

ПРОРИЦАТЕЛЬ

Будущее всегда непостоянно, подобно великой реке, влекущей каждого навстречу неизбежному концу, что таится в невидимых нам течениях. Лишь немногие способны плыть против этого течения и подниматься над поверхностью, чтобы увидеть, что ожидает нас. Все они прокляты и все они благословенны.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Когда ты даёшь кому-то ложное пророчество, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — ты получаешь однозначное и чёткое видение чего-то, связанного с его будущим. Ты можешь задать три вопроса об этом видении, *принимая инаковость* за каждый из них.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, яви миру пророчество, которое эхом отзовется во снах по всему миру. Опиши детали этого видения. Распорядитель претворит твоё пророчество в жизнь рано или поздно.

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

- Всевидающий:** *прими инаковость* и одно ранение (игнорирует броню), чтобы получить видение о текущей ситуации. Задай Распорядителю вопрос, на который он ответит честно.
- Глубокое погружение:** когда ты пытаешься *распознать чьи-то мотивы, прочесть мысли* или провести сеанс *психометрии, прими инаковость*, чтобы задавать любые вопросы, а не только те, что приведены в описании хода.
- Недобрые предзнаменования:** *прими инаковость*, когда сходишься с кем-то лицом к лицу, чтобы проклясть его. *Соберись с духом*. При результате 10+ выбери два варианта из приведённых ниже. При 7–9 выбери один.
 - Проклятие будет действовать долго.
 - У проклятия мощные и очевидные эффекты.
 - Нет однозначных указаний на то, что причина проклятия — именно ты.
- Пригвоздить взглядом:** *прими инаковость*, чтобы поймать взгляд цели, после чего она становится тиха и неподвижна до тех пор, пока ты не разорвёшь зрительный контакт.

ДРУГИЕ ХОДЫ

ЗАМЕТКИ

ПРОРИЦАТЕЛЬ



МИР СИЛЫ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя

(выбери одно)

Гала, Даниэль, Джонатан, Джордж, Джоэл, Додона, Ками, Максимум, Малахия, Мария, Марта, Оливия, Пенелопа, Пития, Сонам, Сэйра, Хан, Хоакин, Хэмфри, Элайджа.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: грязная одежда, ниспадающее одеяние, откровенный наряд, тёплая одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Отстранённая, параноидальная, успокаивающая, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +0
- Сердце -1
- Разум +1
- 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?
- Как ты справляешься с видениями?
- На что похожи кошмары?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Простая квартира, дрянная машина, мобильный телефон.
- Один набор уникальных предметов:
 - Инструменты для гадания (колода таро, хрустальный шар, руны и т. д.).
 - Коллекция книг и гримуаров.
 - Окультирный инструментарий (атам, пентакль и т. д.).

Долги

- Кто-то помогает тебе разобраться с толкованием видений и снов, которые тебя посещают. Ты *должен* ему дважды.
- Тебя посетило ужасное пророчество, но ты не знаешь, как помочь человеку, к которому оно относится... Пока не знаешь. Ты *должен* ему.
- Твои видения помогают кому-то раскрыть его истинный потенциал. 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 прорицателя.
- Новый ход прорицателя.
- 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.
- Получить кабинет.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Избавиться от уровня инаковости.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 3 общих хода.
- Сменить архетип.

УРОН

- 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

- Разбит (кровь -1)
- Угнетён (сердце -1)
- Ошеломлён (разум -1)
- Сломлен (дух -1)

ХОДЫ ПРОРИЦАТЕЛЯ

Ты получаешь этот ход сразу:

- Предсказание:** в начале каждой игровой серии *соберись с духом*. При результате 10+ получи два шанса. При 7-9 получи один шанс. В ходе игровой серии можешь использовать эти шансы, чтобы заявить, что вот-вот произойдёт нечто ужасное. Ты и твои союзники получаете *постоянный козырь (+1)* против грядущей угрозы. В случае провала ты предвидишь смерть кого-то, кто важен для тебя, и получаешь -1 ко всем ходам, связанным с предотвращением этой смерти.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже:

- Двойная жизнь:** ты вступаешь в мир *Смертных*, не отказываясь при этом и от своего *мира*. Если кто-то должен совершить *ход расследования* или *прикоснуться к твоему миру*, назови тот из *миров*, что больше подходит к ситуации.
- Любой ценой:** когда ты противостоишь чьим-то планам или действиям, пытаясь не дать одному из своих видений стать реальностью, *прикоснись к миру своего противника* и получи *расходуемый козырь (+1)*.
- Не держи в себе:** все персонажи в твоём присутствии (включая тебя самого) получают улучшение хода *явить сущность*.
- Психометрия:** когда ты исследуешь интересный объект, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ задай три вопроса из списка. При 7-9 задай один вопрос.
 - Какова история этого предмета?
 - Какие запреты или ограничения касаются этого предмета?
 - Кому или чему принадлежит этот предмет?
 - Какие тайны и загадки хранит этот предмет?
 - Какие сильные эмоции кто-либо испытывал недавно рядом с этим предметом?

В случае провала эмоции, некогда окружавшие предмет, захлестывают тебя, и ты получаешь -1 ко всем *ходам* до конца сцены.

- Чтение мыслей:** прикоснувшись к кому-то, ты получаешь возможность прочесть часть его мыслей. *Соберись с духом*. При результате 10+ задай три вопроса из списка. При 7-9 задай один вопрос.
 - О чём твой персонаж думает прямо сейчас?
 - Кого ты защищаешь?
 - Что заставляет тебя хранить секреты?
 - Какова скрытая боль твоего персонажа?

В случае провала ты причиняешь 1 урон (*игнорирует броню*) цели и себе.

ДОЛГИ

ЗАКЛИНАНИЯ

Выбери три из представленного списка:

- Власть над стихиями:** ты заклинаешь силы природы, чтобы обратить их против своих врагов. Используй *шанс*, чтобы *броситься в атаку* с магией в качестве оружия (урон 3, ближнее или урон 2, ближнее, по площади).
- Невидимость:** используй *шанс*, чтобы на несколько секунд сделаться невидимым для наблюдателей.
- Поиск:** используй *шанс*, чтобы узнать местонахождение кого-либо. Ты должен иметь при себе нечто, принадлежавшее цели, или недавно отделённые незначительные части её тела (прядь волос, состриженные ногти, кровь и т. д.).
- Порча:** используй *шанс*, чтобы нанести 1 ранение (*игнорирует броню*) кому-то на любом расстоянии. Тебе потребуется образец его волос, крови или слюны, чтобы сделать это.
- Стирание памяти:** используй *шанс*, чтобы заставить беспомощную цель забыть какие-то из событий последнего часа. Ты можешь использовать ещё один *шанс* и *принять инаковость*, чтобы заменить стёртые воспоминания другими.
- Телепортация:** используй *шанс*, чтобы перенестись на короткое расстояние в пределах места действия текущей сцены.
- Щит:** используй *шанс*, чтобы наделить себя или кого-то рядом с собой *бронёй +1*, либо используй два *шанса*, чтобы наделить *бронёй +1* всех в пределах небольшой области (которая может включать и тебя самого). Эффект сохраняется до конца сцены. Ты можешь накладывать несколько *щитов* поверх друг друга, суммируя эффекты.

КАБИНЕТ

Выбери и подчеркни 4 особенности, которыми обладает твой кабинет.

Невероятно много знающий помощник, испытательная зона, магические ловушки, библиотека со старыми книгами, куча древних реликвий, волшебная тюрьма, магические охранные печати, портал в иное измерение, круг силы, фармацевтическая лаборатория.

Выбери и подчеркни 2 недостатка, которыми обладает твой кабинет.

Он привлекает внимание существ из других миров, в нём много нестабильных субстанций, многие знают его местонахождение, в нём вечно кончаются важные ингредиенты, тебе сложно туда пробираться.

Когда ты идёшь поработать в кабинет, Распорядитель должен сказать, что тебе потребуется, чтобы закончить работу.

ПРЕДМЕТ СИЛЫ

У тебя есть предмет силы, необходимый для того, чтобы направлять магическую энергию. Без него ты получаешь -1 , когда прибегаешь к *ходу преисполнение силой*. Выбери преимущества, которые даёт тебе твой предмет силы.

- $+1$ к урону от твоей магии.
- Ты получаешь *броню +1*, пока имеешь хотя бы один *шанс* от *преисполнения силой*.
- Ты получаешь на один *шанс* больше, когда *преисполняешься силой*.

ЧАРОДЕЙ

Чародей — один из самых могущественных и смертоносных представителей человечества. Способность изменять окружающую реальность даёт им устрашающую власть. А ничто не развращает так, как власть.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Когда ты заключаешь сделку с чем-то тёмным и могущественным, прими *инаковость*.

Ход близости

Когда ты разделяешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — реши, важен ли для тебя партнёр. Если нет, он спокойно отправляется по своим делам. Если же да, он получает постоянный штраф -1 на все попытки *избежать неприятностей*, пока не разделит близость с кем-то другим.

Последний ход

Умирая, ты можешь наложить на кого-то из присутствующих ужасное проклятие. Опиши подробности проклятия и способы, которым его можно снять.

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

- Охранные знаки:** прими *инаковость*, чтобы защитить при помощи магических знаков и печатей пространство величиной с небольшую комнату. Защита продержится месяц и один день, если ты сам не решишь снять её раньше.
- Твой час пробил:** прими *инаковость* и произнеси истинное имя присутствующего в сцене второстепенного персонажа, чтобы нанести ему 3 ранения (*игнорируют броню*).
- Тёмные искусства:** когда ты *бросаешься в атаку*, используя магию или экстрасенсорные способности, то можешь *принять инаковость* и *собраться с духом* вместо того, чтобы *слушать зов крови*.
- Чёрная магия:** прими *инаковость*, чтобы проигнорировать одно требование, установленное Распорядителем, когда используешь *кабинет*.

ШАНСЫ/СНАРЯЖЕНИЕ

ЧАРОДЕЙ



МИР СИЛЫ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя

(выбери одно)

Алана, Андрэ, Брендон, Вивьен, Винсент, Дезмонд, Джослин, Джун, Зога, Кельвин, Криста, Кристин, Лаура, Марлоу, Миранда, Райт, Рэндал, Уэсли, Хуго, Эйли.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

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

Манера держаться

(выбери одно)

Отстранённая, спонтанная, зловещая, 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 +1
- Мир Хаоса +0

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Что поддерживает тебя в ночи?
- Чем ты пожертвовал ради своей силы?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Приличная квартира или простой дом, дрянная машина, скромный мобильный телефон.
- Предмет силы и кабинет (см. на обратной стороне).
- Один предмет практичного оружия.
 - Глок 9 мм (урон 2, ближнее, шумное).
 - Короткоствольный револьвер (урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, легко спрятать).
 - Меч (урон 3, рукопашное, грубое).

Долги

- Кто-то помогает тебе справляться с твоими внутренними демонами. Ты должен ему.
- Есть кто-то, к кому ты идёшь, оказавшись в беде. Ты должен ему дважды.
- Ты помогаешь кому-то хранить опасный секрет. 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).
- Дух +1 (макс. +3).
- Разум +1 (макс. +3).
- Добавь 2 особенности кабинета.
- Получи ещё 3 заклинания.
- 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.
- Убрать 1 недостаток своего кабинета.
- Добавить преимущество своему предмету силы.
- Улучшить 3 общих хода.
- Улучшить 3 общих хода.
- Безопасно уйти на покой.
- Сменить архетип.

УРОН

- 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

- Разбит (кровь -1)
- Угнетён (сердце -1)
- Ошеломлён (разум -1)
- Сломлен (дух -1)

ХОДЫ ЧАРОДЕЯ

Личная коллекция: когда ты отправляешься в свой кабинет за ингредиентами для заклинания, реликвиями или книгами, *соберись с духом*. При результате 10+ ты находишь именно то, что искал. При 7-9 у тебя есть нечто похожее, но оно подпорчено или ему чего-то ощущимо не хватает. В случае провала ты не находишь нужной вещи, но знаешь кого-то, у кого она, скорее всего, есть.

Преисполнение силой: когда ты собираешь и направляешь свои магические силы, *соберись с духом*. При результате 10+ получи три шанса. При 7-9 получи три шанса и выбери один из приведённых ниже вариантов. В случае провала получи один шанс, однако больше в этой сцене ты не можешь *преисполниться силой*.

- Получи постоянный штраф -1 до тех пор, пока не сможешь отдохнуть.
- Получи 1 ранение (игнорирует броню).
- Прими инаковость.

Твои шансы сохраняются до тех пор, пока ты не используешь их. Ты можешь использовать их для сотворения любого известного тебе заклинания согласно его описанию.

ДОЛГИ

ДРУГИЕ ХОДЫ

ЗАМЕТКИ