

ПАУТИНА

Когда некто обращается к тебе за одолжением, советом или информацией, либо угрожает твоим интересам, он входит в твою *паутину* и становится *должен* тебе. Имея дело с увязшими в твоей *паутине*, ты можешь следующее:

- Получить *постоянный козырь* (+1) для того, чтобы *протянуть ему руку помощи* или *встать на его пути*.
- Когда *распознаёшь его мотивы*, добавить к списку вопросов ещё один: «Чего твой персонаж жаждет по-настоящему?».

В начале игровой серии выбери одного из пленников своей *паутины* и узнай какую-то его тайну, которую он предпочёл бы скрыть.

Персонажи покидают твою *паутину*, только если больше ничего тебе не *должны*.

ТВОЯ ПАУТИНА

ДРУГИЕ ХОДЫ

ЗАМЕТКИ

ВАМПИР

Вампир — настоящий городской хищник: сильный, быстрый, бессмертный, ненасытный. Он чудовище, извращённое отражение человека, которым был когда-то, обречённое бродить по земле, служа своему голоду. Держись от него подальше.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Если ты кормишься против желания жертвы, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — открой ему один из своих секретов или стань *должен* ему. В любом случае партнёр входит в твою *паутину* и становится *должен* тебе.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, назови имя кого-то из присутствующих, чьей смерти ты желаешь: твои агенты и союзники будут безжалостно преследовать его.

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

- ☐ **Магия крови:** выбери две волшебные силы фей. *Прими инаковость* каждый раз, когда ты прибегаешь к одной из них.
- ☐ **От меня так просто не уйти:** когда ты *востребуешь последний долг* с пленника своей *паутины*, *прими инаковость*, чтобы сохранить долг и оставить должника в *паутине*.
- ☐ **Прирождённый охотник:** *прими инаковость*, когда преследуешь смертного второстепенного персонажа в ночи. Твоя жертва не в состоянии сбежать от тебя, что бы ни делала, и ты можешь свободно поймать или убить её просто по желанию.
- ☐ **Расширенная диета:** ты можешь кормиться любыми существами, не только людьми. Кровь существ особенно далёких от человека может грозить неожиданными побочными эффектами.

ШАНСЫ/СНАРЯЖЕНИЕ

ВАМПИР



МИР НОЧИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)
Адель, Билаль, Гадьер, Даниэлла, Джозеф, Дэймон, Зоуи, Иса, Клара, Клаус, Клеопатра, Лиэнн, Максимилиан, Марта, Моника, Натаниэль, Орион, Реджинальд, Салим, Эш.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
• Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
• Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
• Одежда: неприметный костюм, повседневная одежда, деловой костюм, старомодный наряд.

Манера держаться
(выбери одно)
Архаичная, диковатая, соблазнительная, переменчивая.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
• Кровь +1
• Сердце +1
• Разум +0
• Дух –1

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
• Мир Смертных +1
• Мир Ночи +1
• Мир Силы –1
• Мир Хаоса +0

Вопросы предыстории
• Кто ты?
• Сколько ты уже в этом городе?
• Как ты контролируешь свои страсти?
• Кто обратил тебя?
• Каким коварным планом ты занят сейчас?

Имущество
• Уединённая квартира, комфортабельная машина, смартфон.
• Одно изящное оружие:
 □ Вальтер ППК (урон 2, ближнее, перезарядка, легко спрятать).
 □ Меч (урон 3, рукопашное, грубое).
 □ Пара Глоков 9 мм (урон 2, ближнее, шумное).

Долги
• Кто-то подкармливает тебя и следит за тем, чтобы ты регулярно питался. Ты должен ему дважды.
• Кто-то отчаянно нуждается в том, что можешь дать только ты. Он должен тебе.
• Есть некто ответственный за то, что ты стал вампиром. Он должен тебе.

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 вампира.
□ Новый ход вампира.
□ 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 клану вампиров или возглавить его.
□ Избавиться от уровня инаковости.
□ Избавиться от уровня инаковости.
□ Улучшить 3 общих хода.
□ Улучшить 3 общих хода.
□ Безопасно уйти на покой.
□ Сменить архетип.

УРОН	БРОНЯ
<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) □ Ошеломлён (разум –1)
□ Угнетён (сердце –1) □ Сломлен (дух –1)

ХОДЫ ВАМПИРА

Ты получаешь этот ход сразу:
☑ **Вечный голод:** твой голод требует человеческой крови, плоти или эмоций — выбери что-то одно. Когда ты кормишься, услышь зов крови. При результате 10+ выбери три из приведённых вариантов. При 7–9 выбери два.
• Ты залечиваешь одно ранение.
• Ты узнаёшь секрет о своей жертве.
• Ты получаешь расходуемый козырь.
• Жертва не умирает.
В случае провала что-то идёт крайне неудачно.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.
□ **Держи друзей близко:** когда ты пытаешься распознать мотивы при помощи потакания слабостям цели, услышь зов крови вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума.
□ **Невозможно устоять:** когда ты убеждаешь второстепенного персонажа при помощи обещаний или соблазнения, рассматривай результат 7–9 как 10+. В случае провала твоя попытка успешна, как при 7–9, но привлекла внимание соперника или врага.
□ **Пустить слух:** когда востребуешь долг с пленника своей паутины, добавь в список этот вариант:
• Пустить среди членов мира, к которому принадлежит должник, слух о том, что тебе что-то нужно. Ты получаешь расходуемый козырь (+3), когда отправляешься на поиски в этот мир.
□ **Убежище:** у тебя есть безопасное укрытие, защищённое от внешних угроз. В нём имеется запас пропитания на экстренный случай, пара упырей и запасной путь к спасению. Когда кто-то добровольно приходит в это убежище, он становится частью твоей паутины.
□ **Хладнокровие:** когда ты пытаешься выкрутиться из какой-то ситуации, находясь в состоянии эмоционального напряжения, услышь зов крови вместо того, чтобы собраться с духом.

ДОЛГИ

ОБЛИК ВОЛКА

По умолчанию ты превращаешься в волка, когда в небе восходит полная луна. При этом ты получаешь естественное оружие (*урон 2*) и *броню 1*. Превращению можно сопротивляться, но это непростая задача. Вернуться в первоначальный облик ты сможешь только на расвете.

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ В облике волка ты наносишь +1 урона.
- ☐ В облике волка ты получаешь +1 брони.
- ☐ Твои атаки игнорируют броню.
- ☐ Ты превращаешься каждую ночь, а не только в полнолуние.
- ☐ В облике волка ты получаешь *постоянный козырь (+1)* на *избегание неприятностей*.
- ☐ Сражаясь против групп противников, ты считаешься *малой группой*.
- ☐ В облике волка ты практически невосприимчив к магическим атакам.

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ Серебряное оружие игнорирует твою броню.
- ☐ В облике волка ты иногда теряешь над собой контроль.
- ☐ Принимая облик волка, ты должен *выкрутиться* или начать охоту.
- ☐ Ты не можешь сопротивляться превращению, если оно начинается.
- ☐ Превращение занимает какое-то время и причиняет сильную боль.

ТЕРРИТОРИЯ

Ты объявил часть города своей территорией. По умолчанию это область, покрывающая один или два квартала и страдающая от *преступности*.

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ Твоя территория простирается на несколько городских кварталов (добавь благо: *влиятельность*).
- ☐ Местные жители стараются сделать свои улицы безопаснее (удали беду: *преступность*).
- ☐ Тебя уважают и признают защитником порядка (добавь благо: *поддержка местных*).
- ☐ На твоей территории имеется пространство, где ты можешь бродить и охотиться (добавь благо: *охотничьи угодья*).
- ☐ Ты договорился с кем-то, чтобы он защищал твою территорию в твоё отсутствие (добавь благо: *страж*).

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ Твоя территория принадлежит кому-то более могущественному, чем ты (добавь беду: *обязательства*).
- ☐ Кто-то более могущественный положил глаз на твою территорию и старается завладеть ею (добавь беду: *интервенция*).
- ☐ Смертные на твоей территории активно стараются восстановить работу местных заведений и инфраструктуру (добавь беду: *угроза авторитету*).
- ☐ Твоя территория страдает от присутствия какой-то сверхъестественной сущности (добавь беду: *потустороннее присутствие*).
- ☐ Ты предложил защиту кому-то на своей территории, и теперь его проблемы стали твоими (добавь беду: *подопечный*).

ВОЛК

Первобытный, смертоносный и потрясающий. Мало кто на этом свете способен потягаться с оборотнем в упорстве или грубой силе. Получившие проклятье через волчий укус или принявшие его через родителей несут в своей крови заряд великой ярости. Однако ярость, как и любое чувство, можно обуздать — со временем.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Когда ты начинаешь охоту на кого-либо, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — между вами устанавливается глубинная связь. Отныне ты всегда знаешь, где его найти, а также чувствуешь, если ему грозит опасность. Эта связь сохраняется до конца следующей игровой серии.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, все участники сцены, которых ты хочешь защитить, благополучно сбегают в безопасное место, невзирая на любые препятствия.

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

- ☐ **Единение со зверем:** *прими инаковость* и до конца игровой серии добавь два качества к своему облику волка.
- ☐ **Зов природы:** ты получаешь +1 к *крови* (максимум +4). С этого момента, если ты, *слушая зов крови*, получаешь 12+, *прими инаковость*.
- ☐ **Под солнцем и луной:** *прими инаковость*, чтобы немедленно превратиться в волка.
- ☐ **Знай врага своего:** *прими инаковость*, чтобы определить источник самой большой опасности для твоей территории, даже если он скрыт с помощью магии или удачного обмана.

ШАНСЫ/СНАРЯЖЕНИЕ

ВОЛК



МИР НОЧИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя _____

(выбери одно)

Андерс, Брендa, Сармен, Христиан, Дана, Хабиб, Хунот, Карим, Ли,
Люсия, Мани, Мэтт, Мэл, Робин, Роксана, Сюзи, Тори, Трент, Ванес-
са, Вик.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

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

Манера держаться

(выбери одно)

Агрессивная, возбудимая, диковатая, жестокая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

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

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

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

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Каков главный плюс от того, что ты оборотень?
- Кто самая важная фигура на твоей территории?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Рюкзак с твоими личными вещами, дрянной мобильный телефон.
- Два практичных предмета оружия:
 - ☐ Бейсбольная бита (урон 2, рукопашное).
 - ☐ Беретта 9 мм (урон 2, ближнее, шумное).
 - ☐ Короткоствольный револьвер (урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, легко спрятать).
 - ☐ Нож-бабочка (урон 2, рукопашное, легко спрятать).
 - ☐ Пружинный нож (урон 2, рукопашное, легко спрятать).

Долги

- Некто укрывает тебя от чего-то или кого-то могущественного. Ты *должен* ему.
- Некто нанял тебя для какого-то дела, а ты всё провалил. Ты *должен* ему дважды.
- Кто-то живёт на твоей территории, пользуясь твоей защитой. Он *должен* тебе.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

--	--	--	--

Сердце

Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

--	--	--	--

Мир Ночи

Мир Хаоса

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:	Доступные после
------------------	-----------------

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Кровь +1 (макс. +3). <input type="checkbox"/> Разум +1 (макс. +3). <input type="checkbox"/> Дух +1 (макс. +3). <input type="checkbox"/> Новый ход волка. <input type="checkbox"/> Новый ход волка. <input type="checkbox"/> Добавь ещё 2 качества к своему облику волка. <input type="checkbox"/> Ход другого архетипа. <input type="checkbox"/> Смена принадлежности к миру. <input type="checkbox"/> Присоединиться к волчьей стае или возглавить её. | <p>5-го повышения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3). <input type="checkbox"/> +1 к любой хар-ке прич.(макс. +3). <input type="checkbox"/> Избавиться от шрама. <input type="checkbox"/> Устранить беду на своей территории. <input type="checkbox"/> Избавиться от уровня инаковости. <input type="checkbox"/> Избавиться от уровня инаковости. <input type="checkbox"/> Улучшить 3 общих хода. <input type="checkbox"/> Улучшить 3 общих хода. <input type="checkbox"/> Безопасно уйти на покой. <input type="checkbox"/> Сменить архетип. |
|--|---|

Доступные сразу:	Доступные после 5-го повышения:
<input type="checkbox"/> Кровь +1 (макс +3)	

- ☐ Разум +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Новый ход волка.
- ☐ Новый ход волка.
- ☐ Добавь ещё 2 качества к своему облику волка.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.
- ☐ Присоединиться к волчьей стае или возглавить её.
- ☐ +1 к лубой осн. хар-ке (макс. +3).
- ☐ +1 к лубой хар-ке прич. (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Устранить беду на своей территории.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

УРОН БРОНЯ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Лёгкие ранения
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Тяжёлые ранения
<input type="checkbox"/>	<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) ☐ Ошеломлён (разум –1)
- ☐ Угнетён (сердце –1) ☐ Сломлен (дух –1)

ХОДЫ ВОЛКА

Ты получаешь эти ходы сразу:

- ✓ **Ищейка:** когда ты охотиться на кого-то, *услышь зов крови*. В случае успеха ты точно знаешь, где искать цель, и можешь преследовать её по запаху, пока не найдёшь. При результате 10+ получи один *расходный козырь (+1)* против цели. В случае провала нечто неприятное доберётся до тебя первым.
- ✓ **Обход территории:** если ты активно патрулируешь свою территорию в начале игровой серии, *услышь зов крови*. При результате 10+ всё идёт спокойно и беды проявляют себя минимально; получи *постоянный козырь (+1)* на все попытки отправиться на поиски по своей территории. При 7–9 одна из бед (по твоему выбору) проявляет себя, но в целом всё стабильно. В случае провала, или если ты не уделяешь своей территории должного внимания, ситуация резко обостряется, и беды начинают сыпаться одна за другой.

Также ты выбираешь ещё один ход из приведённых ниже:

- ❑ **Альфа:** когда ты *убеждаешь второстепенного персонажа* на своей территории, *слушай зов крови* вместо того, чтобы *следовать велению сердца*
- ❑ **Безрассудство:** если ты бросаешься навстречу опасности, не считывая вариантов, то получаешь *броню +1*. Если при этом ты возглавляешь группу, она также получает *броню +1*.
- ❑ **Регенерация:** когда ты *являешь свою сущность*, добавь ещё один вариант к списку доступных.
 - Твои раны затягиваются, избавься от одного *ранения*.
- ❑ **Я не животное:** ты можешь возвращаться в человеческое обличье из волчьего по собственному желанию. Чтобы сделать это, *собирайся с духом*. В случае успеха превращение успешно. При 7–9 ты получаешь 1 *ранение* или должен *принять неадекватность*. В случае провала ты превращаешься, но не полностью, это занимает много времени или причиняет сильную боль.

ДОЛГИ

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Если ты видишь, как кто-то страдает, но бездействуешь — прими инаковость.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — получи один шанс. Если в будущем твой партнёр попадёт в беду, ты можешь использовать этот шанс, чтобы немедленно оказаться рядом.

Последний ход

Когда ты получаешь максимально возможное количество ранений, твоё астральное тело рассеивается. Через несколько дней ты восстановишься. Если же твой персонаж отправляется в мир иной или уходит Распорядителю, любой присутствующий персонаж получает +1 к духу (максимум +3).

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

- ☐ **Испить жизнь:** прими инаковость, чтобы прикоснуться к кому-то, нанести ему 2 ранения (игнорируя броню) и заживить 1 ранение себе.
- ☐ **Ночные кошмары:** прими инаковость, чтобы проникнуть в сны кого-то, кто спит в твоём присутствии. Пока ты находишься внутри сновидения, ты можешь взаимодействовать со спящим и его грёзами, как если бы он был духом.
- ☐ **Одержание:** прими инаковость, чтобы проникнуть в сознание находящегося рядом с тобой персонажа, чей рассудок уязвим (так ли это — решает Распорядитель), находящегося рядом с тобой, и на короткое время получить контроль над его действиями и речью.
- ☐ **Телекинез:** сконцентрировавшись, ты можешь перемещать и поднимать небольшие объекты на расстоянии. Прими инаковость, чтобы переместить предмет размером до автомобиля.

ШАНСЫ/СНАРЯЖЕНИЕ

ЗАМЕТКИ



МИР НОЧИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)

Берт, Блик, Грейс, Девис, Джой, Изабель, Карл, Кати, Кларита, Кларк, Мозес, Моника, Мохаммед, Патриция, Ребекка, Томас, Хиро, Эмили, Эрик, Юрий.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: окровавленная одежда, одежда в тёмных тонах, повседневная одежда, старомодный наряд.

Манера держаться
(выбери одно)

Архаичная, растерянная, смиренная, 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?
- Кого ты любишь до сих пор?
- Что делает твоё посмертие хуже жизни?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

Всё, что было при тебе в момент смерти, принявшее призрачную форму.

Долги

- Некий персонаж (или его предок) был причастен к твоей гибели. Он должен тебе.
- Кто-то присматривает за членами твоей семьи. Ты должен ему дважды.
- Ты портишь кому-то жизнь, и он знает, что виновен именно ты. Ты должен ему дважды.

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).
- ☐ Разум +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Новый ход призрака.
- ☐ Новый ход призрака.
- ☐ Присоединиться к собранию духов или возглавить его.
- ☐ 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.
- ☐ Отправиться в мир иной.
- ☐ Сменить архетип.

УРОН БРОНЯ

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

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

<input type="checkbox"/> Разбит (кровь –1)	<input type="checkbox"/> Ошеломлён (разум –1)
<input type="checkbox"/> Угнетён (сердце –1)	<input type="checkbox"/> Сломлен (дух –1)

ХОДЫ ПРИЗРАКА

Ты получаешь этот ход сразу:

- ☒ **Воплощение:** обычные люди не могут чувствовать твоё присутствие или общаться с тобой, если ты не воплотишься. Ты можешь сделать это, потратив пару секунд на сосредоточение и выбрав два варианта из приведённых ниже.
 - Тебя могут слышать.
 - Тебя могут видеть.
 - Ты можешь взаимодействовать с материальными предметами.Ты можешь принять инаковость, чтобы выбрать только один или все три варианта сразу.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- ☐ **Голоса мёртвых:** если ты отправляешься на поиски и обращаешься за помощью к призракам, получи постоянный козырь (+1) на взаимодействие с ними.
- ☐ **Навязчивость:** когда ты встанешь на пути у кого-то, тебе не требуется броска кубиков — считай, что результат всегда 10+. Если ты пытаешься сбить с толку второстепенного персонажа, соберись с духом вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума.
- ☐ **Сквозь стену:** у тебя всегда есть возможность избежать неприятностей. Делая это, ты можешь выбрать дополнительный вариант:
 - взять кого-то с собой.В случае провала ты привлекаешь внимание опасных духов и привидений, находящихся поблизости.
- ☐ **Фантазм:** увеличь дух на 1 (максимум +3).
- ☐ **Якорь:** есть нечто, что не позволяет тебе уйти — твой якорь. В его присутствии ты улучшаешь ход явить сущность. Если твой якорь оказывается в опасности, ты получаешь доступ ко всем своим ходам инаковости, пока не удовлетворишься, что с ним всё в порядке. Если твой якорь будет уничтожен, то же произойдёт и с тобой.

Якорь: _____

ДОЛГИ