

IRONSWORN



БУКЛЕТЫ

НАБОР 2

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

Designed for use with the *Ironsworn* tabletop RPG, available at ironswornrpg.com.

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.

Selected icons by Lorc and Delapouite under CC BY 3.0.

СПУТНИК



СОРАТНИК

Имя:

Твой друг всегда рядом с тобой.

- **Умелый:** когда совершаешь ход вне боя (и не ход прогресса), и тебе помогает умение соратника, добавь +1.

Умение:

- **Напарник:** когда *Сражаешься* или в *Битве* вместе с соратником, или *Встречаешь* опасность против атак, стоя плечом к плечу, добавь +1.
- **Близость:** при отмеченной связи с соратником добавь +1, когда *Встречаешь* отчаяние с ним рядом.

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

ПУТЬ



ИЗГОЙ

- Когда твои припасы уменьшаются до 0, отметь нехватку -припасов как - козырь и брось +ум. На полном успехе наскреби: отметь +1 припас. На частичном успехе можешь отметить -2 козыря в обмен на +1 припас. На провале ты *Без припасов*.
- Когда *Тратишь время*, можешь перебросить любые кости. При этом (реши до первого броска), тебе мало что нужно, но ты изолируешь себя от других. Считай полный успех частичным.
- Когда после путешествия прибыл куда хотел, можешь *Получить информацию*. При этом добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

ПУТЬ



ПРИТВОРЩИК

- Когда прикидываешься кем-то, брось +тень. На полном успехе добавь +2, если обманываешь или влияешь, используя чужую личину. При 1 на 1d6, пока ты притворялся, кто-то заподозрил тебя. Делай ходы, чтобы убедить его или скрыть правду. На частичном успехе как выше, но добавь +1 вместо +2.
- Как выше, и можешь бросить +тень (вместо +нрав), когда *Тратишь время*, притворившись кем-то. При этом, отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Создаешь преимущество*, раскрывая себя в драматический момент, перебрось любые кости.

ПУТЬ



ВОССТАВШИЙ

Когда *Встретил смерть*, но вернулся в мир живых...

- И твоё здоровье 0, добавь +1 *Получая урон* и *Встречая смерть*. Если ты сжигаешь козыри, чтобы улучшить результат, опиши как клятвы и связи помогают и отметь +2 козыря после сброса.
- И расследуешь, противостояшь или взаимодействуешь с нечистой, духами и нежитью, добавь +1.
- И *Оканчиваешь бой*, принеся смерть врагу, можешь сжечь козыри, чтобы отменить только одну кость вызова, если твои козыри больше её результата. При этом *Получи стресс* (2).

ПУТЬ



ВСАДНИК

Ты рожден в седле...

- Когда *Лечишь* своего скакуна или *Встречаешь опасность*, чтобы успокоить или воодушевить его, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Путешествуешь*, и результат действия равен одной или двум костям вызова, ты можешь прищипорить коня и добавить +1. При этом *Спутник получает урон* (1).
- Когда верхом *Создаешь преимущество* +умом, оценивая опасность, ты един с инстинктами скакуна. Добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

ПУТЬ



МОРСКОЙ ВОЛК

- Когда *Встречаешь опасность*, *Получаешь информацию* или *Создаешь преимущество*, используя знание кораблей, лодок, путешествий, водной среды и созданий, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- Когда *Путешествуешь* на корабле или лодке, добавь +1. На полном успехе вдобавок выбери одно.
 - Попутный ветер: отметь дополнительный прогресс.
 - Безопасная гавань: *Разбивая лагерь*, перебрось любые кости.
 - Улов: *Пополняя ресурсы*, перебрось любые кости.
- *Вступая бой* на abordage, перебрось любые кости.

БОЕВОЙ ТАЛАНТ



ГРОМОБОЙ

Когда вооружен огромным молотом...

- И *Встречаешь опасность*, *Создаешь преимущество* или *Манипулируешь*, сотрясая и ломая предметы вокруг, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.
- И *Нападаешь*, на полном успехе отметь +1 козырь, так как ты отбросил, оглушил или лишил врага баланса.
- И *Преломляешь битву*, можешь *Напасть* со всей возможной силой и яростью. При этом (реши до броска), перебрось любые кости и нанеси +1 урон на полном успехе, но считай частичный успех провалом.

РИТУАЛ



ПРОБУЖДЕНИЕ

- Когда создаешь симулакрум, опиши процесс и необходимые материалы. Брось +нрав. На полном успехе создание обретает отвратительное подобие жизни. Если ты используешь его силу или запугиваешь, добавь +2, делая ход. У него 3 здоровья, но оно не спутник и не может быть исцелено. На 0 здоровья оно мертво. На частичном успехе как выше, но 1 на 1d6, при его использовании, создание обращается против тебя (минимум грозный враг).
- У симулакрума 6 здоровья.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

РИТУАЛ



ТАЛИСМАН

- Когда создаешь амулет, опиши его и назови конкретную персону или существо, от которого он защитит. Брось +ум. На полном успехе носитель добавит +2 на ходы противостоящие этой цели. При 1 на 1d6, когда используешь амулет, его магия исчезает. На частичном успехе как выше, но добавь +1 вместо +2.
- Как выше, но можешь создать амулет, помогающий против сверхъестественных угроз, таких как магия, ритуалы и нечисть.
- Когда совершаешь этот ритуал, добавь +1 и отметь +1 козырь на успехе.

IRONSWORN



ПУТЬ

IRONSWORN



ПУТЬ

IRONSWORN



СПУТНИК

IRONSWORN



ПУТЬ

IRONSWORN



ПУТЬ

IRONSWORN



ПУТЬ

IRONSWORN



РИТУАЛ

IRONSWORN



РИТУАЛ

IRONSWORN



**БОЕВОЙ
ТАЛАНТ**