереть на месте.

Базовое замедление: Выберите цель в вашей или соседней зоне и сделайте бросок стрельбы. Если цель не преодолевает препятствие со сложностью, равной результату вашего броска, она не может передвигаться в другую зону, пока вы её не «отпустите». Замедление — широкий термин, охватывающий несколько способов заблокировать перемещение оппонента. Навык, которым преодолевается замедление, зависит от природы вашей способности:

- Если вы физически связываете и запутываете цель, например лианами или паутиной, цель бросает атлетику.
- Если вы закладываете цель внутрь барьера, вроде глыбы льда — телосложение.
- Если вы замедляете цель псионической силой — волю.

Улучшения

Мастерское замедление: Получите бонус +2 на бросок стрельбы.

Замедляющее поле: Выберите зону на расстоянии до одной от вашей и сделайте бросок стрельбы с -2. Вы замедляете всех в этой зоне, и врагов, и союзников.

Остановка: Вы связываете цель по рукам и ногам. Пока на нее действует замедление (бросок стрельбы -2), она не сможет совершать физические действия.

Типичные суперсинергии

Сверхскорость: Вы причудливым образом нарушаете законы физики и можете стремительно перемещаться, «одажливая» скорость своих врагов (стр. 63).

Сверхстойкость: Вас окружает замедляющая аура. Вы по-прежнему получаете урон, но более медленные удары наносят меньше вреда, чем должны (стр. 65).

Недостатки

- Вы не замедляете кого-то усилием воли, а мечете в цель бола, липкую сеть или что-то подобное. Вам **нужно приспособление**, чтобы способность работала.
- Способность замедлять — всего лишь отражение вашей собственной природы. Вы *медлительный человек*.

Побочные эффекты

Массовое замедление: Когда вас прижали к стенке, можете заставить свою способность поразить всех в вашей и всех соседних зонах. Конечно, когда вы действуете на столько целей, то неизбежно повредите что-то вокруг.

Зона безвременья: Вы можете превратить свою зону во временной пузырь: никто и ничто, в том числе вы сами, не может войти или пройти через неё, пока вы не отмените эффект или пока сцена не закончится. Однако, граница между обычным и замороженным временем — опасная и малопонятная штука. Она порождает мощный ветер, сокрушающий всё, что оказалось вблизи.

Сверхловкость

Вы — несравненный акробат.

Базовая сверхловкость: Вы сверхъестественно ловки, и получаете бонус +2 к атлетике, когда прыгаете, балансируете и другими способами демонстрируете свою ловкость. Вдобавок, вы можете прыгать на необычайное расстояние: запрыгивать в окно второго этажа, перемахивать с крыши на крышу через широкий проезд между ними. Вам требуется для этого бросать атлетику, в отсутствие других осложняющих факторов.

Улучшения

Мастерская сверхловкость: Вы получаете дополнительный бонус +2 к атлетике, когда демонстрируете свою суперловкость.

Кошачье приземление: Пока вы в сознании, то всегда приземляетесь на ноги и не получаете урона вне зависимости от высоты падения.

Поразительное уклонение: Если вы видите снаряд, который летит в вас, вы можете увернуться от него с помощью хитрого гимнастического трюка. Вы получаете бонус +2 к броскам защиты, когда уклоняетесь от дистанционных атак.

Типичные суперсинергии

Сверхсила: Тренера учат поднимать вес ногами. У вас они очень сильные (стр. 64).

Полёт: Может быть, вы и не можете по-настоящему летать, но ваши прыжки настолько впечатляют, что почти неотличимы от полёта (стр. 36).

Недостатки

- Ваши ноги подобны сжатым пружинам, и они не любят быть без дела. Когда вы не прыгаете, вы **беспокойны**.
- Да, ваши прыжки впечатляют, но на самом деле вы перемещаетесь с помощью липких паутиноподобных нитей, работающих почти как верёвки с кошками. Вам **нужны прочные точки опоры**, чтобы передвигаться таким образом.
- Ваши прыжки впечатляют, а вот точность их страдает. На открытых пространствах это не такая проблема, но вы **склонны промахиваться в помещениях**.

Побочные эффекты

Могучий рывок: Если вы вложите все свои силы в прыжок, можете одним махом переместиться на невероятное расстояние, в любую точку города (на улице). Конечно, огромное усилие, нужное для такого прыжка, раскалывает асфальт и бетон и там, откуда вы прыгаете, и там, куда приземляетесь.

Молниеносная реакция: Если вы — цель дистанционной атаки из другой зоны, ваша сверхловкость позволяет не только уклониться от неё, но и прыгнуть к атакующему, приземляясь в его зоне. В результате атака не попадает в вас, но попадает во что-то в вашей исходной зоне.

Сверхинтеллект

Вы — самый умный человек в любой комнате.

Базовый сверхинтеллект: Вы получаете бонус +2 к воле, когда решаете головоломки, загадки или выполняете другие задачи, требующие умственных усилий. Вдобавок, вы можете мгновенно решать сложные математические проблемы.

Улучшения

Мастерский сверхинтеллект: Вы получаете дополнительный бонус +2 к воле, когда демонстрируете свои умственные способности.

Ходячая библиотека: Вы забыли больше, чем большинство людей когда-либо узнает. За жетон судьбы вы можете использовать волю вместо знания с бонусом от Сверхинтеллекта, даже если это задача скорее на эрудицию, чем интеллект.

Гроссмейстер: Вы не просто понимаете факты, вы понимаете, как люди устроены. Вы получаете бонус +2 к эмпатии, когда пытаетесь предсказать чьи-то действия.

Тактика: Стоит вам увидеть, как кто-то сражается, и вы можете использовать их слабости себе на пользу. Когда кто-то наносит вам физический стресс в конфликте, вы получаете бонус +2 к всем броскам атаки против них до конца сцены.

Типичные суперсинергии

Предвидение: Ваш интеллект настолько превосходит человеческий, что вы можете предсказывать ближайшее будущее с необычайной точностью (стр. 54).

Влияние: Люди — всего лишь сложные системы, и достаточно искушённый разум может манипулировать ими правильными словами. Вы и есть обладатель искушённого разума, и вы всегда знаете, что надо сказать (стр. 42).

Природное оружие: Ваша способность «читать» оппонента означает, что вы всегда знаете, куда бить для максимального эффекта (стр. 49).

Недостатки

- Не удивительно, что блистательным трудно нормально сосуществовать с обычными людьми. **Вы думаете, что вы лучшие всех.**
- Ваш мозг. Всегда. Работает. Ваша голова так кишит идеями, что у вас **вечный недосып.**

Побочные эффекты

Пожертвовать пешкой: Когда атака должна попасть по вам, вы можете обернуть всё так, что она поразит безымянного персонажа ведущего в вашей зоне. Он просто окажется на линии огня в нужный момент. Когда такое случается, вы не получаете урона, а персонаж ведущего выходит из игры.

План сражения: Ваш тактический гений подсказывает, как будет развиваться конфликт, и вы можете прокричать план сражения, дав себе и каждому союзнику в сцене усиление **мы планировали это**. Правда, враги ваш план тоже слышат.

Сверхчувства

Некоторые из ваших органов чувств гораздо чувствительнее обычного. Порой вас порождает, насколько слепы и ограничены остальные люди.

Базовые сверхчувства: Выберите одно из пяти чувств — зрение, слух, обоняние, вкус или прикосновение, — и получите бонус +2 к расследованию, когда используете его. Вдобавок это чувство нельзя просто так заблокировать. Например, вы видите в полной темноте или прекрасно всё слышите даже в какофонии.

Улучшения

Мастерские сверхчувства: Ещё +2 к расследованию с применением сверхчувства.

Набор сверхчувств: Выберите ещё одно чувство и получите те же бонусы к нему.

Чуткость: Ваши чувства всегда настороже. У вас бонус +2 к внимательности против всего, что можно засечь и опознать с помощью вашего сверхчувства.

Типичные суперсинергии

Сверхловкость: Ваше сверхчувство включает особое понимание того, как части вашего тела расположены друг относительно друга. Это позволяет вам проделывать невероятные гимнастические трюки (стр. 60).

Предвидение: Среди ваших усиленных чувств есть такое, которому вы пока не нашли названия. Вы ощущаете события, прежде чем они произойдут (стр. 54).

Недостатки

- Эволюция не приспособила человеческий мозг к восприятию такого количества информации зараз. Вас *легко ошеломить*.
- Вы не можете «выключить» или сузить спектр своего сверхчувства, поэтому вам сложно сфокусироваться и вы страдаете от *замедленной реакции*.

Побочные эффекты

Ментальная карта: Ваши сверхчувства так хорошо работают, что вы можете создать полную ментальную карту целого этажа целого здания в один момент. Для этого вам нужно только хлопнуть в ладоши и прислушаться к эху, или, может быть, зажечь огонь и пронаблюдать, как воздушные течения двигают струйки дыма. Каким бы ни был ваш метод, он даёт вам полный план этажа здания, но, скорее всего, привлечёт нежелательное внимание.

Гиперфокусировка: Вы можете сфокусировать своё сверхчувство полностью на одной цели в любом месте сцены. Благодаря этому вы получаете бонус +4 ко всем броскам атаки и защиты против этой цели, пока вы не «выключите» эффект или цель не будет выведена из игры. Однако в этом состоянии вы не можете атаковать никого другого, и вы склонны наносить урон своему окружению, поскольку перестаёте уделять ему внимание.

Сверхскорость

Быстрее, быстрее, ещё быстрее!

Базовая сверхскорость: Вы получаете бонус +2 к броскам атлетики, когда двигаетесь быстро. Вдобавок, вы можете бежать по жидким и даже отвесным вертикальным поверхностям, но если вы остановитесь, то утонете или упадёте.

Улучшения

Мастерская сверхскорость: Ещё +2 к атлетике, когда вы двигаетесь быстро.

Отличная реакция: Можете использовать атлетику вместо любого другого навыка, чтобы определять очерёдность хода.

Типичные суперсинергии

Фазирование: Сосредоточившись, вы можете ускорить молекулы своего тела так, что они перестанут взаимодействовать с не ускоренной материей (стр. 50).

Природное оружие: Когда вы деретесь, то не наносите более сильных ударов, но обрушиваете вихрь атак на врага, что работает так же хорошо (стр. 49).

Сверхинтеллект: Ваш разум такой же проворный, как ваше тело (стр. 61).

Улучшенные спецэффекты

Много действий: Вы можете разделить сдвиги своего броска между двумя или тремя различными действиями, добавляя по +1 к каждому.

Недостатки

- Даже сверхбыстрый человек всё равно устает, и когда ваш гиперактивный метаболизм переходит в фазу спада, вы страдаете от **истощения**.
- Для вас все вокруг двигаются как в замедленной съёмке. Они тратят уйму времени на элементарные вещи. Не удивительно, что вас **так легко отвлечь**.

Побочные эффекты

Квантовый туннель: Вы можете бежать так быстро, что пробиваете саму ткань времени. Вы, а также все всё, что вы держите, исчезаете полностью, появляясь снова в той же точке в будущем — минимум после одного обмена, максимум через неделю, — и для вас не проходит ни секунды. Правда, возвращение в привычное течение времени — потенциально разрушительное событие.

Демон скорости: Если вы не против разрушений — расколотого асфальта, разбитых витрин, пострадавших пешеходов и так далее, — вы можете переместиться практически в любую точку этого города за время одного обмена.



Сверхсила

Вы — локомотив, гора мышц, неостановимая сила. Насколько вы сильный? Очень. Чертовски. Нечеловчески. Сильный.

Базовая сверхсила: Вы получаете +2 к телосложению в ситуациях, которые требуют приложения чистой физической силы.

Улучшения

Мастерская сверхсила: Есть сильные люди — и есть вы. Получите дополнительный бонус +2 к телосложению в ситуациях, требующих приложения чистой физической силы.

Недвижимый: Вы не уступаете, когда вас пытаются подвинуть. Вы иммунны ко всем формам принудительного перемещения.

Типичные суперсинергии

Природное оружие: Кому нужно оружие, когда в каждый удар можно вложить ТАКУЮ силу (стр. 49)?

Сверхстойкость: Сильный и крепкий. Логично же (стр. 65)?

Улучшенные спецэффекты

Бросок: Переместите цель атаки на расстояние до четырёх зон.

Недостатки

- Сверхсила делает вас ещё и очень агрессивным. Иногда вы против воли впадаете в приступы **разрушительной ярости**.
- Вы обязаны своей способностью мускулам, у которых есть мускулы, у которых тоже есть мускулы. Вы здоровый и накачанный, но, к несчастью, **неуклюжий**.
- Сверхсила — это не шутки. Взгляните на идущий за вами след из сломанных дверей, разбитых тарелок и прочего хаоса. Не так уж весело, когда вы **сами не знаете своей силы**.

Побочные эффекты

ТЫЩ!: Для вас тривиальная задача — взять кого-то и швырнуть сквозь стену. Вы можете таким образом вывести из игры безымянного персонажа ведущего или нанести лёгкое последствие любому другому персонажу ценой ущерба несущим конструкциям зданий вокруг вас.

ХРЯСЬ!: Вы можете поднять свои могучие руки над головой и ударить ими землю с такой силой, что создаёте очень локальное землетрясение, атакуя всех персонажей в своей зоне с помощью телосложения.

Сверхстойкость

Дело не в том, что вы слишком сильны, чтобы показывать свои раны. Дело не в том, что вы быстро заживляете свои раны. Дело в том, что вас очень сложно ранить.

Базовая сверхстойкость: У вас Броня:2 против чисто физического урона.

Улучшения

Мастерская Сверхстойкость: Боль не причиняет вреда. Вы получаете дополнительный маркер физического стресса.

Неуязвимый: Лучшая защита — быть способным игнорировать чужие атаки. Вы получаете Броню:4 против физического урона.

Джаггернаут: Огибать препятствия — это для слабаков. У вас бонус +2 к любым попыткам преодолеть мешающее передвижению препятствие, пробив его.

Типичные суперсинергии

Регенерация: Ух, вы действительно, конкретно, впечатляюще живучи (стр. 55).

Щиты: Ваша сверхстойкость на самом деле — бессознательный побочный эффект вашей способности ставить энергетические щиты (стр. 58).

Улучшенные спецэффекты

Не обращай внимания: Вы немедленно избавляетесь от лёгкого последствия.

Недостатки

- Ваша сверхстойкость — это вполне буквальная броня, которую вас надо либо надевать, либо она появляется вокруг вас по приказу. В любом случае, она ограничивает вашу мобильность, делая вас *медленным*.
- Вы так не восприимчивы к боли, потому что в принципе *практически не чувствуете прикосновения*.
- Ваша сверхстойкость исходит не изнутри, а снаружи. Это могут быть хитиновые пластины, растущие из суставов, облако теней, постоянно окутывающее вас или что то ещё, столь же *жуткое на вид*.

Побочные эффекты

Пуленепробиваемый: Вы можете, если захотите, проигнорировать любое количество физического урона от одного источника: пули просто отскакивают от вас, не причиняя вреда. Однако этот урон рикошетит по тому, что вас окружает. Пули не могут просто исчезнуть, в конце концов.

Перехват: Когда кого-либо в вашей или соседней зоне атакуют, вы можете вмешаться, буквально встав между целью и атакой и защищаясь вместо цели. Понятное дело, что делаете вы это стремглав, расталкивая и сшибая всё, включая защищаемую цель, так что какой-то урон всегда будет. Конечно, предполагается, что вы можете переместиться в эту зону.

Телекинез

Вы настоящий псионик: сгибание ложек, разум над материей, вот это всё.

Базовый Телекинез: Вы можете перемещать небольшие объекты в вашей зоне или соседних зонах, и вам не надо их касаться. Метая такие объекты во врагов, вы можете атаковать с помощью воли цели, находящиеся в вашей зоне.

Улучшения

Мастерский Телекинез: Вы получаете +2 к воле, когда атакуете телекинезом.

Дальнобойный Телекинез: Ваши ментальные способности позволяют вам доставать необычайно далеко. Вы можете двигать объекты и атаковать на расстоянии до трёх зон, когда вы используете телекинез.

Телекинетическая Мощь: Вы можете поднимать большие объекты с помощью воли. Поднять что-то размером с человека можно, преодолев неплохое (+2) препятствие, а вот автомобиль — отличное (+4).

Телекинетический Щит: Вы можете отражать физические атаки с разумом. Воздвигая телекинетический щит, вы можете защищаться от физических атак волей.

Типичные суперсинергии

Полёт: Вы можете поднимать себя самого в воздух с помощью своей сверхспособности (стр. 36).

Щиты: Вы можете создавать щиты с помощью телекинеза, собирая их из попавшего под руку мусора или из чистой незримой психической силы (стр. 58).

Сверхсила: Заставляя свои мышцы и разум работать в унисон, вы способны развивать большее усилие, чем по отдельности мускулами или телекинезом. По сути, вы так достигаете сверхсилы (стр. 64).

Недостатки

- Вы всю жизнь манипулировали предметами телекинетически, а не руками, что привело (или было результатом) того, что у вас *слабое и хрупкое тело*.
- К чёрту вежливость и политкорректность — ваша ментальная сила связана с тем, что у вас *огромный видимый пульсирующий мозг*.

Побочные эффекты

Удержание: Выложившись по-полной, вы можете поднять всех и всё в вашей и соседних зонах над землёй. Поднятые цели не могут двигаться или совершать физические действия, которые требуют перемещения, например, использовать драку, но по-прежнему могут использовать стрельбу или ментальные атаки.

Неостановимый телекинез: Вы можете использовать свои ментальные силы, чтобы поднять что-то размером с танк и метнуть этот объект, либо разрушив стену или другое подобное препятствие, либо атакуя всех в своей или соседней зоне.

Телепатия

Вы знаете, что думают все остальные.

Базовая телепатия: Выберите навык — эмпатию, расследование или внимательность. Можете использовать его, чтобы получать информацию из мыслей людей в вашей или соседних зонах. Если цель подозревает, что вы её «читаете», она может активно защищаться волей. Эмпатия позволяет выведать чужие чувства, расследование заглядывает в глубокие мысли и память, а внимательность читает поверхностные мысли и засекает незнакомые разумы. Вы также можете проецировать свою речь в разумы других людей в пределах действия телепатии.

Улучшения

Мастерская телепатия: Бонус +2 к телепатии, когда вы читаете чужие мысли.

Дальнобойная телепатия: Телепатия работает в пределах видимости.

Ментальная атака: Вы можете совершать волей ментальные атаки на расстоянии до трёх зон. Если вы выводите кого-то из игры такой атакой, можете либо перегрузить цель в кому, либо захватить контроль над её разумом.

Гибкая телепатия: Выберите дополнительный навык для чтения мыслей.

Типичные суперсинергии

Влияние: Вы не только можете читать чужие мысли, но и влиять на них (стр. 42).

Контроль над животными: На человеческих мыслях свет клином не сошелся. На сознание животных тоже можно влиять (стр. 27).

Недостатки

- Когда вы можете читать чужие мысли, а другие не могут читать ваши, вы начинаете *использовать свои способности в дурных целях*.
- Заглядывать слишком глубоко в чужой мозг опасно, чужие мысли могут начать создавать *психический резонанс*.

Побочные эффекты

Психический Блок: Вы можете перегрузить разумы всех персонажей в сцене, по сути «заморозив» их на месте. Они не могут совершать ни физических, ни ментальных действий или призывать аспекты, но могут попробовать преодолеть ваш блок своей волей против вашей. Каждый ваш ход вам приходится концентрироваться и тратить действие на поддержание блока. Такое грубое вмешательство в психику несомненно оставит долговременные последствия.

Психический шторм: Вы открываете свой разум, и психическая энергия заполняет вашу зону. Любой персонаж, чей ход заканчивается в ней, получает 2 сдвига ментального стресса, а все персонажи, чей ход заканчивается в зоне, соседней с вашей — 1 сдвиг. Этот эффект работает, пока вы не прекратите его, или пока не закончится сцена.

Телепортация

Вы всегда можете попасть туда, куда хотите, возможно это физически или нет.

Базовая телепортация: Вы можете передвигаться на расстояние до трёх зон за одно действие, если вы видите точку, куда хотите попасть.

Улучшения

Мастерская телепортация: Вы можете передвигаться на одну зону дальше обычного.

Коллективная телепортация: Обычно вы можете телепортировать только себя, но приложив небольшое усилие, вы можете телепортировать любой другой объект размером с человека, если вы его касаетесь. Если цель сопротивляется, вы можете атаковать с помощью драки, чтобы схватить цель против её воли.

Метка и возврат: Сосредоточившись на несколько минут, вы можете повесить «метку» на место и позже телепортироваться туда невзирая на расстояние. Одновременно у вас может быть только одна «метка».

Типичные суперсинергии

Энергетический сгусток: Вы не мечете энергию, а телепортируете сгустки огня, плазмы или других неприятных субстанций. Эффект сопоставим (стр. 35).

Призыв предметов: Вы собрали дома коллекцию полезных предметов, которые можете телепортировать себе в руку (стр. 45).

Недостатки

- Телепортация насыщает ваше тело энергией, которая покидает его в виде разрядов, когда вы появляетесь. Вы создаёте **непроизвольное энергетическое поле**.
- Телепортируясь, вы проходите через другое измерение с иными законами физики. Это процесс создаёт **плотное облако зловонного дыма**.

Побочные эффекты

Червоточина: Вы можете соединить две зоны слегка нестабильной червоточиной, которые разрывают реальность на мелкие кусочки. Выберите любые две зоны, которые вы можете видеть. Эти зоны считаются одной и той же зоной.

Перемещение: Вы можете переместиться в любое место города, которое вы ранее видели, пусть даже на фотографиях. К несчастью, этот манёвр недостаточно точен, и вы обычно прибываете, ломая что-то важное.



Ползание по стенам

Гравитация — проблема других людей, вам нужна только поверхность под ногами.

Базовое ползание по стенам: Вы можете двигаться по любой твёрдой поверхности даже вниз головой с той же лёгкостью, что и по земле. Еще вы получаете +2 к атлетике, когда преодолеваете препятствия, если нужно лазать и карабкаться.

Улучшения

Мастер ползания по стенам: Вы получаете дополнительный бонус +2 к атлетике, когда карабкаетесь.

Удар от стены: Вы можете прыгать со стен или опираться на них, чтобы вкладывать в свои удары чуть больше силы. Вы получаете бонус +2 к драке, когда атакуете кого-то таким образом.

Железная хватка: Если вы найдёте удобное место на потолке или стене, то можете висеть там или даже спать много часов.

Типичные суперсинергии

Сверхловкость: Вы можете скакать со стены на стену как блоха (стр. 60).

Сверхсила: Вы можете подтянуть и поднять свой вес на одних пальцах. Да, вы сильнее обычного человека (стр. 64).

Недостатки

- Так уж вышло, что умением цепляться за стены вы обязаны густой и липкой жиже, которую выделяет кожа ваших стоп и ладоней. У вас *липкие пальцы*.
- Вы можете уцепиться даже за самые незначительные неровности стены, но вы *не можете держаться на абсолютно гладких поверхностях*.

Побочные эффекты

Манипулирование гравитацией: Ваши способности двигаться по стенам объясняются умением «корректировать» влияние гравитации так, что «вниз» — это там, где вам надо, хотя бы на несколько минут. Вы можете распространить своё влияние на целую зону, меняя вектор гравитации для всех персонажей и объектов в зоне, притягивая их к стене, на которой стоите. Любой, кто не подготовился, должен преодолеть неплохое (+2) препятствие с помощью атлетики или получить лёгкое последствие, неудачно сгруппировавшись.

Стоп!: Вы можете заставить остановиться любой объект по размерам и скорости вплоть до движущегося поезда при условии, что вы можете ухватиться за него одной рукой, а другой взяться за что-то достаточно стабильное и прочное — например, землю под ногами. Это не причиняет вам вреда — ваше тело без проблем выдерживает такие усилия — но, скорее всего, нанесёт урон тому объекту, который вы останавливаете.

Управление погодой

Вы любому погоду испортите.

Базовое управление погодой: Вы можете сотворить в своей зоне любое погодное явление, просто создав преимущество с помощью воли. Сопротивление обычно неплохое (+2), но растёт, когда вы создаете особенно мощные явления, например, торнадо, или слишком несвоевременные, например, снегопад посреди знойного лета. Погодные явления исчезают, когда вы захотите, когда вы покидаете зону, или когда заканчивается сцена.

Улучшения

Мастерское управление погодой: Еще +2 к воле для создания погодного явления.

Снайперская погода: Можете атаковать волей любую цель в зоне, в которой создали погодное явление.

Устойчивая погода: Созданные вами погодные явления продолжают существовать, когда вы находитесь в соседней зоне. Вдобавок, вы теперь можете создавать погодные явления в соседних зонах.

Типичные суперсинергии

Энергетический сгусток: Вместо того, чтобы метать сгустки чистой энергии, вы можете заставлять ветер дуть со снайперской точностью, что не менее эффективно, чем огненные шары какого-нибудь другого супергероя (стр. 35).

Полёт: Создав несколько восходящих потоков, вы можете взмыть в небо (стр. 36).

Улучшенный спецэффект

Опасная погода: Созданное вами погодное явление совершает отличную (+4) атаку против одной цели в зоне явления.

Недостатки

- Ваши эмоции отражаются на погоде вокруг вас, как бы вы их не сдерживали. *Ваше настроение влияет на погоду.*
- Созданные вами погодные явления впечатляют, но «настоящая» погода сильнее. Ваша способность *эффективна только в закрытых помещениях.*

Побочные эффекты

Буря и натиск: Когда нужно, вы можете усиливать свои погодные явления до опасных уровней. Ваше погодное явление совершает отличную (+4) атаку против всех целей в своей зоне.

Ветры перемен: Ваше погодное явление создаёт в своей зоне настолько сильный ветер, что тот выдувает всех персонажей из неё (кроме вас) в соседнюю зону по вашему выбору. Пока вы не завершите эффект, никто не может повторно войти в зону явления.

Порча

Вам... не повезло. То, что пробудило ваши сверхспособности, сделало это не слишком деликатно и превратило вас в нечто лишь отдаленно человекоподобное.

Базовая порча: Ваши сверхспособности или их проявления выглядят жутко. Может, вы обезображены или мутировали, похожи на труп или монстра, или в вас просто есть что-то отталкивающее окружающих на глубинном уровне. Короче, ваше присутствие нервирует людей.

Улучшения

На лицо ужасные: В вашей внешности есть что-то настолько жуткое, что к вам в неприятно приближаться. Любой, кто атакует вас дракой, получит легкое ментальное последствие, если у него уже его нет.

В процессе мутации: Раз за сцену можете потратить жетон судьбы, чтобы запустить цикл мутации. Это позволит вам поменять местами значения двух навыков, которые отличались не более, чем на единицу.

Очевидная цель: Вам несложно вызвать в других желание вас убить. Получите +2 на броски провокации, чтобы вынудить кого-то атаковать или преследовать вас.

Типичные суперсинергии

Эластичность: Эта суперсинергия работает как Эластичность, только у вас из спины растут жуткие на вид, истекающие черной жижой щупальца (стр. 33).

Урон: Ваша порчей можно заразиться через легкий физический контакт (стр. 39).

Регенерация: Вы разрушаетесь на глазах, но сверхспособность не дает этому случиться (стр. 55).

Недостатки

- Название говорит само за себя: **жуткий на вид**.
- Ваша способность пробудилась от радиоактивного заражения, которое должно было вас убить. Но вы выжили, и вы **радиоактивны**.

Побочные эффекты

Разложение: Можете использовать порчу, чтобы ускорить естественное разложение всего в своей зоне. Живые цели могут сопротивляться и получают 2 пункта физического стресса, а неодушевленные предметы (всё, даже стены и пол), рассыпаются в труху.



Электричество

В вас столько электричества, что Тесла бы засмутился.

Базовое электричество: В основе ваших суперспособностей лежит электричество. Используя их, вы искритесь и мечете молнии.

Улучшения

Генератор: Вы можете заставить работать любое электронное устройство прикосновением. Приложив пальцы к розетке, вы дадите свет целой квартире.

Кондуктор: Вы можете временно превратить свое тело в электричество и пройти сквозь любой проводящий материал. Потратив действие, вы можете пройти непроходимые барьеры, например, пройти сквозь дверь через железную ручку.

Оглушающий удар: Получив стильный успех на броске ближнего боя, вы можете навесить на цель ситуативный аспект *оглушен* с бесплатным призывом. Если цель уже *оглушена*, добавьте еще один бесплатный призыв.

Типичные суперсинергии

Вспышка: Вы можете из ничего создать молнию и метнуть ее как копье (стр. 35).

Энергетический сгусток: Вы можете из ничего создать молнию и метнуть ее как копье (стр. 35).

Контроль над машинами: Ваша сила создает не обычное электричество. В нём содержится частичка вас самих, и именно это запускает устройства под вашим контролем (стр. 47).

Недостатки

- Вы — ходячий источник энергии, и *современная техника вам не друг*.
- Вас переполняет энергия. Даже слишком. Вы будто накачаны сахаром и кофе круглые сутки, и поэтому *гиперактивны*.
- Публика обратила внимание, что вы не любите супергеройствовать под дождем. У вас нет выбора: *в воде вас «закрывает»*.

Побочные эффекты

По сети: Вы можете скользнуть в любую розетку (или аналог) в городе и выпрыгнуть спустя мгновение из другой, при условии, что вы примерно представляете, куда направляетесь (и где вы перегрузите систему).



Огонь

Вы любите огонь. А он любит вас. В целом, этого достаточно.

Базовый огонь: Ваша сила пропитана пламенем и создает огненные шары и клубы дыма, когда вы ее используете.

Улучшения

Друг пламени: Огонь — ваш или любой другой, — вам не вредит.

Контроль пламени: Вы не только создаете огонь, но и можете им управлять, распространяя его в любых направлениях. Для этого нужен бросок провокации против неплохого (+2) сопротивления или выше, если направление сложное.

Кипящая кровь: Когда вас успешно атакуют дракой, враг получает 1 пункт физического стресса от жара, который вы излучаете.

Улучшенные спецэффекты

Жгу! Вы можете загореться, и это ПРЕКРАСНО! Держите ситуативный аспект *объят пламенем* с бесплатным призывом. Если вы уже *объаты пламенем*, получите еще один призыв и сотрите наивысший маркер физического стресса.

Типичные суперсинергии

Энергетический сгусток: Огонь — хорошо. Огненный шар — лучше (стр. 35).

Полёт: Теплый воздух поднимается, так? Окружите себя огнем и парите (стр. 36).

Недостатки

- Есть черты характера, которые хорошо сочетаются с огнем. Вы *вспыльчивы*.
- Вы не пылаете круглые сутки, но и не затухаете полностью. Вы *всегда горите*, даже если речь просто о дымящихся волосах.
- Вы можете разжечь крошечное пламя до пожара, но не создать огонь из ниоткуда. Как минимум, вам *нужна искра*.

Побочные эффекты

Воспламеняющий: Вы можете окружить себя пламенем и спалить всё вокруг. Вещи спонтанно возгораются, и любой, кто коснется вас, получит легкое физическое последствие или 1 физический стресс, если ячеек последствий не хватает. Эффект длится до конца сцены, но вы можете прекратить его по желанию.

Холод

Зима идет за вами по пятам.

Базовый холод: Ваша сверхспособность проявляется холодом и льдом. Когда вы используете свою силу, температура в комнате падает.

Улучшения

Снижение температуры: Вы можете опустить температуру до уровня морозилки в своей и соседних зонах.

Скользкий как лед: Потратив действие, вы можете залить землю в своей и соседних зонах льдом. Вам он не мешает, но для ваших друзей и врагов это неплохое (+2) препятствие. Лед продержится до начала вашего следующего хода.

Ледяная аура: Тот, кто успешно атакует вас дракой, получает 1 физический стресс.

Типичные суперсинергии

Энергетический сгусток: Выстрелите сгустком арктической температуры (стр. 35).

Замедление: Вы можете заковать врагов в лёд, остановив их на полпути (стр. 59).

Природное оружие: Вы можете заморозить влагу в окружающем ваши кулаки воздухе, создав таким образом острый кастет с шипами (стр. 49).

Улучшенные спецэффекты

Ледяной щит: Вы можете окружить себя слоем льда, дающим Броню:4 против следующей атаки. Бонус пропадет после атаки, а также и если вы подвигаетесь или предпримете физическое действие.

Недостатки

- Прохладная погода кажется вам страшной жарой. Вам *хорошо только на холоде*.
- Вы не просто холодный на ощупь, само ваше присутствие понижает температуру вокруг хотите вы этого или нет. Вас это устраивает, но вы *всегда мерзнете*.

Побочные эффекты

Буря: Вы можете сбить температуру вокруг так быстро, что в вашей и соседних зонах образуется снег. Вам он не мешает, но для остальных это неплохое (+2) препятствие, сохраняющееся до конца сцены.



Тени

Вы можете окружить себя тенями и питать ими свою сверхспособность. Физика в этом вопросе часто хромает, но работает, и ладно.

Базовые тени: Ваша сила проявляется в создании и манипулировании тенями. Используя ее, вы порождаете тьму.

Улучшения

Ночное зрение: Вы отлично видите в любом освещении, даже в крошечной тьме.

Теневое уклонение: В тени (или тенях) вы получаете +2 к защите против дистанционных атак.

Из теней: Затеваете конфликт, то при любых обстоятельствах действуете первым.

Темная аура: Вы высасываете свет из помещения. Раз за сцену вы можете создать ситуативный аспект, который отразит это (*темная комната, глубокие тени*).

Типичные суперсинергии

Невидимость: Вы можете скрыться даже в залитой светом комнате (стр. 44).

Телепортация: Тени связаны друг с другом на метафизическом уровне, который даже вы не вполне понимаете. Но вы можете использовать это обстоятельство, чтобы перемещаться между ними (стр. 68).

Недостатки

- Вы никогда не покидаете теней, а если попробуете, тень сама «прилипнет» к вам. Вы всегда *окутаны тенями*.
- Ваша сверхспособность не только создает тени, но и полагается на них. Вам комфортнее всего в тенях, а *на свету вы слабеете*.

Побочные эффекты

Монстр из тени: Вы можете призвать существо, сотканное из самой тьмы, в свою зону. Монстр обладает отличными (+4) телосложением, дракой и атлетикой, а также аспектами *соткан из тени* и *животная ярость*. Это персонаж ведущего, который нападет на ближайшие к нему цели в произвольном порядке, хотя персонажи могут использовать провокацию, чтобы направить его гнев. Вас он не атакует, но этого нельзя сказать о ваших союзниках. Монстр пропадет в конце сцены или по вашему желанию.



Супер-форма

Вы готовы к бою, как только завершится ваша трансформация.

Базовая супер-форма: Ваша способность не всегда работает, и чтобы ее активировать, вам нужно принять супер-форму перед битвой. Может быть, вы обрасщаете металлической оболочкой, или заряжаетесь энергией космоса, или просто становитесь большим и зеленым. Превращение занимает одно действие, и пока вы «не в форме» понять, что у вас в принципе есть суперспособность, нельзя.

Улучшения

Рост: Вы можете стать огромным, минимум в два раза выше своего обычного роста, и получаете +1 на броски атаки за счет возросшей силы.

Сжатие: С помощью супер-формы вы можете стать крошечным, размером в четверть нормального или еще меньше. Из-за этого вы получаете +1 на все броски защиты, ведь по вам сложнее попасть.

Кокон: В дополнение к обычной супер-форме вы умеете создавать вокруг себя защитную оболочку. Будучи в ней, вы не можете передвигаться или совершать действий, но получаете Броню:8 против любого физического урона. Такая форма держится не дольше нескольких минут.

Типичные суперсинергии

Сверхстойкость: Принимая свою супер-форму, вы покрываетесь слоем металла, камня, другого материала или иным способом создаете себе броню (стр. 65).

Природное оружие: Вам нужна пара мгновений, чтобы выпустить когти, но оно того стоит (стр. 49).

Недостатки

- Ваша супер-форма такая мощная, что вы не в состоянии принять ее сразу. Вы подвержены *замедленной трансформации*.
- Ваше нормальное «я» и «супер-я» — разные люди с разными характерами в одном теле. Они не ненавидят друг друга, но вы часто *спорите сами с собой*.

Побочные эффекты

Гипер-режим: В вас таится потенциал для особой трансформации, и она такая мощная, что держится всего несколько минут и сам акт превращения опасен для вашего окружения. В гипер-режиме вы можете использовать спецэффекты даже на ничьей и обычном успехе, а не только на стильном успехе.

Технологии

Не всем повезло с генами. Вам пришлось заработать свои сверхспособности.

Базовые технологии: Ваша сверхспособность — не супергеройская сила в привычном смысле слова. Её источник — продвинутые технологии, к которым вы получили доступ, вроде киберимплантов. Эта сила и не «встроена» в ваше ДНК, но вы всегда будете иметь к ней доступ, и железо вас не подведет. К тому же, метаспособности (Усиление и Подавление сверхспособностей) вам не страшны.

Улучшения

Интенсивные тренировки: Выберите один навык из атлетики, драки, стрельбы и телосложения. Можете добавить спецэффект к использованию выбранного навыка, будто он является частью вашего набора сверхспособностей.

Игрушки: Ваши впечатляющие технологии не возникли из воздуха. Вы получаете +2 к контактам с людьми, которые либо создали их, либо работают в этой сфере.

Побрякушки: Иногда вам достаточно похвастаться своими технологиями, чтобы побудить людей к сотрудничеству. Можете использовать ресурсы с +2 вместо взаимопонимания, когда хвастаетесь качеством своей техники в контексте, где это может быть полезно..

Типичные суперсинергии

Супер-технологии: Почти любую силу можно объяснить продвинутыми технологиями, начиная со шлема, усиливающего возможности мозга (Телепатия, стр. 67) или кибернетической руки с встроенной пушкой (Энергетический сгусток, стр. 35) до наркотиков, которые доводят человеческие возможности до предела (Сверхловкость и Сверхсила, стр. 60 и 64).

Недостатки

- Ваша техника не работает без источника энергии, и это не могут быть батарейки из соседнего магазина. У вас *ограничено топливо*.
- Ваша техника не такая уж крутая. Вы само собрали её в подвале из го... скотча и смекалки. У вас *потасканное оборудование*.

Побочные эффекты

К оружию: Вы можете передать свою технику кому-то ещё. Они смогут использовать вашу силу вместе со своей, но вы останетесь без своей сверхспособности на это время. Конечно, реципиент не умеет обращаться с вашими технологиями и может натворить дел.

СОЗДАЙТЕ СВОЙ VENTURE CITY

В этой главе мы рассмотрим процесс создания вашего собственного Venture City и инструменты, которые в этом помогут: угрозы города, его фракции, места и людей. Можете использовать их, а также информацию из синих вставок, чтобы создать свое приключение.

КТО НЕ РИСКУЕТ

По главе разбросано несколько подобных вставок. В них вы найдете элементы города и рекомендации по их использованию, которых хватит на полноценное приключение под названием *Кто не рискует*. Ознакомившись с ними, вы сможете начать играть почти сразу и отложить создание собственного приключения.

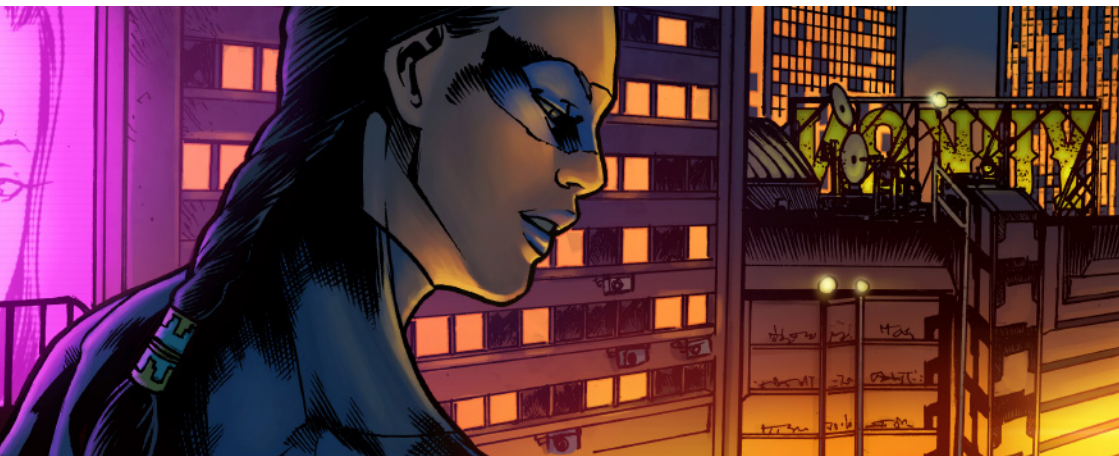
ДАЛЕЕ: стр. 80

Угрозы

Угрозы, которые вы выберете, во многом определяют, о чем будет ваша игра. Как и в Fate Core (стр. 22), вам предстоит выбрать или придумать две насущных угрозы, две назревающих, или по одной каждого типа.

Насущные угрозы в Venture City — это крупные, общегородские проблемы, которые отразятся на всех сценах и которые вряд ли удастся разрешить за одно приключение. Но иметь амбициозные цели полезно, и если вы хотите начать длинную кампанию в Venture City, такая угроза вам пригодится.

Назревающие угрозы более сиюминутные. Это то, что уже происходит или вот-вот произойдет, и с них хорошо начинать. Если ваша задача — направить действие и самих героев в определенную сторону (например, в сторону злодея), назревающая угроза — отличный выбор.



Если же вы хотите провести приключение по Venture City в одну встречу — их обычно называют «ваншотами» (англ. *oneshot*), — берите две назревающих угрозы. Насущным угрозам в ваншоте тоже есть место, но пара назревающих угроз дадут игрокам шанс сразу ввязаться во что-то большое и эффектное, поставит перед ними сложные дилеммы, а это всегда драматично.

Предпочитаете что-то с более гибкой структурой? Хотите дать игрокам возможность преследовать собственные цели в с обещанием проблем в будущем? Берите пару насущных угроз. Игроки будут знать, что не так с городом и что нужно исправить, но и то, что эти проблемы не требуют немедленного вмешательства. В дальнейшем они смогут сами решить, что важно для истории.

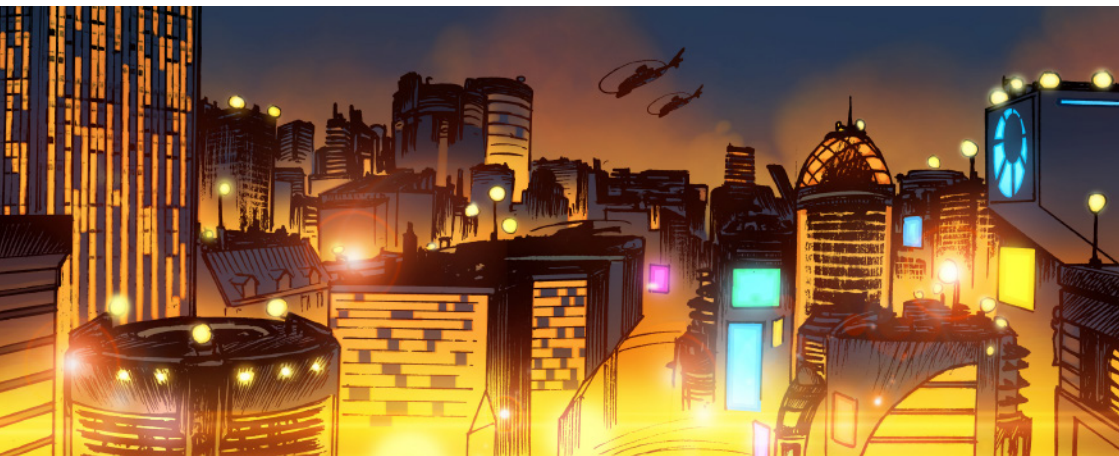
Взять по одной угрозе каждого типа — хороший вариант и для ваншота, и для кампании. В ваншоте насущная угроза задаст тон, сделает город живым и бросит на него тень будущих бед, а надвигающаяся выступит осязаемой целью в настоящем. Что касается кампании, тут надвигающаяся угроза даст яркий старт, а насущная подскажет, с чем игрокам когда-нибудь придется столкнуться.

Насущные угрозы

- *«Преступность, политика, какая разница?»*
- *В темноте небезопасно*
- *«Есть богатые, а есть все остальные».*
- *Суперы — люди?*

Назревающие угрозы

- *Преступный мир готов взорваться*
- *Супернаркотик*
- *Террористы бомбят Рок-сити*
- *Город во тьме*



КТО НЕ РИСКУЕТ

ДАЛЕЕ: стр. 81

В *Кто не рискует* есть и насущная угроза, и назревающая угроза. Насущная (**Суперы — люди?**) воплощает вопрос, который, по словам подпольных СМИ, сильно заботит публику. Низший класс и даже простые работяги смотрят на суперов, в особенности корпоративных, с сильным недоверием. Да, эти мета-люди борются с преступностью, но они же творят страшные вещи по указке своих хозяев. У них вообще есть свободная воля? Вдруг из-за своих сверхспособностей они больше не способны соперничать простым людям или даже понять их? Они — следующая ступень эволюции, или очередная глобальная угроза?

Назревающая угроза сценария — **Супернаркотик**, мощный фармакологический коктейль, недавно попавший на улицы. Он дает сверхспособности, но только пока его принимаешь. И, конечно, у него есть побочные эффекты. Насколько он безопасен? Его разработала одна из корпораций? Его специально «слили» в массы? Вдруг это просто эксперимент? Каковы долгосрочные последствия наркотика? Что случится, когда на него наложат руки террористы или опасные преступники?

В эту гущу и попадают персонажи игроков: несанкционированные суперы из низших слоев, нанятые корпоративным служащим в качестве расходного материала. Их задача: выяснить, кто сливает **Супернаркотик** на улицы.

РАНЕЕ: стр. 78

Фракции, места и люди

Фракции — это крупные игроки города: корпорации, банды, подпольные группы суперов, частная полиция и тому подобное.

У каждой фракции два ключевых параметра: аспекты и навыки. Аспектов тоже по два — **слоган** и **секрет**. Слоган обобщает «лицо» фракции, которое видит публика, секрет — то, что фракция скрывает. Что-то вроде концепции и проблемы.

Навыки — это то, в чем фракция хороша. Если вам нужно значение активного или пассивного сопротивления, или значение параметра безымянного персонажа ведущего, используйте самый подходящий навык из списка. Если же у фракции нет какого-то навыка, считайте, что он средний. **Навыки** фракций — бюрократия, шпионаж, ресурсы, безопасность, техника и насилие.

Мы также привели **места** и **людей** для каждой фракции. У каждого места есть угроза, а люди — это ключевые или второстепенные персонажи ведущего.

КТО НЕ РИСКУЕТ: ЗАВЯЗКА

В сценарии *Кто не рискует* персонажи игроков — это несанкционированные супер герои, живущие в каменных джунглях. Некоторый могут быть связаны с Районной Дружиной (стр. 92), кто-то — с Бригадой Сплитстрима (стр. 81), кто-то независим. Позаботьтесь о том, чтобы герои знали друг друга и у них была причина работать сообща.

Все герои слышали о супернаркотике, но без деталей. Известно, что он есть, и что он может быть опасен. Наркотик выходит на первый план, когда каждый из героев получает одно и тоже же анонимное сообщение:

**Нужна ваша помощь. Большой риск, большая прибыль.
Бартонс. Полночь.**

Бартонс — это бар в Ракару Хайтс (стр. 92). Сообщение отправила Эмили Шан, житель этого района. Она не супер (в бою в том числе), и помогает Районной Дружине (стр. 92) с правовыми вопросами и сбором средств; используйте значение ресурсов Дружины для бросков Эмили. Она преданна Дружине и верит в ее работу, но порой порицает ее методы, так как ей противно насилие.

Когда герои собираются в Бартонс, Эмили подходит к ним с предложением. Её беспокоит рост преступности в связи с супернаркотиком. Она просит героев разобраться, откуда наркотик берётся и положить этому конец, платит хорошо.

Её единственная улика — тот факт, что Бригада Слипстрима хорошо зарабатывает на продаже наркотика, и многие в банде на нем сидят.

Бригада Сплитстрима

В Venture City больше десятка банд. Часть — совсем крошечные; просто горстки людей, пытающихся захватить власть. Другие — огромные организации, которые держат крупные сегменты города. Бригада Сплитстрим относится к последним.

С виду Бригада — это очередной скорый на руку преступный синдикат с несколькими суперками. Но те, кто в курсе дел, знают, что Бригаду можно нанять. Сплитстрим руководит ей как бандой, но деньги делает на тайных контрактах, сдавая своих ребят в качестве наемников. То, что выглядит как случайный акт насилия часто на поверку оказывается точечным, преднамеренным ударом.

БРИГАДА

Слоган: *Что не контролируют корпорации, контролируем мы*

Секрет: *Кто платит, тот музыку заказывает*

Навыки: шпионаж +2, ресурсы +2, безопасность +2, насилие +3

Блок

Бригада контролирует половину каменных джунглей, но их опорный пункт расположен в заброшенной тюрьме, которую называют просто «Блоком». Когда-то ее использовали для содержания опасных преступников, теперь же это крепость, из которой Сплитстрим руководит операциями банды.

Многие камеры переоборудовали в бараки, гаражи, серверные и арсеналы. Обычно около половины оставшихся камер заняты врагами Сплитстрима или похищенными им людьми, которые ждут допроса или смерти, терпят пытки, надеются на выкуп. У тюрьмы только один недостаток: возраст. Проводка и система безопасности сильно устарела и сбоят.

Угроза: устаревшие системы

КТО НЕ РИСКУЕТ: РОЛЬ СПЛИТСТРИМА

Сплитстрим замечен в продаже наркотика, и не он один. Множество банд в Venture City имеет с этого прибыль, но он сделал целое состояние. Он также раздает его своим подчинённым, чтобы те подкачались перед боем.

Добраться до Сплитстрима непросто. Он находится в Блоке, среди своих. Герои могут прорваться с боем; большинство боевиков Сплитстрима — безымянные персонажи ведущего (используйте значение насилия Бригады, стр. 81). У части есть сверхспособности от наркотика; добавьте в сцену четыре-пять безымянных противников с одним из следующих трюков (без недостатков, побочных и спецэффектов).

- **Полёт:** Члены банды умеют летать. Это работает как бег и ходьба, но вертикально.
- **Сверхсила:** +2 на все атаки, полагающиеся на грубую силу.
- **Пирокинез:** Огненная дистанционная атака с +2.
- **Телепортация:** Телепорт до трех зон за одно действие.

Если персонажи игроков решат вышибать ногой дверь, Сплитстрим будет сражаться, но сдастся, если получит среднее последствие или хуже. Герои также могут пробраться хитростью. Оба подхода могут привести к драке. Так или иначе они добираются до Сплитстрима и его сведений:

- Наркотик ему поставляет некий Генри Уайт. Сплитстрим уверен, что Генри работает на корпорацию Митсухама.
- Их исследовательский отдел — рассадник контрабанды.
- Женщина, известная как Тень (он не знает настоящего имени), щедро платит ему за распространение наркотика среди населения Ракару Хайтс.
- Он подозревает, что от наркотик едет крыша.

ДАЛЕЕ: стр. 85

РАНЕЕ: стр. 81

Сплитстрим

Сплитстрим — хитрый главарь банды и капитан наемников. Как только он научился контролировать свою власть над жизнью и смертью, тут же взлетел по карьерной лестнице одной из крупнейших банд города. В итоге он бросил вызов прежнему лидеру Бригады, убил его, а верные ему люди разобрались с несогласными.

Сейчас у него репутация одно из самых опасных людей в Venture City. С Районной Дружиной у Бригады шаткий мир: пока члены Дружины не трогают территорию Сплитстрима, он их тоже не трогает. Также у него много выгодных контрактов с различными корпорациями, которые нанимают его и Бригаду как расходный материал, но платят хорошо, и частная полиция закрывает глаза на их произвол.

СПЛИТСТРИМ

Аспекты: блестящий главарь банды; слишком много хозяев; жизнь и смерть в моих руках!; связи для слабаков; жестко и эффективно

Навыки

Великолепные (+5): взаимопонимание

Отличные (+4): драка, провокация

Хорошие (+3): контакты, стрельба, воля

Неплохие (+2): атлетика, внимательность, телосложение, воровство

Средние (+1): обман, вождение, расследование, ресурсы, скрытность

Трюки

Защита страхом (Fate Core, стр. 114)

Вызвать агрессию (Fate Core, стр. 114)

Популярный (Fate Core, стр. 99)

Сверхспособности

Жизнь и смерть: Левая рука Сплитстрима вызывает агрессивный рост раковой опухоли прикосновением к коже врага и броском драки в случае сопротивления. Успех наносит +4 физического стресса. Правой рукой он лечит раны; бросьте волю по неплохой (+2) сложности, чтобы убрать весь физический стресс, или снизить последствие (сопротивление броска — значение, на которое он понижает последствие). Сплитстрим может вылечить любое количество людей, но каждого — лишь раз за сцену.

Спецэффекты: создать последствие, физическое восстановление

Недостаток: не отключается

Побочный эффект: Если Сплитстрим не прочь убить много людей, он может, сложив ладони, испустить волну заразы на всех в своей зоне. Безымянные персонажи умирают на месте, а персонажи с именами должны бросить телосложение по неплохой (+2) сложности, чтобы избежать среднего физического последствия.

Физический стресс: □□□ **Ментальный стресс:** □□□□

Корпорация Митсухама Сплайс

Митсухама — самая богатая и влиятельная биотехнологическая корпорация в мире. Они также запустили лапы в электронику, но генетическая инженерия — их хлеб с маслом. Митсухама разработала лекарства для бесчисленного количества болезней и поставляет их в больницы — конечно, если те могут себе это позволить.

Именно они взломали суперген и поняли, как активировать сверхспособности почти в ком угодно. В конце концов эта технология утекла в другие корпорации, и у большинства есть хотя бы один супер в штате, но Митсухама всё еще бесспорный лидер. Да, суперы есть и у других, но у Митсухамы — лучшие из лучших. Меньше недостатков и побочных эффектов. Больше контроля над способностями.

Поговаривают, что Митсухама оснащает своих суперов (и даже некоторых менеджеров и рядовых сотрудников) с генетическим «выключателем», который в считанные секунды (и на расстоянии) выращивает в носителе рак, уничтожающий весь организм. Но это, скорее всего, просто байки

КОРПОРАЦИЯ МИТСУХАМА СПЛАЙС

Слоган: *раскрываем человеческий потенциал*

Секрет: *жизнь — это дешево и выгодно*

Навыки: бюрократия +3, ресурсы +3, безопасность +2, техника +3 насилие +2



Научно-исследовательский комплекс

Штаб-квартира Митсухамы расположена вне Venture City, но именно здесь находится её научно-исследовательский комплекс. Это по сути отдельный научный городок, стоящий на границе с каменными джунглями. Здесь и происходит магия. Здесь ученые Митсухамы проводят эксперименты, лечат болезни, открывают тайны супергена и создают собственных героев.

Комплекс охраняется 24 часа в сутки, но у любой крепости найдется лазейка. В Митсухаме это служба безопасности — им мало платят. Корпорация делает упор на другие способы обеспечения лояльности (точнее, подчинения) и, к несчастью для них, это создает дыры в их защите. Уже не секрет, что многие эксклюзивные наркотики, просочившиеся на улицы города, пришли туда напрямую из рук «безопасников» Митсухамы, желающих заработать на стороне. В компании это знают и пока что терпят.

Угроза: *рассадник контрабанды*

КТО НЕ РИСКУЕТ: УЛИКИ В МИТСУХАМЕ

Исследовательский комплекс Митсухамы — хорошая отправная точка в поисках правды, но там герои ее не найдут. По крайней мере, не всю. Информация разбросана по нескольким источникам.

Арчард Коул знает о супернаркотике и что Митсухама его производила, но прекратила, как только стало известно о его побочных эффектах. У них были галлоны этого добра, на миллионы доз, но их списали в утиль шесть месяцев назад. Коул не идиот. Он понимает, что гуляющий по улицам наркотик — либо та же подлежащая уничтожению, но не уничтоженная субстанция, либо он основан на той же формуле. Без образца трудно сказать, но он утверждает, что Митсухама тут совершенно ни при чем. Если надавить, Арчард намекает, что его главная по безопасности, Райна Санжарьян, знает больше.

Конечно, просто так подойти и поболтать с Коулом героям никто не даст. Его окружает армия юристов, подхалимов, бюрократов и охранников. Используйте любые подходящие навыки фракции, чтобы не подпустить персонажей к Коулу, но без фанатизма. Если они действуют умно и целеустремленно, позвольте им преуспеть, но пусть это будет непросто. Когда они все-таки до него доберутся, он прикинется открытым к сотрудничеству, но его главная цель — избежать суда для себя и корпорации (именно в таком порядке).

Райна Санжарьян знает больше, чем показывает. Получить доступ к ней проще, чем к Коулу, но она лучше умеет строить из себя дурочку (которой не является). Она знает три важные вещи. Во-первых, запас наркотика был уничтожен больше полугода назад. Во-вторых, примерно в то же время формулу выкрали из комплекса и кому-то продали. В-третьих, она знает кто такой Генри Уайт, но не выдаст этой информации персонажам, если они не упомянут его по имени. Без этого она не поймёт, какое отношение он имеет к этой истории.

Если персонажи игроков вытянут из Санжарьян сведения о Генри Уайте, она расскажет, что он — менеджер средней руки в Эгида Секьюрити. Она знает, что ему не нравится сидеть на зарплате, и предполагает, что именно он выкупил формулу Супернаркотика. Если это правда, значит либо Эгида производит и продает, или Уайт делает это где-то на стороне. В любом случае, героям нужно его найти.

И еще кое-что: проникновение в лабораторию Митсухамы, тайное или явное — отличная возможность ввести в игру Солара в компании солдат Брайт Сан (используйте значение насилия Митсухамы, стр. 84). Короче, если герои решат использовать насилие или скрытность, пришло время для супергероического сражения.

Арчард Коул

Коул — главный в Митсухаме в пределах Venture City. Официально он вице-президент (а по сути — президент) по научно-исследовательским разработкам. Он очень умен, безжалостен, и быстро взлетел по карьерной лестнице в компании. Он отлично разбирается и в науке, и в бизнесе, и не боится пачкать руки.

У его должности много плюсов: наркотики и лекарства для борьбы с побочными эффектами всегда под рукой. Долголетием и отличной формой с учетом возраста Коул обязан генетическим манипуляциям; он никогда не болеет. Говорят, что его суперген активен.

АРЧАРД КОУЛ

Аспекты: *главный по R&D в Митсухаме; собственность компании; тайный супер; «ограничения — это для людей»; генетически совершенен*

Навыки

Великолепные (+5): ресурсы

Отличные (+4): знания, взаимопонимание

Хорошие (+3): контакты, обман, атлетика

Неплохие (+2): ремесла, эмпатия, драка, телосложение

Средние (+1): расследование, внимательность, провокация, стрельба, воля

Трюки

Игры разума (Fate Core, стр. 112)

Эксперт (генетика) (Fate Core, стр. 109)

С козырей (Fate Core, стр. 121)

Грамотный инвестор (Fate Core, стр. 119)

Сверхспособности

Контроль ветра: Коул может использовать атлетику, чтобы летать. Он также умеет призывать порывы ветра и получает за это +2 к броскам атлетики, создавая себе преимущества.

Спецэффекты: принудительное перемещение, дополнительное перемещение

Недостаток: *трудно использовать в закрытых помещениях*

Побочный эффект: Если Коула не беспокоят побочные эффекты, он может пролететь прямо через твердые объекты — стены, потолок, людей, — не получая урона. Если он летит сквозь человека, считайте это атакой атлетики с +2.

Физический стресс: ☐☐☐ **Ментальный стресс:** ☐☐☐



Райна Санжарьян

Санжарьян — начальник охраны Коула. Она отвечает и за систему безопасности Митсухамы в Venture City, и за Брайт Сан Секьюрити, частную полицию компании. Санжарьян жесткая, даже беспощадная женщина, но не держит подчиненных в страхе. У нее обостренное чувство справедливости, которым она руководствуется в своих решениях и стиле менеджмента. Благодаря ей Брайт Сан, наверное, самая дисциплинированное и надежное частное охранное агентство в Venture City.

На первый взгляд, чувство справедливости должно конфликтовать с контрабандной деятельностью, которая развернулась в Митсухаме. Да, Санжарьян отвечает тут за порядок, но также она видит, что причина такого поведения — низкий оклад сотрудников, и закрывает глаза на контрабанду, считая, что это уравнивает ситуацию. Пока ничего ценного не попадает на улицы, она не видит проблемы.

РАЙНА САНЖАРЬЯН

Аспекты: *начальник безопасности Митсухамы; справедливость превыше всего; нет чувства юмора; тактический виртуоз; тихая, но пугающая*

Навыки

Отличные (+4): стрельба, провокация

Хорошие (+3): атлетика, драка, телосложение

Неплохие (+2): контакты, расследование, взаимопонимание, воля

Средние (+1): вождение, эмпатия, внимательность, обман, ресурсы

Трюки

Обмани меня (Fate Core, стр. 127)

Запасное оружие (Fate Core, стр. 107)

Внимание к деталям (Fate Core, стр. 115)

Крепкий как камень (Fate Core, стр. 125)

Физический стресс: □□□□ **Ментальный стресс:** □□□

Солар

Солар — талисман Брайт Сан и самый популярный супер Митсухамы. Красивый, харизматичный, умеющий летать и контролировать свет, Солар кружит по городу, борется со злом и защищает граждан. Конечно, определение «зла» ему выдала корпорация Митсухама Сплайс, а «граждане» — те, кто платят Брайт Сан.

У него есть и темная сторона. Его способность контролировать свет делает Солара идеальным инфильтратором: он может накрыть зону темнотой, обмануть охранные системы, стать невидимым и многое другое. Митсухама часто использует Солара в шпионаже против других корпораций.

На самом деле у Солара есть внутренний конфликт: он хочет быть героем, помогать людям и не любит отказывать в содействии тем, кто не является клиентами Брайт Сан. Шпионом быть ему тоже не нравится. Зато ему нравится власть и слава, и он понимает, что Митсухама может всё это с легкостью отобрать. Генетический рубильник смерти, который ему вживили, тоже отлично мотивирует.

СОЛАР

Аспекты: *луч света в темном царстве!; генетический рубильник смерти; хочет быть героем; супер-шпион; талисман Брайт Сан*

Навыки

Великолепные (+5): стрельба

Отличные (+4): атлетика, скрытность

Хорошие (+3): обман, драка, телосложение

Неплохие (+2): воровство, эмпатия, внимательность, взаимопонимание

Средние (+1): контакты, расследование, провокация, воля

Трюки

С козырей (Fate Core, стр. 99)

Сверхспособности

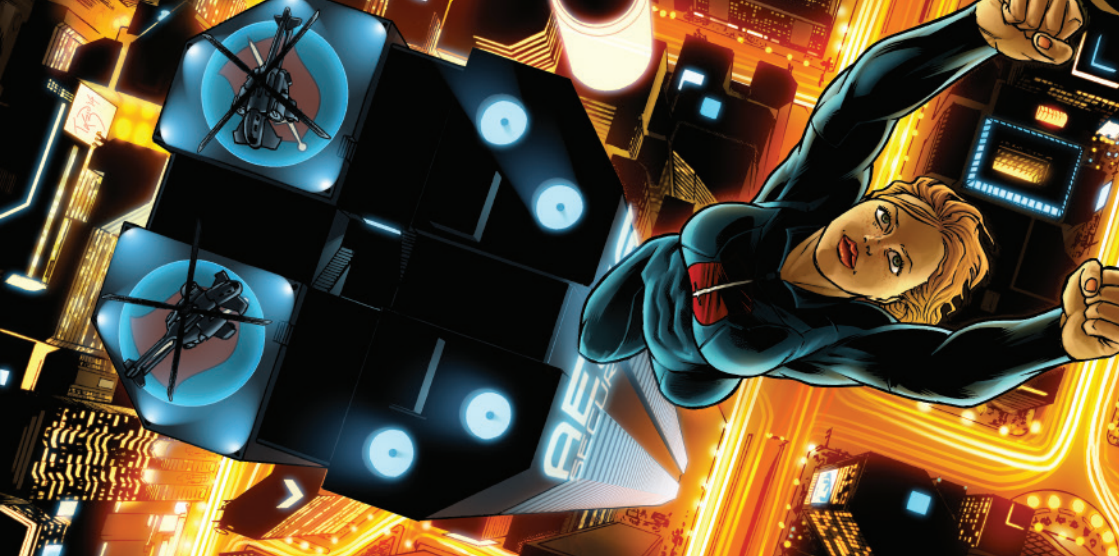
Контроль света: Солар может летать атлетикой, стрельбой пускать лазерные лучи из ладоней, окутать себя тьмой или стать невидимый, искривляя лучи света, получив таким образом +2 на преодоление скрытностью, когда факторы света и зрения играют роль. Наконец, он может обмануть охранные системы, манипулируя светом, и получает +2 на создание преимуществ воровством для этих целей.

Спецэффекты: атака по площади, создать состояние

Недостаток: *горит изнутри*

Побочный эффект: Если Солар не боится оставить случайные жертвы, он может контролировать «куски» света размером с городской квартал — залить его ярким светом или, наоборот, погрузить во тьму. Эффект сохраняется на протяжении одной сцены.

Физический стресс: □□□□ **Ментальный стресс:** □□□



Эгида Секьюрити

Эгида — крупнейшая частная охранная компания в Venture City, контролирующая порядка 60% рынка. Еще 20% принадлежит Брайт Сан (стр. 87), остальное поделили мелкие корпорации.

Эгида хочет расширить свое влияние и заниматься не только контрактами по безопасности, но и поставлять оружие и оборудование военным. Ах да, в биотехнологии они тоже хотят прорваться.

В отличие от Брайт Сан, Эгида платит своим солдатам и суперам щедро, а они верны компании, ведь с ними обращаются как с рок-звездами. Плюс, они знают — что они — главная опора компании, чего не скажешь о других сотрудниках.

ЭГИДА СЕКЬЮРИТИ

Слоган: храним ваш покой

Секрет: кто больше заплатит

Навыки: ресурсы +2, безопасность+3, техника +2, насилие+3

Башни Эгиды

Штаб компании, Башни Эгиды — впечатляющий комплекс зданий в Venture City. Центральная башня — самое высокое строение в городе, и с трех ее взлетных площадок постоянно стартуют и вертолеты, и суперы.

Это, пожалуй, самое охраняемое строение в городе. Все попытки туда прорваться жестко пресекались. Если у башен и есть какая-то уязвимость, это недовольство рабов на зарплате: им мало платят и они не отличаются лояльностью. Если поговорить с одним из них с глазу на глаз, можно узнать много интересного.

Угроза: недовольные рабы на зарплате

КТО НЕ РИСКУЕТ: ПО СЛЕДАМ ГЕНРИ УАЙТА

Найти Генри Уайта несложно, и если герои будут действовать мягко, они могут просто подойти к нему в рабочий перерыв. Если же они будут сразу его прессовать, он может привлечь охрану. Выльется ли это в бой или простую задержку — зависит от обстоятельств.

В бою Генри нападет первым, но попытается сбежать, если получит стресс или последствие. Он не храбрец, и как только поймет, что шутки тут не шутят, потеряет весь свой запал.

Другой вариант — проследить за Генри вглубь города, когда он пойдет на встречу со своими связными. Если герои выберут этот подход, переходите к разделу «Чаны» (стр. 93).

Персонажи смогут многое узнать у Генри:

- Генри купил формулу Супернаркотика в Митсухаме за деньги, полученные от женщины по кличке Тень.
- Продавец — ученый по имени Рожер Дайнс.
- Генри с Тенью продают Супернаркотик городским бандам, включая Бригаду Сплитстрима.
- Их база располагается в подпольной лаборатории под Ракру Хайтс.
- Супернаркотик работает, но силы, которые он создает, нестабильны, и он обладает мощными психологическими побочными эффектами.

РАНЕЕ: стр. 85



Генри Уайт

Генри — образцово-показательный «раб на зарплате». Он работает на Эгиду почти пятнадцать лет, и за это время его повысили дважды. Зарабатывает он намного меньше, чем даже низкоранговый офицер безопасности, и прекрасно об этом знает. Он несчастен, но у него пожизненный контракт, который не расторгнуть.

Правда, то, что он и застрял на унылой работе, не мешает ему искать другие источники дохода. Полгода назад Генри купил формулу Супернаркотика у Митсухамы и договорился с несколькими подозрительными личностями о его производстве и продаже. Генри жаждет силы, и поэтому сам не брезгует наркотиком.

Его семья беспокоится о нем. Они обратили внимание на то, как он изменился: стал задерживаться на работе, домой приходит пропахший химикатами, стал страдать перепадами настроения, — и думают, что тут что-то не так. Они правы.

ГЕНРИ УАЙТ

Аспекты: *раб на зарплате, ставший наркобароном; скачки настроения; пожизненный контракт; семьянин; друзья в теневой сфере*

Навыки

Отличные (+4): обман

Хорошие (+3): контакты, взаимопонимание

Неплохие (+2): эмпатия, знания, стрельба

Средние (+1): атлетика, ремесла, вождение, внимательность

Трюки

Ложь на лжи (Fate Core, стр. 112)

Чутье на неприятности (Fate Core, стр. 127)

Сверхспособности

Глазеры: Генри может стрелять лазерами из глаз стрельбой с +2.

Спецэффекты: атака по зоне, нанести последствие

Недостаток: *неконтролируемые вспышки*

Побочный эффект: Если Генри не заботят случайные жертвы, он может атаковать всех в зоне в полную силу.

Физический стресс: ☐☐ **Ментальный стресс:** ☐☐

Районная Дружина

Большинство жителей каменных джунглей не могут позволить себе услуги частной полиции. Они существуют от зарплаты до зарплаты в мире, которому на них плевать. Жизнь несправедлива, верно?

Но где есть проблема, есть и решение. Много простых горожан и суперов без спонсорства спонтанно объединяются в группы, чтобы помогать друг другу и жить чуть безопаснее. Есть даже три несанкционированные группы суперов, которые одалживают свои возможности в обмен на возможность уйти от радаров корпораций. Одна из таких групп — Районная дружина.

В Дружине, конечно, всё не безоблачно, есть и коррупция, и нарушения закона. Нет ни централизованной власти, ни протокола работы: люди сами решают, что они хотят, а что не хотят делать, и скрыть свои грешки очень легко. Некоторые дружинники занимаются рэкетом, отмыванием денег, торгуют наркотиками прямо под носом коллег. Что поделать, Дружине нужны деньги.

РАЙОННАЯ ДРУЖИНА

Слоган: *тихие улицы*

Секрет: *в тихом омуте черти водятся*

Навыки: насилие +2

Ракару Хайтс

Местные говорят: «Когда кто-то жалуется на "злые улицы", речь о Ракару». Раньше Ракару Хайтс был самым опасным районом города, огромным, кишачим преступниками, в бесконечном упадке. Он был микрокосмом города в зашкаливающей концентрации. Районная Дружина делала район не столько безопасней, сколько опасней, но для других людей.

Сейчас криминал больше не правит в Ракару, хотя район не назвать благополучным. Дружина (точнее, Эбби Дайнс) добилась того, что крупные хищники — насильники, ворьё, наркоторговцы, — стали обходить это место стороной. Причина проста: за их головы назначена награда. По ночам тут всё ещё опасно, но если с вами что-то случится, шанс добиться правосудия все-таки есть.

Угроза: *Насилие как образ жизни*



КТО НЕ РИСКУЕТ: ЧАНЫ

Цепочка улик приводит в Чаны, подземную лабораторию под Ракару Хайтс, где Генри и Тень варят Супернаркотик.

Ее охраняют самые надежные и опытные люди Тени, около десятка, все используют значение насилия Районной Дружины. К тому же, они все получили дозу Супернаркотика, так что бой будет не из легких. Используйте для них эти силы:

- **Полёт:** Члены банды умеют летать. Работает как бег и ходьба, но вертикально.
- **Сверхсила:** +2 на все атаки, полагающиеся на грубую силу.
- **Пирокинез:** Огненная дистанционная атака +2.
- **Телепортация:** Телепорт до трех зон за одно действие.

Огромные цистерны с Супернаркотиком выступят суровым препятствием в бою: химикаты в них крайне токсичны и взрывоопасны. Любой, кто подвергся действию Супернаркотика из цистерн сразу же получает серьезное последствие **перезаряжен**. Выбитый из боя персонаж с этим аспектом детонирует, создавая великолепный (+5) взрыв, от которого придется защищаться всем в лаборатории.

Если герои смогут допросить Тень, то узнают следующее:

- Тень действовала без ведома Эбби Дайнс.
- Роджер Дайнс — брат Эбби и работает на Митсухаму. Формулу он продал также без ведома Эбби.
- Тень подливала наркотик членам Дружины, чтобы наделить их сверхспособностями. Дозу уже получило порядка 20% дружинников.
- Продолжительный контакт с Супернаркотиком несет серьезные психологические последствия, но немногие из Дружины получили достаточно сильные дозы, чтобы это стало проблемой.

ДАЛЕЕ: стр. 96

РАНЕЕ: стр. 90



Эбби Дайнс

У Дружины нет четкой структуры, но есть люди, имеющие авторитет в определенных частях города. Эбби Дайнс — одна из них. Ракару Хайтс — крупный и опасный район, образцовое место для работы организации типа Дружины. Вполне возможно, что именно там она и зародилась. Эбби жила в Ракару сколько себя помнит, ее боятся и уважают.

Её не назвать жестокой или несправедливой. Она делает то, что считает полезным для Ракару, и вступает за жителей района. Жители, в свою очередь, приходят к ней за советами и руководством. Она не терпит глупцов и нечистых на руку, не позволяет людям эксплуатировать друг друга и не поощряет слабости, которые легко эксплуатировать. И то, и другое Эбби наказывает одинаково: побоями и изгнанием из района.

ЭББИ ДАЙНС

Аспекты: ангел мести Ракару Хайтс; вспыльчивая; легка на подъем; уважение сообщества; в курсе событий; свирепо оберегает своих

Навыки

Отличные (+4): драка

Хорошие (+3): контакты, провокация

Неплохие (+2): атлетика, эмпатия, воля

Средние (+1): расследование, телосложение, взаимопонимание, стрельба

Трюки

Ухо остро (Fate Core, стр. 111)

Тяжелая рука (Fate Core, стр. 107)

Сверхспособности

Каменная форма: Эбби может превратиться в живую гранитную статую.

В этой форме она использует телосложение для защиты от кулаков, холодного оружия и пуль с бонусом +2. У нее также есть +2 на все броски драки голыми руками.

Спецэффекты: принудительное перемещение, физическое восстановление

Недостаток: медленная и тяжелая

Побочный эффект: Если Эбби не жалко своего окружения (и окружающих), она может полностью игнорировать эффект одной атаки по ней.

Физический стресс: ☐☐☐ **Ментальный стресс:** ☐☐☐

Тень

Тень — главный шпион Эбби Дайнс. Она очень хитра (вдобавок к способности менять форму и внешность), и она много кого знает. Тень абсолютно верна Дружине, но считает, что Эбби до лидера не дотягивает.

Тень хочет усилить Дружину, чтобы та стала настоящим оплотом добра в Venture City. С этой целью она и придумала план по распространению Супернаркотика среди союзников Дружины.

У Тени не густо с личной жизнью. Никто не знает ее настоящего имени, у нее нет семьи — по крайней мере, известной кому-либо. Дружина — ее жизнь.

ТЕНЬ

Аспекты: *шпион Дружины; призраки прошлого; «Дружина — моё всё»; цель оправдывает средства; без личных связей*

Навыки

Великолепные (+5): обман

Отличные (+4): контакты

Хорошие (+3): воровство, скрытность

Неплохие (+2): атлетика, драка, телосложение

Средние (+1): расследование, внимательность, ресурсы, воля

Трюки

Всегда готов смыться (Fate Core, стр. 105)

Ухо востро (Fate Core, стр. 111)

Лицо в толпе (Fate Core, стр. 120)

Сверхспособности

Перевертыш: Тень может замаскироваться под любого, кого коснется, полностью изменив свои черты. Эта сила дает ей +2 к броскам обмана с целью маскировки.

Спецэффекты: ментальное и физическое восстановление

Недостаток: *работает от прикосновения*

Побочный эффект: Если Тень не против кого-то убить, она может присвоить личину убитого — его внешность, манеру держаться, память, акцент и всё остальное. Чтобы пробить ее Маскировку, нужно сделать активную попытку увидеть обман против легендарного (+8) сопротивления.

Физический стресс: □□□ **Ментальный стресс:** □□□

КТО НЕ РИСКУЕТ: ПОДВИДИМ ИТОГИ

Эмили Шан держит слово: благодарит персонажей и платит им, сколько обещала. Эбби Дайнс тоже благодарит их за вмешательство и остается в долгу (если герои не натворили дел). Сплитстрим, скорее всего, начнет на них охоту за то, что они закрыли ему доступ к Супернаркотику. Митсухама и Эгида продолжают собачиться.

Это при условии, что игроки остановили поставки наркотика. Они вполне могли сами начать им торговать. В этом случае все закончится совершенно иначе. Как именно — решать вам.



МИНИ-ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В Venture City любое действие влечет за собой последствия, даже... особенно если у вас есть сверхспособности с неприятными побочными эффектами.

В этом разделе описаны различные проблемы, осложнения и катастрофы в формате мини-приключений. Они не тянут на кампанию сами по себе, но их можно вводить в текущую историю, чтобы усложнить жизнь персонажам игроков. Все эти мини-приключения построены на эффектах опосредованного урона, который герои обрушили на город.

Как это работает

У происшествий есть четыре части: катализатор, аспект, описание и исход.

Катализатор запускает цепь трагических событий. Источники трагедии бывают разные, но побочный эффект придуман именно с целью создавать персонажам игроков проблемы. Это делает его идеальным катализатором, но не значит, что его нужно каждый раз превращать в катастрофу. У героев жизнь и без того сложная. Придержитесь для особых случаев.

Аспект, как и все ситуативные аспекты, держится, пока актуален, но не испаряется в конце сцены, а остается, пока игроки не решат проблему.

Описание говорит само за себя и просто раскрывает аспект в деталях.

Исход — то, что случится, если игроки будут долго сидеть, сложа руки. Исхода можно избежать, если действовать проактивно, но если аспект продержится до конца игровой сессии, наступят закономерные последствия, и они непременно создадут проблемы в следующей сессии или даже на протяжении всего сценария.

Хвост

Катализатор: Эффект опосредованного урона сносит непримечательное здание в районе под корпоративным контролем.

Аспект: *корпоративный «хвост»*

Описание: Здание, которое вы случайно снесли оказалось важной исследовательской лабораторией. Корпорация выслала наряд полиции, чтобы вас поймать и выяснить, не увидели ли вы лишнего. Вы ничего не знаете, но кому это мешало.

Исход: Если вам не удастся убедить преследователей, что вы ничего не знаете (или что с вами лучше не связываться), рано или поздно они ретируются и добавят ваши имена и портреты в список Особо Опасных.

Невинная жертва

Катализатор: Эффект опосредованного урона бьет по всем в зоне, в публичном месте без корпоративной защиты.

Аспект: *жертвы среди гражданских*

Описание: Гражданин Venture City без сверхспособностей и корпоративной защиты попал под удар. Ему нужна медицинская помощь как можно скорее.

Исход: Если этому человеку не помочь, он вряд ли выживет. По закону вам ничего не грозит, но репутацию подмочит. Если Районная Дружина или подобная организация узнает о том, что случилось, они не станут с вами сотрудничать.

Башня

Катализатор: Эффект опосредованного урона происходит внутри здания, будь то корпоративная башня, жилой дом, подземная лаборатория или что-то еще.

Аспект: Потихоньку обрушивается

Описание: Вы ударили по несущей конструкции, и здание скоро рухнет.

Исход: Само здание не спасти, но если не выберетесь, вас погребет.

Толпа

Катализатор: Чей-то побочный эффект вызвал ментальный стресс или последствия у группы людей, или как-то иначе повлиял на их психику.

Аспект: *бунтующая толпа*

Описание: Вызванная кем-то из вашей группы психическая волна спровоцировала панику. Скоро весь район погрузится в хаос. Кто-то просто волнуется, кто-то бежит, кто-то занимается мародерством. Район стал местом боевых действий.

Исход: Можете успокоить людей или запугать, пока они не утихнут. Если ничего не предпринять, полиция оцепит район и введет комендантский час.

Пресса

Катализатор: Эффект опосредованного урона приводит к чему-то страшному. Например, жуткому превращению, вспышке демонической энергии или мгновенной смерти персонажа ведущего.

Аспект: *пресса насеждает*

Описание: К сожалению, журналисты пронюхали о случившемся. Они величают вас Кошмаром Venture City, ходят за вами по пятам, опрашивают свидетелей. Короче, занимаются дискредитацией под видом объективного расследования.

Исход: Вы можете задушить историю в зародыше, убедив их, что ловить тут нечего, или направив их внимание на цель по-сочнее. Если этого не сделать, персонажи игроков предстанут в вечерних новостях в самом невыгодном свете.

В темноте

Катализатор: Чей-то побочный эффект имеет электрическую природу или как-то влияет на электросети.

Аспект: *в темноте!*

Описание: Где-то в сети Venture City произошел сбой, и город остался без света.

Исход: Возможно, при наличии соответствующих способностей вы сможете починить сеть или, в крайнем случае, направить ремонтников в нужное место. В противном случае, ток рано или поздно восстановят, но больницы и другие экстренные службы долго будут разгребать последствия.

Противник

Катализатор: Персонаж ведущего с именем сдается в конфликте из-за эффекта опосредованного урона кого-то из героев.

Аспект: *[Имя персонажа] жаждет мести*

Описание: Вы не убили этого человека, может даже ущербка особого не нанесли, но унизили вы его знатно и заставили сбежать. Он захочет испортить вам жизнь из принципа и использует для этого всю свою власть и доступные связи. Если смогут, натравят на вас банду. И на вашу семью. И на детей тоже.

Исход: Вы можете положить этому конец, встретившись со своим оппонентом лицом к лицу и одержав уверенную победу. Или можете игнорировать его. В конце концов, он плюнет, но не раньше, чем убьет кого-то из ваших союзников.

Это игра, где люди придумывают истории о замечательных, жутких, невозможных, потрясающих вещах. Все описанные здесь персонажи и события — выдумка, и любое сходство с реальными людьми, супергероями, корпоративными шишками, частными охранными компаниями и офисными работниками, которые умеют стрелять лазерами из глаз — чистой воды совпадение (хотя было бы забавно).

© 2013 Evil Hat Productions, LLC. © ИП Персикова Тамара Эдуардовна
Все права защищены.

Перевод Fate Core System доступен по свободной лицензии Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.ru>).

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

VENTURE CITY – ОПАСНОЕ МЕСТО!

Добро пожаловать в Venture City, город недалекого будущего, город супергероев, коррумпированных корпораций и беспощадных банд. Город, где сверхспособности продают и покупают. Эти способности — и их эффекты — проявились в совершенно разных людях: от корпоративных супергероев и суперзлодеев в новостях до незаметных людей в самом низу, которые скрывают свои силы.

Вдохните в этот мир жизнь за своим игровым столом. В книге вы найдете:

- Новый, классный подход к сверхспособностям в стиле Fate
- Готовый к игре мир, полный враждующих фракций, темных личностей и идеальных мест для схватки суперов
- Простую систему угроз, которая поможет вам в сюжетостроении
- 15 примеров персонажей, 39 способностей
- Готовое приключение «Кто не рискует» и серия мини-приключений для создания вашей кампании

ВАШИ ИСТОРИИ ОЖИВУТ
С FATE CORE

РАССКАЖИТЕ СВОЮ ИСТОРИЮ
БРОСАЙТЕ КУБИКИ
СЛЕДУЙТЕ ЗА СВОЕЙ СУДЬБОЙ!

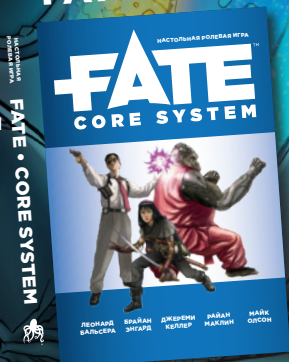


INDIGO



ISBN 000-0-0000000-0-0
evilhat.com • indigogames.ru

ИСПОЛЬЗУЙТЕ С
FATE CORE



EVIL HAT
PRODUCTIONS