

ОХОТНИК

Имя охотника _____

Почему я движусь дальше _____

ХАРАКТЕРИСТИКИ

В начале игры распредели 1, 1, 0, 0, -1 и добавь к одной из характеристик +1 на выбор

0

ТЕЛО

0

ВОЛЯ

0

УМ

0

ЯЗЫК

0

ЧУТЬЁ

СОСТОЯНИЯ

Вместо получения четвёртого состояния - пройди по дороге охотника

ДАЛЬНЯЯ ДОРОГА

В ТЕЧЕНИИ ЭПИЗОДА...

В процессе игры отметить до трёх пунктов. За каждый пункт ты получаешь опыт. В начале следующей игры убери все отметки.

Опыт



- ☐ Вы расправились со злом?
- ☐ Ты шагнул по дороге охотника?
- ☐ Ты шагнул по дороге домой?

☐ _____
(Вопрос хода "Далее в сериале...")

...ПРОИСХОДИТ РОСТ

Отметь галочкой твои достижения.

- ☐ Добавь к Характеристике +1 (максимум +3)
- ☐ Добавь к Характеристике +1 (максимум +3)
- ☐ Добавь своему охотнику новый Ход из списка.
- ☐ Добавь своему охотнику новый Ход из списка.

ХОДЫ ОХОТНИКА

ПО ДОРОГЕ ДОМОЙ...

Идя по этой дороге, отмечай в любом порядке и расскажи все, что пожелаешь.

- ☐ ...вспомни свою первую встречу со злом.
- ☐ ...вспомни последние объятия самого близкого тебе человека.
- ☐ ...вспомни момент, когда тебя посетило желание остаться в городе, но ты его отверг в очередной раз.
- ☐ ...вспомни, как ты упивался охотой.
- ☐ ...вспомни момент из детства, когда ты был чертовски близок ко злу, но не осознал этого.

ДОРОГА ОХОТНИКА...

Идя по этой дороге, отмечайте сверху вниз.

- ☐ **...требует решений.** Ты начинаешь понимать, что делаешь слишком мало, чтобы защитить свою семью. Тебе кажется, что надо делать больше. Проявляй свою заботу более агрессивно.
- ☐ **...жертвенна.** Ты ставишь охоту превыше всего. Превыше своей безопасности. Иди на огромный риск, не жалея себя.
- ☐ **...утопает в крови.** Охота болезненна. Она требует готовности и твёрдого характера. Твоя семья будто бы не понимает этого. В них будто бы чего-то не хватает. Допусти самую страшную ошибку по отношению к своим близким.
- ☐ **...одинок.** Ты хочешь позаботиться о проблемах самостоятельно, запирая и отгораживая семью. Отправляйся на охоту самостоятельно, пытаясь защитить семью.
- ☐ **...чертовски коротка.** В конце этой игры охотник покидает игру. Причина двигаться дальше привела охотника к такому концу. Возможно, это шанс исполнить её. Возможно, она была утрачена навсегда. В твоих руках описать, как это произойдёт.

ПРОДАТЬ ДУШУ

Подпись здесь _____

Тачка



Состояния

Тачка может иметь максимум три состояния. Если она получает четвёртое, то считается, что по какой-то причине охотники не могут ею пользоваться, пока не будет снято хотя бы одно.

Предметы в тачке

Предметы в тачке общие, и ими могут пользоваться все охотники.

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Опыт тачки

Тачка получает опыт, когда охотники завершают дело. Каждые 2 опыта тачка получает ход.

○○

○○

○○

Ходы тачки

