

## МАСТЕРСКАЯ

У тебя есть мастерская, достаточно просторная, чтобы в ней помещались все твои инструменты и/или припасы. Когда ты собираешься что-нибудь в ней смастерить, Распорядитель скажет, что тебе потребуется для завершения работы. Выбери и подчеркни три особенности, которыми обладает твоя мастерская.

*Автомобильный подъёмник и инструменты, тёмная комната, парник с регулируемой средой, два или три умелых помощника, запас сырья, металлообрабатывающие станки, радиоаппаратура, испытательная зона, смертоносные мины-ловушки, библиотека со старыми книгами, куча древних реликвий, устройства для фокусировки мистических энергий, магические охранные печати, медицинский блок, операционная комната, высокотехнологичные электронные устройства и компьютеры, продвинутая система наблюдения, кузница, научная лаборатория, портал в иное измерение.*

Предметы, которые ты создаёшь в своей мастерской, неподвластны Распорядителю. Их нельзя уничтожить или вывести из игры без твоего согласия, даже если ты продал или передал их другим персонажам.

## ДРУГИЕ ХОДЫ

## ШАНСЫ/СНАРЯЖЕНИЕ

## ЗАМЕТКИ

## ВETERAN

Когда-то давно ты был важен — и по-настоящему опасен. Люди знали и обходили тебя стороной. Ты был силой, с которой приходилось считаться в этом городе. Но потом ты постарел или ослаб, а может, и то и другое сразу.

## ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

### Ход инаковости

Когда ты сознательно отправляешься навстречу опасности, прими инаковость.

### Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — расскажи ему поучительную историю о своём прошлом. Выбери один вариант из приведённых далее.

- Вы оба получаете по *расходуемому козырю*.
- Ты получаешь *расходуемый козырь* +1, а партнёр –1 на один следующий *ход*.
- Получи один *шанс*. Ты можешь использовать его, чтобы *протянуть руку помощи* этому персонажу, какое бы расстояние вас ни разделяло.

### Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери персонажа, который унаследует его *мастерскую* и *ход творческая натура*.

## ИНАКОВСТЬ



- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости другого архетипа.
- Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

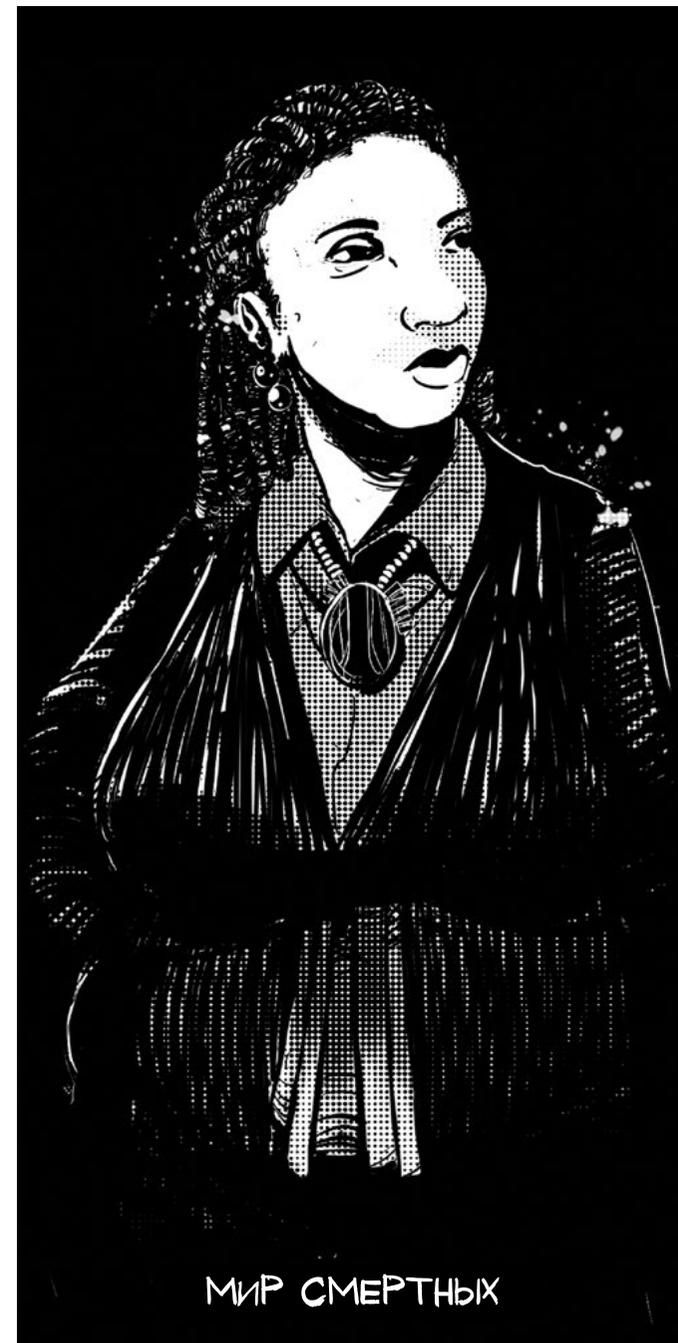
## ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

- Запас на чёрный день:** ты можешь *принять инаковость* и найти в своём имуществе нечто, как раз необходимое прямо сейчас, чтобы справиться с ситуацией.
- Нестандартные методы:** когда ты «обрабатываешь» кого-то (живого или мёртвого) в своей мастерской, прими инаковость и прислушайся к голосу разума. При результате 10+ задай три вопроса из приведённого далее списка. При 7–9 — два вопроса.
  - Какова твоя слабость?
  - Что ты скрываешь?
  - Чего ты боишься?
  - Что ты такое на самом деле?
  - Что ты задумал?

В случае провала всё равно задай один вопрос, однако кто-то из мира, к которому принадлежит цель, уже знает, чем ты тут занимаешься.

- Попались, гады:** прими инаковость, чтобы прибыть к месту текущей сцены. Прими дополни тельный пункт инаковости, чтобы привести кого-то с собой.
- Снова в деле:** выбери два *хода* другого архетипа: один обычный, другой — *инаковости*. Когда используешь эти ходы, прими инаковость.

## ВETERAN



МИР СМЕРТНЫХ

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

### Имя

(выбери одно)

Александр, Бартоломью, Бет, Данута, Джоанна, Джули, Дэвид, Кимико, Констанс, Лео, Махиндер, Мишель, Регис, Скайлер, Табита, Терри, Фрэнк, Хосе, Эмма, Якуб.

### Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, \_\_\_\_\_.
- Одежда: грязная одежда, повседневная одежда, деловой костюм, форменная одежда.

### Манера держаться

(выбери одно)

Приятная, грубая, профессиональная, сдержанная.

### Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь -1
- Сердце +1
- Разум +1
- Дух +0

### Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Ночи +0
- Мир Силы +0
- Мир Хаоса +0

### Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Каким было твоё самое большое достижение в этом городе?
- Почему ты завязал?
- Чего ты отчаянно желаешь?

### Имущество

- Квартира или укрытие в арендованном складе, приличная машина или пикап, смартфон, мастерская (см. на обратной стороне).
- Один предмет оружия самозащиты:
  - Беретта 9 мм (урон 2, ближнее, шумное).
  - Помповый дробовик (урон 3, ближнее, шумное, грубое).
  - Револьвер «Магнум» (урон 3, ближнее, шумное, перезарядка).

### Долги

- Кто-то обращается к тебе за обучением или знаниями. Он должен тебе дважды.
- Ты уже какое-то время работаешь над большим заказом и почти закончил. Заказчик должен тебе.
- Кто-то прикрывает тебя от неприятностей. Ты должен ему дважды.

## ИМЯ:

### ВНЕШНОСТЬ

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Кровь

Сердце

Разум

Дух

### ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Мир Смертных

Мир Ночи

Мир Силы

Мир Хаоса

### ПОВЫШЕНИЯ

#### Доступные сразу:

- Разум +1 (макс. +3).
- Сердце +1 (макс. +3).
- Дух +1 (макс. +3).
- Новый ход ветерана.
- Новый ход ветерана.
- Добавь ещё 2 особенности мастерской.
- Ход другого архетипа.
- Ход другого архетипа.
- Смена принадлежности к миру.

#### Доступные после 5-го повышения:

- +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
- Избавиться от шрама.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 3 общих хода.
- Безопасно уйти на покой.
- Сменить архетип.

### УРОН

- Лёгкие ранения
- Тяжёлые ранения
- Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает урон, необходимо отметить количество полей ранений, равное значению полученного урона. Удаляя пометки из шкалы урона, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к лёгким ранениям, — потом приходит черёд тяжёлых, а за ними и смертельных. Как правило, ты исцеляешь одно ранение в день за счёт естественного выздоровления. Получив урон, ты всегда можешь избежать ранений, записав шрам.

### ШРАМЫ

- Разбит (кровь -1)
- Угнетён (сердце -1)
- Ошеломлён (разум -1)
- Сломлен (дух -1)

## ХОДЫ ВЕТЕРАНА

Ты получаешь этот ход сразу:

- Старые друзья, старые долги:** когда в первый раз встречаешь второстепенного персонажа, можешь не *опознавать его*, а заявить, что это твой давнишний приятель, после чего *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха старый знакомец предложит тебе услуги и помощь, даже если это грозит ему неприятностями. При 7–9 расскажи Распорядителю, за что ты *должен* этому человеку. В случае провала расскажи Распорядителю, почему твой старый приятель хочет тебя прикончить.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- С пушкой на поножовщину:** когда ты *бросаешься в атаку* на кого-то, резко обостряя ситуацию, прислушайся к голосу разума вместо того, чтобы слышать зов крови.
  - Староват я для этого:** когда ты оказываешься втянут в бой, который пытался предотвратить, ты получаешь *броню +1* и *постоянный козырь (+1)*, пока не окажешься с остальными в безопасности.
  - Творческая натура:** когда ты создаёшь для кого-то что-то в своей мастерской, *прикоснись к миру*, которому принадлежит заказчик.
  - У меня есть план:** когда ты разрабатываешь план совместно с кем-то, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ получи три шанса. При 7–9 — два шанса. Пока все действуют согласно плану, ты можешь использовать эти шансы, чтобы выбрать из приведённых далее вариантов (один шанс за один вариант), вне зависимости от того, где находишься сам.
    - Добавь +1 к результату чьего-нибудь броска (после того, как бросок уже сделан).
    - Отмени весь урон, который кто-то получает от одиночной атаки.
    - У всех, кто следует плану, имеется необходимое снаряжение.
- В случае провала ты получаешь один шанс, но твой план будет нарушен в самый неподходящий момент.
- Узы долга:** если кто-то *должен* тебе дважды или больше и ты *протягиваешь ему руку помощи* или *встаёшь у него на пути*, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *погрязнуть в мир*, к которому принадлежит твой должник.

## ДОЛГИ

# ЗНАЮЩИЙ

Большинство людей проживает свои жизни, не подозревая, какие силы таятся во тьме и что на самом деле скрывают тени. Лишь те, кому довелось узнать истинное лицо мира, находят в себе силы встать и сражаться за своих собратьев, взглянуть в глаза порождения мрака, что бродят по земле, и — при большой удаче — прожить ещё один день.

## ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

### Ход инаковости

Прими инаковость, когда пренебрегаешь своим долгом защищать смертных от сверхъестественного.

### Ход близости

Когда ты испытываешь близость — физическую или эмоциональную — с кем-то, кто не принадлежит к числу смертных, ты *принимай инаковость*.

### Последний ход

Когда ты умираешь, каждый игрок должен выбрать, как твоя смерть повлияла на личность его персонажа. Если твоя гибель вдохновила персонажа, он избавляется от одного *уровня инаковости* (при наличии такого). Если твоя смерть была развращающим событием, персонаж немедленно получает *уровень инаковости*.

## ИНАКОВОСТЬ



- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости другого архетипа.
- Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

## ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

- Глаза на затылке:** если тебе угрожает нечто сверхъестественное, ты можешь *принять инаковость* и *избежать неприятностей*, как если бы ты получил результат 12+.
- По уши увяз:** когда сверхъестественное существо пытается *протянуть тебе руку помощи* или *встать на пути*, прими инаковость, чтобы увеличить или уменьшить результат его броска на 3.
- Последнее средство:** выбери и запиши в свой буклет два *хода архетипов*, не относящихся к миру *Смертных*. Каждый раз, когда используешь эти *ходы*, прими инаковость.
- Простить долги:** прими инаковость, чтобы *отсрочить долг*, который *востребует* с тебя кто-то, не принадлежащий к числу *смертных*, как если бы ты получил результат 10+.

## ШАНСЫ/СНАРЯЖЕНИЕ

## ЗАМЕТКИ

# ЗНАЮЩИЙ



МИР СМЕРТНЫХ

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

### Имя

(выбери одно)

Алиса, Вероника, Галина, Ганс, Дагу, Девон, Джулиус, Ким, Кирстен, Клео, Коул, Кэм, Лаасия, Лара, Мигель, Рашид, Филип, Хаири, Энтони.

### Внешность

(выбери столько, сколько потребуются)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, \_\_\_\_\_.
- Одежда: деловой костюм, повседневный костюм, неприметный наряд, форменная одежда.

### Манера держаться

(выбери одно)

Агрессивная, приятная, параноидальная, беззаботная.

### Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь -1
- Сердце +1
- Разум +1
- Дух +0

### Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Ночи +0
- Мир Силы +1
- Мир Хаоса -1

### Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты узнал про сверхъестественное?
- Ради чего стоит спасать этот город?
- Какую тайну ты распутываешь сейчас?

### Имущество

- Простая квартира, обычная машина, смартфон.
- Один предмет оружия самозащиты:
  - Беретта 9мм (урон 2, ближнее, шумное).
  - Шокер (оглушающее, рукопашное).
  - Короткоствольный револьвер (урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, легко спрятать).

### Долги

- Кто-то поведал тебе свои секреты, и пока что ты никому о них не рассказывал. Доверившийся *должен* тебе дважды.
- Некто считает, что защищает тебя, но на самом деле скорее уж это ты защищаешь его. Вы *должны* друг другу.
- Ты порывлся в чьем-то грязном белье, чтобы заставить его хозяина помочь тебе. Теперь ты *должен* ему.

## ИМЯ:

### ВНЕШНОСТЬ

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

--	--	--	--

Кровь

Сердце

Разум

Дух

### ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

--	--	--	--

Мир Смертных

Мир Ночи

Мир Силы

Мир Хаоса

### ПОВЫШЕНИЯ

#### Доступные сразу:

- Кровь +1 (макс. +3).
- Сердце +1 (макс. +3).
- Дух +1 (макс. +3).
- Разум +1 (макс. +3).
- Новый ход знающего.
- Новый ход знающего.
- Ход другого архетипа.
- Ход другого архетипа.
- Смена принадлежности к миру.

#### Доступные после

##### 5-го повышения:

- +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
- Избавиться от шрама.
- Присоединиться к обществу стражей или возглавить его.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 3 общих хода.
- Сменить архетип.

### УРОН

<input type="checkbox"/>	Лёгкие ранения
<input type="checkbox"/>	Тяжёлые ранения
<input type="checkbox"/>	Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает урон, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям*, — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

### ШРАМЫ

- Разбит (кровь -1)
- Угнетён (сердце -1)
- Ошеломлён (разум -1)
- Сломлен (дух -1)

## ХОДЫ ЗНАЮЩЕГО

Ты получаешь этот ход сразу:

- Прикинуть шансы:** когда ты оцениваешь проблему, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ получи три шанса. При 7-9 получи один шанс. Пока длится сцена, можешь использовать *шансы*, задавая Распорядителю по одному вопросу из приведённого списка за каждый.
  - Как мне лучше всего проникнуть туда / выбраться оттуда?
  - Кто (или что) здесь не тот (не то), кем (или чем) кажется?
  - Что здесь недавно произошло?
  - Что здесь является для меня самой большой опасностью?
  - Чья это территория?

В случае провала ты вяпался. Распорядитель расскажет, во что именно.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- Меткий стрелок:** когда ты *бросаешься в атаку* с огнестрельным оружием, *прислушайся к голосу разума* вместо зова крови.
- Крепкий орешек:** когда над головой начинают свистеть пули, ты получаешь +1 к *броню*.
- Политически подкован:** когда ты пытаешься *опознать незнакомца*, имеющего политический вес, вместо того, чтобы *погружаться в мир*, к которому он принадлежит, ты должен *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха ты уже успел когда-то узнать опасный секрет о нём или его политических махинациях. При результате 10+ тебе даже вполне понятно, как эта информация поможет тебе навредить на цель; теперь у неё *долг* по отношению к тебе. Провал означает, что в прошлом ты успел облажаться, так что теперь цель держит тебя за горло и прекрасно знает, что ты пытался влезть не в своё дело.
- Я знаю одного парня:** когда ты *отправляешься на поиски* или пытаешься *опознать кого-то* из мира *Смертных*, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *погрузиться в мир Смертных*.
- Я привёл друзей:** когда ты *востребуешь долг* с второстепенного персонажа, добавь в список ещё один вариант.
  - Прикрыть тебе спину в опасной ситуации.

## ДОЛГИ

## УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

### Дистанционное

- Винтовка (урон 2, дальнее, шумное).
- Дробовик (урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, грубое).
- Лук (урон 2, ближнее / дальнее, перезарядка).
- Пистолет (урон 2, ближнее, шумное).
- Пистолет-пулемёт (урон 2, ближнее, по площади, шумное).

### Особенности

(выбери два для каждого предмета оружия)

- Автоматическое (+ очередь).
- Антикварное / украшенное (+ ценность).
- Благословлённое (+ освящённое).
- Большое (+1 урон).
- Глушитель (- шумное).
- Оптика (+ дальнее или +1 урон по дальним целям).
- Полуавтоматическое (- перезарядка).
- Серебро (+ серебро).
- Увеличение мощности (+1 урон).
- Хладное железо (+ хладное железо).

### Рукопашное

- Древко (урон 1, рукопашное).
- Посох (урон 1, рукопашное / ближнее).
- Рукоять (урон 1, рукопашное).
- Цепь (урон 1, рукопашное, по площади).

### Дополнения

(выбери два для каждого предмета оружия)

- Антикварное / украшенное (+ ценность).
- Благословлённое (+ освящённое).
- Длинное (+ ближнее).
- Зачарованное (+ именованное).
- Знаменитое (+ репутация).
- Клинок (+1 урон).
- Набалдашник (+1 урон).
- Потайное (+ легко спрятать).
- Серебро (+ серебро).
- Хладное железо (+ хладное железо).

## ТВОЁ ОРУЖИЕ

## ЗАМЕТКИ

# ОХОТНИК

Целеустремлённый и бесстрашный охотник — это смертный, вышедший на тропу войны с окружающей его тьмой. Возможно, его специально обучали нести возмездие в ночи, или же он от рождения наделён особым даром защищать людей. Ноша охотника тяжела, и она из тех, что рано или поздно ломает кого угодно. Сколько ещё он сумеет выдержать, прежде чем сам станет одним из тех, на кого охотится?..

## ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

### Ход инаковости

Если во время погони за сверхъестественным врагом ты ранил смертного, прими инаковость.

### Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — задай ему вопрос, на который он должен ответить честно. В свою очередь он также задаст тебе вопрос — ответь честно или прими инаковость.

### Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери одного из персонажей игроков и навсегда даруй ему один из имеющихся у тебя ходов охотника по своему выбору.

## ИНАКОВОСТЬ



- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости.
- Получить ход инаковости другого архетипа.
- Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

## ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

- Живучий тип:** выбери один из миров. Прими инаковость и получи +1 брони при взаимодействии с представителями этих миров до конца сцены.
- Идеальный расчёт:** прими инаковость, чтобы стать участником текущей сцены. Прими ещё один пункт инаковости, чтобы появиться в выгодной позиции.
- Один в поле воин:** если ты отвергаешь помощь и отправляешься на встречу опасности в одиночку, прими инаковость и на время сцены получи улучшение ходов **броситься в атаку** и **выкрутиться**.
- Я спасу тебя:** когда кто-то рядом с тобой вот-вот получит урон, ты можешь принять инаковость и получить урон вместо него.

## ШАНСЫ / СНАРЯЖЕНИЕ

# ОХОТНИК



МИР СМЕРТНЫХ

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

### Имя

(выбери одно)

Абимбола, Аманда, Анвар, Беатрис, Бьянка, Джейсон, Джессика, Ильяс, Кристофер, Маркус, Морико, Пол, Пэтти, Сара, Соломон, Сэмюэл, Сюзан, Флако, Шон, Элора, Юджин.

### Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, \_\_\_\_\_.
- Одежда: камуфляжный костюм, повседневный наряд, одежда в тёмных тонах, грязная одежда.

### Манера держаться

(выбери одно)

Расчётливая, отстранённая, дружелюбная, переменчивая.

### Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +1
- Сердце +0
- Разум +1
- Дух -1

### Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Ночи +1
- Мир Силы +0
- Мир Хаоса -1

### Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты стал охотником?

### Твои жертвы

- На кого в основном ты охотишься?
- Каковы их сильные и слабые стороны?
- Какие ужасные вещи ты сотворил с собой ради того, чтобы драться с ними на равных?
- Как ты к ним относишься?

### Имущество

- Дрянная квартира, пикап или маслкар, мобильный телефон.
- Три уникальных предмета оружия (см. на обратной стороне).

### Долги

- Кто-то обеспечивает тебя снаряжением и расходными материалами. Ты должен ему дважды.
- Некто нанял тебя для защиты от чего-то крайне опасного. Теперь он должен тебе.
- Ты сохранил верность другу даже после того, как ваша дружба стала приносить тебе проблемы. Теперь он должен тебе.

## ИМЯ:

### ВНЕШНОСТЬ

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

--	--	--	--

Кровь

Сердце

Разум

Дух

### ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Мир Смертных

Мир Ночи

Мир Силы

Мир Хаоса

### ПОВЫШЕНИЯ

#### Доступные сразу:

- Кровь +1 (макс. +3).
- Сердце +1 (макс. +3).
- Дух +1 (макс. +3).
- Новый ход охотника.
- Новый ход охотника.
- Новый ход охотника.
- Ход другого архетипа.
- Ход другого архетипа.
- Смена принадлежности к миру.

#### Доступные после 5-го повышения:

- +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
- Избавиться от шрама.
- Получить мастерскую.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 1 общий ход.
- Сменить архетип.

### УРОН

- Лёгкие ранения
- Тяжёлые ранения
- Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает урон, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям*, — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

### ШРАМЫ

- Разбит (кровь -1)
- Угнетён (сердце -1)
- Ошеломлён (разум -1)
- Сломлен (дух -1)

## ХОДЫ ОХОТНИКА

Выбери три

- Безопасное место:** у тебя есть безопасное убежище, в которое ты всегда можешь забиться, чтобы переждать неприятности. Опиши его и добавь три элемента из приведённых ниже.
  - Заряд взрывчатки на случай, если потребуется подорвать убежище.
  - Недельный запас пищи и воды.
  - Современная система наблюдения.
  - Тюрьма для волшебных тварей.
  - Укреплённые стены / окна / двери.
- Весомый аргумент:** если ты *убеждаешь второстепенного персонажа*, имея при себе оружие с уроном 2 или больше, ты можешь *услышать зов крови* вместо того, чтобы *следовать велению сердца*.
- Воитель:** когда ты пытаешься *выкрутиться* во время охоты, *услышь зов крови* вместо того, чтобы *собираться с духом*.
- Готов ко всему:** у тебя есть отличная оружейная, полная как древних, так и ультрасовременных образцов. Получи ещё один уникальный предмет оружия или добавь по одному дополнению к каждому из уже имеющихся.
- Нам туда:** если ты уводишь людей от опасности, *услышь зов крови*. При результате 10+ вы все выбираетесь без потерь. При 7–9 ты или кто-то из твоих подопечных (выбрать тебе) пострадал по пути. В случае провала спасаются все, кроме тебя: ты остаёшься последним, и путь наружу для тебя отрезан.
- Смертоносный:** нанося *урон*, увеличь его на +1.
- Я читал об этом:** повстречав сверхъестественное создание, *прислушайся к голосу разума*. В случае успеха Распорядитель сообщит тебе кое-что об этом существе и о том, как его убить. При результате 10+ задай Распорядителю уточняющий вопрос, на который он должен честно ответить. В случае провала твоя попытка распознать, что за тварь перед тобой, приводит к ошибке; Распорядитель сообщит тебе подробности.

## ДОЛГИ

## ДРУГИЕ ХОДЫ