

# Пострадавший

Они забрали моих любимых. Тогда я был слишком слаб, чтобы драться, но я учился, тренировался, и теперь я готов очистить мир от их скверны. Я убью их всех. Это всё, что мне осталось.

<b>Имя:</b>
<b>Внешность:</b>
<b>Рейтинги:</b>
<b>Очарование:</b> <i>манипулировать</i>
<b>Хладнокровие:</b> <i>действовать под угрозой, прийти на помощь</i>
<b>Проницательность:</b> <i>расследовать дело, оценить ситуацию</i>
<b>Стойкость:</b> <i>надрать жопу, защитит</i>
<b>Потусторонность:</b> <i>применить магию</i>

## Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, плюс три хода пострадавшего.

Ты получаешь этот:

- **Я знаю свою добычу:** ты получаешь +1 к броскам, когда ты знаешь, о том, что ты преследуешь монстров того вида, что и ставшие причиной твоей утраты.

Затем выберите два из этих:

- ☐ **Берсерк:** не важно, как много урона тебе нанесли, ты всегда можешь продолжать действовать, пока текущий бой не закончится. В течении боя, хранитель не может использовать ходы урона на тебя, и ты не можешь умереть. Когда бой заканчивается, весь урон оказывает свой нормальный эффект.
- ☐ **НИКОГДА БОЛЬШЕ:** в бою ты можешь выбрать защитит кого-то без броска, как если бы ты выбросил 10+, но ты не можешь выбрать "получить меньше урона".
- ☐ **То, что меня не убивает:** если ты получаешь урон в бою, ты получаешь +1 к броскам до конца боя.
- ☐ **Рвение:** когда ты манипулируешь кем-либо, бросай +Стойкость вместо +Очарования.

Чтобы создать своего пострадавшего, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, кого ты потерял, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

## Внешность, выбери один из каждого списка

- Мужчина, женщина, скрыто
- Грустные глаза, ледяные глаза, сердитые глаза, неприкасаемые глаза, полные страдания глаза, обречённые глаза
- Неприметная одежда, драная одежда, обычная одежда, охотничье снаряжение, одежда из военторга, старая одежда.

## Рейтинги, выбери одну строку

- ☐ Очарование =0, Хладнокровие +1, Проницательность -1, Стойкость +2, Потусторонность +1
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность =0
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность -1
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие -1, Проницательность =0, Стойкость +2, Потусторонность +2
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие -1, Проницательность =0, Стойкость +2, Потусторонность +1

- ☐ **Техника безопасности:** ты смастерил дополнительную защиту у своего снаряжения, получи +1 брони (максимум 2 брони).
- ☐ **Сам себе хирург:** когда ты быстро и грязно оказываешь первую помощь кому-либо (включая себя), брось +Хладнокровие. На 10+ всё в порядке, это считается обычной первой помощью, и вдобавок стабилизирует состояние и излечивает 1 урона. На 7-9 это считается обычной первой помощью, и выбери одно из этого:
  - Стабилизируй состояние, но пациент получит -1 на следующий бросок.
  - Излечи 1 урон и стабилизируй на время, но это вернётся как 2 урона и позже станет нестабильным снова.
  - Излечи 1 урона и стабилизируй, но пациент получает -1 на броски, пока не получит правильного лечения.
- ☐ **Инструмент имеет значение:** со своим знаковым оружием (смотри снаряжение, ниже), ты получаешь +1 к надиранию жопы.

## Кого ты потерял

Кого ты потерял? Выбери одно или больше из:

- ☐ Родитель(и): \_\_\_\_\_
- ☐ Брат(ья)\Сестры(ы): \_\_\_\_\_
- ☐ Супруг(а)\Партнёр: \_\_\_\_\_

- ☐ Ребёнок(дети): \_\_\_\_\_
- ☐ Лучший друг(зя): \_\_\_\_\_

Что за тварь совершила это?

По согласованию с хранителем, выбери род монстров.

Моя добыча: \_\_\_\_\_

Почему ты не спас их? Ты был (выбери одно или больше):

- ☐ Ошибавшимся
- ☐ Эгоистичным
- ☐ Израненным
- ☐ Слабым

- ☐ Медлительным
- ☐ Испуганным
- ☐ Неверящим
- ☐ Соучастником

## Снаряжение

Выбери одно знаковое оружие и два практичных оружия.

У тебя есть защитное снаряжение, подходящее к твоему виду, дающее 1 брони.

Если ты хочешь, то ты можешь получить классическую машину, классический мотоцикл, обычный пикап или обычный фургон.

*Знаковое оружие, выбери одно:*

- ☐ Обрез дробовика (3 урона рука/близко кровавое громкое перезарядка)
- ☐ Карманная пушка (3 урона близко громкая)
- ☐ Боевой нож (2 урона рука тихое)
- ☐ Огромный меч или огромный топор (3 урона рука кровавое тяжёлое)
- ☐ Специализированное оружие, чтобы уничтожить твоих врагов (например,

- деревянные колья и киянка против вампиров, серебряный кинжал против вервольфов, и т.д.) 4 урона существам, против которых оно предназначено, 1 урона в других случаях, и другие теги по согласованию с хранителем
- ☐ Зачарованный кинжал (2 урона рука магическое)
- ☐ Бензопила (3 урона рука магическое)

*Практичное оружие, выбери два:*

- ☐ Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- ☐ Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- ☐ Охотничья винтовка (2 урона далеко громкая)

- ☐ Дробовик (3 урона близко кровавый)
- ☐ Большой нож (1 урон рука)
- ☐ Кастет (1 урон рука незаметное)
- ☐ Штурмовая винтовка (3 урона далеко область громкое перезарядка)

## Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.

Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего крепкого орешка по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

## История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Он помог тебе в критическом моменте твоего квеста мести. Скажи ему, что за помощь тебе была нужна.	
	Он стоял между тобой и тем, что тебе было нужно узнать. Спроси его, почему.	
	Он тоже потерял друга или близкого от этих монстров. Спроси его, кто это был.	
	Родство, близкое или дальнее. Скажи ему, какое именно.	
	Ты спас его жизнь, ещё тогда, когда он был жалким неопытным охотником. Спроси его, от чего ты его спас.	
	Ты уважаешь его тяжко добытые знания, и часто обращаешься к нему за советом.	
	Он ввёл тебя в курс дела, когда ты учился драться.	
	Он видел тебя абсолютно потерявшим рассудок и превратившимся в берсерка. Скажи ему, что это была за ситуация, и спроси его, как много побочного урона ты причинил.	

## Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК ☐☐☐☐☐☐ Обречён

## Особый ход пострадавшего:

Когда ты тратишь удачу, ты находишь опасное указание на твою цель. Может быть, они знают, что ты придёшь, или даже сами оставили этот след, чтобы обмануть тебя.

## Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК ☐☐☐☐☐☐ Умираешь    Нестабилен: ☐ (нестабильные раны ухудшаются со временем)

## Повышение уровня

Опыт: ☐☐☐☐☐

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

## Улучшения:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Получи +1 Стойкости, максимум +3        | <input type="checkbox"/> Получи убежище, как у эксперта, с двумя опциями |
| <input type="checkbox"/> Получи +1 Хладнокровия, максимум +2     | <input type="checkbox"/> Добавь опцию к своему убежищу                   |
| <input type="checkbox"/> Получи +1 Проницательности, максимум +2 | <input type="checkbox"/> Возьми ход из другого плейбука                  |
| <input type="checkbox"/> Получи +1 Потусторонности, максимум +2  | <input type="checkbox"/> Возьми ход из другого плейбука                  |
| <input type="checkbox"/> Возьми ещё один ход пострадавшего       |  |
| <input type="checkbox"/> Возьми ещё один ход пострадавшего       |  |

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

## Продвинутые улучшения:

- ☐ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- ☐ Смени тип этого охотника на новый.
- ☐ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- ☐ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- ☐ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- ☐ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- ☐ Ты выследил конкретно тех монстров, что виновны в твоей утрате. Хранитель обязан сделать следующее дело про них.
- ☐ Измени цель ярости своей мести. Выбери новый тип монстров: "Я знаю свою добычу" теперь применяется к ним.

**Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)**