

# ЧАРОДЕЙ

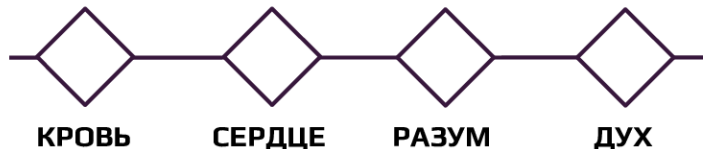
Чародеи — одни из самых опасных и могущественных среди людей. Их способность изменять мир вокруг себя наделяет их невероятной властью. Но ничего не развращает так, как власть...

ИМЯ

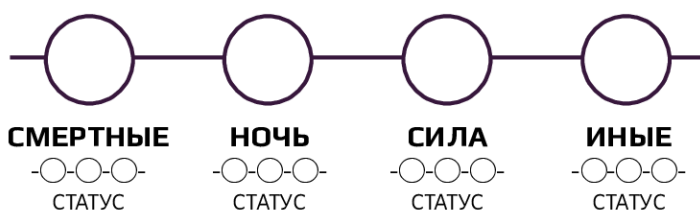
ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

## ХАРАКТЕРИСТИКИ



## КРУГИ



## ХОДЫ ЧАРОДЕЯ

Вы начинаете игру с этим:

### ПОТОК

Когда вы собираете и направляете потоки своей магии, сделайте бросок **ДУХА**. На 10+ вы получаете 3 ресурса. На 7-9 вы получаете 3 и выбираете 1 опцию из списка ниже. В случае провала вы получаете 1, но вы не можете использовать Поток до конца этой сцены.

- ♦ вы получаете -1 ко всем текущим ходам, пока не отдохнете
- ♦ вы получаете 1 урона (бб)
- ♦ отметьте деградацию

Вы удерживаете ресурсы до тех пор, пока не потратите их или до конца сцены. Используйте ресурсы, чтобы сотворить любое доступное вам заклинание в соответствии с описанными в нем указаниями.

### СВЯТАЯ СВЯТЫХ

Когда вы направляетесь в свое святилище за неким ингредиентом заклинания, реликвией или фолиантом, сделайте бросок **ДУХА**. На 10+ у вас есть ровно, что вам нужно. На 7-9 у вас есть нечто схожее, однако оно содержит недостатки в своих свойствах или качествах. В случае провала у вас нет того, что вы ищете, однако вы знаете кого-то из другого Круга, у кого, вероятно, это можно достать.

## ВАШ ПОДОПЕЧНЫЙ

Член вашего Круга с Третьим Статусом поручил вам заботу о важном подопечном. Он живёт и обедает с вами; их безопасность - это дело чести. Выберите по два пункта из каждого списка ниже.

### ПОЧЕМУ ЕМУ НУЖНА ВАША ЗАЩИТА?

- ☐ Он является ключом к запретному ритуалу или магической катастрофе
- ☐ Он будущий преемник влиятельного положения или наследства
- ☐ Он тайный ребёнок влиятельного и могущественного врага
- ☐ Он одарённый маг, нуждающийся в опекуне и учителе

### ПОЧЕМУ ВЫ НА ЭТО СОГЛАСИЛИСЬ?

- ☐ Вы влюблены в подопечного (или в того, кто подопечного вам поручил)
- ☐ Ваше членство во фракции обязывает вас
- ☐ Вы связаны сверхъестественным образом с вашим подопечным
- ☐ Вы надеетесь искупить прошлую неудачу

## ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



Доступно с самого начала игры: Можно выбрать после 5 опций:

- +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
- +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
- +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ усилить 3 базовых хода
- +2 функции для святилища ☐ усилить 3 базовых хода
- 3 новых заклинания ☐ Статус Силы: 2
- ход другого архетипа ☐ принять ученика
- ход другого архетипа ☐ уйти на покой в безопасности
- сменить свой Круг ☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ

☐ ЛЕГКИЙ

☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ

- ☐ Дрожь (-1 Крови)
- ☐ Помутнение (-1 Разум)
- ☐ Трепет (-1 Сердце)
- ☐ Сокрушение (-1 Дух)

## КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы погибаете, вы можете наложить разрушительное проклятие на кого-то поблизости. Опишите эффекты проклятия и то, каким образом его можно остановить.

## ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ♦ отразить или отклонить встречный удар до того, как он достигнет цели
- ♦ обнаружить наличие или назначение магического объекта или заклятья
- ♦ совершить действие невероятной телекинетической силы или точности
- ♦ изменить сущность или природу незащищённого объекта или заклятья

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА  
ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Айлея, Аланна, Андре, Брендон, Кальвин, Кристин, Дезмонд, Хьюго, Джозелин, Джун, Криста, Лаура, Марлоу, Миранда, Рэндалл, Винсент, Вивиан, Уэсли, Зоха

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- ◆ андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- ◆ азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, \_\_\_\_\_
- ◆ архаичная одежда, обычная одежда, дорогая одежда, ритуальная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

подозрительное, отстраненное, беспорядочное, зловещее

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)  
Кровь 0, Сердце -1, Разум 1, Дух 1

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)  
Смертные 0, Ночь -1, Сила 1, Иные 1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 0, Ночь 0, Сила 1, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- ◆ как вы овладели своей магией?
- ◆ как давно вы здесь живете?
- ◆ какая ошибка не дает вам спокойно спать по ночам?
- ◆ чем вы пожертвовали ради своей силы?
- ◆ какой конфликт вы пытаетесь уладить?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Хорошая квартира или простой дом, дерьмовая машина, приличный сотовый телефон. Мистический фокус (опишите) и святилище (опишите).

Выберите практичное оружие:

- ◆ короткоствольный револьвер (урон 2, близкое, громкое, перезарядка, скрытное)
- ◆ 9-мм Глок (урон 2, близкое, громкое)
- ◆ клинок (урон 3, рукопашное, месиво)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ кто-то помогает вам сдерживать свое темное Я. Спросите их, какое утешение они вам предлагают. Вы в Долгу перед ними
- ◆ когда вы попадаете в беду, вы знаете, на кого можно положиться; кто-то предоставляет вам информацию, а кто-то выступает в качестве мускулов. Вы имеете 2 Долга перед ними
- ◆ вы помогаете кому-то в сохранении опасной тайны от влиятельных членов их Круга. Они в Долгу перед вами

ВАШИ ЗАКЛИНАНИЯ

Выберите три:

☐ ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

Потратьте 1 ресурс, чтобы узнать местоположение определенного человека. Вы должны обладать их личным предметов или недавними останками тела (прядь волос, обрезки ногтей, кровь и т. д.).

☐ ЭЛЕМЕНТАЛИЗМ

Вы заклинаете стихию, чтобы поразить своих врагов. Потратьте 1 ресурс, чтобы **перейти к насилию**, используя вашу магию в качестве оружия (3 урона, близкое или 2 урона, близкое, площадь)

☐ СВЯЗЬ

Потратьте 1 ресурс, чтобы телепатически связать до двух персонажей в вашем присутствии на несколько часов, что позволит им общаться с друг с другом (и с вами) независимо от расстояния. Вы можете потратить дополнительный ресурс (1 за 1) чтобы добавить ещё персонажей к этому сети, даже если другие участники отсутствуют

☐ ОГРАЖДЕНИЕ

Потратьте 1 ресурс, чтобы получить +1 брони для себя или кого-то поблизости, либо потратьте 2 ресурса, чтобы предоставить +1 брони для всех в небольшой области. Действие брони длится до окончания сцены. Вы можете применять несколько Ограждений одновременно.

☐ ВУАЛЬ

Потратьте 1 ресурс, чтобы ненадолго скрыться от глаз.

☐ ТЕЛЕПОРТ

Потратьте 1 ресурс, чтобы телепортироваться на небольшое расстояние в пределах сцены.

☐ БЕЗДЕЛУШКА

Потратьте 1 ресурс, чтобы создать небольшой обычный предмет, который идеально соответствует вашим нуждам — ключ от одной двери, пистолетная пуля и т.д.

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

ВАШЕ СВЯТИЛИЩЕ

Выберите и подчеркните 4 функции Святилища: крайне компетентный помощник, место для испытаний, магические ловушки, библиотека старых фолиантов, небольшой набор древних реликвий, магическая тюрьма, магические обереги, портал в другое измерение, круг фокусировки, алхимический стол

Выберите и подчеркните 2 недостатка Святилища: на нем лежит проклятье предыдущего владельца, привлекает потустороннее внимание, содержит множество нестабильных веществ, его местоположение известно многим, в нем всегда не хватает ключевого компонента или ингредиента, вам тяжело добираться до него, оно содержит незнакомые вам секреты

Когда вы заходите в свое святилище, чтобы поработать над чем-то, МЦ скажет вам: „Конечно, нет проблем, но...“, а затем назовет от 1 до 4 условий:

- ◆ это потребует часов / дней / недель / месяцев работы или времени на восстановление
- ◆ сначала вам придется вызвать / построить / соорудить нечто
- ◆ вам потребуются услуги \_\_\_\_\_ для выполнения этой работы
- ◆ вам понадобится редкий и дорогой ингредиент или материал
- ◆ оно будет работать только в течение короткого периода времени и может быть нестабильным
- ◆ оно подвергает опасности тех, кто будет находится поблизости
- ◆ в вашей мастерской не хватает \_\_\_\_\_; добудьте это, и вы сможете завершить работу
- ◆ вам придется использовать часть себя, что сделать это
- ◆ вам понадобится отправиться в \_\_\_\_\_, чтобы завершить работу

МЦ может собрать любую комбинацию условий или предложить две разных на выбор. Как только все условия выполнены — работа завершена. МЦ опишет характеристики продукта по мере необходимости.

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физической или эмоциональной — с другим человеком, решите, важны ли они для вас. Если да, вы образуете симпатическую связь; вы можете выбирать друг друга в качестве целей для заклинаний на любом расстоянии, а также интуитивно понимать, попал ли кто-то в беду. Если же нет, отметьте деградацию.

ДЕГРАДАЦИЯ ☐☐☐☐☐

- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

**УСЛОВИЕ:** Когда вы заключаете сделку с кем-то темным или могущественным, отметьте деградацию.

☐ ТЕМНЫЕ ИСКУССТВА

Когда вы **переходите к насилию** с помощью магии, отметьте деградацию, чтобы сделать бросок **ДУХА** вместо **КРОВИ**.

☐ ВЕРХОМ НА БЛЕДНОМ КОНЕ

Отметьте деградацию и произнесите истинное имя НПС в сцене, чтобы нанести им 3 урона (бб). Только один раз за сессию.

☐ ЧЕРНАЯ МАГИЯ

Отметьте деградацию, чтобы игнорировать требование (1 к 1), установленное МЦ при использовании вашего Святилища.

☐ ОБЕРЕГ

Отметьте деградацию, чтобы создать магический оберег размером с небольшую комнату. Эффект действует в течение месяца.