

ЗНАЮЩИЙ

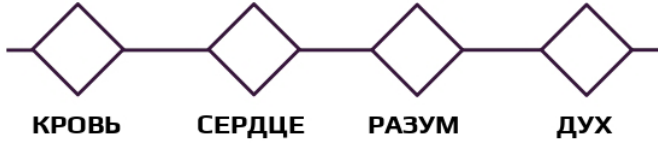
Большинство людей понятия не имеют, что твориться в тенях города, оставаясь в неведении о монстрах, которые бродят среди них. Те, кто открыт к миру таким, какой он есть на самом деле, не могут не чувствовать тьму, что зовёт за собой...

ИМЯ

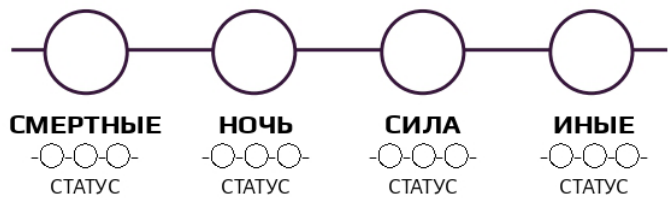
ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРУГИ



ХОДЫ ЗНАЮЩЕГО

Выбираете три:

☐ Я ЗНАЮ ОДНОГО ПАРНЯ

Когда вы выходите *прогуляться по улице*, чтобы получить то, что вам нужно, от члена вашего Круга, бросьте **Сердце**, вместо его Круга. На 7-9 добавьте эту опцию в список:

- однако они требуют от вас предложить Долг посреднику

☐ «Я ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ, А НЕ ИСКРЕННЯЯ»

Получите +1 **Сердце** (max +3)

☐ В ЛОГОВЕ ЛЬВА

Когда вы получаете доступ к безопасной области в святилище, месте сбора или месте силы, вы можете изучить его, как если бы вам выпало 12+. Если локация контролируется другим Кругом, вы также найдете компрометирующие улики, указывающие на могущественного Персонажа (по вашему выбору) от этого Круга; если решите передать документы им (или одному из их врагов) считайте, что **обналичиваете долг**

☐ ЭТО МОЙ ГОРОД

Когда вы назначаете встречу с влиятельным или опасным Персонажем в людном месте (музее, ресторане и т. д.), получите 2 шанса. Вы можете потратить их 1 к 1, чтобы:

- получить +1, чтобы **выйти из ситуации**
- создать возможность для вас или другого персонажа, чтобы **выйти из ситуации**
- выбрать варианты вместо МЦ, когда вы **выходите из ситуации** и выбрасываете 7-9

☐ В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

Когда вы *запутываете, отвлекаете или обманываете* кого-то, с кем вы ранее разделяли **момент близости**, бросайте **Сердце** вместо Разума

☐ ТАК ИЛИ ИНАЧЕ

Когда вы умоляете члена вашего Круга о помощи в неотложной ситуации, бросьте **Сердце**. При попадании они либо соглашаются помочь, либо становятся должны вам, на их выбор. На 10+ их вина ощутима: если они отказываются и задолжали вам, вы получаете постоянные +1 против них, пока у вас есть этот Долг.

При провале вы незащищены и уязвимы; они вольны делать все, что им заблагорассудится... и вы отмечаете деградацию, если они игнорируют вашу просьбу

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) ☐ Стату Смертных: 2

новый ход Знающего ☐ избавиться от шрама

новый ход Знающего ☐ поменять свой Круг

ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода

ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода

открыть новые близкие отношения ☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ



☐ ЛЕГКИЙ

☐ ☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ ☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ

☐ Дрожь (-1 Крови)

☐ Помутнение (-1 Разум)

☐ Трепет (-1 Сердце)

☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы умираете, попросите другого персонажа позаботиться о трех ваших **близких отношениях**. Если они соглашаются, они немедленно получают рызвятие. Если они отказываются, вместо этого они получают повышение деградации

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ◆ Получить доступ к защищённой или закрытой локации
- ◆ Немедленно привлечь внимание смертных к человеку или ситуации

- ◆ Найти ранее упущенную подсказку или преимущество поблизости
- ◆ Убедить Персонажа действовать в соответствии со своей добротой, ролью или собственными интересами

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Алиса, Энтони, Кам, Клео, Коул, Девон, Галина, Хайри, Ганс, Джулиус, Ким, Кирстен, Лааси, Лора, Мигель, Филип, Рашид, Вероника

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)

агрессивный, очаровательный, сдержанный, параноидальный

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 1, Ночь 0, Сила 1, Иные -1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 1, Ночь 0, Сила 0, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- ◆ Как давно вы в городе?
- ◆ Какое обыденное обязательство мешало бы вам оставить прежнюю жизнь?
- ◆ От какого смертного стремления вы отказались?
- ◆ О какой влиятельной фракции или каком Персонаже вы в настоящее время ведёте расследование?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Небольшая квартира, подержанная машина, смартфон. 1 оружие самообороны:

- ◆ 9-мм Беретта (2 урона, ближнее, громкое)
- ◆ Шокер (оглушающе, рукопашное)
- ◆ Нож-бабочка (2 урона, рукопашное, легко спрятать)

Ваш бардачок (опишите)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ Кто-то подружился с вами задолго до того, как вы открыли для себя сверхъестественное... и намеренно скрывал от вас его существование, когда это имело значение. Они в долгу перед вами
- ◆ Кто-то терпит ваши вопросы о сверхъестественном. Вы в долгу перед ними
- ◆ Вы используете компромат, который у вас есть, на кого-то, чтобы получить его помощь в уничтожении сверхъестественного плана, нацеленной на невинных смертных. Вы в долгу перед тем, кто вам помогает

ВАШИ БЛИЗКИЕ ОТНОШЕНИЯ

Пока вы путешествуете по грани между смертным и сверхъестественным миром, ваши друзья и семья прочно застряли в обыденной повседневности. Выберите 3:

- ☐ Младший брат или сестра, который полагается на вас в плане передвижения и советов
- ☐ Верная вторая половинка, которая ждёт вас дома к ночи
- ☐ Лучший друг в затруднительном положении, который всегда ввязывается в ссоры
- ☐ Требовательный начальник, который вызывает вас на работу в неудобное время
- ☐ Пожилой родитель, который всегда знает, когда вы их обманываете
- ☐ Властный бывший, что постоянно беспокоится о вас

Когда одно из ваших **близких отношений** заканчивается по любой причине (они рвут с вами, они умирают, они покидают город, вы говорите им прекратить контактировать с вами и т. д.), немедленно отметьте повышение деградации. Если потеря близких отношений заставляет вашего персонажа покинуть игру, сообщите МЦ, кого вы больше всего вините в потере этих отношений; ваш персонаж будет преследовать ответственного как Угроза, пока «правосудие не восторжествует»

ПОДДЕРЖКА БЛИЗКИХ ОТНОШЕНИЙ

Когда вы заботитесь о своих **близких отношениях** в начале сессии или во время передышки, не делайте никаких других Городских Ходов и бросьте **Сердце**. При успехе один из друзей (с кем у вас близкие отношения) предлагает вам способ укрепить вашу связь; уберите повышение деградации, если вы согласны с тем, что вам предлагают. При 7-9 договориться не так просто; то, что они просят у вас, угрожает раскрыть им ту часть вашей жизни, которую вы скрывали. В случае провала ваши попытки исправить положение приходят слишком поздно; одна из ваших **близких связей**, наконец, рвёт с вами болезненным и публичным образом

БАРДАЧОК

У вас есть какое-то снаряжение с тех пор, как вы узнали о сверхъестественном мире, в основном спрятанное в багажнике вашей машины или в сумке, которую вы носите с собой.

Когда вы роетесь в своем наборе в поиске полезных обыденных вещей (дорожные сигнальные ракеты, аптечка и т.д.), бросьте **Дух**.

При успехе вы найдете что-то, что вы можете использовать, что в целом отвечает всем требованиям.

На 10+ это именно то, что вам нужно; получите +1, чтобы использовать его в сцене.

В случае провала ситуация обострится, пока вы отвлекались на поиск, приготовьтесь!

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физическую или эмоциональную — с кем-то новым, кто не является смертным, отметьте деградацию. Когда вы **выявляете мотивы** кого-то, с кем вы ранее были в моменте близости, бросьте **Сердце**, а не Разум

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 игнорируете свои обыденные обязательства или отношения, чтобы иметь дело со сверхъестественным, отметьте деградацию

☐ В КРОЛИЧЬЮ НОРУ

Отметьте деградацию, чтобы **вставить на пути** у кого-то из другого Круга, как если бы вы выбросили 10+

☐ ЕСЛИ НЕ МОЖЕШЬ ПОБЕДИТЬ...

Возьмите одну способность архетипа из другого Круга (из раздела «**дать себе волю**»). Всякий раз, когда вы **даёте себе волю**, и выбрасываете 12+, отмечайте дополнительный пункт деградации

☐ СВОБОДНЫЙ АГЕНТ

Отметьте деградацию, чтобы отказаться от уплаты долга кому-то за пределами вашего круга, как если бы вы выбросили 12+

☐ ЛОВКИЕ ПАЛЬЧИКИ

Отметьте деградацию после встречи с могущественным Персонажем, чтобы заявить, что вы взяли у них что-то важное. Снова отметьте деградацию, чтобы на какое-то время скрыть свою роль в краже