

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это тот момент, когда ты показываешь остальным чем заслужил право называться супргероем. Ты делаешь одну любую вещь, выносишь любого врага, как бы безумно или нелепо это не выглядело, ты все равно это делаешь, просто потому что это ты. Челюсти остальных упадут, когда ты закончишь. Конечно, совершение подобного трюка, как правило, приводит к нежелательному вниманию и опасной репутации...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа или победы, расскажи ему, какой он потрясающий, и добавь 1 в тимпул. Если в ответ он скажет, что ты тоже офигенный, добавь еще 1.

Когда ты разделяешь уязвимость или слабость с кем-то, попроси его подтвердить или опровергнуть, что ты не зря принят в команду. Если он подтвердит это, отметь потенциал и дай ему влияние на себя. Если он говорит, что ты не подходишь для этого, отметь Злость и сдвинь один Ярлык вверх и один Ярлык вниз, по своему выбору.

ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> добавь +1 к одному Ярлыку |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> и добавь +1 к одному из них. |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

ДРУГИЕ ХОДЫ

Тебе ведь не обязательно этим заниматься.
У тебя может быть безопасная, достойная, простая жизнь.
Звучит неплохо, но...
Да ладно. Сверхсилы! Инопланетяне! Волшебники!
Гости из будущего! Ты не из их числа, но кого это волнует?
Это ведь круто.
А потому ты должен быть среди них.



ФОНАРЬ

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- лицо: улыбчивое, наивное, обычное, симпатичное
- одежда: стильная, удобная, простая, небрежная
- костюм: роскошный, стильный, безвкусный, как у кумира

СПОСОБНОСТИ

Если у тебя и есть суперсила, она довольно незначительна или не достойна внимания. Получив навык, ты получаешь и необходимое оборудование. Выбери два.

- | | | |
|--|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> лук и особые стрелы | <input type="checkbox"/> камуфляж и скрытность | <input type="checkbox"/> фазис |
| <input type="checkbox"/> мечи | <input type="checkbox"/> боевые искусства | <input type="checkbox"/> акробатика |

ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Как ты приобрел свои навыки?
- Когда ты впервые надел геройский костюм?
- Кто вне команды считает, что ты не должен этим заниматься?
- Почему ты пытаешься быть героем?
- Почему ты беспокоишься о команде?

Как только закончишь свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы обнаружили признаки того, что этот инцидент был только началом чего-то большего. Каковы были признаки?

ОТНОШЕНИЯ

_____ удивительный и у меня есть все шансы затусить с ним.

Я должен доказать свою крутость _____ прежде чем смогу почувствовать себя настоящим героем.

ВЛИЯНИЕ

Ты так рад быть одним из них. Дай влияние на себя трем товарищам по команде.

ХОДЫ ФОНАРЯ

(Выбери два)

- ☐ **Удачный кадр:** Осмотрев человека или место, брось + **Mundane**. На 10+ спроси 2. На 7-9 спроси 1.
 - каков лучший способ выйти/войти?
 - что здесь недавно произошло?
 - что тут есть ценного для меня?
 - что здесь не то, чем кажется?
 - чье это место?

При провале ты находишь проблемы, на свою голову, ГМ расскажет какие.

- ☐ **Это мой новый супер-гаджет:** Ты постоянно экспериментируешь со своей экипировкой. Всякий раз, когда ты берешь новое снаряжение, можешь записать его в качестве способности, если эта строка пуста.

Когда ты впервые используешь часть экипировки против явной угрозы, проявляя всю мощь или защищая кого-то, ты можешь бросать + **Mundane** вместо обычного Ярлыка.

ПОБУЖДЕНИЯ

Выбери 4 побуждения и отметь их в начале игры. Выполнив любое, удали его и выбери одно: отметь Потенциал, очисти Состояние, получи Влияние над кем-то причастным.

Когда все четыре отмеченных побуждения удалены, выбери и отметь четыре новых. Когда все удалены, смени плейбук, отойди от дел или стань городской легендой.

- ☐ повести команду в бой и победить
- ☐ поцеловать кого-то опасного
- ☐ ударить кого-то, кого не должен был
- ☐ помочь товарищу, когда это необходимо
- ☐ устранить угрозу самостоятельно
- ☐ превзойти взрослого героя
- ☐ проверить уморительный трюк
- ☐ спасти жизнь товарищу
- ☐ напиться или затусить с другом
- ☐ поругать фантастической тачкой
- ☐ получить новый костюм
- ☐ получить новое геройское имя
- ☐ заслужить уважение клевого героя
- ☐ поцеловаться с кем-то из команды
- ☐ победить кого-то из команды
- ☐ порвать с кем-то
- ☐ остановить бой при помощи слов
- ☐ рассказать кому-то о своих истинных чувствах к нему
- ☐ совершить путешествие в невероятное место (или время)
- ☐ послать того, кто говорит, будто тебе нет места в команде

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это то, что ты делаешь лучше всего. Высвобождая всю сдерживаемую силу, гнев и ликование, ты сокрушаешь все, что оказывается на твоём пути. Ты – ходячее разрушение. Что может тебе противостоять? Ничего. Не здания. Не враги. Ничего. Конечно, теперь люди, которые создали тебя, точно знают, где искать...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то минуту триумфа или победы, немедленно объяви его своей любовью или соперником, чтобы отметить Потенциал. Если он уже твоя любовь или соперник, возьми на себя Влияние и отметь Потенциал.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то, дай ему на себя Влияние и получи запас 2. Используй этот запас, как если бы это были очки тимпула.

ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Выбери еще две роли для Бычьего Сердца |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к одному Ярлыку | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

ДРУГИЕ ХОДЫ

Ты большая, сильная и жесткая. О реальной драке ты знаешь не понаслышке, ты и сама хороша в драке. Конечно... в тебе есть и мягкость, которую ты проявляешь при людях, что тебе дороги. Остальные? Могут сожрать твой кулак.



БЫК

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- руки: грубые, грязные, не человеческие, со сбитыми костяшками
- одежда: мешковатая, рваная, грязная, простая
- костюм: простой, запоминающийся, только маска или топ, без костюма

СПОСОБНОСТИ

Кто-то или что-то изменило вас, превратило в совершенное оружие: сверхчеловечески прочное, невероятно сильное, с уникальными боевыми навыками. Решите, как проявляется каждая из этих способностей.

ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Кто тебя изменил?
- Как ты сбежал от него?
- Кто кроме членов команды заботится о тебе или помогает?
- Почему ты пытаешься стать героем?
- Почему ты беспокоишься о команде?

Как только закончишь свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы победили опасного противника. Кто или что это было?

ОТНОШЕНИЯ

_____ это твоя любовь. Ты открыл ему худшие из деталей о своем прошлом.
_____ твой соперник. Он пытался контролировать тебя в решающий момент.

ВЛИЯНИЕ

Ты избирательно относишься к тем, кого подпускать ближе. Дай влияние на себя своей любви и сопернику - но на этом все.

ХОДЫ БЫКА

(Выбери два)

- ☐ **И под толстой шкурой есть чувства:**
Пока у тебя Состояние Злой, получай +1 когда проявляешь всю свою мощь
- ☐ **Сила есть ума не надо:**
Когда ты провоцируешь кого-то с явной угрозой, используй + Danger вместо + Superior.
- ☐ **Время ломать лица:**
Всякий раз вступая в драку и не забываясь о прикрытии, можешь повысить свой Ярлык Danger и понизить любой другой.

- ☐ **Если это важно, я прииду:**
Когда ты успешно защищаешь кого-то, можешь сохранить 1 вместо выбора из вариантов. Можешь потратить сохраненное позже, чтобы появиться в сцене, когда кому-то грозит опасность.
- ☐ **В посудной лавке:** Выходя против явной угрозы, можешь причинить ощутимый ущерб окружению, чтобы выбрать еще 1 вариант, даже при провале.
- ☐ **Физика? Какая еще физика?:**
Когда ты являешь всю свою мощь, можешь использовать + Danger вместо + Freak.

БЫЧЬЕ СЕРДЦЕ

У тебя всегда есть одна любовь и один соперник. Ты можешь полюбить или выбрать в соперники кого-то другого в любое время; награди новый выбор своей привязанностью или презрением. Получай +1 к любому действию, которое впечатляет твою любовь или устраивает твоего соперника.

Любовь:

Соперник:

Выбери роль, которую ты обычно играешь для своей любви и соперника:

- ☐ **Защитник:** Когда ты спешишь защитить в битве свою любовь или соперника, бросай + Danger вместо + Savior.
- ☐ **Друг:** Когда ты успокаиваешь или поддерживаешь свою любовь или соперника, или когда они делают то же самое для тебя, отмечай Потенциал при успешном броске.
- ☐ **Близкий:** Когда ты срываешь маску со своей любви или соперника, ты можешь позволить ему задать тебе вопрос и спросить в ответ, даже при провале. Эти вопросы могут быть не из списка.
- ☐ **Ведущий:** Провоцируя свою любовь или соперника на безрассудные, опасные или поспешные действия, бросай + Danger.

/МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это когда ты показываешь им, кем на самом деле являешься. Независимо от того, кто ты на самом деле - герой, скрывающийся за маской бунтаря... или тот, чьи мысли далеки от канонов героизма. Ты делаешь все возможное, чтобы показать эту истину, спасаешь ли мир от страшного злодея или раз и навсегда превращаешься в плохого парня. И как только ты показал им свое истинное лицо, возврата к прежней клоунаде уже не будет...

/КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то момент триумфа, спросите его, считает ли он тебя классным. Если он говорит «да», дай ему на себя Влияние и получи Влияние на него. Если он скажет «нет», отметь Состояние или немедленно ему вмажь. Если он является товарищем по команде, добавь 1 в тимпул.

Когда ты разделяешь уязвимость или слабость с кем-то, дай ему Влияние на себя и спроси, кем бы он хотел, чтобы ты был. Пометь Потенциал, если покажешь ему этого человека. Если он является товарищем по команде, добавь 1 в тимпул.

/ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

/ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Добавь +1 к любым двум Ярлыкам |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к одному Ярлыку | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

/ДРУГИЕ ХОДЫ

Круто, конечно, что у тебя есть все эти способности. Но когда все вокруг начинают говорить, как ты должен их использовать... Так и хочется, чтобы кто-то убрал самодовольство с их лиц и заставил усомниться, так ли верен их путь. И эй! Ты идеально подходишь на эту роль.



НАРУШИТЕЛЬ

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

/ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- взгляд: смеющийся, измученный, недоверчивый, полный ненависти
- одежда: обычная, рваная, бунтарская, кричаще-яркая
- костюм: невзрачный, эффектный, смешной, дешевый, без костюма

/СПОСОБНОСТИ

Твои силы беспорядочны, иллюзорны или разочаровывающие. Выбери две.

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> телепортация | <input type="checkbox"/> гаджеты и взлом | <input type="checkbox"/> управление эмоциями |
| <input type="checkbox"/> трюки иллюзии | <input type="checkbox"/> психическое оружие | <input type="checkbox"/> блокатор суперсил |

ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Как ты получил свои силы?
- Что ты делаешь ради забавы?
- Кто за пределами команды думает о тебе лучше, чем ты есть?
- Почему ты пытаешься стать героем?
- Почему ты заботаешься о своей команде?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы нарушили некоторые важные правила, чтобы выиграть бой. Какие правила мы нарушили? Чьи это были правила?

ОТНОШЕНИЯ

Ты продолжаешь пытаться произвести впечатление на _____ своими выходками.

Ты и _____ вместе провернули нечто удивительное и незаконное.

ВЛИЯНИЕ

Вас заботит что о вас думают больше, чем вы показываете. Дайте влияние на вас трем товарищам.

ХОДЫ НАРУШИТЕЛЯ

(Выбери три)

- ☐ **Мари Контари:** когда кто-то пытается сорвать с тебя маску, утешить-поддержать или спровоцировать, ты можешь вмешаться. Брось + Superior. При удаче он получает -2 к броску. На 10+ ты получаешь Влияние на него или очищаешь Состояние. При провале его результат становится как 10+, а ты отмечаешь Состояние.
- ☐ **Мне плевать, что вы обо мне думаете!:** Каждый раз отказываясь от чьего-то влияния, получи +2 к своему броску.
- ☐ **Команда? Какая команда?:** Когда ты действуешь эгоистично и пользуешься тимпулом, очисти Состояние или отметь Потенциал. Используя тимпул чтобы помочь товарищу первый раз за сессию, получи +1 к броску.
- ☐ **Преступный разум:** оценивая ситуацию ты можешь задать один из этих вопросов, даже при провале:
 - Что здесь полезного или ценного для меня?
 - Как я могу его взбесить или спровоцировать?
 - Как лучше всего попасть туда или выбраться?
- ☐ **Влезть в неприятности:** Когда ты помогаешь товарищу с помощью деструктивных, криминальных или нарушающих правило действий, дай ему +2 вместо +1, тратя очко из тимпула.
- ☐ **Следишь за руками?:** Когда ты вводишь в заблуждение, отвлекаешь или обманываешь кого-то, брось + Superior. При успехе они удивлены хотя бы на мгновение. На 10+ выбери три. На 7-9 выбери два.
 - ты получил возможность
 - обнаружил слабость или недостаток
 - ты путаешь их на некоторое время
 - избегаешь дальнейших затруднений

При провале ты перехитрил сам себя, отметь Состояние и ты под давлением.

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Острые иглы страха навсегда засели в твоей голове, большую часть времени ты думаешь о том, что ты обречена на ужасную участь. Но что насчет здесь и сейчас? Тебя переполняет уверенность. В конце концов, разве что-то может быть хуже твоей скорой гибели? Нет. Так делай невозможные вещи. Делать что-угодно Но отметь Знак Судьбы после того, как закончишь.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа, дай ему Влияние на себя и потрать 1 из тимпула, чтобы снять один с трека судьбы.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то, дай ему Влияние на себя и спроси, считает ли он, что у тебя еще есть надежда на спасение. Если он скажет "Да", отметь Потенциал и сними с трека судьбы 1. Если он скажет "Нет", отметь Состояние и добавь на трек 1.

ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Очисти один Знак Судьбы; ты теряешь доступ к этому ходу |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Получи Пламя и три Вспышки (из плейбука Новы) |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к Ярлыку | |
| <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого |
| <input type="checkbox"/> Сразись с тем, что обрекло тебя на своих условиях, если выживешь, смени плейбук | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, ненадолго став образцом для подражания |

ДРУГИЕ ХОДЫ

Тебя убивает нечто,
связанное с твоими же силами.
Лишь вопрос времени, когда твой
рок придет за тобой. Но до тех пор...
Твой заклятый враг все еще жив,
а мир по-прежнему нужно спасать
В конце концов, лучше ярко
сгореть, чем просто исчезнуть...

ОБРЕЧЕННАЯ

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- взгляд: затравленный, зловещий, пустой, непреклонный
- одежда: скромная, больничная, официальная, для выживания
- костюм: нет костюма, для выживания, медицинский, мрачный, для сдерживания

СПОСОБНОСТИ

Твои силы связаны с твоей скорой гибелью; подумай о характере того, что обрело тебя, когда выбираешь их. Выбери до трех.

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> телекинез | <input type="checkbox"/> манипуляции с памятью | <input type="checkbox"/> псионические конструкции |
| <input type="checkbox"/> трансмутация тела | <input type="checkbox"/> сверхчеловеческие сила и скорость | <input type="checkbox"/> поглощение жизненных сил |

НЕМЕЗИДА

У тебя есть заклятый враг, эпический и мощный, представляющий и воплощающий твою гибель. Все свободное время ты ищешь способа его победить.

Кто твоя Немезида? _____

В конце каждой сессии ответь на вопрос: «Ты достиг прогресса в победе над Немезидой? Если ответ да, отметьте потенциал. Если ответ нет, отметь 1 на треке судьбы.



ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые узнала, что обречена?
- Где ты нашла себе убежище?
- Почему ты сражаешься против своей Немезиды?
- Кто вне команды имеет решающее значение в борьбе с Немезидой?
- Почему команда так важна для тебя?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы заплатили высокую цену за победу. Что это было?

ОТНОШЕНИЯ

Ты рассказала _____ все о гибели и опасности, которую она представляет.

Ты влюблена и хотела бы поцеловать _____ до того, как погибнешь.

ВЛИЯНИЕ

Эти двое имеют большое значение для тебя. Дай им на себя Влияние.

ПОГИБЕЛЬ

Ты обречен. Твои силы могут убить тебя в любой момент, а может быть, за тобой идет безжалостная охота, а может быть, ты воплощение апокалипсиса. Так или иначе, твое будущее мрачно. Что приближает твою гибель? Выбери два.

- ☐ перенапряжение своих сил
- ☐ сражение в одиночку
- ☐ проявление милосердия
- ☐ страдания невинных
- ☐ страх за любимого
- ☐ прямой разговор об этом

Всякий раз, когда ты приближаешь свою гибель, отметь один знак на треке судьбы.

Трек Судьбы: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Когда трек судьбы наполняется, очисти его и выбери еще один из знаков судьбы.

ЗНАКИ СУДЬБЫ

Это способности, которые проявляются с приближением гибели. После того, как проявятся все пять знаков, ты должна взять «Твоя гибель пришла» в следующий раз, когда трек заполнится. Выбери один знак при создании персонажа.

- ☐ **Темные видения:** Отметь 1 на треке судьбы чтобы получить видение касающееся ситуации. После этого задай ГМ вопрос; он ответит честно.
- ☐ **Горячая ярко:** Отметь 1 на треке судьбы чтобы проигнорировать одно из требований ГМ, когда обращаешься к ресурсам своего святилища.
- ☐ **Силы Бесконечности:** Отметь 1 на треке и один раз используй способность из любого плейбука.
- ☐ **Некогда взрослеть:** Отметь 1 на треке судьбы чтобы использовать ход взрослого один раз.
- ☐ **Портал:** Отметь 1 на треке судьбы, чтобы появиться в сцене и привести с собой кого-то.
- ☐ **Твоя гибель пришла; сразись с ней и умри.**

УБЕЖИЩЕ

У тебя есть место, где ты можешь перевести дух и поразмышлять о своих способностях. Выбери и подчеркни три особенности своего убежища:

Помощник или ассистент; замки и ловушки; библиотека с древними фолиантами; хранилище древних реликвий; телепортал; защитная система; сверхмощный компьютер; полезные инструменты; пространство для медитации; электрогенераторы; лечебное оборудование; красивые вещи, музыка и еда

Выбери и подчеркни два недостатка своего убежища:

Туда сложно попасть, привлекает к себе опасное внимание, это место известно многим, легко может быть разрушено, связано с твоей гибелью

Когда ты используешь ресурсы убежища для решения проблем, скажи, что ты хочешь сделать. ГМ предоставит тебе от одного до четырех условий, которые ты должна выполнить, чтобы получить желаемое:

- ☐ Сначала ты должна _____
- ☐ Ты можешь сделать только уменьшенную версию, ненадежную и ограниченную
- ☐ Понадобится помощь _____
- ☐ Тебе придется отметить 1 на треке Судьбы
- ☐ Ты и твоя команда рискуете _____
- ☐ Для этого понадобится _____

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Маска - это ложь, и какая-то часть тебя всегда это знала. Не имеет значения, понимают ли это другие. Ты та, кто может сделать невозможное. Маска сдернута. Костюм надет. И ты спасешь этот проклятый день. Надеюсь, что никто не отнесется к этому плохо...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа, спроси, видят ли они лишь маску или человека под ней. Если первое, отметь Потенциал и очисти Состояние. Если второе, получи Влияние на них, если откроешь себя.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то, открой секрет о том, кто ты на самом деле. Дай ему Влияние на себя и сдвинь Ярлым **Mundane** вверх, а Ярлык своей маски вниз.

ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Измени Ярлык своей маски и добавь +1 к новому Ярлыку маски |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Получи Побуждения из плейбука Фонаря |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к Ярлыку | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

ДРУГИЕ ХОДЫ

Будильник. Завтрак. Школа.
Работа. Домашнее задание. Сон.
Повторить. Это сжигает тебя
изнутри, твоя жизнь будто
застряла в одном
единственном дне,
не в силах сдвинуться
дальше. И ты тоже застряла...
пока не наденешь маску.
И тогда ты можешь
сдвинуть время и быть
кем-то другим - быть героем.

ДВУЛИКАЯ

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- одежда: скучная, элегантная, официальная, дорогая
- костюм: как у кумира, отвлекающий внимание, маскирующий, роскошный
- маска: безликая, шлем, капюшон известного персонажа, полностью скрывающая

СПОСОБНОСТИ

Твой внешний вид не выдает в тебе никаких способностей и ты можешь скрывать их от других. У тебя повышенные физические возможности (сила, ловкость, стойкость) и еще 2 уникальные:

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> контроль грызунов или насекомых | <input type="checkbox"/> поглощение энергии | <input type="checkbox"/> невероятная мобильность |
| <input type="checkbox"/> создание костей, яда или паутины | <input type="checkbox"/> сверх чувства | <input type="checkbox"/> мимикрия вещества |



ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые надела маску? Зачем?
- Почему ты скрываешь свою личность?
- Кто вне команды знает о твоей двойной жизни?
- Кто считает, что твоя личность в маске - зло?
- Почему ты заботаешься о команде?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы спасли жизнь кого-то важного, будь то житель города или кто-то из нас. Кто это был? Почему он настолько важен?

ОТНОШЕНИЯ

_____ знает тебя давно, еще до того, как ты надела маску.

Ты отказалась сообщать _____ о том, кто ты на самом деле, когда он спросил.

ВЛИЯНИЕ

Ты поднимаешь взгляд на своих товарищей. Они, похоже, поняли каково это, быть супергероем. Дай двоим из них влияние на себя.

ХОДЫ ДВУЛИКОЙ

(Ты начинаешь с Маской и еще двумя ходами на свой выбор.)

- ☒ **Маска** Ты носишь маску, скрывая свою истинную личность. Выбери Ярлык, который пытаешься воплотить в маске

☐ Freak ☐ Danger ☐ Savior ☐ Superior

Один раз за сессию ты можешь заявить о своей геройской или скрытой личности и сдвинуть Ярлыки **Mundane** и Маски.

Когда ты открываешь свою тайную личность кому-то, кто еще не знал, отметь Потенциал.

- ☐ **Стремление:** когда ты обязуешься кого-то спасти или победить ужасного врага, отметьте Состояние и получи +1 для всех бросков связанных с этим стремлением. В конце любой сцены, в которой ты не приблизилась к цели, отметьте Состояние. Выполнив цель, отметь потенциал.
- ☐ **Я то, что ты видишь:** когда ты говоришь кому-то о своей настоящей личности, можешь спросить, какой Ярлык он хочет навязать тебе. Если ты согласна с тем, что он говорит тебе, получи +1 к следующему и отметь потенциал или очистить состояние.

ТАЙНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Твоя обычная жизнь полна обязательств. Выбери три в общей сложности:

Работа: бариста, интерн, горничная, продавец, сотрудник по доставке, кассир, няня, посудомойка, техподдержка, официантка

Школа: атлетический кружок, шахматный клуб, клуб фотографов, студенческий совет

Дом: уход за кем-то, работа по дому, оплата счетов, приемные родители

Социальное: кто-то важный, лучший друг, популярность, близкий родственник, учитель

Когда проходит время, брось + **Mundane**, чтобы узнать, как ты управляешься с обязательствами. В случае успеха все идет хорошо: у тебя есть возможность или преимущество благодаря одному из обязательств. На 7-9 ты теряешь одно из обязательств на свой выбор. При провале ты не уделяла своей повседневной жизни должного влияния; ГМ выбирает два обязательства, которые вскоре придут по твою задницу.

- ☐ **Хорошие манеры:** Когда ты пытаешься использовать свою настоящую личность чтобы обмануть кого-то, брось + **Mundane**. При успехе они купились. На 7-9 выбери одно.

- ты все еще под наблюдением
- ты оставляешь что-то противоречащее
- тебе приходится обмануть и себя тоже
При провале одна из особенностей твоей истинной личности показывает свою уродливую голову.

- ☐ **Я спасу тебя!:** Ты готова заплатить любую цену, чтобы твои близкие были в безопасности. Открой тайную личность тому кто рядом и видит это или отметь Состояние, Защищая любимого человека, чтобы получить 12+ вместо результата.

- ☐ **Опасная сеть:** Когда ты раскрываешь расставленную тобой ловушку, которую ты создала используя свои силы, брось + Ярлык своей маски. При успехе твой противник попал в нее и ты получаешь возможность против него. На 10+, получи +1 к следующему. При провале ловушка внезапно приводит к опасной эскалации.

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это тот момент, когда ты доказываешь, что носишь этот плащ по-праву. Получив контроль над всеми своими силами, ты победишь даже при минимальных шансах, чтобы доказать, что достоин имени, которое носишь. Ты совершаешь подвиги, на которые способны даже твои предшественники, в лучшие их годы. И будь уверен, после того, как ты это сделаешь, на твои плечи ляжет еще больше обязанностей ...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа, скажи ему, считаешь ли ты его равным. Если да, дай им Влияние на себя и отметь Потенциал. Если же нет - сдвинь высший и любой другой Ярлыки.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то, раскрой секрет о своем наследии, включая и свои истинные чувства к нему, чтобы очистить Состояние и дать Влияние на себя.

ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Возьми Убежище из плейбука Обреченной |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние | <input type="checkbox"/> Разблокируй оставшиеся две способности |
| добавь +1 к Ярлыку | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

ДРУГИЕ ХОДЫ

Ты - младший отпрыск легендарного героического семейства, твои старики и их родители, все они разделяют одно гордое имя и единую цель. Теперь все с надеждой смотрят на тебя и ждут, когда ты убедишь их в том, что сможешь поддержать эту славную традицию. Никакого давления, ага?

НАСЛЕДИЕ

ИМЯ НАСЛЕДИЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- одежда: удобная, школьная форма, традиционная, модная
- костюм: современный, уникальный, традиционный, предшественника
- эмблема: животное, буква, символ, без эмблемы

СПОСОБНОСТИ

У тебя есть силы, соответствующие твоему наследию. Выбери один набор сил, который у тебя уже есть и еще два набора, которых нет ни у кого в вашей семье:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> сверхсила, неуязвимость, лучи из глаз полет, сверх чувства | <input type="checkbox"/> божественная защита, магическое оружие, мифическая мощь, легендарная скорость, богоподобная красота |
| <input type="checkbox"/> супер скорость, регенерация, фазировка, быстрое обучение, управление воздухом | <input type="checkbox"/> контроль теней, теневые порталы, помутнение разума, чувство теней, плащ скрытности |
| <input type="checkbox"/> потрясающая атлетика, дедукция, гаджеты, запугивание, грозная репутация | |



ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаешься отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты официально стал частью своего наследия?
- Расскажи о величайшем достижении своего наследия?
- Как твое наследие воспринимает общественность?
- Как твое наследие связано с тем, что ты стал героем?
- Почему тебя волнует твоя команда?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Учитывая все обстоятельства, мы преуспели и впечатлили одну из городских легенд. Кто это был?

ОТНОШЕНИЯ

Ты попался, когда вместе с _____ делал что-то постыдное для наследия.

Ты доверяешь _____ и раскрыл ему важный секрет своего наследия.

ВЛИЯНИЕ

Ты часть этой команды, лучшая или худшая, но тебе важно, что они о тебе думают. Дай влияние всем членам своей команды.

ХОДЫ НАСЛЕДИЯ

(Выбери два)

- ☐ **За правое дело:** Когда ты выходишь против явной угрозы, ты можешь бросить + **Savior** вместо + **Danger**. Если ты это делаешь, ты не сможешь произвести впечатление, удивить или напугать своего врага.
- ☐ **Я тот, кто я есть:** Один раз за сцену, защищая кого-то ты можешь сдвинуть **Savior** вверх и любой другой Ярлык вниз. Если ты сделаешь это, добавь 1 в тимпул.
- ☐ **Слова из прошлого:** Когда ищешь совета кого-то из своего наследия, сообщи ему о проблеме, с которой столкнулся, и задай вопрос. Он ответит честно и подскажет тебе, что делать. Если ты прибегнешь к совету, получи +1 к любым действиям с ним связанным. Если ты сделаешь все по-своему, отметь Потенциал.
- ☐ **Семейное дело:** Оказывая Влияние на кого-то из своего наследия (или когда они Влияют на тебя), отметь Потенциал и получи +1 к следующему. Когда кто-то из наследия заставляет твои Ярлыки двигаться, отметь Потенциал и получи +1 к следующему.

- ☐ **Никогда не сдавайся:** Получив мощный удар от кого-то гораздо сильнее себя, используй этот ход, вместо базового. Брось + **Savior**. При успехе ты держишься и выбираешь один. На 7-9 отметь Состояние.

- ты получаешь возможность против атакующего
- твоя стойкость вдохновляет команду, добавь 1 в тимпул
- ты удерживаешь внимание врага

При провале ты повержен, но и твой противник становится уязвим или теряет равновесие.

- ☐ **Символ власти:** Когда ты даешь NPC приказ, основанный на своем авторитете, бросай + **Savior**. При успехе выбери одно.
 - сделать то, что ты сказал
 - убраться с пути
 - атаковать с невыгодной позиции
 - замереть

На 10+ ты также получаешь +1 к следующему против них. При провале они делают что захотят и ты получаешь -1 к следующему.

НАСЛЕДИЕ

Твое наследие - важная часть Халсион-сити.

Назови разных членов своего наследия (не менее двух):

_____ все еще активен и известен в городе.
_____ на пенсии, но любит покритиковать.
_____ возможно следующий член наследия.
_____ величайший противник, с которым когда-либо сталкивалось твое наследие... и все еще на свободе.

Всякий раз, как проходит время, бросай + **Savior**, чтобы увидеть, как чувствуют себя эти люди или как они реагируют на твои последние подвиги. Перед броском попроси других игроков ответить на следующие вопросы. Возьми -1 к броску за кахдное "нет".

- Я поддерживал традиции своего наследия?
- Я сохранил образ своего наследия?
- Считаете ли вы, что другие члены моего наследия гордятся мной?

В случае успеха один из них предлагает тебе значимую поддержку, возможность или преимущество. На 7-9, другой расстроен твоими действиями и объявит о своем недовольстве. При провале ты расшевелил гнездо шершней, ожидай, что некоторые члены наследия попытаются вмешаться в твою жизнь.

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Ты распахииваешь истинное зрение своего разума и мир вокруг преобразается, теперь ты видишь то, чего не замечал никогда раньше. Ты можешь управлять миром с легкостью и по желанию. Конечно, скручивание реальности порой создает временные и пространственные парадоксы, но в момент своей божественности... разве тебе есть до этого дело?

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа, спроси у него, испытывает ли он хоть немного страха, когда смотрят на тебя? Если он говорит «нет», получи +1 к следующему и отметь Потенциал. Если он скажет «да», немедленно сдвинь Ярлык «Danger» вверх и «Savior» вниз.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то, расскажи ему, как он сможет в случае чего остановить тебя. Дай им Влияние на себя и очисти Состояние.

ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Открой три новые Вспышки |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние
добавь +1 к Ярлыку | <input type="checkbox"/> Открой три новые Вспышки |
| <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору
и добавь +1 к одному из них | <input type="checkbox"/> Возьми Бычье Сердце из плейбука Быка |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой
ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1
к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом
для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

ДРУГИЕ ХОДЫ

Ты - средоточие силы.
Стоит тебе захотеть и мир
изменится под твоим
влиянием. Пожелай и
сможешь творить чудеса.
Это замечательно...
и ужасно. Ведь потеряй ты
контроль лишь на секунду,
и сколько невинных людей
тогда пострадают?

НОВА

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- кожа: светящаяся, неорганическая, с отметинами, нормальная,
- одежда: модная, повседневная, официальная, мрачная
- костюм: яркий, однородная униформа, мифологический, фантастический, без костюма

СПОСОБНОСТИ

Ты можешь основательно контролировать мир вокруг себя. Выбери один из вариантов в качестве широкой основы для своего контроля.

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> телекинез и телепатия | <input type="checkbox"/> биокинез | <input type="checkbox"/> гравитационная манипуляция |
| <input type="checkbox"/> колдовство | <input type="checkbox"/> контроль стихий | <input type="checkbox"/> космическая энергия |



ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые использовал свои силы?
- Кто был первый человек, которому ты случайно причинил боль своими силами?
- Кто вне команды помогает тебе контролировать свои силы?
- Почему ты продолжаешь использовать силы?
- Почему тебя волнует твоя команда?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы разрушили все вокруг, когда дрались. Где вы дрались? Что вы разрушили?

ОТНОШЕНИЯ

Ты часто тусишь с _____ чтобы спустить пар.

Ты причинил боль _____ когда однажды твои силы вышли из-под контроля.

ВЛИЯНИЕ

Выбери свое поведение: открыт или отчужден.

Если ты открыт, дай Влияние трем товарищам.

Если отчужден, дай Влияние одному.

ПЛАМЯ

Когда ты являешь все свои силы, брось + Состояния, которые у тебя отмечены. При успехе получи 3 Пламя. На 7-9 отметь Состояние. При провале получи 2 Пламя и отметь три Состояния.

Трать полученное Пламя на Вспышки. Ты теряешь весь запас в конце сцены.

Выбери четыре Вспышки.

- ☐ **Сверхштурм:** Ты используешь разрушающий элемент своих сил, когда выходишь против явной угрозы. Потрать 1 Пламя, чтобы бросить + **Freak** вместо + **Danger**. Если ты делаешь это, твои силы причиняют нежелательный побочный ущерб, если не потратить еще 1 Пламя.
- ☐ **Заслон:** Ты создаешь защитное поле, чтобы остановить опасность. Используй 1 Пламя, когда защищаешь кого-то, чтобы бросить + **Freak** вместо + **Savior**.
- ☐ **Конструкт:** Потрать 1 Пламя, чтобы создать объект размером с человека и наделенный твоими силами. Потрать дополнительно 1 Пламя, чтобы оживить его. Конструкт развоплотится в конце сцены.
- ☐ **Барьер:** Потрать 1 Пламя, чтобы создать барьер, который будет сдерживать угрозы до тех пор, пока ты подпитываешь его. ГМ может потребовать, чтобы ты потратил еще 1 Пламя, если барьеру причинен особенно сильный вред.
- ☐ **Богopodobный:** Ты производишь невероятное впечатление, когда являешь всю свою мощь. Потрать 1 Пламя, чтобы все присутствующие застыли в благоговении, когда делаешь это.
- ☐ **Сверхшаж:** Потрать 1 Пламя, чтобы переместиться в любое место по своему выбору внутри сцены, прорвавшись или проскользнув мимо любых препятствий или ограничений. Потрать 2 Пламя, чтобы переместиться в любое место, в котором ты ранее бывал.
- ☐ **Усиление:** Потрать 1 Пламя, чтобы усилить действия товарища по команде, дав ему бонус +1 к броску, как если бы ты потратил очко из тимпула.
- ☐ **Передоз:** Ты запускаешь свои невероятные способности на полную мощность, чтобы преодолеть препятствие, изменить окружение или расширить свои чувства. Потрать 2 Пламя, чтобы получить 10+, когда являешь все свои силы.
- ☐ **Сверхзнание:** Потрать 1 Пламя и отметь Состояние, чтобы открыть свой разум сверхзнанию. Ты можешь задать любой вопрос о мире вокруг себя, и ГМ ответит честно.
- ☐ **Стащить:** Потрать 1 Пламя, чтобы использовать свои силы для захвата какого-либо объекта размером до человека и находящегося в пределах видимости.

/МОМЕНТ ИСТИНЫ

Ты посылаешь сигнал к себе домой, призывая своих соплеменников на помощь. Они ответят на ваш зов со всей мощью на которую способны - прибыв в любое место и время, чтобы изменить ход событий и отвернуть от тебя беду. Они сражаются на твоей стороне весь остаток битвы. И когда все будет окончено... они, вероятно, решат забрать тебя домой. В конце-концов, ты уже доказал всем то, что хотел.

/КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа, получи на него Влияние, если демонстрируешь сильную привязанность, физическую или эмоциональную. Он решит, было ли это так.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то и прося его объяснить, что тебе нужно делать, чтобы стать похожей на остальных, получи +1 к следующему, чтобы сделать это и отметить Потенциал, если действительно сделаешь.

/ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

/ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Выбери две новые способности из чужого плейбука |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Ты решаешь жить как человек, возьми Тайную Жизнь и Маску из плейбука Двуликой |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к Ярлыку | |
| <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

/ДРУГИЕ ХОДЫ

Ты не из этих мест.
Твой дом -
удивительный мир,
полный чудес и
ярких красок.
Но есть что-то
такое, что-то
особенное, чего
тебе никогда
не хватало.
Что-то...
вроде людей.
Так что да,
ты будешь
ошиваться здесь,
на Земле.
Какое-то время.



ПРИШЕЛЕЦ

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

/ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- тело: странное, звериное, неоновое, человеческое
- глаза: светящиеся, звериные, расплавленный металл, причудливые
- одежда: броская, аляповатая, обычная, не из этого мира, нет одежды
- костюм: с родной планеты, космическая униформа, практичный, очеловечивающий

/СПОСОБНОСТИ

Ты умеешь летать и еще довольно крепкая. Выбери еще любые два:

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> контроль плотности | <input type="checkbox"/> потрясающая красота или феромоны | <input type="checkbox"/> оружие пришельцев |
| <input type="checkbox"/> гелиокинез | <input type="checkbox"/> радикальное изменение формы | <input type="checkbox"/> телепатия и ментальный удар |

ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Откуда ты?
- Зачем прибыла на землю?
- Почему ты хочешь остаться здесь (покрайней мере на данный момент?)
- Почему твои сородичи хотят вернуть тебя домой?
- Почему тебя волнует команда?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Сначала мы не доверяли друг другу, но это изменилось. Как? Почему?

ОТНОШЕНИЯ

Ты больше узнала о Земле, проведя время с _____.

Ты втюрилась по уши в _____ но пока держишь это в секрете.

ВЛИЯНИЕ

Выбери свое поведение: высокомерная или жизнерадостная

Если ты высокомерна, не давай на себя Влияния никому.

Если ты жизнерадостна и в восторге от того, что ты здесь, дай Влияние каждому.

ХОДЫ ПРИШЕЛЬЦА

(Выбери три)

- ☐ **Житель двух миров:** Ты получаешь ресурсы, поставляемые со тсанции. Всякий раз обращаясь к своим людям, бросай + **Superior**. На 10+ сохрани 3. На 7-9 сохрани 2. При провале сохрани 1, но твои люди требуют что-то от тебя. Обменяй сохраненное 1 к 1:
 - получи полезную технологию, которая позволит использовать любую возможность из другого плейбука один раз (выбери способность, когда тратишь сохраненное)
 - проконсультируйся со своими, чтобы задать ГМ вопрос о ситуации
 - очисти одно Состояние, благодаря приятному разговору
- ☐ **Технология чужих:** Когда ты модифицируешь земное устройство, брось + **Freak**. При успехе ты создаешь прибор, способный сделать что-то невозможное 1 раз, но потом сломается. На 10+ выбери одно:
 - он работает даже лучше, чем надо
 - ты можешь снова его использоватьПри провале устройство работает, но у него есть непредвиденный побочный эффект, который ГМ объявит уже после использования.
- ☐ **Иные пути:** Когда ты игнорируешь или открыто подрываешь важные земные обычаи, в связи с обычаями твоего родного мира, сдвинь **Superior** вверх и любой другой Ярлык вниз.

- ☐ **Гравилет:** У тебя есть летательный аппарат, что-то из твоего родного мира. Расскажи как он выглядит и выбери две сильные и две слабые стороны. Когда ты летишь на нем и при этом являешь всю свою мощь, противостояшь явной угрозе или используешь чтобы защитить кого-то, используй **Superior**.

Сильные: быстрый и маневренный, скрывающее покрытие, мощное оружие, регенерация, внутреннее подпространство, изменяющийся размер, телепатия

Слабые: необычный источник топлива, чувствительность к _____, легко обнаруживаемый, медленный и неповоротливый, нет оружия, трудно ремонтировать

- ☐ **Лучший из них:** Когда ты утешаешь или поддерживаешь кого-то, рассказывая, как он иллюстрирует лучшее что есть на Земле, брось + **Freak** вместо + **Mundane**.
- ☐ **Мы похожи:** Когда ты рассказываешь о своем доме, брось + **Freak**. На 10+ выбери два, на 7-9 выбери один. Во время этого разговора ты:

- признаешься в недостатках своего дома, добавь 1 в тимпул
- введи в заблуждение о своем доме получи на слушающих влияние
- опиши чем славится твой дом иними с себя Состояния

При провале ты непреднамеренно раскрываешь о себе больше, чем планировала; сообщи им секрет или уязвимость, которой ты до сих пор не делилась с землянами.

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Момент, когда ты показываешь, кто ты на самом деле: отражение своего наставника или что-то другое. Ты можете делать все, что умеет он и многое другое. Ты способна на невероятные вещи, такие, которые он никогда не смог бы повторить. И конечно, его мнение о тебе не будет таким же, выбери ты другой путь...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа, спроси его, была ли ты хорошим лидером или эффективной напарницей. Если он скажет «да», твой наставник теряет на тебя Влияние, и ты отмечаешь потенциал. Если он говорит «нет», твой наставник получает Влияние на тебя, и ты получаешь +1 к следующему, используя Ярлык, воплощающий наставника.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то расскажи секрет своего наставника (включая свои чувства к нему). Дай Влияние на себя и добавь 1 тимпул.

ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | <input type="checkbox"/> Добавь +2 к Ярлыку, который твой наставник воплощает или отрицает |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Выбери до четырех ресурсов наставника |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к Ярлыку | |
| <input type="checkbox"/> Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

ДРУГИЕ ХОДЫ

Ты сумела чем-то заинтересовать одного опытного героя. И он думает, что из тебя выйдет толк. Уже какое-то время он тренирует тебя, и тебе пора бы решить ... ты хочешь остаться с ним? Или найти свой собственный путь?

ПРОТЕЖЕ

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- тело: спортивное, миниатюрное, худощавое, мускулистое
- одежда: школьная форма, повседневная, модная, свободная
- костюм: яркий, как у наставника, броня, простой

СПОСОБНОСТИ

Ты - чей-то протеже. Твои силы в значительной степени имитируют его, но каждый из вас в некотором роде уникален. Выбери одну способность, которой владеете оба и одну способность, которая уникальна для каждого из вас.

ОБЩАЯ СПОСОБНОСТЬ:

ТВОЯ ЛИЧНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

СПОСОБНОСТЬ ТВОЕГО НАСТАВНИКА:

Сверхчеловеческая физиология, оружие и гаджеты, стелс, детективные навыки, хакинг, копирование способностей, эластичность тела, мощная броня, телепатия / телекинез, запугивание и страх, потрясающие боевые навыки, контроль стихий

НАСТАВНИК

У тебя есть наставник, тот, кто тебя направлял, обучал, помогал или воспитывал. Тот, кто, возможно, ограничивал тебя слишком жестко, желая сделать своей копией. Какой Ярлык он воплощает, и какой отрицает? (обведи кружком по одному Ярлыку)

EMBODIES	Savior	Danger	Freak	Superior	Mundane
DENIES	Savior	Danger	Freak	Superior	Mundane



ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые встретила со своим наставником?
- Когда и почему ты решила тренироваться с ним?
- Почему он согласился тебя обучать?
- Кто еще, кроме команды, знает о твоих тренировках?
- Почему тебя волнует команда?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы решили отныне быть вместе. Зачем? Как мы поддерживаем контакт?

ОТНОШЕНИЯ

Ты и _____ уже работали вместе пару раз, еще до создания команды.

Твой наставник опасается и просит следить за _____.

ВЛИЯНИЕ

Выбери свое поведение, игривое или деловое.

Если выбрала игривое, дай Влияние двум членам команды.

Если деловое, не давай никому.

ХОДЫ ПРОТЕЖЕ

(Выбери три)

- ☐ **Чтение файлов:** Ты узнала о сверхмире изучая записи своего наставника. Когда ты впервые сталкиваешься с важным сверхестественным явлением (по своему выбору), брось + Superior. При успехе расскажи остальным одну важную деталь, которую узнали из своих исследований. ГМ скажет, если что-нибудь, окажется не таким, как ты запомнила. На 10+ задай ГМ вопрос о последующих действиях; он ответит честно. При провале ситуация далеко за пределами твоей базы знаний; ГМ скажет тебе, почему.
- ☐ **Капитан:** Вступая в битву всей командой, добавь дополнительную 1 в тимпул и получи +1 к следующему, если ты лидер.
- ☐ **Сорваться:** когда ты выходишь против угрозы, находясь в Состоянии Злая, можешь бросить +Ярлык, который отрицает твой наставник и очистить это Состояние.
- ☐ **Беседа у камина:** Когда ты обращаешься за советом к своему наставнику, брось +Ярлык, который он воплощает. При успехе он скажут тебе, что делать. На 10+ отметь потенциал, если будешь следовать его советам и получи +1 для этих действий. На 7-9 получи +1 к следующему, если сделаешь все по-своему. При провале у него нет времени для тебя, потому что что-то плохое случилось; отметьте Состояние по выбору ГМ.
- ☐ **Будь внимательной к окружению:** Когда ты оцениваешь ситуацию перед вступлением в бой, ты можешь задать еще один вопрос, даже при провале.
- ☐ **Героическая традиция:** Когда ты даешь кому-то совет, который, как ты думаешь, дал бы наставник, брось +Ярлык, который он воплощает, чтобы утешить или поддержать кого-то, вместо того, чтобы использовать +Mundane.

РЕСУРСЫ НАСТАВНИКА

Выбери до трех ресурсов, которые твой наставник предоставил тебе и твоей команде.

Скрытая база, транспортное средство, суперкомпьютер, коммуникаторы, оборудование для наблюдения, ложные удостоверения личности, уполномочивающие знаки, химическая лаборатория, медицинская лаборатория, телепортал, сверхмощное оружие, системы безопасности, простые роботы.

/МОМЕНТ ИСТИНЫ

Так легко забыть, что ты это не только твое тело, и не один лишь голос в голове - ты и то, и другое. Будь монстром и все равно спаси их. Сметай стены и говори тихо и ласково. Потому что, когда ты воспринимаешь себя как единое целое, ты способен на все. Конечно, когда люди позже взглянут в экраны своих телевизоров, увидив тебя они наверняка разглядят лишь монстра...

/КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то чувство триумфа, убирай одно Состояние, если он относится к тебе как к совершенно нормальному человеку и отмечай потенциал, если он хвалит твою силу или способности.

Разделяя уязвимость или слабость с кем-то, спроси, считает ли он, что ты теряешь свою человечность или наоборот. Если он говорит, что теряешь, отметь Состояние и Потенциал.

Ели наоборот, очисти Состояние и сдвинь два Ярлыка по своему выбору.

/ПОТЕНЦИАЛ



Каждый раз проваливая бросок, отметь потенциал.

/ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Возьми еще один ход из своего плейбука | и добавь +1 к одному из них |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход из чужого плейбука | <input type="checkbox"/> Открой Момент Истины |
| <input type="checkbox"/> Возьми Судьбу и все что с ней связано из плейбука Обреченной | <input type="checkbox"/> Мутируй и выяви еще две новые способности (из любого плейбука) |
| <input type="checkbox"/> Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к Ярлыку | |

Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | <input type="checkbox"/> Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| <input type="checkbox"/> Смени плейбук | <input type="checkbox"/> Отойди от дел, став образцом для подражания |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |
| <input type="checkbox"/> Возьми ход взрослого | |

/ДРУГИЕ ХОДЫ

Ты вспоминаешь, что еще недавно выглядел вполне нормально. В те времена ты еще не чувствовал на себе их взглядов. Не слышал их вздохов. Тогда никто не думал о тебе как о монстре. Да уж, то были хорошие деньки.

ПРЕОБРАЖЕННЫЙ

ИМЯ ГЕРОЯ

РЕАЛЬНОЕ ИМЯ

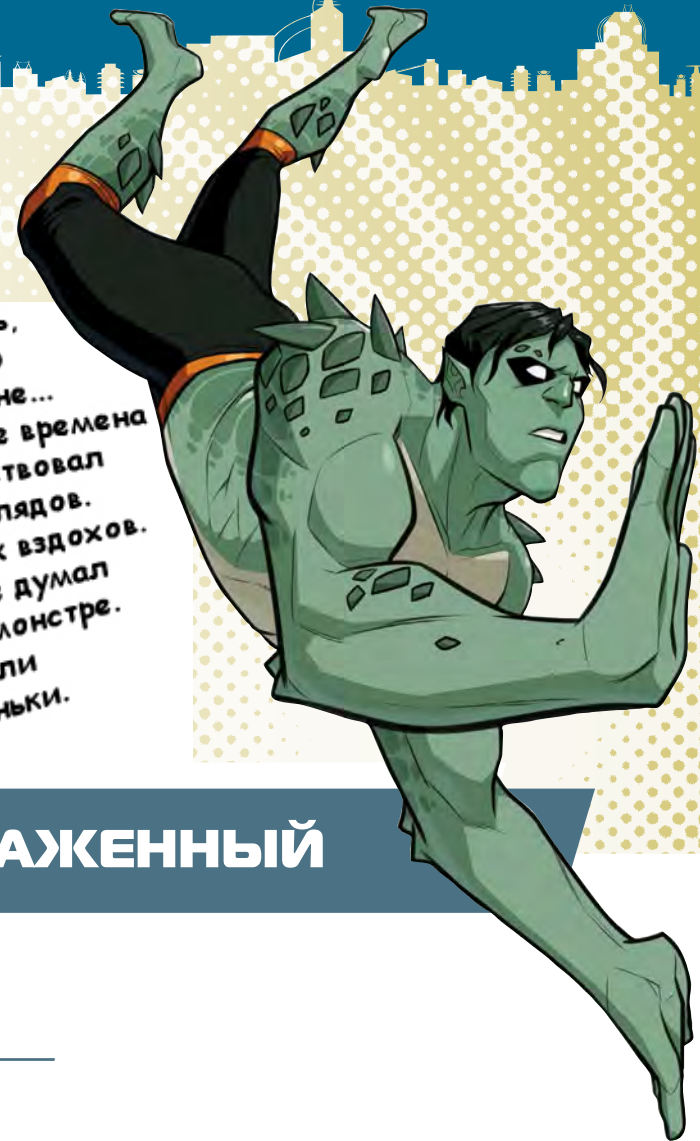
/ВЫГЛЯДИТ

- пол: любой
- раса: любая земная
- взгляд: странный, огорченный, пронзительный, человеческий
- плоть: металлическая, покрытая чешуей, как у инопланетянина, бронированная, неосязаемая, покрытая пятнами
- костюм: страшный, странный, нервирующий, без костюма

/СПОСОБНОСТИ

Ты очевидно и без сомнения кажешься чудовищем и твои силы привязаны к внешности. Выбери два и расскажи, как они делают тебя гротесчными.

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> непроницаемая броня | <input type="checkbox"/> сходство с растением | <input type="checkbox"/> технопатия |
| <input type="checkbox"/> нечеловеческая сила | <input type="checkbox"/> сверх-чувствительность | <input type="checkbox"/> трансмутирующая плоть |



ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

DANGER	-2	-1	0	+1	+2	+3
FREAK	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAVIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPERIOR	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUNDANE	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 против явной угрозы)
- ☐ Злой (-2 к утешить или поддержать и сорвать маску)
- ☐ Виноватый (-2 к провокации и оценке ситуации)
- ☐ Отчаявшийся (-2 когда пытаешься проявить всю мощь)
- ☐ Неуверенный (-2 защищая или пытаясь отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Кем ты был раньше?
- Когда ты изменился? Что вызвало изменения?
- Кто, вне команды, помогает тебе понять твое новое тело?
- Почему бы тебе просто не исчезнуть?
- Почему тебя заботит команда?

Закончив свою предысторию, представьте персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Во время битвы мы привлекли чьи-то внимание и гнев. Теперь один важный человек ненавидит и боится нас. Кто это?

ОТНОШЕНИЯ

_____ утешал тебя, когда тебе было совсем херово.

_____ знал тебя, еще до того, как ты мутировал.

ВЛИЯНИЕ

Ты стараешься не обращать внимания на то, что о тебе думают и говорят другие, даже если это нелегко сделать. Дай Влияние одному товарищу по команде.

ХОДЫ ПРЕОБРАЖЕННОГО

(Выбери три)

- ☐ **Я - не мое тело:** Когда ты получаешь мощный удар, ты можешь бросать так, будто у тебя на два Состояния сеньше. Если ты делаешь это и получаешь 10+ потерь контроль над собой ужасным образом.
- ☐ **Не совсем человек:** Когда ты выходишь против явной угрозы, можешь отметить Состояние, чтобы добавить еще 1 вариант, даже при провале.
- ☐ **Неудержимый:** Прокладывая себе путь через препятствия, брось + **Danger**. При успехе все окружающее рассыпается перед тобой и ты достигаешь цели. На 7-9 выбери один: отметить Состояние, потерь что-нибудь или утащи что-нибудь с собой. При провале ты прорываешься, но оставляешь за собой разруху или еще чего похуже, на выбор ГМ.
- ☐ **Я прииду за тобой:** Когда ты отмечаешь Состояние, получи +1 к следующему против того, кого ты больше всего обвиняешь в этом.
- ☐ **Как бы хотелось быть:** Когда ты утешаешь или поддерживаешь кого-то и говоришь, что завидуешь ему, можешь бросать +**Freak** вместо +**Mundane**.
- ☐ **Быть монстром:** Когда ты запугиваешь или нервировашь кого-то своей монстropодобной формой, брось +**Freak**. При успехе они становятся уязвимыми для тебя или убегают. На 10+ выбери один. На 7-9 выбери два.
 - ты испугал не только тех, кого собирался
 - ты причиняешь кому-то боль или ломаешь что-то, что не хотел
 - после этого ты чувствуешь себя монстром еще сильнее, отметь Состояние (по выбору ДМ)

При провале их реакцией является насилие, ненависть и паранойя и ты страдаешь от этого первым.