

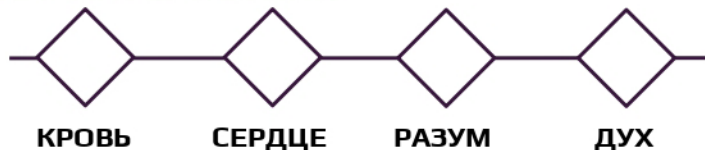
ОХОТНИК

ИМЯ

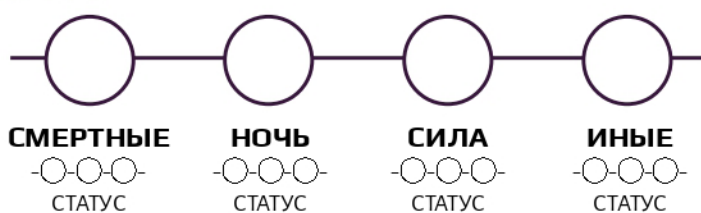
ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРУГИ



ХОДЫ ОХОТНИКА

Выбираете три:

☐ СМЕРТОНОСНЫЙ

Когда вы наносите урон, наносите на 1 урон больше. Вы не можете отменить увеличение урона

☐ БУНКЕР

У вас есть безопасное место, в котором вы можете спрятаться.

Опишите его и выберите 3 опции:

- высокотехнологичное оборудование для слежки
- мистическая или магическая тюрьма
- укрепленные стены/окна/двери
- запасы еды и воды
- взрывчатка, чтобы взорвать это место

☐ ВСЕ СЮДА!

Когда вы выводите людей из опасной ситуации, бросьте **Кровь**.

На 10+ вы все благополучно сбегаєте.

На 7-9 кто-то из вас получает травму (на ваш выбор).

При провале все в безопасности, кроме вас; вы остались позади... и выход закрыт

☐ ХУДШАЯ ВЕЩЬ ЗА СЕГОДНЯ

Когда вы **убеждаете Персонажа**, обещая защитить его от вреда, бросьте **Кровь** вместо Сердца

☐ ГОТОВ КО ВСЕМУ

У вас есть хорошо укомплектованный арсенал, полный как современного, так и древнего оружия. Возьмите еще два крафтовых оружия и выберите по одному дополнительному обвесу для каждого из имеющихся у вас «стволов»

☐ СЛЕДИ ВНИМАТЕЛЬНО

Когда вы пристально следите за сверхъестественным Персонажем или существом, бросьте **Кровь**. При успехе МЦ немного расскажет вам об их характере и по крайней мере об одной необычной слабости или недостатке; получите постоянные +1, когда воспользуетесь этими уникальными уязвимостями. На 10+ задайте дополнительный вопрос, МЦ ответит честно. В случае провала кто-то воспользуется вашим отвлеченным вниманием и начнет действовать против вас прежде, чем вы это поймете

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 Охотника ☐ избавиться от шрама

новый ход Охотника ☐ получить **мастерскую**

ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода

ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода

поменять 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 умираете или уходите на покой, отдайте другому Персонажу Игрока одно из ваших крафтовых пушек и один из ваших ходов Охотника

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ◆ Отслеживать кого-то или что-то по городу при недостатке информации или остывающем следе
- ◆ Соорудить взрывчатку (3 урона, громкое, огненное) или дымовую шашку (оглушающий урон, громкое, дымовое)
- ◆ Импровизированное оружие (2 урона, рукопашное, грубое) или доспехи (1 брони, хрупкое)
- ◆ Заставить уязвимого врага бежать и доставить ваше сообщение

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Абимбола, Аманда, Анвар, Беатрис,Бьянка, Кристофер, Элора, Евгений,Флако, Илай, Джейсон, Джессика, Каркус, Кориго, Пэтти, Пол, Сэмюэл, Сара, Шон, Соломон, Сюзан

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)

расчетливый, отстраненный, дружелюбный, изменчивый

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

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

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

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

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 1, Ночь 0, Сила 0, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- ◆ Какая личная трагедия привела вас на путь охоты?
- ◆ Как давно вы в городе?
- ◆ Каким впечатляющим убийством вы печально известны?
- ◆ Как те, на кого вы охотитесь, называют вас за спиной?
- ◆ Кто нанес рану, которая до сих пор не дает вам покоя?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

- ◆ Грязная квартира, пикап или маслкар,
- ◆ Кнопочный мобильный телефон
- ◆ Символ вашего общества (например, татуировка, монета, печатка)
- ◆ Ваш арсенал: 3 крафтовых оружия (уточните)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ Кто-то помогает вам расслабиться и поддерживает вас в здравом уме, несмотря на ужасы вашей охоты. Вы в долгу перед ними.
- ◆ Ваша охота навлекли на вас гнев могущественного Персонажа; кто-то помог сгладить ситуацию. Вы в долгу перед ними.
- ◆ Кто-то завербовал вас, чтобы защитить их от чего-то опасного. Они должны вам

ВАШЕ ОБЩЕСТВО

Вы принадлежите к обществу охотников, союзу смертных, которые отслеживают опасную добычу, чтобы защитить мир смертных от сверхъестественного. Скажите МЦ, что ваше общество - фракция Круга Смертных **Размера 2** и **Силы 2**

КТО ВАША ОСНОВНАЯ ДОБЫЧА?

- ☐ Вампиры, которые питаются слабыми и беззащитными
- ☐ Демоны, развращающие добрых и праведных
- ☐ Ангелы, покоряющие волю верующих
- ☐ Призраки, отравляющие жизнь невинным
- ☐ Волшебники, злоупотребляющие своей силой и властью

КАКАЯ ЖЕРТВА БЫЛА ПРИНЕСЕНА, ЧТОБЫ ВАС ПРИНЯЛИ?

- ☐ Моя душа, навеки испорченная магическим ритуалом
- ☐ Моя семья навсегда исключена из моей жизни
- ☐ Мое детство, навсегда потерянное из-за моих тренировок
- ☐ Мое тело, навсегда израненное церемонией

ГДЕ ВАШЕ ОБЩЕСТВО СОБИРАЕТСЯ?

- ☐ Шикарный, дорогой отель
- ☐ Дешёвый бар или игорный дом
- ☐ Зал союза или ветеранов
- ☐ Священная религиозная земля

ВАШ АРСЕНАЛ

Создайте три крафтовых оружия для своей охоты; выбрать базу и два обвеса для каждого оружия.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

База:

- Лук (2 урона, близкое/дальнее, перезарядка)
- Дробовик (2 урона, рукопашное/близкое, громкое, грубое, перезарядка)
- Пистолет-пулемёт (2 урона, близкое, автоматическое, громкое)
- Пистолет (2 урона, рукопашное/близкое, громкое)

Обвесы; выберите по два на каждое оружие:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| • Бесшумное (-громко) | • Благословенное (+святые) |
| • Большое (+1 урона) | • Мощное (+1 урон) |
| • Полуавтоматическое (-перезарядка) | • С прицелом (+дальний или +1 урон для дальней атаки) |
| • Автоматическое (+автоматическое) | • Посеребрённый (+серебро) |
| • Старинное (+личное) | • Стойкость к магии (+хладное железо) |

БЛИЖНЕЕ ОРУЖИЕ

База:

- Посох (оглушающий урон, рукопашное/близкое)
- Кнут (1 урон, близкое)
- Рукоять (1 урон, рукопашное)
- Цепь (1 урон, рукопашное, по области, изматывающее)

Обвесы; выберите по два на каждое оружие:

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| • Клинок (+1 урон) | • Зачарованное (+привязанное) |
| • Тяжелое (+1 урон) | • Посеребрённое (+серебро) |
| • Эксклюзивное (+ловушка свой/чужой) | • Стойкость к магии (+хладное железо) |
| • Знаменитое (+репутация) | • Благословенное (+святые) |
| • Выдвижное (+близкое) | • Толстое (+оглушающий урон) |

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физическую или эмоциональную — с другим Персонажем, задайте ему вопрос; они должны ответить на него честно.

Они зададут вам вопрос в ответ; ответить честно или отметьте деградацию

ДЕГРАДАЦИЯ

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> +1 к хар-ке (макс. +3) | <input type="checkbox"/> новый ход деградации |
| <input type="checkbox"/> +1 к хар-ке (макс. +3) | <input type="checkbox"/> новый ход деградации |
| <input type="checkbox"/> ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы | <input type="checkbox"/> новый ход деградации (можно взять из другого архетипа) |

УСЛОВИЕ: Когда вы раните или подвергаете серьезной опасности невинного, отметьте деградацию

☐ ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Когда вы попадаете в опасную ситуацию в одиночку, отметьте деградацию, чтобы использовать улучшенные ходы, и получите +1 к **Крови** до конца сцены

☐ КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Отметьте деградацию, чтобы получить +1 брони до конца сцены

☐ ПРИБЫТИЕ КАВАЛЕРИИ

Отметьте деградацию, чтобы в сцене появилась группа охотников (3 урона, малая, 1 брони, обученная). Отметьте второй пункт деградации, чтобы они заняли более выгодное положение

☐ БОЛЕЗНЕННЫЙ АЛЬТРУИЗМ

Если кто-то рядом вот-вот пострадает, отметьте деградацию, чтобы получить урон вместо них