

ИМЯ — _____

ХАР. ЧЕРТЫ — _____

СОСТОЯНИЕ

ТОЛЕР ○ ○ ОБДОЛБАНА

ХАРАКТЕРИСТИКИ

адекватно+2, дерзко+2, подло=0, странно-1;
адекватно+2, дерзко+1, подло+1, странно-1;
адекватно+2, дерзко=0, подло+2, странно-1;
адекватно+2, дерзко-1, подло+1, странно=0.

АДЕКВАТНО ○

ДЕРЗКО ○

ПОДЛО ○

СТРАННО ○

МОНАТКИ

ОПЫТ ○ ○ ○ ○ ○

Развитие:
Получи +1 *адекватно* (макс +3)
Получи +1 *дерзко* (макс +2)
Получи +1 *подло* (макс +2)
Получи +1 *странно* (макс +1)
Получи ход Медсестры
Получи ход Медсестры
Когда больше не осталось вариантов:
Получи +1 к любой характеристике (макс +3)

МЕДСЕСТРА — эманация врачебной власти. Грязная фантазия в белом халате и со шприцем в руках. Сотрудник заведения.

В начале смены получаешь чая или сигарет в сумме на +2.

Если твое состояние доходит до 12, любое действие — *нарушение правил* (правилами запрещено находиться на рабочем месте в неадекватном состоянии) до тех пор, пока не уволят или не поправившь здоровье. Выгоняют на первом же провале хода.

За провал хода с характеристикой *адекватно* получаешь опыт.

Получаешь все основные ходы и один из особых ниже.

- Ходы:
- **Первый ход:** ты начинаешь в ординаторской, врач спрашивает у тебя — где три таблетки, которых недосчитались? На 10+ ты достаешь их из кармана и объясняешь, что они укатились за поднос с лекарствами. На 7-9 ты говоришь, что найдешь их в течение этого дня. На 6- получаешь выволочку, +2*состояние* и торчишь три таблетки до завтра, иначе все повторится.
 - **Давно в деле:** когда кто-то безуспешно пытается отмазаться перед тобой, отметь круг опыта.
 - **Проницательная:** когда манипулируешь кем-то, используй ::+*адекватно*, вместо ::+*подло*.
 - **Заслуживающая доверия:** ты — глаза Врача, поэтому тебе он доверяет больше остальных. Получи +1 к попыткам отмазаться перед врачом.
 - **Вверх по инстанции:** при возмутительном поведении пациента пожалуйся на него врачу ::+*адекватно*. На 10+ врач может назначить процедуры, на 7-9 он просит тебя успокоиться -1*состояние* и обещает разобраться со всем чуть позже. На 6- просит не беспокоить по пустякам и лучше выполнять свои обязанности, иначе... (Не чаще раза в день)
 - **Старшая медсестра:** когда хочешь мобилизовать медперсонал отделения (3 на каждое) делай это ::+*дерзко*. На 10+ получи все 3 варианта, на 7-9 выбери 1. Трать их во время конфликта 1 к 1, чтобы заставить медперсонал:
 - Беспрекословно подчиниться приказу
 - Пресечь попытки наехать на тебя саму
 - Обойтись без показательной порки одного из них

ИМЯ — _____

ХАР. ЧЕРТЫ — _____

СОСТОЯНИЕ

ТОЛЕР ○ ○ ОБДОЛБАН

ХАРАКТЕРИСТИКИ

адекватно+1, дерзко+2, подло=0, странно=0;
адекватно+2, дерзко+2, подло-1, странно=0;
адекватно+1, дерзко+2, подло=0, странно=0;
адекватно=0, дерзко+2, подло+1, странно-1.

АДЕКВАТНО ○

ДЕРЗКО ○

ПОДЛО ○

СТРАННО ○

МОНАТКИ

ОПЫТ ○ ○ ○ ○ ○

Развитие:
Получи +1 *адекватно* (макс +2)
Получи +1 *дерзко* (макс +3)
Получи +1 *подло* (макс +2)
Получи +1 *странно* (макс +1)
Получи ход Санитара
Получи ход Санитара
Когда больше не осталось вариантов:
Получи +1 к любой характеристике (макс +3)

САНИТАР — сила и мощь. Кто может без страха управлять этой силой, кроме врача? Никто. Сотрудник клиники.

В начале смены получаешь чая или сигарет в сумме на +2.

Если твое состояние доходит до 12, любое действие — *нарушение правил* (правилами запрещено находиться на рабочем месте в неадекватном состоянии) до тех пор, пока не уволят или не поправившь здоровье. Выгоняют на первом же провале хода.

За провал хода с характеристикой *дерзко* получаешь опыт.

Получаешь все основные ходы и один из особых ниже.

- Ходы:
- **Первый ход:** ты в хозчасти, копаешься в поисках своей дубинки. На 10+ вот же она, на 7-9 заглядывает завхоз, и говорит, что, кажется, видел ее где-то — расспроси где. На 6- тебя зовут в ординаторскую, срочно! И вазелин не забудь. (Дубинка, скорее всего, уже лежит там).
 - **Выпибала:** все знают, что с тобой шутить не стоит. Действуй ::+*дерзко* в общении с кем-то. При успехе, он слышал, как ты выбил мозги из того парня. На 10+ получаешь +1 к следующему броску, связанному с ним. На 7-9 ГВ обеспечит соответствующее к тебе отношение.
 - **Толстокожий:** когда ты получаешь урон по состоянию, учти этот ::+*урон*. На 10+ получи +1 постоянно, пока не поправившь здоровье хотя бы на 1 сектор. На 7—9 получи +1 к следующему броску. При провале получи +1*состояние* или -1 постоянно, пока не уберешь хотя бы часть урона, на твой выбор.
 - **Я тоже здесь работаю:** когда хочешь отмазаться перед врачом или медсестрой, делай это ::+*дерзко*, а не ::+*подло*. Напомни им, что ты не какой-нибудь шизик, а почти что коллега.
 - **Профессионал широкого профиля:** в критическое время получаешь +1 на все ходы, пока не поправишь состояние до 11 и ниже. «Давно пора свалить отсюда и пойти охранником в ТЦ».

ИМЯ —

ХАР. ЧЕРТЫ

СОСТОЯНИЕ

ТОЛЕР ☐ ☐ ОБДОЛБАН
☐ В РУБАШКЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

адекватно=0, дерзко+2, подло+2, странно-1;
адекватно-1, дерзко+2, подло+2, странно=0;
адекватно+1, дерзко+1, подло+2, странно-1;
адекватно=0, дерзко+1, подло+2, странно=0.

АДЕКВАТНО ☐

ДЕРЗКО ☐

ПОДЛО ☐

СТРАННО ☐

МОНАТКИ

ОПЫТ ☐☐☐☐☐☐

Развитие:
Получи +1 адекватно (макс +1)
Получи +1 дерзко (макс +2)
Получи +1 подло (макс +3)
Получи +1 странно (макс +1)
Получи ход Блатного
Получи ход Блатного
Когда больше не осталось вариантов:
Получи +1 к любой характеристике (макс +3)

БЛАТНОЙ — грамотно съехал по дурке. Вместо срока на зоне получил путевку в наш «санаторий».

В начале смены ничего не получаешь.

Если твое состояние доходит до 12, тебе трудно скрывать свое истинное положение и любое действие становится *нарушением правил*. Первый же провал, и комиссия выносит окончательный вердикт — здоров, шпёл вон отсюда.

За провал хода с характеристикой *подло* получаешь опыт.

Получаешь все основные ходы и ход **Купчик**.

Ходы:

● **Первый ход:** тебя дико ломает после вчерашнего. На 10+ твои шестерки принесли обычного крепкого чая, и тебя попустило, на 7-9 они подсовывают тебе сразу две таблы, ты получаешь только +1*толёр* (*странно* и *адекватно* не изменяются), зато отходосы прошли. На 6- ты забыл, что уже выпил одну таблетку, выпиваешь еще две и становишься *обдолбан*. Хорошо хоть на сегодня тебя уже ничем не удивить.

● **Купчик:** берёшь заварку, дрова, чифирбак... не мне тебя учить! И не забудь поставить шестерок на стрёме.

На 10+ у тебя ушла ровно 1 пачка и ты получил ровно 1 чифирь, на 7-9 тебе пришлось пустить обе пачки в дело. Если ты сел варить с одной пачкой, то у тебя вышла черная жижа, у которой странный эффект — спроси у ГВ, какой именно. На 6- у тебя нет чифиря и есть полная жопа огурцов в виде проблем.

○ **Роди!:** когда приказываешь шестеркам родить нужную вещь делай это :: ::+*подло*. На 10+ они находят тебе какую-то мелочь ценой +1*сигарет*. Это могут быть и сами сигареты — принесли хоть что-то, лишь бы ты не записался. На 7-9 они находят необходимое, но оно незначительно пострадало или есть подозрение, что не обошлось без проблем — в таком случае расспроси шестерок, где и как они это раздобыли. На 6- твои шестерки пропали, а два санитар в дверях палаты зовут тебя в ординаторскую...

○ **Натравить шайку:** действуй :: ::+*подло* и твои шестерки отрехтуют кого-то. В случае чего по щцам тоже им выхватывать.

На 10+ выбери 3, на 7-9 всего 1:

- Шайка нанесла полный урон по состоянию
- Не пострадала в ответ
- Никто не услышал их возни

ИМЯ —

ХАР. ЧЕРТЫ

СОСТОЯНИЕ

ТОЛЕР ☐ ☐ ОБДОЛБАН
☐ В РУБАШКЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

адекватно+2, дерзко-1, подло+2, странно=0;
адекватно+2, дерзко=0, подло+1, странно=0;
адекватно+2, дерзко+1, подло=0, странно=0;
адекватно+2, дерзко+2, подло-1, странно=0.

АДЕКВАТНО ☐

ДЕРЗКО ☐

ПОДЛО ☐

СТРАННО ☐

МОНАТКИ

ОПЫТ ☐☐☐☐☐☐

Развитие:
Получи +1 адекватно (макс +3)
Получи +1 дерзко (макс +2)
Получи +1 подло (макс +2)
Получи +1 странно (макс +1)
Получи ход Косящего
Получи ход Блатного Купчик
ИЛИ ход Косящего
Когда больше не осталось вариантов:
Получи +1 к любой характеристике (макс +3)

КОСЯЩИЙ — вместо армии ты решил отлежаться в дурке. А так ли плохо там, откуда ты бежишь?

В начале смены ничего не получаешь.

Если твое состояние доходит до 12, тебе трудно скрывать свое истинное положение и любое действие становится *нарушением правил*. Первый же провал, и комиссия выносит окончательный вердикт — здоров, шпёл вон отсюда.

За провал хода с характеристикой *адекватно* получаешь опыт.

Получаешь все основные ходы и один из особых ниже.

Ходы:

● **Первый ход:** санитар спрашивает у тебя, где обещанная плата за сигареты. На 10+ ты отдаешь ему две таблетки. На 7-9 он дает тебе время до вечера. На 6- ты получаешь пару хороших тычков дубинкой на +2*состояние* и торчишь уже 3 таблетки до завтра.

○ **Воен:** в критическое время получаешь +1 на все ходы, пока не поправишь состояние до 11 и ниже, потому что армия — это не так уж и страшно.

○ **Мастер перевоплощений:** когда хочешь *напугать кого-то до ушачки*, действуй :: ::+*дерзко*. Со страху ты и Брежнева изобразишь.

○ **Меня к такому не готовили:** жалуешься врачу :: ::+*адекватно*. На 10+ врач может назначить процедуры реально провинившемуся пациенту или дисциплинарное взыскание превысившему полномочия подчиненному, на 7-9 он успокаивает тебя на -1*состояние* и просит вернуться в палату, на 6- просит не беспокоить по пустякам, иначе... (Не чаще раза в день).

○ **Энурез:** напустил в штаны, и к тебе сразу меньше вопросов. -1*состояние* и от тебя все отстали. Слишком часто ссаться не получится, даже если очень много пьешь.

○ **Заботливая мамка:** твоя мамка уболтала медсестру пронести передачи. Действуй :: ::+*адекватно*, чтобы получить их в любое время дня. На 10+ тебе передают +2*сигарет* или *чая*, на 7-9 почему-то всего одна пачка, на 6- врач выбросил все и до тебя ничего не дошло. Передачи можно получать один раз за смену.

ИМЯ —

ХАР. ЧЕРТЫ

СОСТОЯНИЕ

ТОЛЕР ☐ ☐ ОБДОЛБАН
☐ В РУБАШКЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

адекватно-1, дерзко+2, подло=0, странно+2;
адекватно-1, дерзко+1, подло+1 странно+2;
адекватно=0, дерзко+2, подло-1, странно+2;
адекватно=0, дерзко-1, подло+2, странно+2.

АДЕКВАТНО ☐

ДЕРЗКО ☐

ПОДЛО ☐

СТРАННО ☐

МОНАТКИ

ОПЫТ ☐☐☐☐☐☐

Развитие:
Получи +1 адекватно (макс +1)
Получи +1 дерзко (макс +2)
Получи +1 подло (макс +1)
Получи +1 странно (макс +3)
Получи ход Психа
Сколоти шайку психов и получи ход Наполеон
Когда больше не осталось вариантов:
Получи +1 к любой характеристике (макс +3)

ПСИХ — ты напрочь отбитый. Галлюцинации, голоса, навязчивые идеи, бред, эмоциональная лабильность — это твоя тема. Ты настоящий геморрой для всех окружающих, никто понятия не имеет, что от тебя ждать. Действительный пациент.

В начале смены получаешь +2 таблетки. Съешь или спрячь.

Если твое состояние доходит до 12, ты начинаешь всех *пугать до усрачки*. Правила поменялись — на 10+ ты ничего не делаешь, на 7-9 ты напугал кого-то своим поведением и получил соответствующую реакцию, на 6- тебя положили на вязки, в твоей голове взорвалась волна безумия, ты вне игры. Делай этот ход каждый раз прежде чем сделать то, что намеревался, пока не восстановишься до 11.

За провал хода с характеристикой *странно* получаешь опыт.

Получаешь все основные ходы и один из особых ниже.

- Ходы:
- **Первый ход:** начини с получения дневной дозы таблеток. И спрячь их, вместо того, чтобы проглатывать.

☐ **Все грани безумия:** ты получаешь +1 к *странно* (макс. — не ограничено) на три разных броска в день. Не сохраняются между сменами.

☐ **На своем месте:** когда хочешь нарушить правила, делай это ::: ++*странно*, а не ::: ++*адекватно*. Другого от тебя и не ждали, долбаный пинзона.

☐ **Спена:** закати спену, это отвлечет внимание всех вокруг в любом случае.

☐ **Младший помощник доктора:** годы болезни дали тебе невероятную чуйку в копании мозгов. Когда тебе выдается возможность поболтать с кем-то один на один, делай это ::: ++*странно*. На 10+ используй 2 шанса, на 7-9 у тебя 1:

- Принесет тебе что-то, что он считает ценным
 - Расскажет что-то, что он считает важным
 - Поможет тебе по первой просьбе
 - Сделает что-то прямо сейчас (никаких отложенных приказов)

На 6- жертва просто получает +1*состояние* и сваливает. Пока у тебя есть шансы, этот персонаж не может действовать против тебя. Если прошло много времени, шансы могут не сработать. Если это персонаж шпроба, он может получить +1*состояние* и послать тебя, *действуя не по правилам* работы мозга.

☐ **Наполеон:** ты ведь помнишь, что у тебя хорошо получается ковыряться в чужих головах, как правило, ломая их? Ну, так вот...

Когда твоя шайка впрягается за тебя, действуй ::: ++*странно*. На 10+ получи 2 шанса, на 7-9 один. В ходе конфликта трать шансы 1 к 1, чтобы заставить шайку:

- Без страха принять участие в разборке
 - Проявить иррациональную стойкость перед угрозой
 - Грамотно свинтить с конфликта
 - Не впадать в угар, если победа на их стороне

ИМЯ —

ХАР. ЧЕРТЫ

СОСТОЯНИЕ

ТОЛЕР ☐ ☐ ОБДОЛБАН
☐ В РУБАШКЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

адекватно-1, дерзко+2, подло=0, странно+2;
адекватно=0, дерзко+2, подло=-1, странно+2.

АДЕКВАТНО ☐

ДЕРЗКО ☐

ПОДЛО ☐

СТРАННО ☐

МОНАТКИ

ОПЫТ ☐☐☐☐☐☐

Развитие:
Получи +1 адекватно (макс +1)
Получи +1 дерзко (макс +3)
Получи +1 подло (макс +1)
Получи +1 странно (макс +3)
Получи ход Дебила
Получи ход Дебила
Когда больше не осталось вариантов:
Получи +1 к любой характеристике (макс +3)

ДЕБИЛ — абсолютно бесхитростный и упертый баран. Бери своё нахрапом, никто все равно не попытается вдолбить тебе, как надо. Настоящий пациент психушки.

В начале смены получаешь +2 таблетки. Съешь или спрячь.

Если твое состояние доходит до 12, ты начинаешь всех *пугать до усрачки*. Правила поменялись — на 10+ ты ничего не делаешь, на 7-9 ты напугал кого-то своим поведением и получил соответствующую реакцию, на 6- тебя положили на вязки, в голове не осталось ни капли мозга, ты вне игры. Делай этот ход каждый раз прежде чем сделать то, что намеревался, пока не восстановишься до 11.

За провал хода с характеристиками *странно* и *дерзко* получаешь опыт.

Получаешь все основные ходы и один из особых ниже.

- Ходы:
- **Первый ход:** начини с получения дневной дозы таблеток. И спрячь их, вместо того, чтобы проглатывать.

☐ **Дуракам везет:** когда хочешь нарушить правила, делай это ::: ++*странно*, а не ::: ++*адекватно*. Как ты умудришься при этом не попасться — одному богу известно.

☐ **Сам в себе:** вычти 1 из любого урона по состоянию, если ты на полпути или ближе к безумию.

☐ **Что такое сострадание?:** когда ты хочешь пошатнуть чье-то состояние, делай это на +1*состояние* лучше. Ты не понимаешь, что такое сострадание.