

СНАРЯЖЕНИЕ

Комфортная нагрузка: _____

Нагрузка: _____ Штраф: _____

Опыт: _____

ЧЕРТЫ:

Мистический дар (чернокнижие)

У тебя 10 пунктов силы. Ты можешь подготавливать заклинания и использовать ритуалы. При провале, тебя ждет *отдача*. Подробнее об этом в твоём *гримуаре*.

ПОВЫШЕНИЯ (100 ОПЫТА):

☐ **Жуткая аура:** может использовать *чернокнижие* вместо запугивания. Потеря 1 ПС при *осложнении*.

☐ **Повышение параметра:** новый *навык* d6, *параметр* d6 до d8, *параметр* d8 до d10.

☐ **Пункты Силы:** у тебя теперь 15 пунктов силы и +1 подготавливаемое заклинание.



ИЗЪЯНЫ, ПСИХОЗЫ И УВЕЧЬЯ

“ЧТОБЫ ОДОЛЕТЬ БЕЗДНУ,
НУЖНО ХОРОШО ЕЁ ЗНАТЬ”



НА ПРИВАЛЕ:

Тайная месса (1): +1 *стресс* всей группе, ночь пройдет без нападений.

Темный ритуал (2): +1 *стресс* всей группе, восстанавливает ПС, как при отдыхе.

Темная сила (1): +1 *стресс* себе, выбранная цель получает 1 фишку.

Ободрение (1, 1 фишка): цель снимает 1 *стресс*.

Перевязка (1): проверка лечения (-2, если без бинтов).

Шашлык (1, один раз в день): каждый потративший 1 рацион снимает 1 *стресс* и проходит проверку *естественного выздоровления*.



КТО ДЛЯ ТЕБЯ ДРУГИЕ:

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

СИЛЫ:

ЖЕРТВЕННЫЙ ПОРЕЗ (2 ПС)

Пока поддерживаешь заклинание, ты получаешь +1 к атаке и +2 к урону твоим выбранным оружием (+2 и +4 при подъеме).

РЕКОНСТРУИРОВАНИЕ ПЛОТИ (3 ПС)

Успех исцеляет 1 ранение, подъём - 2. Проверка со штрафом, равным количеству ранений цели. Пациент должен пройти проверку *выносливости* или оказаться *шоке* (это может стать причиной раны).

ЩУПАЛЬЦА БЕЗДНЫ (2/4 ПС)

Проверка чернокнижия против ловкости цели, при успехе - цель *захвачена*, при подъеме *опутана*. За 4 ПС, в радиусе среднего шаблона.



I 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Имя: _____

	4	6	8	10	12
Ловкость	○	○	○	○	○
Смекалка	○	○	○	○	○
Характер	○	○	○	○	○
Сила	○	○	○	○	○
Выносливость	○	○	○	○	○

Защита: _____ Броня: _____ Стойкость: _____

Шаг: _____ Бег: _____ Харизма: _____

НАВЫКИ:

Анализ d6

Внимание d6

Драка d4

Знание (оккультизм) d6

Чернокнижие d8



РАНЕЕНИЯ

I 2 3



УСТАЛОСТЬ

-2 -1 0

БОЕВЫЕ МАНЕВРЫ:

Быстрая атака: три атаки в один раунд с -4 к драке и -2 к защите.

Глухая оборона: проверка драки +2 заменяет значение защиты.

Захват: встречная проверка атлетики для захвата; при подъеме противник *опутан*. Встречная проверка силы, чтобы освободиться или нанести урон.

Оборона: +2 к защите, но персонаж бездействует.

Объединение сил: +1 к драке за каждого дополнительного атакующего в ближнем бою персонажа; максимум +4.

Прицеливание: +2 к следующей проверке стрельбы / атлетики при условии, что персонаж не действует в этот раунд.

Толчок: встречная проверка силы, чтобы ударить, оттолкнуть или сбить с ног цель.

Поединок воли: встречная проверка смекалки, духа или связанного навыка, чтобы *отвлечь* цель, при подъеме *адреналин*!

Уловки: встречная проверка силы, ловкости или связанного навыка, чтобы сделать цель уязвимой, при подъеме *адреналин*!

Яростный удар: +2 к проверке драки; +2 к урону; -2 к защите.

СОСТОЯНИЯ

Захвачен: не может двигаться и *отвлечен*.

Опутан: не может двигаться и *отвлечен*, уязвим и может только пытаться освободиться.

Отвлечен: -2 на все проверки параметров. **Уязвим:** +2 ко всем проверкам параметров против уязвимого.