

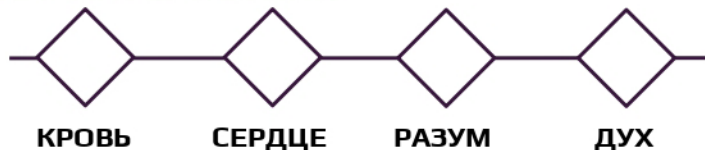
ПРИЗРАК

ИМЯ

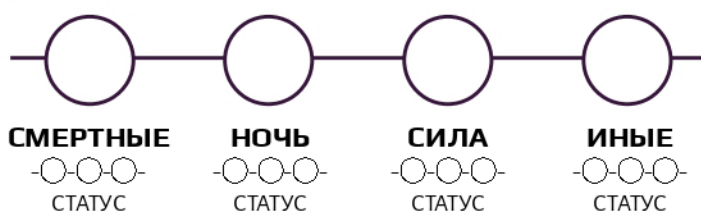
ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРУГИ



ХОДЫ ПРИЗРАКА

Вы начинаете игру с этим:

☒ МАНИФЕСТАЦИЯ (ПРОЯВЛЕНИЕ)

Обычные люди не могут вас чувствовать вас или взаимодействовать с вами, пока вы не проявитесь; сверхъестественные существа и проницательные смертные обычно знают, что вы где-то здест, но не могут повлиять на вас без магических инструментов или особых сил. Если вы хотите, вы можете проявить себя, потратив несколько спокойных минут на концентрацию. Выберите 2:

- ♦ вас могут услышать
- ♦ вас могут увидеть
- ♦ вы становитесь материальным

Вы можете выбрать 1 пункт или все 3 за *травму*

И выбираете ещё два:

☐ НАВЯЗЧИВОСТЬ

Когда вы **встаёте у кого-то на пути**, получите 10+ вместо броска. Если вы **запутываете, отвлекаете или обманываете** кого-то очевидным проявлением сверхъестественных сил, бросьте **Дух** вместо Разума

☐ ПРИЗРАЧНЫЙ ГОРОД

Когда вы прогуливаетесь по улицам, чтобы посоветоваться со своими призрачными контактами, получите постоянные +1 к общению с ними. В случае провала вы все равно найдете призрака, у которого есть то, что вы хотите получить, но он опасен или «уже не здесь» (по вашему выбору)

☐ ФАНТАЗМ

Добавьте +1 **Духа** (max +3)

☐ «СТЕНА? КАКАЯ СТЕНА?»

У вас всегда есть возможность **выйти из ситуации**. Вы можете выбрать дополнительный вариант «взять кого-то с собой, даже если при обычных обстоятельствах они не могут сбежать. В случае провала вы (и все, кого вы привели с собой) оказываетесь в опасном пространстве между мирами живых и мертвых

☐ ПРОВОДНИК

Вы, а так же все Персонажи в вашем присутствии, можете применять продвинутый ход **дать себе волю**

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) ☐ Статус Ночи: 2
- новый ход Призрака ☐ избавиться от шрама
- новый ход Призрака ☐ усилить 3 базовых хода
- ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода
- ход другого архетипа ☐ отправиться на «ту сторону»
- 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 ваш дух навсегда переходит на другую сторону, все присутствующие персонажи получают +1 к **Духу** (max +3) или получают уровень деградации, на ваш выбор.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ♦ Мгновенно переместитесь к одному из ваших якорей, независимо от расстояния
- ♦ Возьмите под свой контроль механизм или транспортное средство, завладев их механической формой
- ♦ Взорвитесь психическим взрывом эктоплазматической энергии (2 урона, близкое, область, бронебойное)
- ♦ Следуйте за обычными смертными, куда бы они ни пошли

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Берт, Кэтти, Кларита, Кларк, Девис, Эмили, Ерик, Грейс, Хиро, Изабель, Джой, Карл, Мохамед, Моисей, Моника, Патриция, Ребекка, Томас, Юри

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- ◆ андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- ◆ азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, _____
- ◆ мешковатая одежда, темная одежда, грязная одежда, военная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

строгодный, сбитый с толку, кроткий, непостоянный

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)

Кровь 1, Сердце 0, 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 1, Сила 0, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- ◆ Какие воспоминания о вашей смерти остались у вас до сих пор?
- ◆ Как давно вы в городе?
- ◆ Кто заботится о вас, когда ваша травма подавляет вас?
- ◆ Какое место в городе до сих пор заставляет вас чувствовать себя живым?
- ◆ Какие из ваших якорей в последнее время подвергались угрозе?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Призрачная версия всех вещей, которые были при тебе в момент смерти

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ Кто-то или их предок был причастен к вашей смерти. Они в долгу перед вами
- ◆ Кто-то активно наблюдает за одним из ваших Якорей. Спросите их, почему они согласились хранить его в безопасности. Вы должны им дважды
- ◆ Однажды кто-то чуть не уничтожил один из ваших Якорей, возможно, случайно или по неосторожности. Спросите их, что случилось. Они должны вам дважды

ЯКОРЯ

У вас есть несколько Якорей в городе — важные места, люди или объекты, которые мешают вам двигаться дальше. У вас может быть возможность оставить Якоря позади, но Якоря также могут быть разрушены или уничтожены

ВЫБЕРИТЕ 4:

- ☐ член семьи или наследник, не знающий о вашем существовании
- ☐ свидетель вашей смерти, случайно или судьбой связанный с вами
- ☐ дружелюбный питомец, постоянный спутник в вашей нежизни
- ☐ любимая вещь вашей юности, перешедшая к новому владельцу
- ☐ показатель вашего успеха в жизни, на который теперь претендует другой
- ☐ предмет, связанный с вашей смертью, мрачно напоминающий о вашем безвременном конце
- ☐ важное личное место, напоминание о прошлой любви
- ☐ место, в котором вы жили или работали, ныне покинутое всеми

Когда один из ваших якорей в опасности, вы об этом знаете; отметьте *травму* и получите постоянный +1 ко всем ходам, пока не обеспечите его безопасность. Если вы можете *оставить Якорь позади*, в этом случае очистите все травмы, а так же сотрите ход и повышение деградации; если *Якорь разрушен или испорчен*, заполните все пункты травмы и получите повышение деградации

ТРАВМА ☐☐☐☐☐

Ваше самоощущение было разрушено вашей смертью, оставив вас травмированным. Вы начинаете каждую сессию с двумя отмеченными травмами, но можете убрать их (как и любую дополнительную травму) с помощью ходов травмы. Если вы когда-нибудь заполните все травмы, МЦ может попросить вас сделать *ход травмы* в любое время, но вы всегда можете выбрать, какой ход вы делаете в данный момент.

В первый раз, когда вы *получаете урон* в сцене, отметьте травму; когда вы заполните все пункты урона, ваше тело рассеивается. Отметьте травму, чтобы восстановиться через несколько дней около одного из ваших Якорей, или отметьте три травмы, чтобы восстановиться немедленно у Якоря по выбору МЦ. Если вы не можете отметить травму во время уничтожения, МЦ решает, как и когда вы восстановитесь

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физическую или эмоциональную — с другим Персонажем, вы получаете 1 шанс и очищаете 1 травму.

Всякий раз, когда они попадают в беду, вы можете потратить свой шанс, чтобы оказаться рядом с ними

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 становитесь свидетелем сцены насилия и ничего не делаете, отметьте деградацию и травму

☐ ОДЕРЖИМОСТЬ

Отметьте деградацию, чтобы завладеть слабым человеком (по выбору МЦ) в вашем присутствии; очистите травму для каждого "нормального" человеческого действия - приема пищи, покупки одежды и т.д. — в котором вы участвуете, контролируя тело

☐ ВЫСОСАТЬ ЖИЗНЬ

Отметьте деградацию, чтобы прикоснуться к чьему-то телу, нанести 2 урона (6б) и стереть все пункты своего урона

☐ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

Отметьте деградацию, чтобы войти в сны того, кто спит в вашем присутствии. Пока вы там, вы можете взаимодействовать с ними и их снами, как если бы они тоже были духами.

☐ ПОЛТЕРГЕЙСТ

Вы можете перемещать и поднимать небольшие предметы на расстоянии, концентрируясь. Отметьте деградацию, чтобы переместить объект размером с автомобиль

СОРВАТЬСЯ НА ПЕРСОНАЖЕ

Когда вы *срываете на Персонажах свой гнев*, бросьте **Кровь**. При успехе очистите все травмы и нанесите свой урон Персонажам. На 7-9 ваша жестокость необузданна; она делает вас уязвимым, выходит из-под контроля или наносит какой-то сопутствующий ущерб (на выбор МЦ). При провале вы полностью теряете контроль над своей эктоплазменной формой; отметьте деградацию

ПООБЩАТЬСЯ С ЯКОРЕМ

Когда вы *общаетесь со своим Якорем*, бросьте **Дух**. При успехе ва Якорь успокаивает вашу надломанную психику; сотрите две травмы. На 10+ ваше общение показывает вам, как можно *оставить Якорь позади*; сотрите все травмы. При провале вы стираете только одну травму; что-то угрожающее вашему Якорю прерывает ваше общение

УЙТИ НАВСЕГДА

Когда ваш последний Якорь *оставлен позади или уничтожен*, вы *уходите навсегда*; выберите одно благословение или проклятье, которые вы оставляете городу, за каждый из ваших якорей, оставленные позади или уничтоженные соответственно

Благословения:

- ☐ Вы вдохновляете Персонажа простить кого-то и этим положить конец давнему конфликту
- ☐ Вы очищаете и восстанавливаете знаковое место, которое считалось не подлежащим восстановлению
- ☐ Вы исцеляете или восстанавливаете кого-то, когда когда-то ранили или искалечили
- ☐ Вы раскрываете Персонажу правду о своей смерти или уходе

Проклятья:

- ☐ Вы оставляете после себя психическое отражение вашего страха или гнева; усающая нечто, кто охотиться за смертными в ночи
- ☐ Вы наделяете объект кошмарной силой; МЦ скажет, кому достался проклятый предмет
- ☐ Вы втягиваете близкого вам Персонажа на темную полосу неудач, ведущую его/ее на самое дно
- ☐ Вы не уходите на ту сторону; вместо этого вас поглощает забвенье