

Политикан

Имя:

Авторитет: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐  
Сюжетная броня: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Мотив:   
Замысел:   
Сильная Черта: Коварство.   
Сильный Навык: Бизнес.

Ход порока: Когда ты рискуешь успехом, чтобы доказать свое превосходство, возьми 1 точку Авторитета.   
Темнейший час: Ты разоблачаешь героя перед всеми — под вспышками фотокамер, в прямом эфире или на страницах газет, ты раскрываешь его самые темные тайны или распространяешь самую грязную ложь, навсегда подрывая авторитет героя в глазах общественности.

Черты:	Навыки:	Ресурсы:	Обязательства:
Злоба <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Драка <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Слуги <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Я не доверяю _____, но нуждаюсь в его помощи.
Устрашение <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Стрельба <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Богатство <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ выполняет самые важные мои задания.
Коварство <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Манипулирование <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Доброе имя <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Я вижу в _____ наследника и продолжателя моих дел.
Знание <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Воровство <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Власть <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Верность _____ укрепляет мою власть.
	Бизнес <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Оружие <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ помог мне получить нынешний статус (спроси, как).
	Пытки <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Предыстория <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	Техника <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Удача <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Ходы:

- ☐ **Согласно моему замыслу:** Ты горд своими планами и считаешь их настоящими произведениями искусства. Когда ты Бахвалишься, объясняя герою свои планы во всех подробностях, каждый успех забирает у ведущего 1 Кость Крушения.
- ☐ **Посударь:** Ты отлично разбираешься в хитросплетениях политики и правления. Потраченная тобой точка Власти добавляет 2 успеха к следующему ходу вместо 1 кости.
- ☐ **Абсолютная власть развращает абсолютно:** Власть опьяняет тебя и, возможно, в какой-то степени затуманивает твой рассудок, но это лишь делает тебя сильнее — возьми 1 Ход Психопата.
- ☐ **Только тот, кто окружен предателями, по-настоящему ценит верность:** Ты знаешь, где найти людей, способных выполнить любую работу идеально. Ты можешь потратить 3 точки Слуг за раз, чтобы без броска получить исключительный успех в следующий ход.
- ☐ **Там, где вы видите хаос, я вижу возможности:** Ты умеешь повернуть в свою пользу чужой проигрыш. Один раз за эпизод, когда другой злодей, находящийся в одной сцене с тобой, проваливает проверку, пройди проверку Коварства и Манипулирования, и опиши, как можешь сделать его провал частью своего личного плана. При исключительном успехе выбери два пункта из следующего списка:
- получи 2 Шанса, которые сможешь использовать только ты, в любой сцене эпизода;
  - получи 1 Шанс, который может использовать любой злодей в любой сцене эпизода;
  - получи 1 очко Авторитета;
  - получи +2к6 на следующий ход.
- При обычном успехе выбери 1 пункт. При частичном успехе выбери 1 пункт и потеряй весь свой Авторитет. При провале потеряй 1 точку Сюжетной брони.
- ☐ **Отягощенные злом:** Многие люди чем-то тебе обязаны и рано или поздно им придется платить по счетам. Один раз за эпизод соверши проверку Авторитета + Бизнес. Назови обывателей по количеству выпавших успехов — это люди, у которых есть перед тобой обязательство. Обозначь их сферу деятельности и слабое место.

- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )
- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )
- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )
- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )
- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )
- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

К каждому из них ты можешь обратиться за помощью 1 раз за арку и это добавит тебе +1к6 на проверку, если ты сможешь объяснить, как этот человек тебе помогает. Их слабые места ведущий может использовать при Крушении.

Босс

Мотив::

Замысел:

Сильная Черта: Устрашение.

Сильный Навык: Бизнес.

Ход порока: Когда ты уничтожаешь то, что еще могло бы принести тебе пользу, возьми 1 точку Авторитета.

Темнейший час: Герой заточен в твою личную тюрьму — в подвале твоего загородного дома или в изоляторе психиатрической лечебницы, руководство которой тобой подкуплено, так или иначе, он — твой пленник и ты можешь делать с ним все, что пожелаешь.

Черты:

Злоба □□□

Устрашение □□□

Коварство □□□

Знание □□□

Навыки:

Драка □□□

Стрельба □□□

Манипулирование □□□

Воровство □□□

Бизнес □□□

Пытки □□□

Техника □□□

Ресурсы:

Слуги □□□□□

Богатство □□□□□

Доброе имя □□□□□

Власть □□□□□

Оружие □□□□□

Предыстория □□□□□

Удача □□□□□

Обязательства:

□ Я нуждаюсь в уникальных талантах \_\_\_\_\_ и щедро их оплачиваю.

□ \_\_\_\_\_ оказал мне услугу, и я должен отплатить тем же (спроси, что это была за услуга).

□ Жизнь кого-то важного для меня зависит от \_\_\_\_\_ (скажи, о чьей жизни идет речь).

□ \_\_\_\_\_ крайне опасен, но мы смогли достичь компромисса.

□ \_\_\_\_\_ единственный, в чьей верности я не сомневаюсь.

Ходы:

Будьте моим гостем: Когда ты общаешься с Героем в мирной и цивилизованной манере — обедаешь, флиртуешь, играешь в карты, болтаешь на вечеринке и т.д. — ответь на один его вопрос, не солгав напрямую, чтобы получить честный ответ на один из этих вопросов:

- чего он не ожидает?
- какова его ближайшая цель?
- в чем его тайная сила?
- в чем его тайная слабость?

Лучшие из худших: Твои приспешники — компетентные и опасные убийцы. Когда ты тратишь точку Слуг на помощь в столкновении или погоне, она добавляет тебе 2 успеха

Запасной план: Когда ведущий устраивает Крушение, ты можешь заявить, что у тебя есть запасной план как раз на такой случай. Опиши свой план, а затем проверь Коварство и Авторитет. Независимо от результата, твой Авторитет снижается до 0. Если у тебя выпадает больше успехов, чем в броске Крушения, запасной план сработал, и Крушение отменено. Кубики Крушения, на которых выпал успех, удаляются из запаса ведущего.

Мы еще встретимся: Когда ты теряешь последнюю точку Сюжетной брони вследствие гибели или ареста, ты можешь потратить весь свой Авторитет. В этом случае ты остаешься на свободе / в живых из-за неожиданного сюжетного поворота. Твоя Сюжетная броня восстанавливается соразмерно потраченному Авторитету, но не выше рейтинга твоей сильной Черты.

Я никогда не проигрываю: Когда в результате провала или частичного успеха при проверках Столкнуться или Ввязаться в погоню ты оказываешься в уязвимом положении, потеряй 2 точки Авторитета, чтобы отменить это последствие.

Наш общий друг: У тебя много связей в криминальной среде. Один раз за арку назови двух человек, принадлежащих к криминальному миру и расскажи об их деятельности:

- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_

Затем соверши проверку Авторитета + Манипулирования. При исключительном успехе ты получаешь 2 точки Власти и оба упомянутых тобой человека помогут тебе, дав +1к6 на 1 любую проверку, если ты сможешь объяснить, как они тебе могут помочь. При обычном успехе один из этих двух людей ничем тебе не обязан, но второй придет на помощь, когда понадобится — выбери сам, кто именно это будет. При частичном успехе один из этих людей поможет тебе, а другой станет твоим врагом и будет помогать героям — выбери сам, кто выступит в какой роли. При провале один из этих людей будет к тебе безразличен, а другой станет твоим врагом и поможет героям — ведущий решит, кто именно.

Легавый

Мотив::  
Замысел:  
Сильная Черта: Злоба.  
Сильный Навык: Манипулирование.

Ход порока: Когда ты действуешь в рамках этики или устава хранителей порядка, даже если это невыгодно в данной ситуации, возьми 1 точку Авторитета.  
Темнейший час: Ты предъявляешь герою официальные обвинения, делая его преступником в глазах закона. Даже если ему удастся оправдаться официально, это событие изменит его жизнь навсегда.

Черты:	Навыки:	Ресурсы:	Обязательства:
Злоба □□□	Драка □□□	Слуги □□□□□	□ Я мечтаю отправить _____ за решетку.
Устрашение □□□	Стрельба □□□	Богатство □□□□□	□ Когда-то я помог _____ избежать наказания за преступление (спроси, какое).
Коварство □□□	Манипулирование □□□	Доброе имя □□□□□	□ Многие из нас могли бы быть законопослушными людьми, но только не _____.
Знание □□□	Воровство □□□	Власть □□□□□	□ Хотел бы я знать, что скрывает _____.
	Бизнес □□□	Оружие □□□□□	□ Я доверяю _____ больше, чем любому напарнику.
	Пытки □□□	Предыстория □□□□□	
	Техника □□□	Удача □□□□□	

Ходы:

Хороший, плохой, злой: Возможно, ты не образцовый служитель закона, но далеко не худший человек в городе. Ты получаешь -1кб на ход Отринуть Добро, но начинаешь игру с 2 точками Доброго имени. Если к началу эпизода у тебя менее 2 точек Доброго имени, ты можешь восстановить их до стартового количества.

На вас опускается тяжелая рука закона: Ты любишь пользоваться сюжетным положением. Один раз за эпизод свяжись с другими полицейскими и проверь Авторитет, чтобы натравить коллег на кого-то из героев, обвинив его в преступлении. При исключительном успехе выбери два пункта из списка:

- детективы соберут информацию о герое — ты получишь честный и прямой ответ на два любых вопроса о герое;
- спецназ вломится к герою — что-то из собственности героя будет разрушено (объект разрушения выбирает ведущий, но результатом должно быть лишение героя преимущества до конца эпизода);
- патрульные будут преследовать героя — до конца акта герой не сможет перемещаться быстро или скрытно.

При обычном успехе выбери один пункт. При частичном успехе выбери один пункт и лишись всего своего Авторитета. При провале ты теряешь весь свой Авторитет.

Все жестокие уроки, которые мы заслужили: Ты уже давно занимаешься грязными делами и знаешь, как выжимать из них всю выгоду до последней капли. Три раза за арку после совершения проверки ты можешь заявить, что в прошлом совершал преступление, которое так или иначе поможет тебе сейчас — обеспечит нужные связи, опыт или информацию, и это добавит 2 успеха к проверке. После этого соверши проверку Авторитета + Манипулирования. При исключительном успехе ты также получаешь 1 Авторитет. При обычном успехе дополнительных эффектов нет. При частичном успехе другой полицейский знает, что ты сделал и уже идет по твоему следу. При провале он уже успел что-то предпринять и ведущий устроит Крушение в следующей сцене.

Нас только трое: я, ты и мой пистолет: Ты в совершенстве владеешь искусством допросов и знаешь, что свои тебя всегда прикроют, так что не стесняешься в методах. Когда ты в рамках ходов Бахвалиться, Запугивать, Изучить или Анализировать допрашиваешь героя или второстепенного персонажа в полицейском участке, ты можешь действовать сколь угодно жестко. Результат твоей проверки будет повышен на ступень: успех превратится в исключительный успех, частичный — в полный успех, провал — в частичный успех.

Здесь не на что смотреть: Один раз за сцену ты можешь удалить из сцены любое количество второстепенных персонажей (включая Красных рубашек), потратив соответствующее количество точек Авторитета.

Прощай своих врагов после того, как их повесят: Ты безжалостен и циничен. Каждый раз, когда тебе удастся использовать служебное положение, чтобы снизить показатель Сюжетной брони героя, получи 2 точки Авторитета. Если при этом Сюжетная броня героя опускается до 0, также восстанови 1 точку Сюжетной брони.

# Кромсатель

# Имя:

Авторитет: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐  
Сюжетная броня: ☐☐☐☐☐☐☐☐

**Мотив:**

**Замысел:**

**Сильная Черта:** Злоба.

**Сильный Навык:** Драка / Стрельба (на выбор).

**Ход порока:** Когда ты бьешься с достойным противником один на один, возьми 1 точку Авторитета.

**Темнейший час:** Ты наносишь Герою неизлечимую физическую травму. Эта рана радикально ослабляет Героя, делает его уязвимым и слабым.

**Черты:**

Злоба ☐☐☐

Устрашение ☐☐☐

Коварство ☐☐☐

Знание ☐☐☐

**Навыки:**

Драка ☐☐☐

Стрельба ☐☐☐

Манипулирование ☐☐☐

Воровство ☐☐☐

Бизнес ☐☐☐

Пытки ☐☐☐

Техника ☐☐☐

**Ресурсы:**

Слуги ☐☐☐☐

Богатство ☐☐☐☐

Доброе имя ☐☐☐☐☐

Власть ☐☐☐☐☐

Оружие ☐☐☐☐☐

Предыстория ☐☐☐☐☐

Удача ☐☐☐☐☐

**Обязательства:**

☐ Я никогда не слушаюсь приказа \_\_\_\_\_.

☐ Я презираю \_\_\_\_\_, но пока не могу пойти ему наперекор.

☐ \_\_\_\_\_ поддерживает мою способность сражаться.

☐ \_\_\_\_\_ напоминает мне одного человека из моего прошлого (скажи, кого).

☐ \_\_\_\_\_ однажды спас мне жизнь.

# Ходы:

**Ярость:** Неудачи и помехи приводят тебя в неистовое бешенство и придают новые силы. Каждый раз, когда твой ход оборачивается провалом, ты получаешь дополнительные 2кб на следующий ход.

**Непробиваемый:** Ты невероятно крепок, вынослив и хладнокровен. Когда ты первый раз за эпизод получаешь урон, игнорируй его.

**Сожгите тут все!** Когда ты убиваешь невинных или разрушаешь чужую собственность в драматичной манере, примени Устрашение и Пытки. При исключительном успехе, выбери 3 пункта из списка ниже, при полном успехе — 2 пункта, при частичном успехе — 1:

- ты находишь нечто полезное;
- ты узнаешь что-то важное об одном из Героев;
- ты наделяешь одного из Героев недостатком (ведущий скажет тебе, каким именно);
- ты получаешь 1 точку Богатства.

При провале, твоя жестокость вызывает не трепет, а отвращение. Ты теряешь 1 точку Авторитета

**Верный страж:** Выбери другого злодея. По какой-то причине ты безоговорочно предан ему. Ты берешь 1 точку Авторитета всякий раз, когда защищаешь его от смертельной опасности

**Я зову ее «Дейзи»:** У тебя есть особое оружие, которое ты очень ценишь. Когда ты используешь его, добавь 2д6 к ходам Злобы. Если ты отступаешь, сбегаешь или отказываешься от конфликта, имея при себе любимое оружие, то теряешь 2 пункта Авторитета

**Разве ты не помнишь меня?** Один раз за арку ты можешь открыть кому-то из Героев шокирующую правду о вашей тайной личной связи. Когда делаешь это, используй Авторитет. При исключительном успехе выбери 2 пункта из списка, при обычном успехе — 1 пункт:

- ты удваиваешь свой Авторитет;
- ты наделяешь этого героя недостатком (ведущий скажет, каким);
- ты восстанавливаешь 1 точку Сюжетной брони;
- ты получаешь 3 точки Ресурса Предыстории.

При частичном успехе ты получаешь 1 точку Авторитета. При провале ты теряешь весь свой Авторитет.

# Психопат

**Мотив::**  
**Замысел:**  
**Сильная Черта:** Устрашение.  
**Сильный Навык:** пытки.

**Ход порока:** Когда ты рискуешь собой или другим злодеем, чтобы удовлетворить свой садизм, возьми 1 точку Авторитета.

**Темнейший час:** Ты отнимаешь у героя что-то, чем он необычайно дорожил, и наносишь ему неизлечимую душевную рану. Этот момент станет его самым страшным воспоминанием, память о нем будет преследовать героя вечно.

<b>Черты:</b>	<b>Навыки:</b>	<b>Ресурсы:</b>	<b>Обязательства:</b>
Злоба <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Драка <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Слуги <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ свел меня с ума и сводит до сих пор.
Устрашение <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Стрельба <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Богатство <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Я должен пошатнуть моральные устои _____.
Коварство <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Манипулирование <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Доброе имя <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Только _____ может заставить меня подчиняться.
Знание <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Воровство <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Власть <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Только _____ понимает, как я думаю.
	Бизнес <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Оружие <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ единственный, кому я никогда не причинил бы вреда.
	Пытки <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Предыстория <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	Техника <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Удача <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

## Ходы:

**Ты дополняешь меня:** Когда вы определитесь с Героями франшизы, выбери одного из них. Ты одержим этим Героем и чувствуешь особую связь с ним. Ты добавляешь +1 успех ко всем ходам Устрашения против этого Героя и получаешь -1 успех на все ходы Злобы против него.

**Ты любишь причинять боль, не так ли?** Тебе нравится не только мучить, но и подвергаться мучениям. Когда ты теряешь Сюжетную броню в бою или под пытками, получи +1 успех на следующий ход.

**Никто бы не выжил:** Когда ты теряешь последнюю точку Сюжетной брони и должен погибнуть, используй свой Авторитет. Ты восстанавливаешь пункты Сюжетной брони и теряешь пункты Авторитета по числу выпавших успехов.

**Один плохой день:** Тебя свела с ума страшная трагедия. Потраченная тобой точка Предыстории добавляет тебе 2 успеха к следующему ходу.

**Безумие сродни гравитации:** Когда ты делаешь против героя ход Устрашения с применением пыток и истязаний, при полном успехе Герой до конца эпизода теряет одно преимущество (ведущий решит, какое именно). При исключительном успехе Герой теряет это преимущество навсегда.

**Влезть в голову:** Когда ты встречаешься с Героем лицом к лицу, один раз за сцену ты можешь задать один из этих вопросов:

- кто дорог Герою в этой сцене?
- что сейчас может причинить Герою боль?
- чего этот Герой сейчас боится?

# Наемник

# Имя:

Авторитет: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐  
Сюжетная броня: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Мотив::

Замысел:

Сильная Черта: Коварство.

Сильный Навык: Воровство.

Ход порока: Когда ты ставишь выполнение задания выше личной выгоды, возьми 1 точку Авторитета.

Темнейший час: Если сейчас ты пойдешь на смертельный риск, он оправдается. Тебе выпадет тот самый один шанс на миллион, ты избежешь смерти и достигнешь цели.

Черты:

Злоба ☐☐☐

Устрашение ☐☐☐

Коварство ☐☐☐

Знание ☐☐☐

Навыки:

Драка ☐☐☐

Стрельба ☐☐☐

Манипулирование ☐☐☐

Воровство ☐☐☐

Бизнес ☐☐☐

Пытки ☐☐☐

Техника ☐☐☐

Ресурсы:

Слуги ☐☐☐☐☐

Богатство ☐☐☐☐☐

Доброе имя ☐☐☐☐☐

Власть ☐☐☐☐☐

Оружие ☐☐☐☐☐

Предыстория ☐☐☐☐☐

Удача ☐☐☐☐☐

Обязательства:

☐ \_\_\_\_\_ предложил мне именно то, что мне позарез нужно.

☐ Я идеально выполняю заказы \_\_\_\_\_, ведь он щедро платит по счетам.

☐ Еще пара заказов, и я выкуплю у \_\_\_\_\_ самое дорогое мне (скажи, кто или что это).

☐ Я хочу доказать, что я лучше в нашем деле, чем \_\_\_\_\_.

☐ Если я не выплачу долг \_\_\_\_\_, мне конец.

# Ходы:

Малыш на драйве: Твой автомобиль не просто средство передвижения, а основной инструмент работы. У него есть два достоинства и один недостаток, выбери их:

- вместительный и неприметный, но медленный;
- быстрый и стильный, но запоминающийся;
- маневренный и тихий, но находится в розыске;
- оснащенный потайными отделениями и комфортабельный, но легко ломается;
- \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_, но \_\_\_\_\_.

Ты можешь использовать его преимущества, чтобы получить дополнительную кость для той или иной проверки, но ведущий может использовать его недостатки при провалах и Крушении.

Мастер засад: Когда ты готовишь хитроумную засаду или перехват ценного груза, примени Коварство и Воровство. При успехе, ты оказываешься именно там, где находится твоя цель, в выгодной позиции для удара. При полном успехе, тебя пока не заметили и ты можешь воспользоваться неожиданностью. При частичном успехе, тебя заметили, и вы с противником в равных условиях. При провале, ответная засада застала тебя врасплох.

Лучшее, что можно купить за деньги: Потратив 1 точку Богатства, ты можешь получить 1 точку в Драке, Стрельбе или Технике до конца эпизода. Ты можешь потратить таким образом 1 точку Богатства за сцену.

Репутация опережает вас: Ты обладаешь грозной и устрашающей репутацией. Когда ты делаешь ход Устрашения, ты получаешь дополнительные кб по числу твоих текущих пунктов Авторитета.

Человек слова: Когда ты закрепляешь Обязательство, получи 2 пункта Авторитета вместо 1.

Кодекс чести: У тебя есть свод правил, которым ты следуешь при выполнении работы. Выбери два предписания и два запрета из предложенных ниже. Ты получаешь точку Авторитета каждый раз, когда следуешь этим правилам, и теряешь точку Авторитета каждый раз, когда их нарушаешь (до минимума 0).

Ты всегда:

- ☐ завершаешь работу в одиночку;
- ☐ следуешь плану, что бы ни происходило;
- ☐ предупреждаешь врагов о своем приближении;
- ☐ бьешься с врагом на равных;
- ☐ оставляешь достойного врага в живых.

Ты никогда:

- ☐ не просишь пощады;
- ☐ не нападаешь на безоружного врага;
- ☐ не угрожаешь незащитным (женщинам, детям, старикам, больным);
- ☐ не раскрываешь имя и тайны заказчика;
- ☐ не лжешь напрямую.

Паук

Мотив::  
Замысел:  
Сильная Черта: Знание.  
Сильный Навык: Техника.

Ход порока: Когда ты избегаешь личной встречи с героем, даже если бы это было самое простое решение или бежишь от него, даже если он не представляет прямой угрозы, возьми 1 точку Авторитета.

Темнейший час: Герой понимает, что тебе известно все о тех, кто ему дорог — друзья, возлюбленные, коллеги, родственники, ты знаешь каждое имя и каждый адрес, по которому можешь отправить гончих смерти.

Черты:	Навыки:	Ресурсы:	Обязательства:
Злоба □□□	Драка □□□	Слуги □□□□□	□ Я готов рассказать о себе _____ больше, чем другим.
Устрашение □□□	Стрельба □□□	Богатство □□□□□	□ Мне известна самая большая тайна _____ и он знает об этом (спроси, что это за тайна).
Коварство □□□	Манипулирование □□□	Доброе имя □□□□□	□ Меня пугает _____ и именно поэтому за ним так увлекательно наблюдать.
Знание □□□	Воровство □□□	Власть □□□□□	□ Мне нравится думать, что я был бы похож на _____, если бы был смелее.
	Бизнес □□□	Оружие □□□□□	□ _____ загадка даже для меня.
	Пытки □□□	Предыстория □□□□□	
	Техника □□□	Удача □□□□□	

Ходы:

Я и есть опасность: Может, ты и параноик, но это оправданно. Один раз за эпизод потрать 1 точку Предыстории, чтобы получить 1 точку Оружия и 1 гарантированный успех на следующий ход с использованием этого Ресурса.

Человек-невидимка: Никто не знает, кто ты на самом деле. Один раз за арку потрать 1 точку Слуг и весь Авторитет, после чего можешь заявить, что человек, которого все считали тобой, на самом деле — твой подручный, выполняющий приказы, поступающие непосредственно от тебя. Полностью восстанови свою Сюжетную броню и покажи настоящего себя в следующей сцене.

Всевидящее око: Ты потратил много времени, собирая информацию обо всех и вся. Один раз за эпизод ты можешь задать ведущему один из следующих вопросов и получить на него честный ответ:

- о каком преимуществе этого Героя мы еще не знаем, и на какой ход оно влияет?
- о каком недостатке этого Героя мы еще не знаем, и на какой ход он влияет?
- где этот Герой сейчас находится, откуда он прибыл и куда намерен отправиться?

Я ищу ответы, а выстрелы лишь создают новые вопросы: Как человек, предпочитающий избегать насилия, ты получаешь -2кб на любые проверки Столкновения, но +1кб на любые проверки Изучения и Анализа.

Твой приятель в сделку не входил: Ты — человек слова. Очень конкретного слова. Когда ты заключаешь с кем-либо сделку или договор, соверши проверку Авторитета + Коварства. При успехе получи +2кб к проверкам любых ходов против этого персонажа, не нарушающих конкретные условия договора и -1кб на действия, нарушающие их.

Сторожевые псы: У тебя есть глаза повсюду. В любой момент ты можешь потратить 1 точку Слуг, чтобы узнать местоположение любого героя по своему выбору.

Игрок

Мотив::

Замысел:

Сильная Черта: Коварство или Злоба (на выбор).

Сильный Навык: У тебя нет сильного Навыка. Вместо этого ты начинаешь с 3 пунктами Удачи, если в начале эпизода у тебе менее 3 пунктов Удачи, запас пополняется до 3.

Ход порока: Когда ты решаешь действовать наугад,отбросив все планы и положившись на удачу, возьми 1 точку Авторитета.

Темнейший час: Ты ставишь героя в ситуацию, где у него не остается возможности сделать выигрышный ход. А потом заставляешь сделать проигрышный.

Черты:

Злоба □□□

Устрашение □□□

Коварство □□□

Знание □□□

Навыки:

Драка □□□

Стрельба □□□

Манипулирование □□□

Воровство □□□

Бизнес □□□

Пытки □□□

Техника □□□

Ресурсы:

Слуги □□□□□

Богатство □□□□□

Доброе имя □□□□□

Власть □□□□□

Оружие □□□□□

Предыстория □□□□□

Удача □□□□□

Обязательства:

□ \_\_\_\_\_ ценит риск почти так же, как я.

□ Похоже, \_\_\_\_\_ мне доверяет. Напрасно.

□ Было бы забавно сыграть против \_\_\_\_\_, жаль, он слишком умен, чтобы принять мое приглашение.

□ Я бы умер от скуки, если бы стал таким как \_\_\_\_\_.

□ \_\_\_\_\_ считает, что он всегда прав. Будет забавно однажды показать ему, как он заблуждается.

□ Мы с \_\_\_\_\_ — полные противоположности и именно поэтому хорошо друг друга дополняем.

Ходы:

Госпожа удача на самом деле шлюха: Любая игра хороша до тех пор, пока ты можешь делать ставки.

Когда ты добавляешь к проверке Ресурс Удачи, ты можешь также добавить Ресурс Богатства, если у тебя есть его пункты, даже если к проверке добавлен еще какой-либо Ресурс.

Орел или решка: Ты умеешь вовремя повернуть удачу в свою сторону и знаешь, что иногда лучше делать ставку после объявления результата. Один раз за эпизод после броска ты можешь объявить, что меняешь условия успеха и теперь для тебя успехами считаются все 1 и 2, а выпавшая на кости Удачи 6 поглощает один успех. Правило действует для тебя до конца эпизода.

Выиграть у казино: Ты знаешь, что сделать, чтобы остаться в выигрыше даже когда проиграл. Если при использовании Удачи выпавшая единица поглотила успех, ты немедленно получаешь 1 очко Авторитета.

Чтобы победить, нужно выбрать правильное место для драки: Ты лучше всех знаешь, насколько условия влияют на результат, поэтому, планируя нападение или защиту, добавь к проверке свой Авторитет. Выпавшие в этой проверке 6 считаются двойными успехами.

Как двойка против флэш-рояля: Чем опаснее ситуация, тем проще тебе импровизировать. В любой ситуации, когда ты оказываешься в уязвимом положении, проверь свой Авторитет + Сильную Черту. При исключительном успехе выбери два пункта из списка:

- ты восстанавливаешь 1 точку Сюжетной брони;
- ты получаешь 2 точки Удачи;
- ты получаешь +1к6 на любой следующий ход.

При обычном успехе выбери 1 пункт. При частичном успехе выбери 1 пункт и потеряй весь свой Авторитет. При провале потеряй весь Авторитет и 1 точку Сюжетной брони.

Чужие секреты: Ты умеешь чувствовать чужие слабости и использовать их — один раз за арку ты можешь проверить свой Авторитет и ведущий назовет тебе преимущества выбранных им самих героев по количеству успехов. Ты можешь использовать это преимущество как недостаток в проверках против героя, если объяснишь, как.



# Сирена

Мотив::

Замысел:

Сильная Черта: Знание.

Сильный Навык: Манипулирование.

Ход порока: Если ты продолжаешь флиртовать и соблазнять, даже когда это рискованно, возьми 1 точку Авторитета.

Темнейший час: Ты заставляешь героя поверить в свою невиновность, только чтобы предать его и нанести удар в спину — в прямом или переносном смысле. Ты не просто ранишь его, ты навсегда лишаешь героя способности верить в чужую невиновность.

Черты:

Злоба □□□

Устрашение □□□

Коварство □□□

Знание □□□

Навыки:

Драка □□□

Стрельба □□□

Манипулирование □□□

Воровство □□□

Бизнес □□□

Пытки □□□

Техника □□□

Ресурсы:

Слуги □□□□□

Богатство □□□□□

Доброе имя □□□□□

Власть □□□□□

Оружие □□□□□

Предыстория □□□□□

Удача □□□□□

Обязательства:

□ \_\_\_\_\_ мой самый желанный гость.

□ Я многим обязан \_\_\_\_\_ и он придает этому больше значения, чем я.

□ Я помогаю \_\_\_\_\_ найти общий язык с другими людьми.

□ Меня пугает \_\_\_\_\_, но он может быть полезен.

□ Мир был бы лучше, если бы такие люди как \_\_\_\_\_ умели нормально развлекаться.

□ Я искренне люблю \_\_\_\_\_. Хорошо, что он об этом не знает.

## Ходы:

Падший идол: Каждый раз, когда ты отнимаешь у героя пункты Сюжетной брони любым способом, кроме физического насилия, можешь добавить эти пункты себе, даже если это превысит твою изначальную Сюжетную броню.

Я не плохой, я просто так нарисован: Ты умеешь вызывать сочувствие даже у тех, кто знает твоё истинное лицо. Каждый раз, когда ты проваливаешь ход Отвергнуть добро или добиваешься в нём частичного успеха, расскажи герою о себе, как если бы потратил при броске точку Предыстории. Затем соверши проверку Авторитета + Манипулирование. При исключительном или обычном успехе нанеси герою 1 урон и восстанови 1 точку Сюжетной брони. При частичном успехе или провале — просто нанеси герою 1 урон.

Если попал в ад — танцуй с дьяволом: Твои таланты — не просто красивые слова. Возьми 1 ход Босса.

Волк в овечьей шкуре: Ты привык решать вопросы разговорами, а не насилием, но ты знаешь, как обращаться с оружием. Ты можешь показать своё истинное лицо и получить +2 к урону, наносимому с помощью оружия в ходах Столкнуться, Бахвалиться или Запугивать. В конце сцены проверь свой Авторитет и вычти из него пункты по количеству провалов. Также если ты используешь этот ход против одного из героев, ты получаешь -1кб на любые проверки Манипулирования против него до конца арки.

Гнездо кошмаров: У тебя есть место, где ты практикуешь своё искусство. Не важно, бар это, театр или кабинет психотерапевта, ты всегда можешь пригласить к себе союзников или врагов. И в этом месте есть особое помещение, дающее преимущества всем злодеям, совершающим определённый ход в этом помещении. Что это?

- небольшой личный музей (скажи, чего) (+1 успех к ходу Бахвалиться);
- комната с хорошей звукоизоляцией (+1 успех к ходу Запугивать);
- библиотека с подборкой газет за последний год (+1 успех к ходу Планировать);
- \_\_\_\_\_ (+1 успех к ходу \_\_\_\_\_).

Пламя для мотылька: Ты умеешь притягивать к себе людей. В начале арки проверь Коварство + Манипулирование. При исключительном успехе выбери 2 пункта из списка:

- один из героев очарован тобой, у тебя +1кб на любые проверки против него;
- один из второстепенных персонажей очарован тобой, у тебя +2кб на любые проверки с его участием (скажи, кто этот персонаж и чем он может быть полезен);
- у тебя много поклонников, которых легко уговорить помочь — получи 2 пункта Богатства или Слуг;
- ты внушаешь приязнь даже тем, кто не знает тебя лично — получи 2 пункта Власти или Доброго имени.

При обычном успехе выбери 1 пункт. При частичном успехе выбери один пункт из списка выше и 1 пункт из списка ниже:

твоя слава играет против тебя и тебя легко отследить, ты получаешь -1кб на любые проверки скрыться или выдать себя за кого-то другого;

один из героев узнал о тебе слишком много, ты получаешь -1кб на любые проверки против него;

тебя преследуют из-за твоей известности;

о тебе ходят дурные слухи из-за твоей известности и у тебя не может быть больше 1 пункта Доброго имени.

При провале ведущий выбирает для тебя два пункта из списка провала.

## Лист франшизы

Имя героя:  
Род деятельности:  
Мотив:  
Сюжетная броня:  
□□□□□□□□□□

—  
—  
—  
—  
—

—

Имя героя:  
Род деятельности:  
Мотив:  
Сюжетная броня:  
□□□□□□□□□□

—  
—  
—  
—  
—

—

Имя героя:  
Род деятельности:  
Мотив:  
Сюжетная броня:  
□□□□□□□□□□

—  
—  
—  
—  
—

:

Имя героя:  
Род деятельности:  
Мотив:  
Сюжетная броня:  
□□□□□□□□□□

—  
—  
—  
—  
—

—

Имя героя:  
Род деятельности:  
Мотив:  
Сюжетная броня:  
□□□□□□□□□□

—  
—  
—  
—  
—

—

Имя героя:  
Род деятельности:  
Мотив:  
Сюжетная броня:  
□□□□□□□□□□

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- -

### Второстепенные персонажи:

Связь со злодеями:

[illegible]