



Тема: **Ренессанс**

Ключевые слова: **Война, Ученый, Море**

Введение:

«И как только он был пойман в мою хитроумную ловушку, я начал объяснять ему всю гениальность моего плана. Ведь кто, кроме моего заклятого врага, поймет его? Но тут он вырывается, бьет меня кулаком в лицо и вот я здесь»

- Чарльз «Семейник» Мэйсон

Игрокам предстоит взять на себя роли отъявленных негодяев, которым обычно противостоят супергерои в комиксах и сбежать из тюрьмы, полной секретов. При создании сэттинга основной упор делался на серию видеоигр «Batman: Arkham».

1. Создание персонажей игроков

*«Герой хорош настолько, насколько хорош злодей, а мы с тобой неплохо сработались!
УАХАХАХАХА»*

- Смайли «Улыбашка» Джестер

Здесь невиновных нет. За какие бы противоправные действия персонажи не оказались, это 100% их вина. Однако до раскаяния далеко, ведь на свободе слишком много вещей, которые надо сделать! Втоптать в грязь честное имя героя в маске или же прикончить его, а может сломить и переманить на свою сторону? Или день рождения твоего ребенка? Но для начала нужно выбраться из этой дыры, а в одиночку этого не сделать. По крайней мере пока...

Придумай имя и внешность. Чем экстравагантней, тем лучше. Однако будь благоразумен, ведь играть одноногим одоруком и слепым полуосьминогом с диктаторскими наклонностями может и весело... определенно весело, поэтому дерзай. **Отыгрышь – главное.**

Также придумай или возьми из готовых своего заклятого врага – супергероя, что засадил тебя сюда. Вы знаете друг о друге очень многое, поэтому вы оба получаете удвоенный урон при встрече.

Изначально, глобальная цель игроков – организовать успешный побег. Однако всегда можно, что-то придумать лучше. Например, заманить сюда своего злейшего врага, чтобы устроить последнюю битву на **рассвете**. Или развязав **войну** группировок, устранить мешающего начальника тюрьмы.

Ниже приведен список часто встречающихся архетипов и краткая характеристика персонажей игроков. Используйте их или придумайте своё.

Бугай	Сила – твое главное оружие. Проломить стену или череп врага не составляет для тебя труда, однако вот с интеллектом не сложилось, поэтому ты в тюрьме. Опять.	Основная характеристика – Телосложение Основной навык - Сила
Босс	Командовал ли ты шайкой беспредельщиков или крупной мафиозной организацией, люди тянутся к тебе, и ты знаешь, как этим воспользоваться. Правда одна небольшая оплошность с цифрами в налоговых декларациях засунула тебя сюда.	Основная характеристика – Харизма Основной навык - Лидерство
Безумный ученый	Взорвать что-то? Сконструировать машину судного дня? Еще одну? Это уже третья, а ты еще не пообедал! Механик, инженер, химик, программист. Тебе нет ничего неподвластного, кроме таскания тяжестей.	Основная характеристика – Интеллект Основной навык – Знание
Наемник	Нет принципов. Совсем. Зато есть прайс-лист и целый набор определенных навыков. Стрельба, скрытность, острый ум.	Основная характеристика – Телосложение Основной навык - Ловкость
Маньяк	Умелец на все руки. Сколько у тебя их в коллекции? Этот архетип включает в себя всех: от стрёмных маньяков из слэшеров 80-х, до эстетствующих каннибалов в модных масках	Основная характеристика – Любая Основной навык - Любой
Фрик	Мутант. Вполне может плевать ядом или выжигать взглядом дыры. Однако тебе ввели какой-то препарат, сдерживающий силы и толком не можешь пользоваться своими способностями	Основная характеристика – Любая Основной навык - любой

Таблица 1

Выбрав амплуа распредели **6 пунктов характеристик**. Назначь одну из характеристик **основной** и вложи в неё **3 пункта характеристик**. Далее выбери **вспомогательную** характеристику и вложи в неё **2 пункта характеристик**. **Последний пункт** характеристик впиши в поле оставшейся **слабой характеристики**.

Пункты навыков распределяются следующим образом: **навыки сильной характеристики получают 3 пункта навыков, вспомогательной – 2 пункта, слабой – 1 пункт**. Однако можно распределить по 1 очку навыков на каждую характеристику, тогда в амплуа впиши «**Маньяк**» и придумай свои похождения.

Пункты здоровья зависят от выбранной основной характеристики. При выборе **Телосложения – 7 пунктов здоровья, Харизма – 6 пунктов здоровья, Интеллект – 5 пунктов здоровья**.

Охрана и усиленная охрана (1 и 2 пункта тревоги) наносят не летальный урон. Как только пункты здоровья персонажа падают до 0, персонаж теряет сознание.

Однако на более высоких уровнях тревоги, охрана начинает вооружаться летальным оружием и стрелять на поражение. В этом случае получив урон равный их пунктам здоровья персонажи отмечают статус «**Ранен**». В следующий раз, когда **ПЗ упадут до 0, он будет убит**. Однако на усмотрение Ведущего всегда можно что-то придумать.

Пункты рассудка в специальной таблице на листе персонажа на начало игры заполнены полностью, однако по ходу игры, в некоторых ситуациях, выходящих за рамки архетипа и на усмотрение ведущего, вы будете их терять, получая штрафы. Данная таблица является своеобразным счетчиком показателя исправления персонажа из негодяя в добропорядочного гражданина.

2. Характеристики, навыки и проверки

«Кого я только не встречал. Боссов мафиозных семей, маньяков, убийц...и каждый был способен на такое, что простому уличному бандиту и не снилось.»

-Леонард Симм, бывший начальник тюрьмы Даркрут

Все проверки проводятся бросками **d20** в зависимости от ситуации или заявки игрока. Характеристики и навыки представляют собой модификаторы, прибавляемые к броску дайса.

К примеру Гений Доктор Протон, пытается из средств, украденных в прачечной соорудить взрывчатку. Для этого игрок бросает d20, прибавляет значение Интеллекта и значение Знания

Натуральная 1 – всегда критический провал. Доктор Протон получает урон и теряет все компоненты

Натуральная 20 – всегда критический успех. Доктор Протон сооружает неплохое и стабильное СВУ, восстанавливает пункт Интеллекта, если были потеряны или

При критическом провале возможно получение урона здоровью, штраф к характеристике или утрата черты. При критическом успехе же наоборот можно восстановить характеристику или навык, получить черту (при условии проверки слабой характеристики). Однако все решения остаются на усмотрение Ведущего.

Проверки против неигровых персонажей являются встречными и осуществляются Ведущим по тем же правилам. Телосложение против телосложения и т.д.

Характеристики

Телосложение – характеристика, отвечающая за любое физическое действие. Приподнять, перепрыгнуть, пролезть.

Харизма – характеристика, отвечающая за любое социальное взаимодействие. Ложь, соблазнение, выступления.

Интеллект – характеристика, отвечающая за любое умственное действие. Взлом, ловушки, нехитрые устройства, лечение.

Названия **Навыков** говорят сами за себя. Каждый пункт навыка увеличивает шанс на то или иное действие, выполняемое персонажем. Определенное количество пунктов в навыке открывает возможность приобретения черты, о которых ниже.

3. Черты

На старте игры черты отсутствуют. Черты - это ситуативные и постоянные модификаторы к «слабым» характеристикам. *К примеру Бугай Рассел проходит проверку Интеллекта, желая взломать замок камеры и получает критический успех. Помимо успеха, Ведущий дает Расселу бонус к Интеллекту на взлом следующего замка или любых механических замков.* Ниже приведен список черт и описание, однако Ведущий всегда может придумать нечто своё.

Название	Бонус	Описание
«Я упражнялся!»	+1 к Силе	Ты поднял, что-то невероятно тяжелое. Невероятно тяжелое для тебя. Впечатляет.
«Пара фильмов про боевые искусства»	+1 к Силе в следующей рукопашной драке	Драки явно не твоё, но ты неплохо справился
«Мать-тьма»	+1 к Ловкости	Чемпион игры в прятки позавидовал бы. Но его уже никогда не найдут...
«RUN!!!»	+1 к Ловкости в следующей сцене	Чего встал? БЕГИ!!!
«Чертыка языкастый»	+1 к Лидерству	Он повелся? Серьезно?
«Пойдем со мной, если хочешь жить»	+1 к Лидерству на следующую проверку	Слова излишни
«А потом я сделаю вот так...»	+1 на Запугивание	Он и так связан и избит Зачем тебе его ухо?
«Хлесткий взгляд»	+1 на Запугивание на следующую проверку	Он боится больше, чем ты его
«Рейнджер»	+1 к Наблюдательности	А ты точно в D&D не играл?
«I spy with my little eye...»	+1 к Наблюдательности на следующую проверку	Оно было тут всегда?
«Время большого мозга»	+1 к Знаниям	Я думал что ты даже читать не умеешь...
«По картинкам учился...»	+1 к Знаниям на следующую проверку	Вау. Просто вау.

Таблица 2

Фрики и их способности

Фрики обычно это люди с некоторыми сверхспособностями, блокированными тем или иным способом. В описании архетипа было упомянуто о сдерживающем препарате, однако это могут быть различные браслеты, купола, да хоть проклятия. Ниже даны некоторые способности с кратким описанием. Можно придумать своё.

Способность	Описание
Гипноз	Можно внушить одно слово или ввести в ступор на 2-3 секунды. Если требуется более сильный эффект, делается бросок d20 со сложностью 18
Телекинез	Можно поднять и перенести предмет, весом до 100 грамм, на расстояние в 10 метров. Если требуется более сильный эффект, делается бросок d20 со сложностью 18
Пирокинез	Небольшое пламя из пальца. Больше похоже на зажигалку. Если требуется более сильный эффект, делается бросок d20 со сложностью 18
Невидимость	Можно исчезнуть на 2-3 секунды. Если требуется более сильный эффект, делается бросок d20 со сложностью 18
Телепатия	Можно прочитать одну мысль или внушить короткую идею. Если требуется более сильный эффект, делается бросок d20 со сложностью 18
Управление животными	Можно слышать мысли определенных животных. Если требуется более сильный эффект, делается бросок d20 со сложностью 18
Доппельгангер	Можно частично изменить внешность на 2-3 секунды. Если требуется более сильный эффект, делается бросок d20

У некоторых фриков присутствует еще одна особенность, т.н. **Природная броня**, дающая максимум до 4 ПБ. Для определения количества ПБ брось d4. При наличии природной брони на 4 ПБ другое уродство не выбирается.

Таблица 3

4. Предметы и оружие

«Эй, зёма, за пару пачек сигарет я тебе снега в пустыне найду, сечёшь?»

- Маркус «Хасла» Робертс

Персонажи игроков начинают в тюремных робах, однако по ходу приключения они могут обзавестись различными предметами. Ниже приведен список предметов, компонентов, оружия и брони, которые могут встретиться игрокам.

Предметы

Название	Редкость	Бонус	Место нахождения
Броня охраны	Обычная	Пункт Брони 4	Охрана
Броня спецназа	Редкая	Пункт Брони 6	Спецназ

Вещества (наркотические)	Редкая	Временное восстановление характеристик	Камеры, двор
Дубинка	Обычная	Урон 1/не летальное	Охрана, оружейная
Еда	Обычная	Восстановление 1 ПЗ	Камеры, столовая
Запчасти	Обычная	Расходные материалы для устройств и веществ	Любая
Зачотка	Обычная	Урон 1/скрытое	Камеры, заключенные
Импровизированное оружие	Обычная	Урон 1/летальность на выбор	Везде
Импровизированная броня	Редкость	Пунктов брони от 1 до 4 по результатам проверки Знания	
Медикаменты	Редкая	Восстановление ПЗ	
Отмычка	Редкая	+1 на взлом	Заключенные
Пистолет	Редкая	Урон 1/летальное	Усиленная охрана
Продвинутый инструмент	Редкая	+2 к Знанию	Лаборатории, производственные цеха, посетители
Простой инструмент	Редкая	+1 к Знанию	Производственные цеха, посетители
Снайперская винтовка	Очень редкая	Урон 2/летальное/ крит. 15-20х2	Спецназ, охрана периметра
Униформа охранника	Обычная	Маскировка/незнакомые заключенные могут атаковать	Охрана
Униформа спецназа	Редкая	Маскировка/незнакомые заключенные могут атаковать	Спецназ
Химикаты	Редкая	Расходный материал для различных веществ и устройств	Прачечная, лазарет, посетители
Холодное оружие	Редкая	Урон 1-2/летальное	Посетители
Карабин	Редкая	Урон 2/летальное	Спецназ

Таблица 4

Это достаточно краткий список. Всегда можно внести пару добавлений или изменений.

5. Сеттинг.

«Куда? В Даркрут? Можно лучше сразу на электрический стул?»

- Неизвестный заключенный.

После второй мировой **войны**, солдаты, на которых проводились исследования по увеличению боевого потенциала, вернулись с фронтов, однако не все из них готовы были жить обыкновенной жизнью. Часть из них встало на криминальный путь, часть же посветила себя борьбе с суперпреступниками. Величайшим борцом с преступностью был прозван «Маяк» («Beacon»), человек с практически безграничными суперсилами. Начиная с 1946 года, он искоренил практически всех суперов-злодеев и собрал команду из суперов-героев, назвав её «Чемпионы Справедливости». Однако спустя 60 лет деятельности, Маяк пропал. Преступники и суперзлодеи только этого и ждали. Без лидера и вдохновителя «Чемпионы» начали грызню за власть практически не обращая внимание на остальной мир. Настала эра преступности. Полицейские не справлялись с хаосом, заполонившим улицы. Супергероям начали противостоять более хитрые враги, заманивая в хитроумные ловушки или отправляя целые армии наёмников, злодеи одержали верх над «Чемпионами». Однако на срочной конференции, глава корпорации «Риос» - **Эндрю Риос** не раскрыл, то что он – **новый «Маяк»**. У супергероев затеплилась надежда и за год, названный «**Утро Справедливости**», под руководством **Маяка-Риоса** и при поддержке его корпорации, был восстановлен относительный порядок на улицах крупнейших городов. Тысячи преступников были схвачены и направлены под замок. Настоящее время СМИ называют не иначе как «**Ренессансом супергероев**» или «**Возрождением Справедливости**». Однако из-за нехватки тюрем с особыми режимами содержания, правительство с радостью приняла помощь в восстановлении старой **тюрьмы «Даркрут»** за счет корпорации «Риос».

Как уже было написано ранее место действия –тюрьма особого режима, построенная на о. **Даркрут**, находящемся в Атлантическом **океане**, недалеко от города **Нью-Харт Сити**. Расстояние от острова до города – 4 **морских** мили. Транспортное сообщение происходит как лодками и паромами, так и вертолетами.

История тюрьмы не очень красочна. Первые корпуса появились в конце 19 века. В середине 20 века, после побега 80 заключенных, тюрьму закрыли. Самих беглецов и способы побега не обнаружены. Совсем недавно, при помощи **корпорации «Риос»**, тюрьму отремонтировали и снабдили современными устройствами защиты и слежения.



Локации:

Главный корпус – основное строение на острове, огромное прямоугольное здание, высотой в 10 метров. В главном корпусе находятся:

Камеры – основное место содержания заключенных, 3 блока на 4 этажах, насчитывающих 600 камер.

Административный блок – библиотека, кабинет Начальника тюрьмы, комната свиданий.

Лазарет – Палаты для лечения, экстренная операционная и морг, скрытый лифт в лабораторию «Риос» о котором не знаю заключенные.

Столовая

Двор – место отдыха заключенных. Спортивный инвентарь, спортивные площадки, скамьи и столики

Хозяйственный двор – небольшой огород для трудовой терапии заключенных

Вышка охраны – башня напоминающая диспетчерскую в аэропорту. На балконах дежурят снайперы, внутри – пост видеонаблюдения за дворами, мастерской и прачечной.

Мастерские – цех по изготовлению различных изделий на нужды тюрьмы и для трудовой реабилитации

Прачечная – комплекс обработки белья и одежды.

Электростанция – главный пункт снабжения электричества и тепла. Помимо основного электропитания предусмотрены резервные генераторы.

Старый корпус – Одна из первых тюремных построек, в данный момент – там находятся камеры одиночного содержания.

Казармы – место проживания охраны. Охрана работает вахтами по 2 недели, после чего меняется

Штаб оперативного реагирования – главный пост охраны, тут собрано всё видеонаблюдение, система слежки за заключенными, оружейная, серверная, пожарная команда.

Пирс – пирс паромной переправы из Нью-Харт Сити, основной путь доставки и отбытия людей с острова

Маяк – Действующий маяк

Дом начальника тюрьмы – Постоянное жилище начальника тюрьмы.

Вертолетная площадка

Плац

Тюрьма огорожена высоким **сетчатым забором под напряжением**, а места массового скопления заключенных снабжены **баллонами со слезоточивым газом**. Также, в предполагаемых местах побега расположены различные **датчики движения, баллоны с усыпляющим газом, редкие патрули и конечно камеры**

Распорядок дня в тюрьме:

6-30 – Подъём

6-35 – Переключка

6-35 – 6-55 – Уборка в камерах

7-00 – Завтрак

7-20 – Разнарядка на работы

8-00 – Работы

12-00 – Обед

12-30 – Продолжение работ

16-30 – Свободное время

22-00 – Отбой

Стоит отметить что не все заключенные заняты работой постоянно, тут применяется посменная система по 4 часа на группу численностью 300 человек.

6. Ведение игры

«Вы никогда не испытаете того чувства, когда все те, кого я направлял, делали всё как я и задумывал»

Эрнест «Дракон» Гугах

Тюрьма есть, осталось только сбежать! С чего начинается побег? С плана! Самые крупные детали плана побега приведены ниже:

- Найти способ отключить устройства слежения, которыми снабжены все заключенные (каждый датчик показывает идентификационный номер и положение заключенного)
- Найти способ выбраться из камер
- Найти способ получить больше свободного времени
- Найти способ свалить с острова
- Стоит ли замечать следы?

Это всё-таки тюрьма и за игроками постоянно будет наблюдать охрана. Настороженность охраны отображается счетчиками, поделенными на 8 секторов. Такими же счетчиками отображает отношение основных сил среди заключенных (об этих самых силах ниже).

Счетчики настороженности охраны заполняются следующим образом

- За нападение на заключенного заполняется 1 сектор
- Хранение незаконных вещей (инструменты, оружие, вещества) счетчик заполняется на 1 и обнаруженное конфискуют
- За нападение на охранника или посетителя 2 сектора
- Массовые драки заключенных заполняет сразу 1 счетчик и вводит усиленную охрану
- Действия, которые расцениваются как террористические акты или массовые убийства заполняют сразу 2 первых счетчика, вводя спецназ

Когда счетчик набирает все 8 секторов, в тюрьме вводится **«Оранжевый режим охраны»** и **охрана усиливается**. Когда счетчик усиленной охраны так же заполнен, в тюрьме вводится **«Красный режим сдерживания»** и усиленные охранники заменяются на **спецназ** с приказом **стрелять на поражение**. В случае, когда счетчик спецназа заполнен на $\frac{3}{4}$ в тюрьму направляется один из **супергероев**, что базируются в Нью-Харт Сити.

Счетчик группировки заключенных всего один.

После заполнения всех секторов на вас объявляют охоту и пытаются убить

Бой

Бой происходит следующим образом:

Все игроки делают бросок **d20** на **инициативу**. Далее идут действия персонажей игроков и неигровых персонажей в порядке убывания выпавшей инициативы.

Оружие имеет фиксированный урон, который отнимает пункты здоровья или пункты брони, если таковая имеется. Как только ПБ снижается до 0, броня считается непригодной и далее урон начинает наноситься здоровью.

Сложность попадания по цели в бою выглядит так:

12 – Базовая сложность на попадание. Если на кубике выпала натуральная **20** – **критическое попадание**. При критическом попадании игрок выбирает нанести двойной урон по цели или нанести базовый урон оружия, игнорируя броню.

Сложность модифицируется в зависимости от дистанции и используемого оружия. Например, сложность попадания из карабина или снайперской винтовки на ближней дистанции составляет 15, тогда как попадание из пистолета в ближнем бою будет составлять 10.

7. Персонажи ведущего

«Моя команда? Недалекие придурки, не видящие дальше носа, поэтому ими было легко управлять.»

- Аугусто Польпо, capo семьи Пассионе

Тюрьму населяют 2 вида неигровых персонажей – охрана и заключенные.

Охранник

ПЗ/ПБ	6/4
Телосложение	2
Харизма	2
Интеллект	2
Снаряжение	Униформа охраны, ключ-карта, дубинка, броня охраны

Заключенный

ПЗ/ПБ	5
Телосложение	2
Харизма	1
Интеллект	1
Снаряжение	Тюремная роба, 1 часто встречающийся предмет

Среди этих двух групп в тюрьме встречаются достаточно интересные личности с обеих сторон:

Начальник тюрьмы Теодор Андервотч – заведует тюрьмой Даркрут последние 10 лет. Социопат и педант. Невысокий

рост, залысина и очки в роговой оправе. Идеально выглаженный серый шерстяной костюм и затянутый галстук. Любит лезть, не любит нарушителей спокойствия. Основная цель – держать в тайне **секретную лабораторию «Риос»**, любыми способами.

ПЗ/ПБ	5
Телосложение	1
Харизма/Лидерство	3/3
Интеллект/Наблюдательность	2/2
Снаряжение	Мастер ключ-карта, пистолет

Глава охраны тюрьмы Даркрут

Норман «Папа» О’Дрисколл – бывший морпех и капитан отряда спецназа Нью-Харт Сити, с недобрый прищуром, прической «Площадка», сильным голосом и круглым шрамом на виске.

ПЗ/ПБ	6
Телосложение/Сила	3/3
Харизма/Запугивание	2/2
Интеллект/Наблюдательность	1/1
Снаряжение	Мастер ключ-карта, карабин, броня спецназа

Сьюзен Оукли –

несменяемый секретарь Андервотча. Слепа как Фемида, стара как тюрьма. Обычно одета в старый строгий костюм и платок, закинутый на плечи. Седые волосы стянуты в пучок.

ПЗ/ПБ	4
Телосложение	1
Харизма	1
Интеллект	1
Снаряжение	Ключ от кабинета смотрителя, различные документы

Доктор Виктор «Вик» Пондсмит

– застиранный медицинский халат, седые виски, порой запах перегара. Пренебрежительно относится к правилам, за что не любим Андервотчем. Посредственный хирург и любитель поболтать на тему

немецкого ренессанса. По слухам - снабжает некоторых заключенных веществами. На самом деле Пондсмит тайной лабораторией корпорации «Риос»

ПЗ/ПБ	5
Телосложение	2
Харизма	1
Интеллект/Знания	3/3
Снаряжение	Ключ от лаборатории, вещества, фляга с крепким алкоголем

Оливия Траск

Медсестра в лазарете тюрьмы «Даркрут». Женщина средних лет, с надменным лицом и

гетерохромией. Говорят, что на самом деле она гениальный ученый и занимается какими-то исследованиями в тайной лаборатории под моргом. Но чего только не болтают...

ПЗ/ПБ	5
Телосложение	1
Харизма	2
Интеллект/Знания	3/3
Снаряжение	Ключ от лаборатории

Лука «Старый дон» Гальянно – бывший босс одной из мафиозных семей Нью-Харт Сити. Так как стар и толст, что не лезет в разборки. В хороших отношениях с начальником тюрьмы.

ПЗ/ПБ	5
Телосложение/Сила	2/1
Харизма/Лидерство	3/2
Интеллект/Знания	1/3
Снаряжение	

Кёртис «Дважды Два» Уайт –

главарь уличной банды «Костоломы». В тюрьме возглавляет группировку заключенных без уродств. Лицо и тело покрыто татуировками. Постоянно повторяет «Дважды два». Имеет в подчинении около 20 заключенных.

ПЗ/ПБ	6
Телосложение/Ловкость	2/2
Харизма/Лидерство	3/3
Интеллект/Наблюдательность	1/1
Снаряжение	Заточка, вещества, отмычка

Змеелиций – главарь тюремной банды фриков. Лысый с чешуйчатой кожей, отсутствующим носом и змеиными глазами. Терпит нападки от подручных Дважды Два. Банды на пороге войны.

ПЗ/ПБ (природная)	6/1
Телосложение/Ловкость	3/3
Харизма/Запугивание	2/2
Интеллект/Наблюдательность	1/1
Уродство	Выделение ядовитой слюны, змеиная внешность. Пока силы подавляются, выделяет слабое ядовитое вещество, вызывающее тошноту
Снаряжение	Заточка, баночка с ядовитой слюной

Ричард «Челюсти» Кил – каннибал, вжививший себе стальные зубы. Имеет феноменальную силу сжатия челюстей. Гигантского, свыше 2 метров, роста и внушительных габаритов. Из-за зубов плохо говорит. Заперт на постоянной основе в Старом блоке.

ПЗ/ПБ	7
Телосложение/Сила	3/3
Харизма/Запугивание	2/2
Интеллект/Наблюдательность	1/1
Уродство	Повышенная физическая сила

Супергерои

В Нью Харт Сити находится штаб-квартира объединения супергероев под названием «Чемпионы Справедливости», куда входит с десяток различных супергероев. Ниже приведены наиболее знаковые:

Титановый солдат	ПЗ/ПБ	6/8
	Телосложение/Сила	3/3
	Харизма/Запугивание	2/2
	Интеллект/Наблюдательность	3/3
	Суперсила	Прочный механический доспех, позволяющий обладателю летать при помощи встроенных пропеллеров. Ими же он пользуется как клинками (УРН 2)
Брахмэн	ПЗ/ПБ (природная)	6/8
	Телосложение/Ловкость	3/3
	Харизма/Запугивание	2/2
	Интеллект/Наблюдательность	3/3
	Суперсила	Боевые искусства (Урон 2), может нарушать физики на несколько секунд
Бой-баба (прототип – Заря из Overwatch)	ПЗ/ПБ	7/8
	Телосложение/Сила	3/3
	Харизма/	2/2

	Запугивание	
	Интеллект/ Наблюдательность	2/2
	Суперсила	Неимоверная физическая сила, дерется голыми руками (УРН 2) или импровизированным оружием (УРН 3)
Мореход (Sea Walker)	ПЗ/ПБ	6/5
	Телосложение/ Ловкость	3/3
	Харизма/ Лидерство	3/3
	Интеллект/ Наука	3/3
	Суперсила	Может развивать высокие скорости на поверхности воды, вооружен гарпуном (УРН 1, УРН 2 если цель под сетью) и сетью (спасбросок на ТЕЛ СЛ 15, чтобы выбраться)

Это не весь список, по мере надобности можно придумать новых.



НА СВОБОДУ!

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя:

Амплуа/роль:


Внешность:

Заклятый враг:


Пункты здоровья/статус:

Броня/класс защиты:

Характеристики

Телосложение 

Харизма 

Интеллект 

Навыки

Сила

Ловкость

Лидерство

Запугивание

Смекалка

Знание

Рассудок

Псих		Штрафа нет
На грани		- 1 к основной характеристике
Странноватый		- 1 к дополнительной характеристике
Адекват		- 1 к слабой характеристике

Черты

Предметы	Свойства

