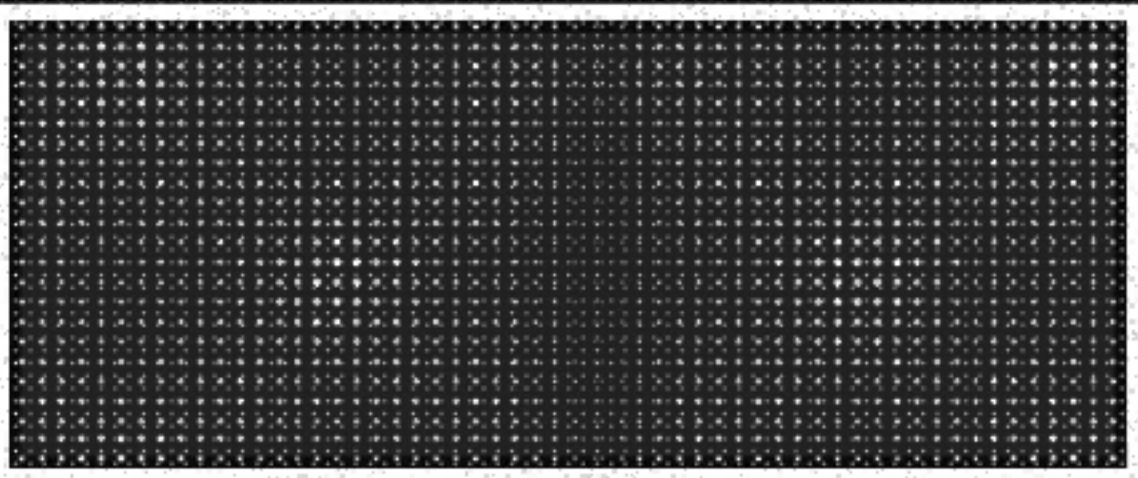


#00

Персонаж

キャラクター

ИМЯ ПЕРСОНАЖА  
КАРТОЧКА  
УРОВЕНЬ

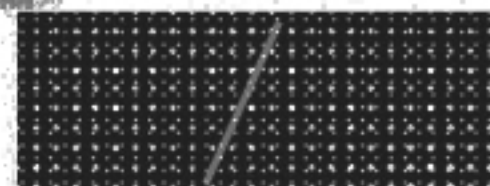


ПВФ

	Тело	Мозг	
Тело	体	脳	Мозг
Рот	舌	魔	Магия
	Рот	Магия	

Запас Энергии

-----



ПРЕДЫСТОРИЯ

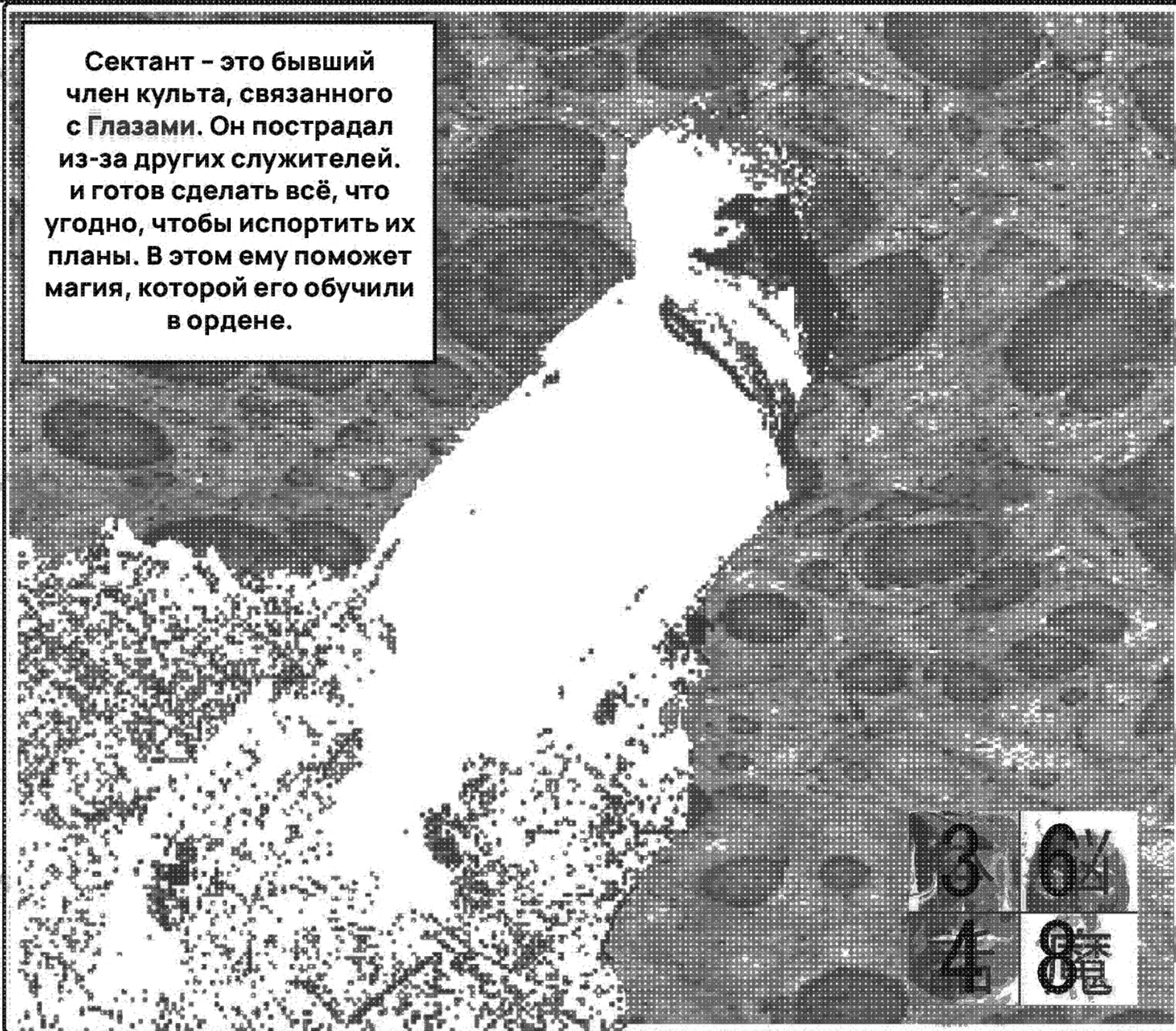
СПОСОБНОСТИ

ПРЕДМЕТЫ

ЗАМЕТКИ О РАССЛЕДОВАНИИ



Сектант – это бывший член культа, связанного с Глазами. Он пострадал из-за других служителей, и готов сделать всё, что угодно, чтобы испортить их планы. В этом ему поможет магия, которой его обучили в ордене.



Запас энергии

5

#### Связь с Глазами:

Как человек с более глубоким пониманием сил извне, Сектант получает дополнительную кость на броски проверок Магии или Мозга против приспешников Глаз.

#### Продвинутая:

Новообретённое, более глубокое понимание позволяет также использовать эту способность для проверок Рта и Тела.

#### Древняя реликвия:

Древняя реликвия, украденная у вашего культа, является мощным оружием в борьбе против Глаз. Вы можете атаковать приспешников Глаз, бросив 2k12. К такой проверке не добавляются никакие модификаторы. Кости не берутся из Запаса, однако вы ничего не возвращаете в случае успеха. В случае провала вы теряете одну кость из своего Запаса.

#### Продвинутая:

Реликвия впитала часть сил Глаз, и эта мощь проходит сквозь тело Сектанта. Если проверка атаки с использованием реликвии оказалась успешной, добавьте одну кость в свой Запас.

#### Запечатывающее заклятие:

Потратив одну кость из Запаса, вы можете привязать видимую вами цель к месту на 10 минут. Её ноги окажутся прикованы к земле, но верхняя половина тела будет двигаться свободно.

#### Продвинутая:

Полностью парализует цель на 30 минут.

#### Скрывающий туман:

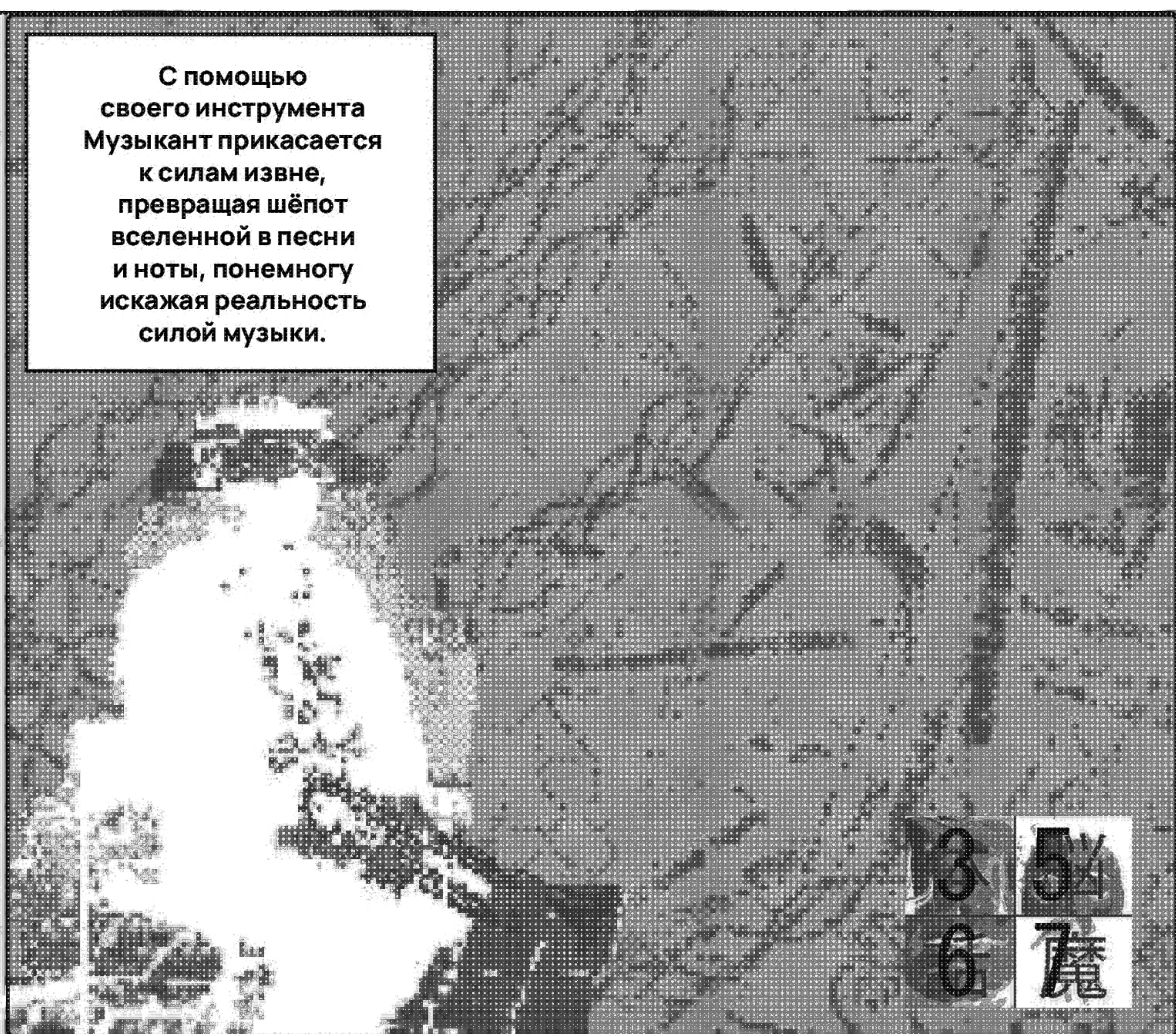
Скрывает действия Детективов от Глаз, позволяя один раз между отдыхами избежать повышения Ф3 из-за Взора.

#### Продвинутая:

Позволяет избежать повышения Ф3 из-за Взора дважды между отдыхами.



С помощью  
своего инструмента  
Музыкант прикасается  
к силам извне,  
превращая шёпот  
вселенной в песни  
и ноты, понемногу  
искажая реальность  
силой музыки.



## Запас Энергии

6

### Песнь мертвецов:

Сыграв эту песнь рядом с мёртвым человеком или существом, вы вернёте труп голос на 1 минуту. Но помните – то, что увидел умерший, могло навсегда изменить его. Исполнение песни тратит одну кость из Запаса – выступление истощает вашу жизненную силу.

#### Продвинутая:

Песнь призывает призрака недавно умершего на 1 минуту. Дух, способный жестикулировать и менять выражение лица, может ответить на ваши вопросы. У призванного не получится покинуть место своего упокоения.

### Песня нестабильности:

Эта грубая песня вызывает вибрации в любом предмете среднего размера. Стёкла разбиваются, а камни крошатся. С её помощью можно выбить дверь или разбить окно. Для использования потратьте одну кость из Запаса.

#### Продвинутая:

Теперь песня может быть настроена на вибрации плоти. Кровь начинает кипеть, а органы кровоточить.

### Песня восстановления:

Эта мелодия успокаивает тех, кто её слышит, позволяя Детективам поблизости восстановить 1к4 костей из своего Запаса. Эту песню можно использовать один раз между отдыхами.

#### Продвинутая:

Мелодия раздражает порождения Глаз, заставляя их бежать в ужасе, когда они слышат эту песню.

### Песня Глаз:

Музыкант использует силу Глаз, чтобы повлиять на всех, кто услышит эту мелодию, подталкивая их к тому, чтобы поверить в одну правду. Песня тратит на одну кость больше за каждое последующее использование (первый раз – одну кость, второй раз – две кости и т.д.).

#### Продвинутая:

Мелодия позволяет убедить человека служить вам вплоть до 1 часа. Использование тратит половину костей из Запаса (с округлением вверх).



Никто точно не знает, как Филантроп заработал своё состояние. Помогло ли наследство, собственная компания или схема быстрого обогащения, ясно одно – денег у него много. И он использует их, чтобы расплатиться с кем и за что угодно.



## Запас Энергии

10

**Расплатиться за Тело:**

Потратьте одну кость из запаса, чтобы получить Обычный успех при проверке Тела без бросков. Этот успех не возвращает потраченную кость.

**Продвинутая:**

После успешной проверки Тела (в том числе с помощью этой Способности) добавьте одну кость в отдельный резерв, именуемый Банком. В любой момент Филантроп может перенести кость из Банка в свой Запас.

**Расплатиться за Мозг:**

Потратьте одну кость из запаса, чтобы получить Обычный успех при проверке Мозга без бросков. Этот успех не возвращает потраченную кость.

**Продвинутая:**

После успешной проверки Мозга (в том числе с помощью этой Способности) добавьте одну кость в отдельный резерв, именуемый Банком. В любой момент Филантроп может перенести кость из Банка в свой Запас.

**Расплатиться за Рот:**

Потратьте одну кость из запаса, чтобы получить Обычный успех при проверке Рта без бросков. Этот успех не возвращает потраченную кость.

**Продвинутая:**

После успешной проверки Рта (в том числе с помощью этой Способности) добавьте одну кость в отдельный резерв, именуемый Банком. В любой момент Филантроп может перенести кость из Банка в свой Запас.

**Расплатиться за Магию:**

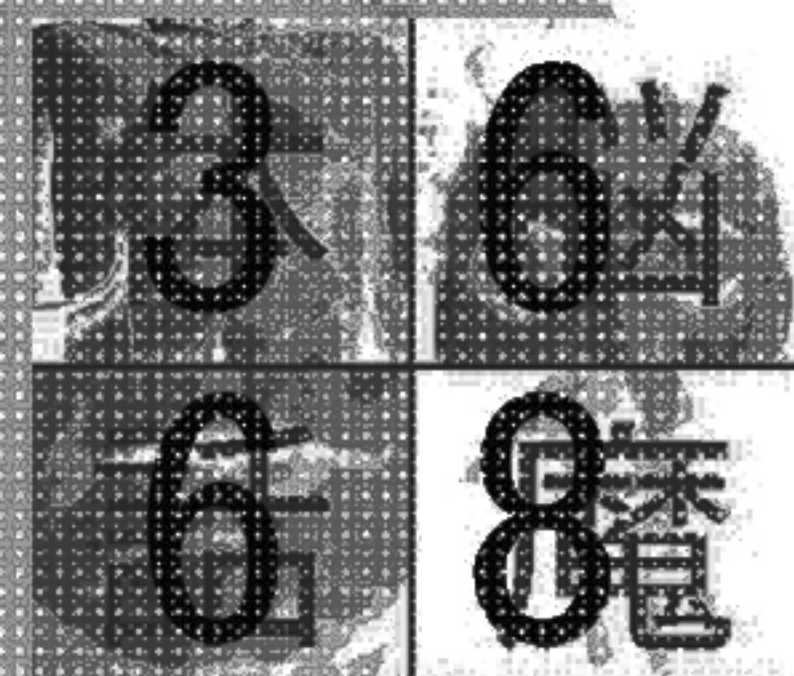
Потратьте одну кость из запаса, чтобы получить Обычный успех при проверке Магии без бросков. Этот успех не возвращает потраченную кость.

**Продвинутая:**

После успешной проверки Магии (в том числе с помощью этой Способности) добавьте одну кость в отдельный резерв, именуемый Банком. В любой момент Филантроп может перенести кость из Банка в свой Запас.



Экзорцист знает всё, что может пригодиться для взаимодействий с духами и фантомами из потустороннего мира. Однако, вечно стремясь к знаниям, он постоянно изучает и исследует порождения Глаз.



# Запас Энергии

5

## Талисман защиты:

Бумажный талисман, не позволяющий порождениям Глаз подойти ближе, чем на 4 фута к тому, на что его прикрепили. С собой можно носить до 3-х таких талисманов, после использования необходимо создать новый.

## Продвинутая:

Талисман теперь можно вырезать на поверхности, создав долговременный знак. Он постепенно разрушается, когда прислужники Глаз оказываются поблизости. Талисман перестает действовать, если знак будет вырезан в другом месте или сломан.

## Талисман слежения:

Простой кулон на нитке покажет путь к тому, к чему прикреплён этот бумажный талисман. С собой можно носить до 3-х таких талисманов, после использования необходимо создать новый.

## Продвинутая:

Талисман теперь можно вырезать на поверхности, создав долговременный знак. Он постепенно разрушается, когда прислужники Глаз оказываются поблизости. Талисман перестает действовать, если знак будет вырезан в другом месте или сломан.

## Талисман восстановления:

Детективы в пределах 4-х футов от этого бумажного талисмана раз в час возвращают одну кость в Запас. С собой можно носить до 3-х таких талисманов, после использования необходимо создать новый.

## Продвинутая:

Талисман теперь можно вырезать на поверхности, создав долговременный знак. Он постепенно разрушается, когда прислужники Глаз оказываются поблизости. Талисман перестает действовать, если знак будет вырезан в другом месте или сломан.

## Жезл прорицания:

Могущественный артефакт, выглядящий как жезл или посох. Раз в день вы можете произнести выбранное вами слово силы, представляя конкретного человека или предмет. Жезл приведёт вас к желаемому, после чего его сила угаснет.

## Продвинутая:

Жезл можно положить на землю или куда-либо поставить. Потратив кость из Запаса, вы можете увидеть всё, что происходит в данный момент в радиусе 4-х футов от жезла.



Репортёр всегда оказывается первым на месте происшествия. Он не всегда действует законно, но зато точно знает, с кем и когда поговорить. Собирая информацию о новой сенсации, он делает заметки обо всём, даже о самом незначительном.

## Запас エネルギー

7

### Нюх на сенсации:

Благодаря своему обширному рабочему опыту вы можете потратить одну кость из своего Запаса, чтобы определить правдивость чьих-либо слов.

### Продвинутая:

Если цель лжёт, вы возвращаете потраченную кость в свой Запас.

### Папарацци:

Репортёр фотографирует цель на камеру мгновенной печати. Потребуется 20 минут, чтобы проявить снимок. На нём запечатлён истинный вид того, что вы фотографировали. Плёнка позволяет сделать 8 снимков и должна быть куплена.

### Продвинутая:

Когда Репортёр делает фото жителей Города, они чувствуют себя особенными и с большей готовностью отвечают на вопросы Детектива. Вы получаете +2 к проверкам Рта против жителей Города, которых сфотографировали.

### Изучение газет:

Один раз в день Репортёр может изучить газеты. В результате он найдёт статью или рекламное объявление, связанное с текущим Расследованием. Герой получит зацепку, ведущую к следующему шагу в раскрытии дела.

### Продвинутая:

Один раз в день Репортёр также может изучить эфиры радио или ТВ. Через новости он получит новые подробности о текущем Расследовании. Полученная информация даст Репортёру бонус +2 к проверкам Мозга, связанных с нынешним Расследованием.

### Прилежные записи:

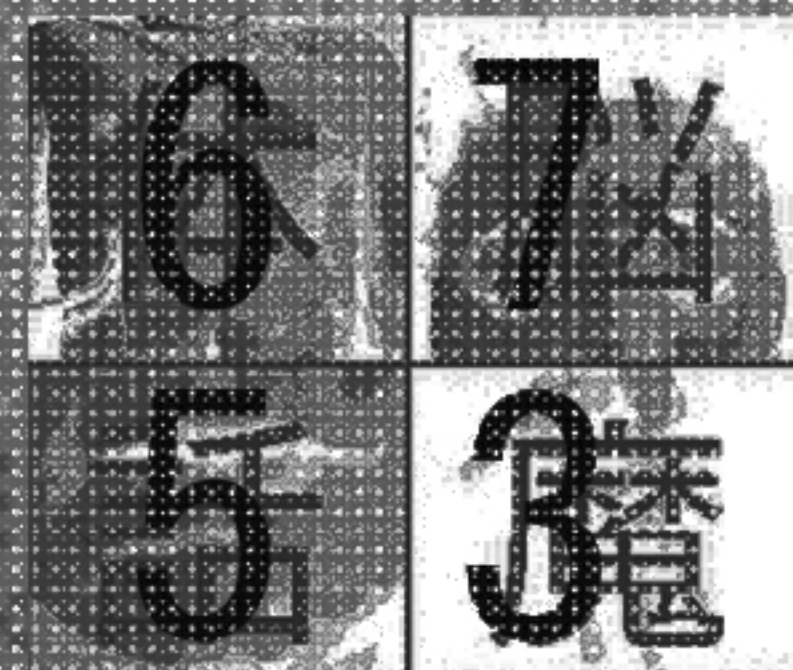
Где бы репортёр ни был, он всегда делает заметки, что позволяет герою перебросить одну любую кость на проверки, совершаемых в ранее посещённых вами местах.

### Продвинутая:

Ещё больше записей позволяют герою перебросить одну любую кость на проверках Рта при разговоре с человеком, с которым вы общались до этого.



Сыщик не остановится,  
пока улики не будут  
найжены, преступник  
не будет наказан, а загадка  
не будет разгадана.  
Детектив до мозга костей,  
он точно знает,  
как найти то, что ищет.



## Запас エネルギー

7

### В патруле:

Находясь за пределами Оперативного штаба, Сыщик может перебросить одну любую кость на проверках Тела.

### Продвинутая:

Сыщик может перебросить две кости на проверках Тела за пределами Оперативного штаба.

### Ещё кое-что:

Если Сыщик сможет доказать, что персонаж ему врёт, герой может задать один вопрос, на который солгавший ответит честно.

### Продвинутая:

Сыщик может задать 2 вопроса вместо одного.

### Волк-одиночка:

Когда Сыщик находится вдали от других Детективов или союзников героев, он возвращает в Запас две кости вместе одной при Успешной проверке.

### Продвинутая:

Когда рядом с Сыщиком находится не больше одного Детектива или союзника героев, он возвращает в Запас две кости вместе одной при Успешной проверке.

### Внимание к деталям:

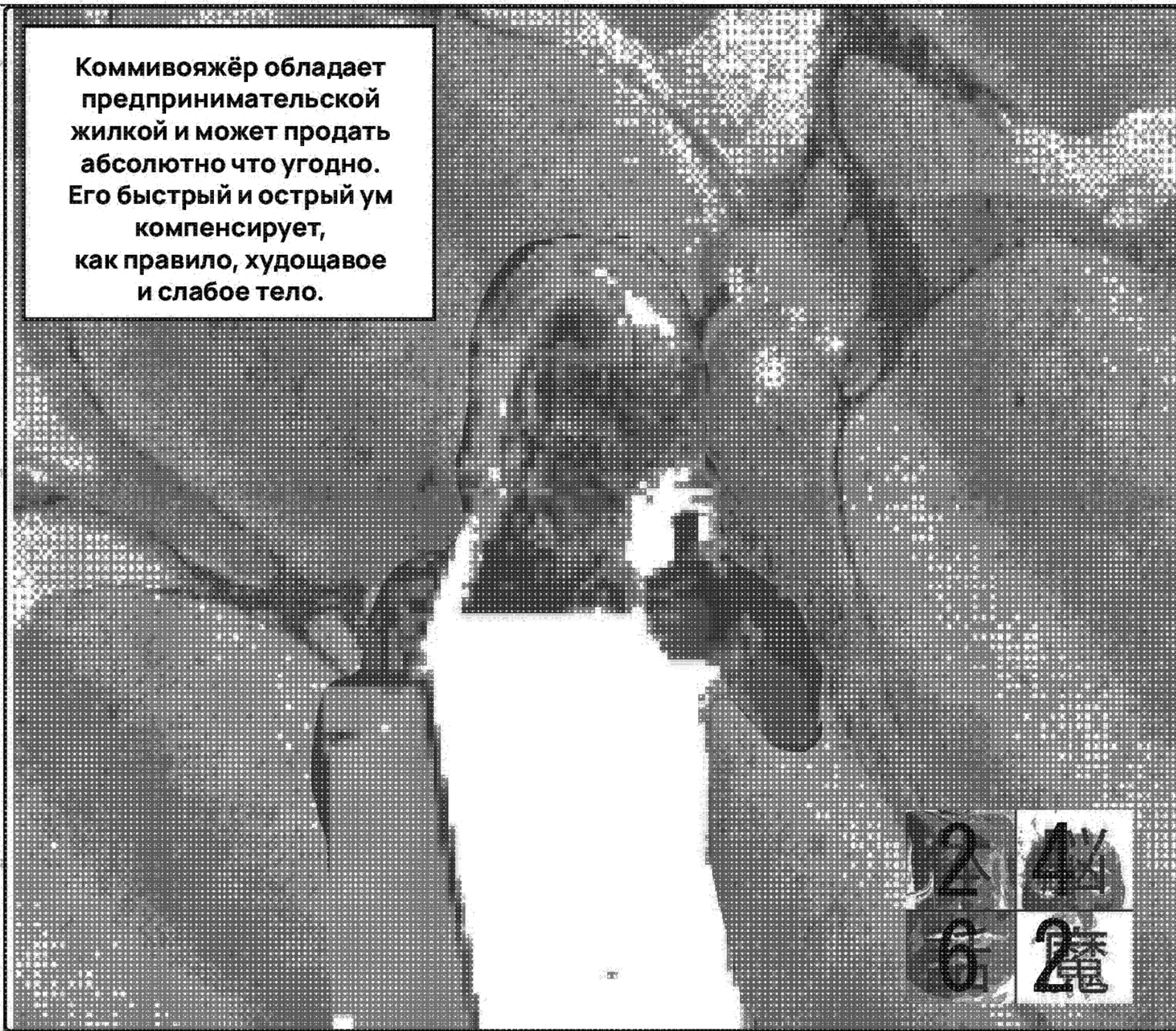
Сыщик может потратить одну кость из своего Запаса, чтобы обнаружить в любом месте одну улику, связанную с текущим Расследованием.

### Продвинутая:

Сыщик может потратить кость из своего Запаса, чтобы обнаружить физическую или ментальную слабость цели, которую видит.



Коммивояжёр обладает предпринимательской жилкой и может продать абсолютно что угодно. Его быстрый и острый ум компенсирует, как правило, худощавое и слабое тело.



## Запас Энергии

9

### Превосходный делец:

Коммивояжёр может попытаться продать какой-то предмет любому человеку. Совершите проверку Рта. В случае Успеха вы можете забрать выбранный предмет у цели в обмен на ваш. В случае Провала Цель решает, что вам не стоит доверять.

### Продвинутая:

Вместо предметов вы можете торговать информацией.

### Вселенская улыбка:

Вселенная любит Коммивояжёра. В случае Успеха любой проверки вы возвращаете две кости обратно в Запас вместо 1.

### Продвинутая:

Улыбка сияет ещё ярче. При Абсолютном успехе вы бросаете 1k12 и возвращаете столько костей в Запас, сколько выпало на кости.

### Торгаш:

Коммивояжёр может поторговаться с целью об условиях любой сделки. Совершите проверку Рта. В случае Успеха вы определяете условия вашего участия в сделке (вы всё равно должны что-то сделать или чем-то пожертвовать).

### Продвинутая:

При Абсолютном успехе вы определяете условия участия ОБЕИХ сторон.

### Штуковина:

У Коммивояжёра всегда с собой есть вещь на продажу. Потратив одну кость из Запаса, герой может покопаться в своей сумке, чемодане или кармане и достать идеально подходящий к ситуации предмет. Ткач решает, что это за предмет.

### Продвинутая:

Если предмет помог Коммивояжёру разрешить ситуацию, он возвращает кость обратно в свой Запас, воодушевившись тем, что ранее ненужный предмет удалось использовать.



Тульповод использует  
эзотерическую магию,  
чтобы воплощать  
в реальность предметы  
и даже существ.

Но в одиночку ему это  
не осуществить - герой  
должен убедить как можно  
больше людей, чтобы  
создать что-то из ничего.



Запас Энергии

7

#### Тульповодство:

Чем мощнее Тульповод, тем проще ему концентрироваться и тем на большей дистанции работают его способности. Тульповод может воплотить предмет размером не больше микроволновки, если ему удастся убедить как минимум 3-х людей, не считая других Детективов, что предмет существует.

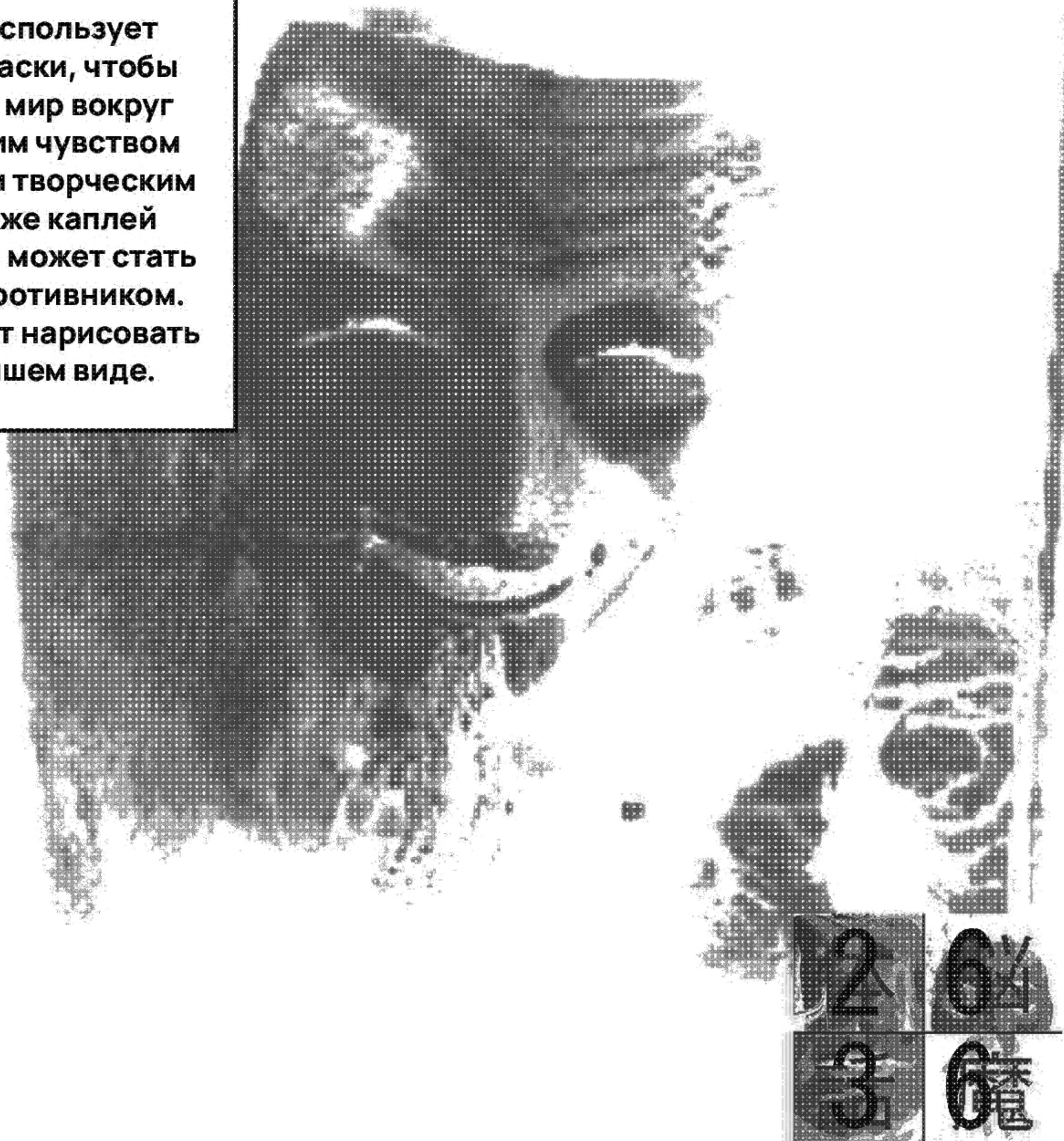
**ПРОДВИНУТЫЙ 1:** Тульповод может воплотить живое существо размером не больше собаки, если ему удастся убедить как минимум 4-х людей, не считая других Детективов, что оно существует.

**ПРОДВИНУТЫЙ 2:** Тульповод может воплотить живое существо размером не больше взрослого мужчины, если ему удастся убедить как минимум 5 людей, не считая других Детективов, что оно существует.

**ПРОДВИНУТЫЙ 3:** Тульповод может воплотить представление о мироздании вокруг себя, если ему удастся убедить как минимум 6 людей, не считая других Детективов, что так и есть.



Художник использует чернила и краски, чтобы запечатлеть мир вокруг себя. Со своим чувством прекрасного и творческим умом, а так же каплей магии Глаз, он может стать серьёзным противником. А ещё он может нарисовать вас в не лучшем виде.



## Запас Энергии

5

### Портрет печали:

Портрет Художника, некогда молодого и здорового, ныне дряхлого и гниющего. Старение и любые повреждения, нанесённые герою, переходят с него на портрет. Однако если портрет получает повреждения, вместо него их получает Художник. Когда Художник получает повреждения, вместо этого отметьте где-либо, сколько костей герой должен отнять из Запаса. В конце каждого дня Художник отнимает из Запаса половину (с округлением вниз) от этого количества. После этого сотрите пометки о повреждениях.

### Маска мимикрии:

Художник может создать глиняную маску любого знакомого ему человека. Немного глины и капля крови цели позволяют Художнику преобразиться. В Маске герой выглядит для всех в точности, как тот, чья внешность была скопирована. Магии хватает всего на 2 часа, после чего маска рассыпается.

### Продвинутая:

Маска больше не рассыпается, но тратит кость из Запаса носящего каждые 2 часа.

### Гомункул:

Существо не выше 2-х футов, созданное из простых материалов для лепки. Чтобы вдохнуть в Гомункула жизнь, необходима кровь двух разных людей. Создание будет существовать лишь 4 часа, после чего развалится. Гомункул слушается простых приказов, но не может говорить.

### Продвинутая:

Гомункул просуществует 24 часа вместо 4.

### Идеальная визуальная память:

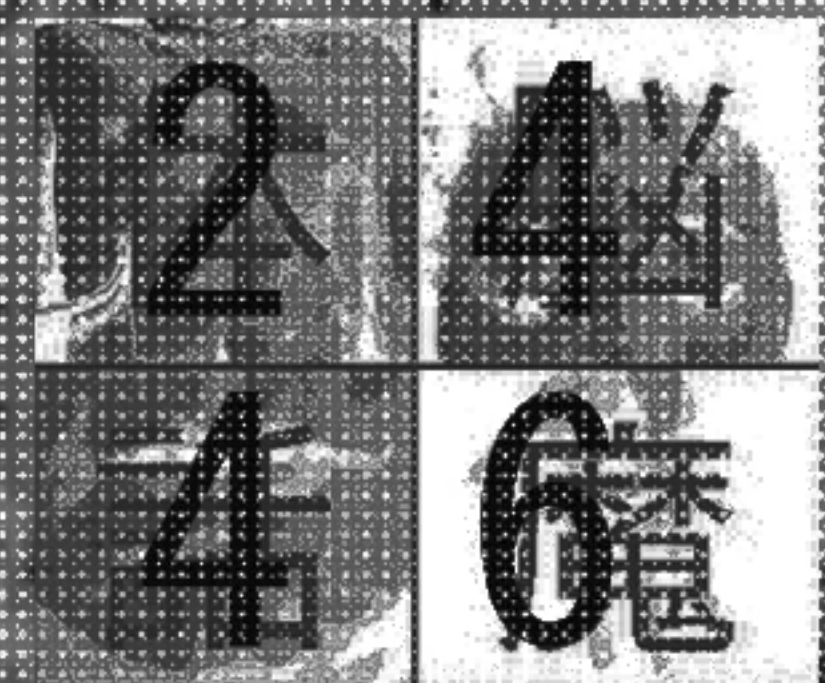
Художник может безошибочно воспроизвести в рисунке любую сцену по памяти.

### Продвинутая:

Используя странную магию, Художник может зарисовать место из своей памяти, выбрав момент до двух дней ранее или позднее от того, когда герой его запомнил. Рисунок раскроет, что происходит в этой точке времени и пространства.



Плетущий помехи заглядывает за пределы помех аналоговых устройств, таких как ТВ или радио. Он понимает сокрытые за сигналами голоса и использует их для своих целей.



## Запас Энергии

6

### Прекрасный ремонтник:

Плетущий помехи точно знает, как починить любое электрическое устройство, на которое наткнётся. Починка занимает примерно 30 минут.

### Продвинутая:

Плетущий помехи теперь может починить или переделать электрическое устройство в другое схожее устройство. Это займёт всего 20 минут.

### В белизну:

Плетущий помехи может приложить своё лицо к телевизору и высунуть его из любого ТВ в пределах мили. Он сможет наблюдать за всем, что происходит в комнате с этим телевизором, но не будет ничего слышать.

### Продвинутая:

Раз в день Плетущий помехи может пройти сквозь телевизор в другой телевизор в пределах мили, потратив две кости из своего Запаса. Оба телевизора после этого ломаются.

### Шёпот помех:

Плетущий помехи может прислушаться к звукам, сокрытым между шумами аналоговых устройств. Он проецирует своё сознание на расстояние вплоть до мили, что позволяет ему слышать через любое другое аналоговое устройство, которое включено.

### Продвинутая:

Теперь герой может говорить через аналоговые устройства.

### Всплеск напряжения:

Плетущий помехи может потратить кость из своего Запаса, чтобы своими необычными силами вызвать скачок напряжения в каждом устройстве в пределах 20-ти футов, заставляя телевизоры загораться, а радиоприёмники издавать болезненный визг.

### Продвинутая:

Подверженные всплеску устройства в пределах мили теперь взрываются.



Железный человек обладает глубинным пониманием всего электрического. Это позволяет герою постоянно улучшать себя, копаясь под кожей, чтобы заменить органику металлом.



## Запас Энергии

6

### Железная кожа:

Один раз в день Железный человек может пройти проверку Тела. Получив Абсолютный или Обычный Успех, герой может вставить любое количество небольших кусков металла себе под кожу. Добавьте себе 5 временных Очков Запаса. Временные очки Запаса не могут быть использованы для совершения проверок, однако они будут потрачены при получении повреждений. При провале Железный человек теряет кость из своего Запаса.

### Продвинутая:

При Успехе получите 10 временных очков Запаса.

### Переделка:

Железный человек знает всё о механических предметах. Герой может переделать предмет, чтобы тот работал как ему нужно (в пределах здравого смысла). Можно использовать раз в день.

### Продвинутая:

Железный человек теперь может переделывать по 3 предмета в день.

### Двойник:

Железный человек, имея доступ к достаточному количеству материалов, может раз в день создать идеальную безвольную механическую копию любого гуманоида. Герой полностью контролирует двойника, обладающего максимальным Запасом в 3 кости. Двойнику можно давать простые команды, которые необходимо повторять каждые 5 минут.

### Продвинутая:

Двойнику теперь можно отдавать сложные команды, повторяя раз в 20 минут.

### Жёсткая кожа:

Кожа Железного человека толстая и жёсткая из-за работы с механизмами на протяжении всей жизни. Когда герой получает 1 кость повреждений, вы тратите только половину кости из Запаса. Это не касается проверок.

### Продвинутая:

Жёсткие голени позволяют герою падать с высоты вплоть до 20 футов без повреждений.