

# IRONSWORN



# БУКЛЕТЫ

## НАБОР 1

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

The text of this work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International license. For details on licenses and the Ironsworn System Reference Document, visit [ironswornrpg.com](http://ironswornrpg.com).

Selected icons by Lorc and Delapouite under CC BY 3.0.

## СПУТНИК



## ЯСТРЕБ

Имя:

Твой ястреб может помочь тебе с небес.

- **Зоркий:** когда Путешествуешь или Пополняешь запасы охотой на мелкую дичь, добавь +1.
- **Ярый:** когда Создаешь преимущество +холодом, используя ястреба, чтобы отвлекать врага атаками, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- **Бдительный:** когда Встречаешь опасность +умом, обнаруживая приближающуюся угрозу или Вступаешь в бой +умом против засады, добавь +2.

0	+1	+2	+3		
---	----	----	----	--	--

## СПУТНИК



## КОНЬ

Имя:

Ты един со своим скакуном.

- **Быстрый:** когда Встречаешь опасность +холодом, используя скорость и грацию коня или Путешествуешь, добавь +1.
- **Храбрый:** когда Вступаешь в бой или Создаешь преимущество +нравом, влетая верхом в бой, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- **Мощный:** когда Нападаешь или Сражаешься в рукопашной верхом, добавь +1 и нанеси +1 урон на успехе.

0	+1	+2	+3	+4	+5
---	----	----	----	----	----

## СПУТНИК



## ПЕС

Имя:

Твой пес - твой верный друг.

- **Чуткий:** когда Получаешь информацию, используя чувства пса, чтобы выследить цель или расследовать сцену, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- **Свирепый:** когда Нападаешь или Сражаешься вместе со своим псом, на успехе ты наносишь +1 урон и отмечаешь +1 козырь.
- **Верный:** когда Получаешь стресс в присутствии своего пса, добавь +1.

0	+1	+2	+3	+4	
---	----	----	----	----	--

## СПУТНИК



## ВОРОН

Имя:

Твой ворон услышит твой зов.

- **Плут:** когда Создаешь преимущество или Встречаешь опасность +тенью, используя трюки ворона (отвлечь или стащить мелочь), добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- **Знающий:** когда Встречаешь смерть, добавь +2 и отметь +1 козырь на успехе.
- **Усердный:** Создай преимущество, Получи информацию и Манипулируй на расстоянии, если ворон передает сообщение.

0	+1	+2			
---	----	----	--	--	--

## СПУТНИК



## ЮНАЯ ВИВЕРНА

Имя:

Твоя виверна не сожрет тебя. Пока...

- **Ненасытная:** когда Путешествуешь и получаешь успех, ты можешь отметить -1 припас и +1 козырь.
- **Неукротимая:** когда Спутник (виверна) получает урон, добавь +2 и отметь +1 козырь на успехе.
- **Дикая:** когда Нападаешь, приказывая своей виверне атаковать, брось +нрав. Ее атаки наносят 3 урона.

0	+1	+2	+3	+4	+5
---	----	----	----	----	----

## ПУТЬ



## ЗНАМЕНОСЕЦ

Название:

Когда отмечаешь связь с лидером фракции...

- И Тратишь время или Разбиваешь лагерь в компании сторонников, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- И Приносишь Железную клятву лидеру или фракции, можешь перебросить любые кости. Когда Исполняешь клятву, отметь +1 опыт.
- И Вступаешь в бой, неся знамя, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе. Пока несешь знамя, сжигая козыри в бою, отметь +1 козырь после сброса.

## ПУТЬ



## БОЕВЫЕ ШРАМЫ

Когда ты покалечен...

- И собираешься с силами: уменьши сталь или холод на 1 и добавь до +2 к уму или нраву, или +1 к каждому (до максимума +4).
- И преодолеваешь себя: уменьши максимальное здоровье или дух на 1 и игнорируй максимальный козырь за то, что ты покалечен.
- И уже видел смерть раньше: когда здоровье уменьшается до 0, отметь +1 козырь. Когда Встречаешь смерть, добавь +1.

## ПУТЬ



## ОРУЖИЕ ПРЕДКОВ

Имя:

Когда ты отмечаешь связь с древним оружием, в котором заключены духи твоих предков...

- И Вступаешь в бой или Входишь в круг с этим оружием, отметь +1 козырь на успехе.
- И у тебя нет полного успеха при Получении информации, то можешь прислушаться к шепоту оружия и перебросить любые кости. При этом Получи стресс (2).
- И наносишь урон своим оружием, то можешь нанести +2 урона. При этом Получи стресс (2).

## ПУТЬ



## ПОСВЯЩЕННЫЙ

Имя Бога:

Стат:

- Когда возносишь ежедневную молитву, можешь Создать преимущество, испросив благословения. Брось +Стат. На успехе отметь +1 козырь.
- Когда Приносишь Железную клятву, чтобы служить Богу, то можешь бросить +Стат и перебросить любые кости. Когда Исполняешь клятву, отметь +1 опыт.
- Когда Тратишь время и несешь слово о Боге, можешь бросить +стат. При этом, отметь +1 козырь на успехе.

**IRONSWORN**



**СПУТНИК**

**IRONSWORN**



**СПУТНИК**

**IRONSWORN**



**СПУТНИК**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**СПУТНИК**

**IRONSWORN**



**СПУТНИК**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

## ПУТЬ



### ТРАВНИК

- Когда *Лечишь*, используя травы, у тебя есть хотя бы +1 припас, можешь выбрать одно (до броска).
  - Добавь +2.
  - На успехе, восстанови +1 здоровье.
- Когда *Лечишь* спутника, союзника или другого персонажа и получаешь успех, отметь +1 дух или +1 козырь.
- Когда *Разбиваешь лагерь* и решаешь закусить, то можешь приготовить бодрящую трапезу. При этом ты и твои компаньоны могут отметить +1 здоровье. Союзники, которые решили Закусить, также получают +1 здоровье.

## ПУТЬ



### ДОЛГ ЧЕСТИ

- Когда пытаешься *Переломить битву*, опиши, как твои клятвы дают тебе силу. Затем, добавь +2 (вместо +1) к ходу.
- Когда *Создаешь преимущество* или *Манипулируешь*, озвучивая суровую правду, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе. На частичном успехе или провале опиши как эта правда ухудшит ситуацию.
- Когда *Исполняешь клятву* и получаешь частичный успех или провал, можешь перебросить кости. При этом *Принеси Железную клятву*, чтобы добиться истины. На успехе, отметь +2 козыря.

## ПУТЬ



### ВЕРНОСТЬ

- Когда *Помогаешь союзнику*, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе. Это дополнительные преимущества к тем, что получили твои союзники.
- Когда союзник *Получает стресс* в твоём присутствии, они добавляют +1 и отмечают +1 козырь на успехе.
- Когда поддерживаешь союзника в ходе прогресса, опиши как это делаешь. Затем брось 1d10. На 1-9 он может заменить результат одной любой кости вызова твоим результатом. На 10 опиши как ты случайно мешаешь союзнику своими действиями: он должен заменить самую меньшую кость вызова твоим результатом.

## ПУТЬ



### МАСКА

Когда отмечаешь связь с эльфами, и они дарят тебе маску из древнедрева...

- Выбери материал маски.
  - Громодрево: Холод / Здоровье
  - Кроводрево: Сталь / Здоровье
  - Призрачное древо: Тень / Дух
  - Шепчущее древо: Ум / Дух
 Когда ты надеваешь маску и делаешь ход, использующий ее стат, добавь +1. При 1 на 1d6, получи -1 к прогрессу соответствующего трека (в дополнение к последствиям хода).
- Как выше, но добавь/отними +2/-2 (реши до броска).
- Когда *Встречаешь смерть* или *Отчаяние*, надев маску, то можешь бросить ее +стат (вместо +нрав).

## ПУТЬ



### РИТУАЛИСТ

Когда *Исполняешь клятву* (грозную+) в угоду древней мистической сущности и *Выковыиваешь с ней связь*, чтобы тренироваться...

- И *Создаешь преимущество*, подготавливаясь к ритуалу. Опиши свою подготовку, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- И совершаешь ритуал, можешь отметить -1 припас и добавить +1 (реши до броска).
- И татуируешь суть ритуала у себя на коже, опиши татуировку. Ты можешь приобретать и улучшать новые ритуалы дешевле на 1 опыт (каждый из них должен быть вытатуирован).

## ПУТЬ



### ДИТЯ ТЬМЫ

Когда становишься оскверненным...

- И твоё сердце черствеет: уменьши нрав на 1 и добавь до +2 к тени (максимум +4).
- И настраиваешься на мир теней: при совершении ритуала добавь +1.
- И постигаешь пути смерти: *Встречая смерть*, можешь бросить +тень (вместо +нрав). Можешь отметить -1 козырь и добавить +1 (реши до броска).

## ПУТЬ



### ПРОЗРЕВШИЙ

- Когда *Встречаешь опасность* или *Получаешь информацию*, опознавая или обнаруживая мистические силы, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Манипулируешь*, *Выковыиваешь* или *Испытываешь связь* с мистиком или подобной сущностью, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Создаешь преимущество*, изучая кого-то или что-то в напряженной ситуации, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе. Также, проникая за Завесу, чтобы познать тайную истину (реши до броска), можешь перебросить любые кости. При этом считай частичный успех провалом.

## ПУТЬ



### ИСТРЕБИТЕЛЬ

- Когда *Создаешь преимущество* или *Получаешь информацию*, отслеживая тварь или нежить, или *Создаешь преимущество*, подготавливаясь к битве с ними, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Приносишь Железную клятву* уничтожить тварь или нежить, можешь перебросить любые кости. *Исполняя клятву*, отметь +1 опыт.
- Когда убиваешь тварь или нечисть (грозную+) и берешь трофей, выбери одно.
  - Ингридиент: совершая ритуал, перебрось любые кости (один раз).
  - Гордость: когда *Тратишь время*, перебрось любые кости (один раз).

## ПУТЬ



### СКАЗИТЕЛЬ

- Когда *Создаешь преимущество*, *Манипулируешь* или *Выковыиваешь связь*, рассказывая историю или песню, опиши ее. Добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Разбиваешь лагерь* и расслабляешься, можешь рассказать историю союзникам или сочинить, если ты один. Опиши ее, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе. Любой союзник, который расслабляется вместе с тобой отмечает +1 дух или +1 козырь.
- Когда *Тратишь время* в сообществе, с которым у тебя связь, добавь +2 (вместо +1).

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

## ПУТЬ



### ОБМАНЩИК

- Когда *Встречаешь опасность*, *Создаешь преимущество* или *Манипулируешь* обманом, ложью, воровством или жульничеством, добавь +1.
- Когда *Получаешь информацию*, разбираясь в хитрых планах, можешь бросить +ть (вместо +ум). При этом отметь +2 козыря на успехе.
- Когда *Выковыиваешь связь* и признаешься во лжи, рискуя быть отвергнутым или создать прочные отношения. На полном успехе отметь +2 козыря и дополнительный прогресс. Считай частичный успех провалом.

## ПУТЬ



### ВETERАН

- Когда сжигаешь козыри, чтобы улучшить результат в бою, опиши, как твой воинский опыт помогает. Добавь +1 козырь после сброса.
- Когда *Приносишь Железную клятву* тому, с кем сражаешься или *Выковыиваешь связь* с ним, добавь +2 и отметь +2 козыря на успехе.
- Когда *Пополняешь припасы*, обыскивая мертвые тела на поле боя, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## ПУТЬ



### ПРОВОДНИК

- Когда *Путешествуешь* и сжигаешь козыри, чтобы улучшить результат, опиши, как ты находишь дорогу. Добавь +2 козыря после сброса.
- Когда *Создаешь преимущество* или *Получаешь информацию*, осторожно исследуя ландшафт или разведывая впереди, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Приносишь Железную клятву* обеспечить безопасное путешествие попутчикам, можешь перебросить любые кости. Когда *Исполняешь клятву*, отметь +1 опыт.

## ПУТЬ



### ДИКАЯ КРОВЬ

- Когда *Встречаешь опасность*, *Создаешь преимущество* или *Получаешь информацию*, используя чтение следов, знание природы или диких животных, добавь +1.
- Когда *Встречаешь опасность* или *Создаешь преимущество*, прячась или бесшумно перемещаясь в глуши, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Разбиваешь лагерь* в глуши, можешь бросить +ум (вместо + припасы). При этом ты и твои союзники могут сделать на один выбор больше.

## ПУТЬ



### МАСТЕР ОРУЖИЯ

- Когда *Исполняешь клятву* (грозную+), принесенную опытному воину, и *Выковыиваешь связь*, чтобы тренироваться с ним...
- При *Создании преимущества*, оценивая врагов в бою или напряженной ситуации, которая может привести к бою, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
  - Изучая оружие и тренируясь, ты можешь приобретать и улучшать боевые таланты на 1 опыт дешевле.
  - *Преломляешь битву* внезапной сменой оружия или техники, если следующий ход *Нападение*, добавь +1 и нанеси +2 урона на полном успехе.

## ПУТЬ



### МАСТЕРОВОЙ

Область:

- Когда *Создаешь преимущество*, изготавливая полезные предметы из своей области или *Встречаешь опасность*, создавая и ремонтируя их в тяжелых условиях, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Как выше, но ты можешь отметить -1 припас (после броска), чтобы добавить +1.
- Когда вручаешь изготовленный тобой предмет как дар, знаменующий событие или дружбу, можешь (один раз) перебросить любые кости *Манипулируя*, *Выковыивая* или *Испытывая* связь.

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### ЛУЧНИК

Когда вооружен луком...

- И *Создаешь преимущество* +умом, прицеливаясь, опиши, куда намерен выстрелить. Добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Один раз за бой, *Нападая* или *Сражаясь*, можешь сделать несколько выстрелов, отметив -1 припас. При этом перебрось любые кости. На успехе нанеси +2 урона и отметь +1 козырь.
- И *Пополняешь припасы* охотой, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### РУКОПАШКА

Когда безоружен или используешь неопасное оружие...

- И *Создаешь преимущество* +сталью в ближнем бою (ударами, толчками, подсечками), добавь +1. На успехе ты можешь нанести 1 урон.
- Когда жестоко *Нападаешь* или *Сражаешься*, можешь нанести 2 урона (вместо 1).
- Когда *Встречаешь опасность* или *Сражаешься* против рукопашных атак (удары, пинки, захваты, борьба, подсечки), добавь +1.

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### ГОЛОВОРЕЗ

Когда вооружен ножом или кинжалом...

- И *Нападаешь* на ничего не подозревающего врага, выбери одно (до броска).
  - Добавь +2 и отметь +1 козырь на успехе.
  - Нанеси +2 урона на успехе.
- И *Манипулируешь* или *Встречаешь опасность*, полагаясь на нож, добавь +1.
- Один раз за бой, когда *Создаешь преимущество* +тенью, совершая финт или обманку, перебрось любые кости и добавь +1 козырь на успехе.

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**ПУТЬ**

**IRONSWORN**



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

**IRONSWORN**



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

**IRONSWORN**



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**



## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### ДУЭЛЯНТ

Когда вооружен клинками в каждой руке...

- И *Нападаешь* или *Сражаешься*, можешь добавить +2 (реши до броска). При этом нанеси +1 урон на полном успехе, а частичный - считай провалом.
- Один раз за бой, когда *Создаешь преимущество* +холодом, демонстрируя свое боевое мастерство, можешь перебросить любые кости.
- И *Входишь в круг*, выбери одно (до броска).
  - Добавь +2.
  - Отметь +2 козыря на успехе.

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### ЖЕЛЕЗНАЯ КОЖА

Когда облачен в броню...

- И экипируешь или подгоняешь ее, выбери одно.
  - Легкая броня: при *Получении урона* в бою, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
  - Готов к войне: ты перегружен. При *Получении урона* в бою, добавь +2 и отметь +1 козырь на успехе.
- Готов к войне и *Сражаешься*, добавь +1.
- И *Манипулируешь*, когда сила оружия имеет значение, добавь +2.

ЛЕГКАЯ  
БРОНЯ

ГОТОВ  
К ВОЙНЕ

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### ДЛИННАЯ РУКА

Когда вооружен посохом...

- В твоих руках скромный посох - смертельное оружие. Можешь нанести 2 урона (вместо 1).
- И *Нападаешь* или *Сражаешься*, можешь бросить +холод (вместо +сталь). При этом нанеси на 1 урон меньше, и отметь +1 козырь на успехе.
- И *Создаешь преимущество*, используя посох для разоружения, подсечки, толчка или оглушения врага, можешь бросить +холод (вместо +сталь) и отметить +1 козырь на успехе.

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### ЩИТОНОСЕЦ

Когда вооружен щитом...

- И *Встречаешь опасность*, используя щит как укрытие, добавь +1. А когда *Сражаешься* в ближнем бою, отметь +1 козырь на полном успехе.
- И украшаешь свой щит значимым символом, *Получая стресс* перед лицом врага, который пугает тебя, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- И *Получаешь урон* в бою, можешь вместо этого пожертвовать щитом и игнорировать весь урон. При этом щит уничтожен или нуждается в хорошем ремонте; отметь -2 козыря.

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### КОПЕЙЩИК

Когда вооружен копьем...

- И *Встречаешь опасность*, удерживая врага на расстоянии, брось +сталь или +холод (выбери сам). На сильном хите выбери одно.
  - Сила: *Напади* сразу же и добавь +1.
  - Скорость: отметь +1 козырь.
- И *Нападаешь* или *Сражаешься* в ближнем бою, при полном успехе можешь загнать копьё в тело и нанести +2 урона. Если бой продолжается, *Встреть опасность* +сталью, чтобы вернуть копьё.
- И *Создаешь преимущество*, упирая копьё против несущегося врага, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### РУБАКА

Когда вооружен топором...

- И *Нападаешь* или *Сражаешься* в ближнем бою, можешь отметить -1 козырь и нанести +1 урон на успехе (выбери до броска).
- И грозишь насилем, чтобы *Манипулировать* или *Создать преимущество*, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- И воздаешь почести павшему врагу (грозному+), вырезая руну на рукояти, брось +нрав. На полном успехе нанеси +1d6 урон (один раз) когда *Нападаешь* или *Сражаешься*. На частичном успехе как выше, но смерть тяготит тебя, *Получи стресс* (2).

## БОЕВОЙ ТАЛАНТ



### МЕЧНИК

Когда вооружен мечом...

- И сжигаешь козыри, *Нападая* или *Сражаясь*, чтобы улучшить результат, нанеси +2 урона.
- И получаешь полный успех *Сражаясь*, можешь добавить +1, если немедленно *Нападаешь*.
- И *Приносишь Железную клятву* на клинке своего меча, преклонив колени, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе. Если дашь испить своей крови из ладони, *Получи урон* (1) и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### АВГУР

- Когда призываешь стаю ворон и задаешь им вопрос, брось +ум. На полном успехе они приносят благое знамение. Опиши их (*Спроси Оракула*) и отметь +2 козыря. На частичном успехе они игнорируют твой вопрос и дают подсказку о проблеме или возможности в этой области. Опиши их (*Спроси Оракула*) и отметь +1 козырь.
- Как выше, но вороны еще подскажут верный путь. На успехе добавь +1, если тебе предстоит *Путешествовать*.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ЗОВ ДИКОСТИ

- Когда облачаешься в шкуру зверя и танцуешь под луной, брось +ум. На полном успехе любой накинувший эту шкуру добавляет +1, на ход стата (волк-холод; медведь-сталь; олень-нрав; лиса-тень; вепрь-ум). Если он бросит 1 на 1d6, делая такой ход, магия исчезает. На частичном успехе как выше, но дикость вызывает к тебе во время танца; *Получи стресс* (2).
- Как выше, но можешь использовать шкуру твари. При этом добавь +2, вместо +1 на стат.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.



IRONSWORN



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

IRONSWORN



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

IRONSWORN



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

IRONSWORN



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

IRONSWORN



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

IRONSWORN



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

IRONSWORN



**РИТУАЛ**

IRONSWORN



**РИТУАЛ**

IRONSWORN



**БОЕВОЙ  
ТАЛАНТ**

## РИТУАЛ



### ГОЛОСА МЕРТВЫХ

- Когда окружаешь останки недавно умершего разумного существа свечами и призываешь его дух, брось +нрав. Добавь +1 если была связь. На полном успехе дух появляется, и с ним можно общаться несколько минут. Делай подходящие ходы (добавь +1). На частичном успехе как выше, но дух приносит дурные вести, не связанные с твоей целью. Опиши их и *Получи стресс* (1).
- Как выше, но можешь связаться с давно умершими.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ГАДАНИЕ

- Когда берешь каплю крови у желающего субъекта (не твою) и бросаешь рунические камни, брось +нрав. На полном успехе можешь *Получить информацию* об этой персоне и его близких (включая озарение о том, чего вы оба не знаете), читая руны. На частичном успехе как выше, но ответы требуют времени на обдумывание и размышление; отметь -2 козыря.
- Как выше, но можешь увидеть будущее этой персоны.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ПЛАЧ

- Когда держишь оружие и поешь плач по тому, кто был убит им, брось +нрав. На полном успехе обладатель оружия наносит +1 урон когда *Нападает* или *Сражается*. Если он бросит 1 на 1d6, делая такой ход, магия исчезает. На частичном успехе как выше, но голоса убитых присоединяются к песне; *Получи стресс* (2).
- Как выше, но может добавить +1 и отметить +2 козыря на успехе, когда *Входит в круг*, *Вступает в бой* или участвует в *Битве*.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ОГНЕВИДЕНИЕ

- Когда смотришь в пламя, чтобы изучить удаленную персону или местность, брось +тень. Ты или кто-то еще должен знать о цели. На полном успехе можешь *Получить информацию*, наблюдая и используя +тень или +ум. На частичном успехе как выше, но пламя голодно; выбери жертву.
  - Твоя кровь: *Получи урон* (2).
  - Важная вещь: *Получи стресс* (2).
  - Пища: отметь -2 припаса.
- Как выше, но можешь изучить прошлое.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ДОРОГИ ТЕНЕЙ

- Когда укрываешь себя завесой теней, брось +тень. На полном успехе отметь +1 козырь. Затем можешь перебросить любые кости (один раз) когда делаешь ход засады, скрытности или незаметности. На частичном успехе как выше, но тени пытаются увести тебя. *Встреть опасность*, чтобы найти путь назад.
- Можешь *Путешествовать* дорогами теней. Брось +тень (вместо+ум). При этом, *Получи стресс* (1) и отметь дополнительный прогресс на полном успехе.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ШЕПОТ ВЕТРА

- Когда трижды говоришь ветру имя персоны, брось +ум. На полном успехе ветер шепчет об ее нуждах. Если использовал сведения или утолил нужду для *Манипулирования*, можно перебросить любые кости (один раз). На частичном успехе как выше, но нужды сулят проблемы и сложности; *Получи стресс* (1).
- Как выше, но на полном успехе *Манипулирования* можешь перебросить любые кости (один раз), когда *Получаешь информацию* об этой персоне.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ТОТЕМ

- Когда держишь тотем своего спутника и концентрируешься на нем, брось +нрав. На полном успехе вы связаны. Добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе, при использовании его способности. При броске 1 на 1d6, на ходе спутника, магия исчезает. На частичном успехе как выше, но создание связи тревожит; *Получи стресс* (2).
- Как выше, но можно воспринимать мир его чувствами на ходах, где он помогает (даже если вы разделены).
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ЛИК СМЕРТИ

- Когда разукрашиваешь себя кровью и пеплом, брось +ум. На полном успехе добавь +2 и отметь +1 козырь на успехах *Создания преимущества* или *Манипулирования*, используя страх и запугивание. При броске 1 на 1d6, когда используешь лик, магия исчезает. На частичном успехе как выше, но кровь должна быть твоей; *Получи урон* (2).
- Как выше, но добавь +1 *Нападая*, *Сражаясь* или в *Битве*.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

## РИТУАЛ



### ОБЕРЕГ

- Когда обходишь большой круг, посыпая землю солью, брось +ум. На полном успехе выбери два. На частичном - одно.
  - Когда враг впервые пересекает границу оберега, отметь +1 козырь.
  - Когда наносишь первый раз урон врагу внутри оберега, нанеси +1 урон.
  - Оберег вероятно (26+ на 1d100) будет ловушкой для врага внутри.
- Как выше, но усиль эффект (+2 козыря, +2 урона, 11+).
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**

**IRONSWORN**



**РИТУАЛ**