

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Бросок вашего копья был точен, но только разъярил чудовище. Его жуткие щупальца отбросили прочь щит, и подтянули вас к разверзшейся пасти. Вы кричите: «Сейчас!» и забрасываете склянку с синим маслом прямо в его ревушую глотку. Затаившийся до поры лучник выпускает горящую стрелу. Взрыв разрывает чудовище на части. Лежа на земле среди ошметков плоти, вы улыбаетесь. Еще один план сработал как надо!

Оценивающий взгляд, повязка на глазу, мудрый взгляд
Короткая стрижка, шрамы на лице или лысина
Военная форма, выдавшая виды или сияющая броня
Мускулистый, грузный, израненный в боях

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ ОБЕССИЛЕН -1	■ НЕСОБРАН -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЕН -1	■ РАСТЕРЯН -1	■ ПОТРЕПАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН	БРОНЯ	ОЗ	ТЕКУЩИЙ МАКС	МАКСИМУМ ОЗ Ю+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
D8				

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

□ ДОБРОЕ

Подвергните себя опасности, чтобы план сработал.

□ НЕЙТРАЛЬНОЕ

Перехитрите грозного противника.

□ ЗЛОЕ

Используйте другого как приманку ради выгоды для себя.

ПРИРОЖДЕННЫЙ ТАКТИК

Выберите **исходную тактику**: агрессивная, осторожная, выжидающая, защитная, безрассудная. Она доступна вам, пока вы не решите сменить тактику.

Вы всегда можете потратить 1 уловку, чтобы немедленно вернуться к исходной тактике.

УЗЫ

_____ еще многое надо узнать о способах боя.

_____ заслужил мое уважение на поле битвы.

В моих хитростях я всегда могу положиться на _____.

УЛОВКИ

Когда вы или кто-то, связанный с вами узами, получаете урон от внешнего источника, это входило в ваш план с самого начала. Получите +1 уловку. Пусть со стороны это кажется неудачей, вы знаете, что это была военная хитрость.

В любой время **раскройте свой замысел** и используйте уловки чтобы:

- добавить +1 к чему-либо броску (цена 1);
- нанести свой урон врагу (цена 2);
- отвлечь и задержать одного врага, который должен разобраться с помехой, прежде чем сможет сделать что-либо еще (цена 3);
- ведущий поможет вам подготовить ловушку, засаду, или план, что даст вам и вашим союзникам внезапное преимущество (цена 4).

Вы можете потратить сколько угодно уловок за раз, выбранные эффекты складываются. По окончании сражения или когда это выглядит логичным, ваши уловки становятся равны 0.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Знатор тяжелых доспехов

Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которое накладывает броня.

Тактики

Ваши знания и тренировки позволяют вам оценить ситуацию на поле боя и выбрать верный тактический подход. Одновременно может использоваться только одна тактика.

• АГРЕССИВНАЯ

Когда вы **рубите и кромсаете**, нанесите урон даже на 6-.

• ОСТОРОЖНАЯ

Когда вы **избегаете опасности**, получите +1.

• ВЫЖИДАЮЩАЯ

Вы не можете **рубить и кромсать**, но способны контратаковать. Когда вы **пытаетесь противостоять атаке ближнего боя**, бросьте +ЛОВ. На 10+ вы блокировали атаку и ответили ударом на удар, нанесите ваш урон. На 7-9 вы успешно парировали удар противника.

• ЗАЩИТНАЯ

Когда вы **встаете на защиту**, считайте результат 6- за результат 7-9.

• БЕЗРАССУДНАЯ

Когда вы наносите урон, нанесите +1к4 урона.

Когда вы получаете урон, получите +1к4 урона.

Сменить тактику

Когда вы опираетесь на свои знания и тренировки, чтобы разобраться в боевой ситуации, бросьте +ИНТ. На 10+ вы предлагаете план и выбираете новую тактику. На 7-9 также выберите одно:

- новая тактика не так эффективна, как казалось. Получите -1 на следующий ход;
- это было частью вашего прежнего плана. Потратьте 1 уловку;
- тактика требует, чтобы вы привлекли к себе внимание или оказались в опасной ситуации. Ведущий скажет, что произошло.

Военная история

Когда вы **копаетесь в памяти насчет чего-либо, связанного с войнами**, пытайтесь вспомнить информацию о великих битвах прошлого, полководцах, оружии и доспехах, вы получаете +1.

Битва умов

Вы всегда знаете, какой из двух кубков отравлен. Когда враг наблюдает за вами, а вам предстоит сделать сложный выбор, ведущий скажет вам, каких действий ждет от вас враг.

ВОЕНАЧАЛЬНИК

УРОВЕНЬ
ХР

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваша нагрузка равна 10+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1), подзорная труба (вес 1) и кинжал (*рука*, вес 1).

Выберите доспехи:

☐ чешуйчатый доспех (броня 2, вес 1);

☐ кольчуга (броня 1, вес 1) и снаряжение авантюриста (5 использований, вес 1)

Выберите оружие:

☐ боевой молот (*удар меча*, вес 1) и щит (броня +1, вес 2);

☐ алебарда (*удар копья*, урон +1, двуручное, вес 2)

Кроме того, выберите одно:

☐ сумка с книгами (5 использований, вес 2);

☐ бинты (3 использования, медленно, вес 0).

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

☐ Блокируй и бей

Добавьте броню вашего щита к своему урону. Кроме того, **когда вы держите щит и придерживаетесь *выжидающей* тактики**, вы можете бросать +СИЛ, чтобы контратаковать.

☐ Боевой командир

Получите +1, когда вы *приказываете наемникам*. Наемники примут возможность тренировок с вами в качестве оплаты своих услуг.

☐ Безрассудная агрессия

Когда вы придерживаетесь *безрассудной* тактики, ваши рукопашные атаки получают *пробивание 2*. **Когда вы придерживаетесь *агрессивной* тактики**, бросайте кости урона дважды и выбирайте лучший результат.

☐ Сквозь прицел

Когда вы придерживаетесь *осторожной* тактики и избегаете опасности, на 10+ получите уловку. **Когда вы придерживаетесь *выжидающей* тактики и контратакуете**, на 10+ задайте ведущему вопрос из списка хода *изучить обстановку*.

☐ Продуманная оборона

Когда вы используете свои знания и опыт, чтобы решить, как лучше защищаться, вы можете встать на защиту, используя ИНТ вместо ТЕЛ. **Когда вы придерживаетесь *защитной* тактики**, вы можете потратить 1 уловку, чтобы ополовинить урон или другой эффект атаки по вам или по тому, кого вы защищаете.

☐ Боевой азарт

Когда вы пытаетесь сплотить союзников посреди битвы, потратьте 1 уловку. Ваши союзники могут игнорировать последствия одной из травм (по их выбору) до тех пор, пока битва не закончится или их состояние не усугубится еще больше. Вы можете сделать так и без траты уловки, но это привлечет к вам нежелательное внимание (ведущий скажет как именно)

☐ Рискованный маневр

Когда вы просите союзника сделать что-то очевидно рискованное, из-за чего тот попадает в опасное положение, получите 1 уловку.

☐ Отвлечение внимания

Когда вы привлекли внимание врага, вы можете потратить 2 уловки, чтобы дать союзнику возможность совершить атаку против этого врага. Считайте, что союзник получил 10+ в этой атаке.

☐ Вторая фаза

Когда вы убиваете врага, вы можете немедленно *сменить тактику* без броска.

☐ Играя в долгую игру

Когда в конце битвы (или когда это кажется разумным) вы должны потерять все уловки, сохраните 1 уловку.

☐ Мультикласс: ученик

Возьмите ход другого класса (вы не можете брать ходы *снайперский выстрел* и *удар в спину*), так как будто ваш уровень на 1 ниже. Когда вы выбираете ход, расскажите всем о том, как вы смогли научиться этому.

ПОСЛЕДНИЙ ХОД

Когда вы умираете (провалив или отказавшись от последнего вдоха), вы можете использовать этот ход.

Великий план

Время пришло. Ваша подготовка ныне приносит свои плоды. Когда вы умираете, ваш великий план осуществляется, а ваша смерть оказывается последней деталью головоломки. Может быть вы посвятили в свой план союзников, или держали все в секрете, зная, что они не поймут вас. Обсудите с ведущим, в чем состоит ваш план. Он должен дать союзникам веское преимущество, обречь ваших врагов на гибель, или привести в движение события мирового масштаба. Покойся с миром, военачальник! Пусть ты погиб, но цель твоей жизни вскоре будет достигнута.

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ Смертельная уловка

Вы можете потратить 2 уловки, чтобы добавить 1к10 урона чьей-либо атаке.

☐ Мастер засад

Когда вы и ваши союзники готовите неожиданную атаку или ловушку, назначьте нападающих в количестве равном значению вашего ИНТ (от 1 до 3). Нападающим можете быть вы, ваш союзник или сама ловушка. Первый раз, когда каждый нападающий наносит урон, бросьте две кости и выберите лучшее значение.

☐ Анализируя бой

Когда вы изучаете обстановку, вы можете выбрать следующий вопрос: «Какую ошибкой моего врага я могу воспользоваться?».

Когда вы меняете тактику, на 12+ можете задать это вопрос без броска.

☐ Всё – часть плана

Когда вы получаете урон от любой атаки, вы можете потратить 2 уловки, чтобы отменить его.

☐ Тренировки по самозащите

Когда вы знаете с каким противником вам предстоит сражаться, вы можете потратить час или два, обучая союзников как *избегать опасности* в этом бою. Ведущий назовет вам характеристику, которую следует использовать, а вы расскажете, почему ваш способ столь действенен. **Когда вы или ваши союзники избегаете опасности, исходящей от этого врага, используя ваш метод**, вы получаете дополнительно +1 к броску. Чтобы такие тренировки были эффективны, их нужно проводить ежедневно.

☐ Боевое безумие

Требуется: боевой азарт

Когда вы приводите союзников в боевой азарт, вы действуете столь эффективно, что они не просто игнорируют травму, а получают бонус +1 к соответствующему модификатору характеристики (не может быть больше +3). Эффект длится до тех пор, пока битва не закончится или состояние союзников не усугубится еще больше.

☐ Приказ союзникам

Требуется: отвлечение внимания

Вы можете потратить 2 уловки, чтобы дать союзнику возможность совершить атаку против врага. Считайте, что союзник получил 10+ в этой атаке. Вы можете потратить еще 1 уловку, чтобы он нанес свой максимальный урон.

☐ Внезапная атака

Выберите ход *снайперский выстрел* (следопыт) или *удар в спину* (вор). Вы можете использовать этот ход. Если среди ваших союзников есть следопыт или вор, **когда вы, потратив пару секунд, договариваетесь сделать этот ход одновременно**, ваш союзник может добавить ваш ИНТ к броску урона своей первой атаки (вдобавок к другим бонусам).

☐ Учитель тактики

Вы получаете узу: я научу _____ мыслить тактически. Тот, с кем вы связаны этой узой, может использовать вашу текущую тактику.

Имя

ВНЕШНОСТЬ

Пусть маги кичатся книгами заклинаний и великой мудростью. Они не знают, какая мощь таится внутри вас – пульсирующий источник чистой магии. Ваше тело – врата этой силы, плотина на пути океана энергии. «Это больно?» – вечный вопрос... У вас нет другого ответа, кроме паутины шрамов на теле. Вы думаете, что знаете цену силе, но, если честно, сколько вы еще выдержите? Однажды вы это узнаете, так или иначе...

Сияющие глаза, белые глаза, напряженный взгляд
Бритая голова, растрепанные волосы, татуированный череп
Лохмотья, развевающаяся роба, роскошный наряд
Тело в шрамах, безволосое тело, мускулистая фигура

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)



МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ДОБРОЕ

Используйте *источник* для помощи другому ценой своей боли.

☐ ХАОТИЧНОЕ

Используйте *источник*, чтобы посеять хаос и беспорядки.

☐ ЗЛОЕ

Используйте *источник*, чтобы принести в мир разрушения.

ИСТОЧНИК

Вы направляете сквозь себя силу из источника чистой магии. Выберите **первичную стихию**. Эта стихия – суть вашей магии.

Пламя, холод, молния, тень, ветер, вода, или

Выберите **точку истечения силы**, через которую магия исходит из вашего тела.

Лоб, глаза, рот, грудь, пальцы, ладони, или

УЗЫ

Я заставляю уважать силы, которыми владею.

Я вижу некоторый потенциал в .

не зря остерегается моей силы.

Мы с выручали друг друга несчетное число раз.

ПРИЗЫВ ЭЛЕМЕНТАЛЯ

Когда вы обращаетесь к своим силам, чтобы призвать элементаля, выберите свойство *техники* и бросьте +ТЕЛ. На 10+ элементаль исходит из вашего тела; поток магии связывает его с вашей точкой истечения силы подобно поводку. Природа и вид элементаля полностью определяются выбранным вами свойством. Получите 1к4 контроля.

На 7-9 элементаль рассержен или неспокоен. Выберите одно:

- вы должны немедленно потратить 1 контроль;
- он получает другое свойство (ведущий скажет какое);
- он гневается на вас и позже точно будет враждебен.

Пока вы связаны с элементом, вам доступны ходы *защита элементаля* и *атака элементаля*.

Когда у вас остается 0 контроля, ваш элементаль на свободе. Он действует по своей воле и может использовать свое свойство, как хочет. Его ОЗ равны вашему удвоенному уровню. Возможно, он дружелюбен, враждебен, озорничает, или ему наплевать на вас.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Всплеск силы

Вы можете призвать небольшую частичку своей первичной стихии, чтобы решить повседневную задачу или впечатлить кого-то. Вы можете делать это, не *направляя силу*.

Направляя силу

Когда вы черпаете силу из своего источника и направляете магию через свое тело, бросьте +ТЕЛ. На 10+ сырая магия вашей первичной стихии исходит из вашей точки истечения силы. Используйте одну из своих *техник*. На 7-9 – то же самое, но энергии слишком много. Вы можете использовать свое тело как барьер и получить 1к4 урона (игнорирует броню) или позволить энергии пройти сквозь себя. В таком случае ведущий назовет одно или более последствий, таких как:

- магия исходит из другой части вашего тела или относится к другой стихии;
- магия оказывает неожиданное воздействие на окружение;
- выбросом магии вас отбрасывает прочь.

Техники

Вы разработали специальные *техники*, позволяющие вам частично управлять текущими сквозь вас потоками магии. Когда вы проводите несколько часов, тренируя новую технику, добавьте ее к вашему списку или замените ею одну из прежних. Вы можете разучить до трех *техник*.

Помня о своей первичной стихии, дайте технике название и выберите 2 свойства:

- метательное (1к6 урона, если близко)
- пробивание 2
- удар (1к8 урона на расстоянии удара меча)
- опасное (действует на окружение)
- барьер (+1 к броне, до сл. направления силы)
- мощное

Текущие техники

Примеры:

Порыв ветра (удар, мощное)
Земляной вал (барьер, опасное)
Ледяной пол (опасное, мощное)
Разряд (метательное, пробивание 2)

Защита элементаля

Когда вы или связанный с вами элементаль получаете урон, вы теряете 1 контроль и не получаете урона.

Атака элементаля

Когда вы приказываете связанному с вами элементалю использовать его свойство, бросьте +контроль. В случае успеха он подчиняется вам; на 7-9 – вы, кроме этого, теряете 1 контроль.

НАПРАВЛЯЮЩИЙ СИЛУ

УРОВЕНЬ
ХР

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1) и смягчающий бальзам для вашей точки истечения силы.

Выберите одно:

- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1);
- ☐ 3 целебных зелья и набор путешественника (5 использований, вес 1)

Выберите ваше запасное оружие:

- ☐ нож (*рука*, вес 1);
- ☐ посох бо (*удар меча*, двуручное, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ ароматические соли (вес 0) и 1 противоядие (вес 0);
- ☐ кошель с 1к10 монет.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выберите один из этих ходов.

☐ Сквозь игольное ушко

Вы научились увеличивать поток текущей сквозь вас магии пусть и ценой собственного здоровья. **Когда вы наносите урон одной из своих техник**, вы можете сделать бросок 1к4 для дополнительного урона. Если результат этого броска 1 или 2, вы наносите этот дополнительный урон и себе тоже (игнорирует броню).

☐ Грубая кожа

Ваше тело стало почти невосприимчивым к воздействию первичной стихии. **Когда вы получаете урон от нее**, ваша броня равна 5.

☐ Повелитель стихий

Вы способны контролировать первичную стихию даже за пределами своего тела. **Когда вы управляете чем-то возле вас, состоящим из вашей первичной стихии**, бросьте +ТЕЛ. На 10+ получите запас 3. На 7-9 получите запас 1. Пока вы полностью сосредоточены на контроле стихии, вы можете потратить запас 1 к 1, чтобы выбрать следующее:

- она наносит чему-то 1к6 урона;
- она обладает свойством *мощное*;
- она перемещается в новое место в поле вашего зрения;
- она удерживает некую форму (даже без вашего сосредоточения).

☐ Ключевая техника

Вы разучили дополнительную технику. Эта техника имеет 3 свойства. Например: раскат грома (*удар, пробивание 2, мощное*), сфера теней (*метательное, вспышка, опасное*).

☐ Двойной источник

Выберите еще одну стихию. Вздохнув или щелкнув пальцами, вы можете сменить вашу первичную стихию на новую и обратно. Только одна стихия может считаться для вас первичной в данный момент времени. Ваши техники остаются теми же, меняется лишь стихия.

☐ Мое тело готово

Когда у вас есть несколько минут, чтобы сосредоточиться, не отвлекаясь ни на что, вы можете прервать свою концентрацию, *направив силу*. Считайте, что при этом вы получили 10+ на броске.

☐ Телепортация

Вы можете использовать техники со свойством *телепортация*. **Когда вы используете технику, обладающую этим свойством**, вы мгновенно перемещаетесь куда-то *близко*. Опишите, как это происходит. Примеры: защита теней (*барьер, телепортация*), морозный удар (*телепортация, мощный*)

☐ Воин источника

Ваше оружие наполнено силой вашей первичной стихии. **Когда вы получаете 10+ рубя и кромсая**, вы можете добавить одно из свойств ваших техник к своей атаке.

☐ Поглощение элементаля

Когда вы пытаетесь поглотить освободившегося элементаля, бросьте +ТЕЛ. На 10+ вы поглощаете элементаля, возвращая его силу обратно в источник. На 7-9, вы поглощаете элементаля, но ваше тело при этом получает 1к4 урона (игнорирует броню).

ПОСЛЕДНИЙ ХОД

Когда вы умираете (если вы не преуспели или отказались от последнего вдоха), вы можете использовать этот ход.

☐ Разлом

Вам всегда было интересно, что станет с источником, когда ваше тело не сможет сдерживать его силу. Теперь миру предстоит узнать это. После вашей смерти барьер сломлен. Ваши бранные останки взрываются яркой вспышкой чистой магии. Все, кто был рядом с вами, поглощены ею или отброшены прочь. Ваш источник ныне парит в воздухе, навсегда оставаясь порталом на стихийный план. Местность вокруг пропитана магией и скоро здесь проявит себя ваша первичная стихия. Что ж, направляющий, вы и в самом деле оставили след в этом мире.

Получая уровни с 6 по 10, выберите один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ Трещина

Требует: сквозь игольное ушко

Когда вы используете ход *сквозь игольное ушко*, вы можете сделать до трех бросков 1к4 для дополнительного урона (1к4, 2к4 или 3к4). За каждый результат броска 1 или 2, вы наносите этот дополнительный урон и себе тоже (игнорирует броню).

☐ Вспышка

Вы можете использовать техники со свойством *вспышка*. **Когда вы используете технику, обладающую этим свойством**, она затрагивает до 3 расположенных рядом целей. Если техника наносит урон, бросьте кость урона один раз для всех целей. Примеры: огненный взрыв (*удар, вспышка*), щит для союзников (*барьер, вспышка*).

☐ Доспехи стихий

Свойство *барьер* добавляет +2 к броне до следующего *направления силы*.

☐ Опустошающая волна

Требует: ключевая техника

Когда вы используете вашу *ключевую технику*, вы можете временно добавить к ней 4-ое свойство, получив 1к4 урона (игнорирует броню).

☐ Осмос

Требует: поглощение элементаля

Когда вы получаете 10+ поглощая элементаля, исцелите 1к6 урона.

☐ Загрязнение

Когда вы убиваете врага, *направляя силу*, останки получают свойство *опасное*.

☐ Телесная травма

Когда вы наносите урон, вы можете принять одну из травм на свой выбор, чтобы перебросить любые кости урона. Если у вас уже есть все шесть травм, вы не можете применять этот ход.

☐ Несчастье

Когда вы *направляете силу* и получаете 12+, выберите что либо, принадлежащее вашей цели (предмет, конечность, оружие). То, что вы выбрали, расплавлено, заморожено, испорчено – выберите то, что подходит для воздействия вашей первичной стихии.

☐ Не моргай!

Требуется: телепортация

Когда вы используете технику со свойством *телепортация*, вы можете выбрать целью кого-то другого.

☐ Защитник источника

Требуется: воин источника

Ваше тело и ваше оружие наполнены силой вашей первичной стихии. **Когда вы *рубите и кромсаете*, и получаете 10+**, вы можете добавить свойство *барьер* и еще одно свойство ваших техник к своей атаке. Барьер действует до следующего хода *рубите и кромсай* или *направляя силу*.

☐ Отчаянный призыв

Когда вы используете призыв элементаля, на 10+ вы можете выбрать один из вариантов для 7-9, чтобы дать элементалю два свойства.

Имя

ВНЕШНОСТЬ

Пересохшее горло, красные глаза, руки дрожат, мускулы ноют. Как давно это длится? Голодный взгляд, налитые кровью глаза, цепкий взгляд. Кусок не лезет в горло. Сон? Вы знаете, он не поможет. Нет, то, что вам нужно...здесь! Распущенные волосы, ирокез, пирсинг. Движение среди деревьев! Прыжок! Рев зверя! Всюду кровь, мех и боль. А потом все. Патронташ, ремонтный набор, спрятанное оружие заканчивается... Вы вытаскиваете из туши серебряный клинок и вас пробирает дрожь. Гибкое тело, крепкое тело, татуированное тело. Это эйфория! Вы смеетесь, вы вздыхаете... Вы – убийца чудовищ.

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)



МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ДОБРОЕ

Проявить милосердие вопреки своей жажде крови.

☐ НЕЙТРАЛЬНОЕ

Утолите свою жажду крови, убив могучего врага.

☐ ХАОТИЧНОЕ

Сдерживать себя, чтобы жажда крови опасно возросла.

☐ ЗЛОЕ

Убить не заслуживающего смерти, утоляя свою жажду крови.

ПРОЯВЛЕНИЕ ЖАЖДЫ

Ваша жажда крови часто проявляет себя непредсказуемым, а иногда и полезным для вас образом. Выберите одно:

☐ Смертельный бросок

Когда вы **даете залп метательным оружием**, вы можете сделать **удар убийцы**.

☐ Адреналин

Когда вы **спасаетесь от угрозы, используя силу**, вы можете вместо этого бросить +ЖАЖДА.

☐ Упорство

Вы игнорируете штраф -1 от травмы по телосложению.

☐ Проницательный взгляд

Когда вы **изучаете обстановку вокруг того, кого хотите убить**, можете бросить +ЖАЖДА вместо +МУД.

УЗЫ

_____ видел худшую часть меня.

Я могу рассчитывать, что _____ приведет меня к убийству.

Однажды, может прийти время для убийства _____.

_____ разделяет мою жажду сражений.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Жажда крови

Когда вы **получаете 6- на любой ход**, получите 1 жажду крови. Слишком много времени прошло с последнего убийства, ваше тело начинает расплачиваться за это.

Расплата

Чем сильнее растет ваша жажда крови, тем хуже вы себя чувствуете. Налитые кровью глаза, спутанные мысли, вы становитесь нервным и раздражительным. Вас мучит изжога, ваши мускулы ноют, а руки дрожат. Беспокойство быстро перерастает в бессонницу. Вы уверены, что смерть не заставит себя ждать.

Когда **ваша жажда крови растет**, получите травму, которой у вас пока еще нет. Если у вас уже есть все шесть травм, получите 1к6 урона (игнорирует броню).

Удар убийцы

Когда вы **рубите и кромсаете**, вы можете бросить +ЖАЖДА вместо СИЛ /ЛОВ.

Очищающее убийство

Когда вы **наносите смертельный удар гуманоиду, зверю или чудовищу**, ваша жажда крови утолена и становится равна 0. Все травмы, полученные в ходе **расплаты**, быстро сходят на нет.

Арсенал убийцы

Когда вы **знаете, что определенное оружие, инструмент или вещество, могут помочь вам убить кого-то**, доставайте ваше снаряжение и начинайте искать. Если то, что вам нужно, относительно дешево или легкодоступно, вы нашли это. Если оно дорогое, редкое или особенное, бросьте +СИЛ. На 10+ ведущий скажет, что вы нашли то, что нужно или что-то похожее. На 7-9 ведущий также выберет одно:

- у вас есть это, но его необходимо починить, зарядить или собрать;
- у вас есть это, но использование этого грозит серьезными последствиями;
- вы знаете, что у вас это было, но вы потеряли его или оно было украдено;
- у вас нет этого, но вы находите подсказку, где оно или как его получить.

Старый друг _____

У вас есть компаньон, который время от времени помогает вам в действительно сложной охоте. Когда он нужен вам, он чаще всего где-то неподалеку. Как вы встретились? Вас сделало союзниками некое происшествие или он просто у вас в долгу? Дайте ему имя и выберите его профессию:

☐ **Библиотекарь.** Эксперт в области знаний, можете обратиться к нему за помощью в любом исследовании. Бывает, что ему нужно время или ответная услуга, но он всегда раскопает для вас полезную информацию.

☐ **Наемник.** Вы можете попросить его помочь вам в охоте. У него есть 10 очков наемника и обычно он не попросит платы. Но если вы будете злоупотреблять его помощью, придется раскошелиться или помочь ему с его делами.

☐ **Трактирщик.** Знает каждого, кого стоит знать. Ищете кого-то? Он укажет вам верное направление. Хотите прикупить кое-каких товаров? Он договорится о сделке.

УБИЙЦА ЧУДОВИЩ

УРОВЕНЬ _____
ХР _____

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваша нагрузка равна 11+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1), кожаная броня (броня 1, вес 1) и ваш арсенал убийцы (вес 4).

Выберите ваше оружие:

- ☐ два боевых топора (*удар меча*, +1 урон, вес 2);
- ☐ копье (*удар меча*, метательное, *близко* вес 1);
- ☐ клеймор (*удар меча*, +1 урон, двуручное, вес 2);

Выберите одно:

- ☐ 3 метательных копья (*метательное*, *близко*, вес 1);
- ☐ арбалет (*близко*, +1 урон, перезарядка, вес 3);
- ☐ трофей вашего последнего убийства стоимостью 4к8 золотых.

ПОСЛЕДНИЙ ХОД

Когда вы умираете (если вы не преуспели или отказались от последнего вздоха), вы можете использовать этот ход.

☐ Убийца проклятой души

Чье имя было на ваших устах, когда ваше сердце остановилось? Это было имя чудовища? Или имя человека? Когда вы умираете, во весь голос прокричите имя. Ваша душа отныне не обретет покоя, пока вы не отыщете и не убьете существо, которое назвали. Пусть ваше сердце не бьется. Пусть у вас больше вовсе нет сердца. Ваше тело может разваливаться на части. Это не имеет значения. Жажда крови полностью поглощает вас. До тех пор, пока ваша добыча жива, вы сохраняете контроль над своим телом. Вы можете действовать так будто вы еще живы, но ваша жажда крови всегда равна 6. Все, что вы делаете, должно быть направлено на то, чтобы настичь вашу цель, иначе вы быстро утратите контроль над телом. Вам не нужно ни спать, ни есть. Если ваше тело будет уничтожено, вы станете призраком, преследующим цель до самой смерти. Найди свое последнее чудовище, убийца чудовищ, убей его, и только тогда ты обрешь покой.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

☐ Сушняк

Когда вы используете *удар убийцы* и наносите урон, можете добавить вашу жажду крови к этому урону.

☐ Полезные симптомы

Выберите еще одно *проявление жажды*.

☐ Меткий стрелок

Когда вы даете залп из лука или арбалета, можете сделать *удар убийцы*.

☐ Приветствуя жажду

Когда вы *просыпаетесь утром*, можете добавить себе 1к4 жажды крови (вместе со всеми положенными симптомами *расплаты*).

☐ Одиичалый

Выберите классовый ход следопыта, вы можете использовать его. Если среди ваших союзников есть следопыт, он должен помочь вам приручить животное или разучить другой ход.

☐ Бессонница

Когда вы *несете дозор*, вы можете бросить +ЖАЖДА вместо +МУД. На 10+, вы также наносите +1к4 урона приближающемуся врагу.

☐ Спи сладким сном

Когда вы *разбиваете лагерь* и засыпаете, не ощущая жажды крови, проснувшись, вы восстановите все ОЗ (вместо половины).

☐ Поймать...

Вы мастерски управляетесь с болас. Когда вы *бросаете ваши болас*, чтобы поймать врага, бросьте +ЛОВ. На 7+ враг пойман, на 10+ он не сможет быстро выпутаться.

☐ С кем поведешься...

Однажды вы заключили почти невозможный союз с чудовищами или иными тварями. Может быть они спасли вашу жизнь или поделились бесценной информацией... Что бы ни случилось, вы пощадили их. Теперь время от времени вы можете нанимать этих чудовищ. Возможно, они не так уж и плохи? Иногда, правда, они будут требовать плату сообразную их природе. Например, накормить их человеческой плотью. Что ж, если это станет проблемой, вы всегда можете убить их, не так ли?

☐ Попечитель

Выбирая этот ход, вы признаете, что у вас есть проблемы... Когда союзник пытается помочь вам справиться с жаждой крови, бросьте +УЗЫ. На 10+ ваша жажда крови снижается вдвое (округлите вниз). На 7-9 жажда крови снижается на 1.

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ Отдохну, когда ты сдохнешь

Когда вы используете *удар убийцы* и не убиваете жертву, ваша следующая атака против этого врага нанесет +1к8 урона.

☐ Убийца великанов

Когда вы *спасаетесь от угрозы*, связанной с большими или огромными противниками, получите +1.

☐ Бронированный убийца

Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которое накладывает броня.

☐ Вкус к охоте

Когда вы *пробуете то, что существо оставило позади себя (кровь, волосы, экскременты)*, ведущий расскажет вам об особенностях этого существа. Получите +1 на ваш следующий ход против него.

☐ Банда убийц

Добавьте себе еще одного *старого друга*, или дайте существующему вторую профессию.

☐ ...и опутать

Требуется: поймать

Когда вы *бросили болас*, чтобы *поймать* кого-то, и получили 10+, нанесите противнику свой урон. Если этот урон должен убить цель, вместо этого она падает без сознания.

☐ Знаковый убийца

Вы получаете ход *знаковое оружие* из буклета воина. Если среди ваших союзников есть воин, он должен выковать для вас оружие или существенно помочь в его приобретении.

☐ Под защитой чернил

У вас есть татуировка, которая дает вам невосприимчивость к определенному магическому эффекту или способности (таким как одержимость, гипноз или контроль разума). Опишите как выглядит татуировка. Символ защищает вас, пока не поврежден.

☐ Блаженство

Когда вы совершаете *очищающее убийство*, вы немедленно исцеляете столько ОЗ, сколько жажды крови утолили.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Вы должны искать всходы ереси и зла; вы должны доказать этому грязному миру, что его можно сделать чище. Бесчестные твари и богохульники должны склониться перед вашим праведным пламенем. И если это пламя вспыхнет так ярко, что поглотит и вас тоже, вы без сожаления сгорите в нем. Ведь главное, храмовник, что вы оставляете мир, который стал чуть ближе к покаянию.

Сомневающийся, мстительный или грустный взгляд
Бритая голова, шлем, митра
Красная роба, сияющая броня, простой наряд
Тело в шрамах, худое тело, сильное тело

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ ОБЕССИЛЕН -1	■ НЕСОБРАН -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЕН -1	■ РАСТЕРЯН -1	■ ПОТРЕПАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН  БРОНЯ  ОЗ  ТЕКУЩИЙ МАКС. ОЗ 8+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ЗАКОННОЕ

Не высказывать милосердия, добиваясь признания.

☐ ДОБРОЕ

Раскрыть низкую или опасную правду.

☐ ЗЛОЕ

Заставить еретика страдать перед смертью.

ГРАНИ ИНКВИЗИЦИИ

У инквизиции много лиц, выберите то, которое вам по душе:

☐ Страх

Когда договариваетесь с тем, кто боится вас, получите +1.

☐ Внезапность

Когда враг, застигнут врасплох, получите пробивание +1.

☐ Безжалостная эффективность

Когда вы отправились в опасное путешествие в роли интенданта, считайте результат 7-9 как 10+.

☐ Фанатичная преданность

Вы игнорируете эффект травмы по Харизме.

УЗЫ

Меня беспокоит, что _____ впал в ересь.

Я не доверяю _____, но он могучий союзник.

_____ был свидетелем моего проступка. Никогда больше!

_____ исповедался мне.

ИСПОВЕДЬ

Когда вы заслушиваете, чье-то признание в греховном или несправедном поступке, вы можете отпустить ему грехи. Исповедаться можно в том, что произошло недавно, или в том, что случилось в прошлом. Бросьте +ХАР. На 10+ отпущение грехов исцеляет персонажу 1к8 урона. На 7-9 – тоже самое, но признания в грехе оскверняют ваш разум. Вы должны немедленно принять *епитимью*.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Гнев воплощенный

Вы - орудие кары господней, и ваша суть есть **гнев**. Чем чище ваша душа, тем больше божественных сил может пройти сквозь вас. Если ваша душа безгрешна, считайте ваш гнев равным 3 (максимум).

Когда вы проводите время, молясь об очищении (непрерывно около часа), ваш гнев равен 3.

Епитимья

Когда вы назначаете себе краткую епитимью, получите 1к4 урона (игнорирует броню) и 1 гнев. Ваша епитимья обычно это самоистязание, такое как затягивание вериг, самобичевание кнутом или плетью, или другие способы умерщвления плоти. Такая суровая епитимья может быть болезненной, но это единственный способ быстро очистить вашу душу, например посреди битвы.

Кара

Когда вы *рубите и кромсаете*, на 10+ вы можете потратить гнев, чтобы нанести +1к4 урона.

Божественная сила

Когда вы *даете залп*, на 10+ вы можете потратить гнев, чтобы мощно оттолкнуть назад врагов, стоящих рядом с тем местом, куда вы стреляли.

Слепящий свет

Когда вы *спасаетесь от угрозы*, на 10+ вы можете потратить гнев, чтобы осветить все вокруг ярчайшим святым светом, который ненадолго ослепит атакующих вас.

Святая земля

Когда вы встаете на защиту, на 10+ вы можете потратить гнев, чтобы освятить землю вокруг вас. Когда враги впервые ступают на освященную землю, они получают урон равный вашему уровню.

Инквизитор

Когда вы берете кого-либо в плен, чтобы допросить, бросьте +ХАР. На 7+ ведущий от лица пленника выдаст вам три утверждения: два истинных, но одно ложное. На 10+ ведущий скажет вам какое из трех утверждений точно истинно (истинность двух оставшихся утверждений остается неизвестной).

Если вы решите продолжать допрос, выберите утверждение, которое считаете ложным. Ваши методы допроса оставляют эмоциональные или физические раны. Если вы распознали ложь верно, пленник расколется и правдиво ответит на любые вопросы, которые вы зададите.

На 6- пленник хранит молчание, замыкается в себе, или что-то идет очень, очень не так!

ХРАМОВНИК

УРОВЕНЬ _____
ХР _____

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваша нагрузка равна 10+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1), инструменты для допроса и епитимьи, такие как вериги, кнут или плеть.

Выберите ваше оружие:

- ☐ короткий меч (удар меча, вес 1) и щит (броня +1, вес 2);
- ☐ боевой цеп (*удар меча*, урон +1, вес 2)

Выберите вашу защиту:

- ☐ кольчуга (броня 1, вес 1);
- ☐ щит (броня +1, вес 2)

Кроме того, выберите одно:

- ☐ сумка с книгами (5 использований, вес 2);
- ☐ недавние пожертвования (3к6 монет).

ПОСЛЕДНИЙ ХОД

Когда вы умираете (провалив или отказавшись от последнего вдоха), вы можете использовать этот ход.

Ангел гнева

Пусть очищающее пламя поглотит нечистых и недостойных. Пусть все они познают ваш гнев. Когда вы умираете, ваши глаза взрываются вспышкой исходящего из вас света. Каждый дюйм вашего тела пылаем священным огнем. Вы вооружены мечом возмездия, щитом праведности, ваш взгляд проникает в самые глубины души тех, на кого вы смотрите. Земля, по которой вы ступаете, навсегда освящена. Пока ваш гнев направлен на тех, кто рядом с вами заслужил его, все ваши броски успешны, а урон максимален. Вскоре ведущий скажет вам, что ваш труд здесь окончен. Примите покой, храмовник, вы оставляете этот гнилой мир на один шаг ближе к покаянию.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

☐ **Пылающий гнев**

Ваше оружие пылает божественным пламенем, добавьте свой гнев к урону. Кроме того, кара не тратит гнев на 10+.

☐ **В доспехах гнева**

Ваши доспехи укреплены вашей непогрешимостью. Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которое накладывает броня. **Когда кожа врага касается ваших доспехов**, нанесите ему урон, равный вашему гневу (игнорирует броню)

☐ **С чистой совестью**

Когда вы исповедовали кого-либо, он получает +1к4 урона к своей следующей атаке.

☐ **Вещий сон**

Когда вы спите хотя бы пару часов, вы получаете смутные видения опасностей, с которыми столкнетесь на следующий день. Вы просыпаетесь с 1 знамением. Потратьте знамение, чтобы преуспеть, *избегая опасности* (10+).

☐ **Допрос с пристрастием**

Когда вы совершаете исповедь или проводите допрос как инквизитор, можете бросить +ГНЕВ вместо +ХАР.

☐ **Зловоние вины**

Вы ощущаете чувство вины на человеке как запах. Чаще всего это слабый неприятный душок, но от некоторых буквально разит виной. Опасайтесь тех, от кого вы вовсе не ощущаете этого запаха. Вы знаете, как трудно найти праведника. Скорее всего, вам встретился злодей, который просто не чувствует за собой вины.

☐ **Разогреваясь**

Когда союзник помогает вам, вы можете получить 1 гнев вместо +1.

☐ **Белый рыцарь**

Выберите один ход из списка паладина. Если среди ваших союзников есть паладин, у вас должны быть схожие убеждения или цели, или хотя бы взаимоуважение.

☐ **Очищающее кадило**

Вы получаете благословенное кадило, горящее святым огнем очищения. Кадило висит на цепи и может быть использовано как рукопашное оружие (*взмах меча*, +1 урон). **Когда вы разбиваете лагерь и освящаете его**, всякий, кто проспит здесь хотя бы несколько часов исцелит все ОЗ.

☐ **Правосудие**

Когда вы объявляете, что кто-либо заслужил наказания, потратьте 1 гнев. **Следующий раз, когда осужденный вами нанесет урон**, он сам получит 1к6 урона (игнорирует броню). Опишите, ка именно кара настигла злодея (она может выглядеть случайностью или явно исходить от высших сил).

☐ **Святое возмездие**

Когда вы убиваете противника, который ранил вас, получите 1 гнев.

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ **Огонь души**

Ваша кара теперь наносит +1к8 урона и может быть использована на 7+.

☐ **Никто не ожидал**

Вы получаете преимущества всех граней инквизиции.

☐ **Друг грешников**

Когда вы слушаете чью-либо исповедь, на 7+ кающийся исцеляет 2к8 урона и вам не нужна епитимья. На 10+ вы также исцеляете 1к8 урона.

☐ **Ясное знамение**

Требуется: вещий сон

Когда вам снится вещий сон, вы просыпаетесь с 2 знамениями вместо одного, ваш сон может быть о ком-то, с кем вы связаны узами.

☐ **У нас есть методы**

Когда вы действуете как инквизитор, вы можете посчитать результат 6- как 7-9, а 7-9 как 10+, но пленник умирает после вашего жестокого допроса.

☐ **Фанатизм**

Когда вы взываете к данной вам свыше власти, чтобы заставить верующих сделать что-то очевидно опасное, бросьте +ХАР. На 7+ они делают это, но вы должны потратить 1 гнев за каждый выбор из списка; на 10+ вы можете выбрать одно бесплатно:

- они без колебаний делают все, что в их силах;
- они не отступят даже перед лицом явной гибели;
- они разнесут весть и постараются привлечь других верующих.

☐ **Рыцарь Господа**

Требуется: белый рыцарь

Выберите еще один ход из списка паладина. Если среди ваших союзников есть паладин, он может взять один из ваших ходов, когда получит уровень.

☐ **Чудо исцеления**

Требуется: очищающее кадило

Когда вы разбиваете лагерь и освящаете его вашим кадилом, всякий, кто проспит здесь хотя бы несколько часов может исцелить все ОЗ или снять 1 травму.

☐ **Благословение союзника**

Когда вы помогаете союзнику, вы можете потратить гнев, чтобы выбрать одно:

- его орудие благословлено и наносит +1к8 урона следующей атакой;
- его броня благословлена, следующий урон будет снижен вдвое.

☐ **Гневаясь**

Вы получаете возможность использовать ходы *божественная сила*, *слепящий свет* и *святая земля* даже на 7-9. Кроме того на 12+ вам не нужно тратить гнев на эти ходы.

Имя

Что ж, вот вы здесь. Убегаете из очередного города. Вечные вопли за спиной: «Расхититель могил!», «Маньяк! Вестник смерти!». Вестник смерти? Пфф! Как они не видят? Вы же дарите жизни! Разве этот мертвец не восстал вновь?! Легенды говорят: смерть побеждает всех. Но вы победили саму смерть! Что ж, вы еще покажете им чего стоите, и что тогда они скажут? Ничего! Ведь мертвые не говорят.

ВНЕШНОСТЬ

Безумный взгляд, косоглазие, полностью черные глаза
Капюшон, длинные белые волосы, маска в виде черепа
Черная роба, пугающие татуировки, костяная рубашка
Грязное тело, следы от швов на коже, гибкое тело

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)



МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ НЕЙТРАЛЬНОЕ

Оживите особо мощное или редкое тело.

☐ ХАОТИЧНОЕ

Убейте существо лишь для того, чтобы заполучить его тело.

☐ ЗЛОЕ

По-настоящему напугайте кого-либо.

ПРОКЛЯТЫЕ ЧАСТИ ТЕЛА

Часть вашего тела заколдована и может быть без труда отсоединена и присоединена обратно. Выберите одно:

☐ Всевидящее око

Вы можете видеть проклятым глазом, даже вынув его из глазницы.

☐ Ухо взаймы

Вы можете слышать проклятым ухом, даже отсоединив его от головы.

☐ Палец-бездельник

Когда вы отсоединяете от кисти свой проклятый палец, назовите что-то в поле вашего зрения. Пока палец отсоединен, он указывает на то, что вы назвали.

☐ Жутковатый палец

По не до конца ясным вам причинам, когда вы отсоединяете проклятый палец от ступни и съедаете его, вы восстанавливаете 5 ОЗ. Палец отрастает заново через пару дней. Не забудьте описать, каков он на вкус. Вы не уверены, что случится, если его съест кто-то другой, желающих пока не было.

УЗЫ

Кажется, _____ не боится меня. Нужно это исправить.

Не перестаю думать, какой сильный труп выйдет из _____.

_____ всегда оставляет за собой след из тел.

ЗАПАСНЫЕ ЧАСТИ

Ваше умение сшивать воедино мертвые тела позволяет вам присоединять вновь утраченные части тела: отрубленные конечности, вырванные глазные яблоки, выбитые зубы. Для этого вам нужны лишь пару часов и утраченная часть тела. Хотя подойдет и нечто похожее на нее. Не считая швов и едва заметного запаха, новая часть тела ничем не хуже прежней.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Собиратель тел

Когда вы тратите несколько минут на подготовку мертвого тела, вы можете сохранить его в одной из 3 волшебных урн. Каждая урна размером не больше вашего кулака и почти ничего не весит, но способна хранить в себе одно тело любого размера. Если открыть урну, тело падает на землю перед вами.

Поднять мертвеца

Когда вы взываете к самой черной магии, чтобы поднять живого мертвеца, выберите мертвое тело и бросьте +ИНТ. Вы можете контролировать лишь одно тело, размером не больше человеческого. На 10+ нежить восстает под вашим контролем. Получите 3 власти. На 7-9, помимо этого, выберите одно:

- плоть сопротивляется вам, получите на 1 власть меньше;
- вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложном положении. Ведущий расскажет вам подробности;
- магия кое-как скрепляет тело воедино, поднять его вновь будет невозможно.

Когда у вас нет больше власти, живой мертвец падает наземь. Если от тела еще что-то осталось, вы можете попытаться поднять его снова.

В атаку!

Когда вы приказываете живому мертвецу сделать что-то разрушительное (атаковать или использовать особый ход), бросьте +ИНТ. На 10+ все получилось и нежить наносит 1к6 урона. На 7-9 тоже самое, но вы теряете 1 власть.

Всего лишь царапина

Обычные атаки с их небольшим уроном не способны причинить вред нежити. Когда живому мертвецу наносят значительный урон, ведущий назовет вам важную часть тела (когти, конечность, челюсть), которая может пострадать от атаки. Потратьте 1 власть, или названная часть будет уничтожена.

Частичка разума

Когда вы или ваш живой мертвец съедает кусочек мозга разумного существа, ведущий расскажет вам что-то интересное, о чем было известно этому существу.

Проклятие

Когда вы используете темную магию, чтобы проклясть кого-то или что-то, скажите ведущему чего вы хотите достичь. Проклятие всегда возможно, но ведущий назовет вам не более 4 условий

- вам потребуется кровь _____;
- на это уйдет много денег;
- вам нужен редкий магический компонент;
- результат будет лишь слабым подобием задуманного;
- пройдет несколько дней, недель или месяцев, прежде чем проклятие исполнится.
- _____ узнает или прослышит об этом.
- Вам нужно отправиться в _____.

НЕКРОМАНТ

УРОВЕНЬ _____
ХР _____

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваша нагрузка равна 7+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1), лопата (вес 1) и нитки с иглой (вес 0).

Выберите одно:

- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1);
- ☐ 3 целебных зелья и набор путешественника (5 использований, вес 1)

Выберите ваше оружие:

- ☐ костяной кинжал (*рука*, вес 1);
- ☐ посох с черепом (*удар меча*, двуручное, вес 1)

Вы начинаете с 3 волшебными урнами. В одной из них уже есть тело:

- ☐ однорукого дварфа;
- ☐ кого-то, кого ты знаешь (бывшая возлюбленная или член семьи)
- ☐ освежаванная гончая;

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выберите один из этих ходов.

☐ Гигантская нежить

Когда вы *поднимаете мертвеца*, вы можете использовать тело большого существа.

☐ На один раз

Когда вы *поднимаете мертвеца*, на 10+ вы можете решить, что это тело в дальнейшем вам не понадобится. Получите +1к4 власти, но тело всегда распадается после потери вами всей власти.

☐ Чудовищный мертвец

Живой мертвец под вашим контролем наносит 1к8 урона. Когда вы *приказываете живому мертвецу броситься в атаку*, на 12+ он наносит 8 урона (бросок не нужен).

☐ Истинный коллекционер

У вас есть дополнительная волшебная урна с особыми свойствами. Она может хранить тела как обычная урна, но способна вместить созданную заранее химеру или мерзостную химеру.

☐ Химера

Когда вы *поднимаете мертвеца*, вы можете выбрать два тела (поблизости или из ваших запасов), объединив их в химеру. Опишите из каких частей она состоит. Живой мертвец получает все преимущества и особые ходы обоих существ. Если тела не слишком повреждены, вы можете разделить их и сохранить на потом.

☐ Щит мертвой плоти

Когда вы *получаете урон*, а ваш живой мертвец где-то неподалеку, вы можете направить весь урон на него, но при этом немедленно потеряете всю власть.

☐ Проклятое тело

Выберите еще 2 *проклятые части тела*. Кроме того, ваши зубы также прокляты. Когда вы *вытаскиваете зуб из челюсти*, для всех остальных он выглядит как местная золотая монета. Вы можете снимать или накладывать это наваждение по желанию. Но помните, новые зубы у вас не вырастут.

☐ Слуга

Вы можете создать себе особого слугу из кожи и костей мертвого тела. У него 1 ОЗ, а его нагрузка равна 5. Когда вы *отдаете слуге приказ, сложнее чем «следуй за мной»*, бросьте +ничего (хорошую прислугу сегодня днем с огнем не сыскать). На 10+ выберите одно. На 7-9 выберите два:

- вам приходится повторить несколько раз, прежде чем он повинуется;
- он вызывает неприятности или привлекает нежелательное внимание (ведущий скажет, что произошло);
- ему потребуется много времени, чтобы выполнить приказ;

☐ Гробокопатель

Когда вы *обыскиваете кладбище*, пытаясь найти что-то подходящее, вы всегда можете задать ведущему следующие вопросы:

- Кто здесь был наиболее могущественным при жизни?
- У кого здесь самая богатая гробница?
- Кто здесь прожил жизнь, заслуживающую моего внимания?

ПОСЛЕДНИЙ ХОД

Когда вы *умираете (если вы не преуспели или отказались от последнего вдоха)*, вы можете использовать этот ход.

☐ Армия мертвых

Возмездие. Возмездие и ненависть. Вот все, что осталось, когда дневной свет померк в ваших глазах. Когда вы умираете, земля начинает дрожать. Руки из костей и гниющей плоти пробиваются сквозь нее. Сотни тел прокапывают себе путь на свободу. Твои волшебные урны разбиваются, и твое собрание тел восстает, чтобы вести за собой орду мертвецов. Они жаждут лишь одного: возмездия. Виновные в твоей смерти будут разорваны на куски. Армия нежити будет существовать, пока ты не будешь отомщен или пока не падет последний мертвец. Пусть они познают истинную угрозу, некромант, покажи им раз и навсегда.

Получая уровни с 6 по 10, выберите один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ Колосс

Требуется: *гигантская нежить*

Когда вы *поднимаете мертвеца*, вы можете использовать тело огромного существа.

☐ Взрыв плоти

Требуется: *на один раз*

Когда у вас *кончается власть над живым мертвецом, поднятым вами на один раз*, он не распадается, а взрывается, нанося свой урон всем существам на расстоянии *удара меча*.

☐ Смертоносный мертвец

Требуется: *чудовищный мертвец*

Живой мертвец под вашим контролем наносит 1к10 урона. Когда вы *приказываете живому мертвецу броситься в атаку*, на 12+ он наносит 10 урона (бросок не нужен).

☐ Рачительный некромант

У вас есть дополнительная волшебная урна, которую помимо прочего можно использовать для хранения запасных частей тел. Когда вы *расчленяете тело, и складываете его части в урну*, получите 1 заряд. Когда вы *ищете часть тела на замену для трупа (или для живого человека)*, потратьте 1 заряд, чтобы найти то, что вам нужно.

☐ Мерзостная химера

Требуется: *химера*

Когда вы *создаете химеру*, можете объединить до трех мертвых тел.

☐ Безнадежный некромантик

Когда вы *пытаетесь убедить кого-то, что ваш живой мертвец все ещё жив*, бросьте +ИНТ. На 10+ выберите одно, на 7-9 выберите два:

- движения нежити естественны, как у живого существа;
- вы можете заставить нежить говорить, что вы желаете;
- от нежити не исходит сильный трупный запах.

☐ Аксессуары для черепа

Вместо того, чтобы менять утраченную часть тела на запасную, вы можете добавить новую часть тела себе или кому-то другому. Новые пальцы, глаза, даже целые конечности. Но остерегайтесь зайти слишком далеко, ведущий может дать вам побочный эффект или осложнение.

☐ Мертвая стая

Когда вы *поднимаете мертвеца*, вы можете оживить тела маленьких или крошечных существ, создавая стаю, которая будет действовать как единое целое. Волшебная урна может хранить тела всех существ, образующих стаю.

☐ Вытягивание жизни

Когда вы *используете кровавую магию, чтобы передать жизненные силы одного существа другому*, выберите кровавую кость (1к6, 1к8 или 1к10). Бросьте её. Вы или ваш союзник теряют ОЗ равные результату броска. Бросьте кровавую кость 2-ой раз и восстановите себе или союзнику столько ОЗ, сколько выпало на кровавой кости.

Имя

ВНЕШНОСТЬ

Резец ловко вгрызается в берцовую кость сатира, давая ей новую жизнь. Ваши пальцы растирают темно-зеленую пасту из раздавленных жуков-короедов вдоль извилистых линий орнамента. Вы поднимаете завершённый тотем к свету, не скрывая гордости. Ваши спутники сквозь сон слышат ваше бормотание. Пламя костра тускнеет синевой, и темноту заполняет шепот. Ночь полна духов. И вы знаете имена их всех.

Отстраненный взгляд, напряженный взгляд, мудрый взгляд
Головной убор, маска, растрепанные волосы
Костяная рубашка, звериная шкура, церемониальный наряд
Гибкое тело, татуированная кожа, полное тело

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ ОБЕССИЛЕН -1	■ НЕСОБРАН -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЕН -1	■ РАСТЕРЯН -1	■ ПОТРЕПАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН

D6

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЙ МАКС. ОЗ

МАКС. 6+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ДОБРОЕ

Исцелить или помочь беспокойному духу.

☐ НЕЙТРАЛЬНОЕ

Продemonстрировать обретенную мудрость.

☐ ХАОТИЧНОЕ

Помочь духу свершить его месть.

ДУХ - ХРАНИТЕЛЬ

Выберите духа, который отныне присматривает за вами. **Один раз за атаку, когда ваш урон равен 1**, дух приходит на помощь. Перебросьте урон и...

☐ Дух вепря

Добавьте атаке свойство мощная.

☐ Дух жужелицы

Получите +2 брони на следующий ход.

☐ Дух сокола

Получите +1 к своей следующей атаке.

☐ Дух самшита

Получите +1, когда будете следующий раз избегать опасности.

УЗЫ

Мне ясно, что дух _____ не знает покоя.

Между _____ и моими духами есть какая-то связь.

Я слышал, как духи говорят о силе _____.

_____ должен научиться уважать мир духов.

ДУХОВНЫЙ НАСТАВНИК

Вы можете дать созданный вами тотем земных духов вашим союзникам. Опишите как он выглядит, сколько зарядов имеет. Не забудьте сказать, какое имя нужно громко произнести, чтобы освободить силу духа из тотема. Тотем работает как обычно, но помните, что разговор с духами доступен только вам.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Договор с духами

Ваш договор с миром духов, позволяет вам создавать до 3 тотемов земных духов. Опишите, как выглядят ваши тотемы. Это небольшие фигурки, вырезанные из дерева, куколки-вуду, или руны, нацарапанные на кости. Возможно, это церемониальные маски или черепа павших врагов. У каждого шамана свои методы, но вы можете гордиться, что ваши тотемы достойны духов, живущих в них.

Создание тотема

Когда вы, не отвлекаясь, тратите около часа, чтобы создать тотем, вы можете поселить в нем одного из земных духов. Вы можете выбрать духа из списка в вашем буклете, либо взять духа, предложенного ведущим (возможно связанного с определенным местом или событием). Если у вас уже есть максимум тотемов, то чтобы создать еще один, придется отпустить одного из прежних духов. Каждый тотем содержит 1 заряд. **Когда вы произносите имя духа и тратите заряд**, дух высвобождает свою силу. Если в тотеме нет больше зарядов, он рассыпается на части, и дух не может в него вернуться.

Разговор с духами

Когда вы произносите имя духа, обитающего в одном из ваших тотемов, вы можете не тратить заряд, а бросить +МУД. На 10+ дух высвобождает свою силу, а затем возвращается обратно в тотем. На 7-9 дух высвобождается, но выберите одно:

- вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в неприятной ситуации. Ведущий скажет, что произошло.
- ваша репутация в мире духов пострадала. Получите -1 на все попытки поговорить с духами, пока не потратите час на ритуал, который их умиротворит.
- Вы должны потратить 1 заряд.

Ловец душ

У вас есть особый тотем – ловец душ. Он не имеет зарядов и не рассыпается после высвобождения духа. У вас не может быть больше одного такого тотема.

Когда вы видите, как кто-то расстается с жизнью, вы можете привязать дух умирающего к этому тотему. Бросьте +МУД. На 10+ дух пойман. Когда вы освободите его, произойдет что-то волшебное. Ведущий скажет вам, что именно. Эффект будет связан с природой умершего или его величайшим желанием в жизни. Освобожденный дух немедленно покидает вас (разговор с духами тут не поможет). На 7-9 ведущий также выберет одно:

- поведение духа непредсказуемо;
- у освобождения духа будет нежелательный побочный эффект;
- дух беспокоен, его можно освободить лишь спустя некоторое время.

Шепот и шорох

Когда вы изучаете обстановку, вы можете также спросить: «О чем шепчутся духи этого места?».

ШАМАН

УРОВЕНЬ
ХР

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваша нагрузка равна 8+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1), ловец душ (вес 1) и нож для резьбы (*рука*, вес 1).

Выберите ваше оружие:

- ☐ церемониальный кинжал (*рука*, вес 1);
- ☐ копье (*удар копья, метательное, близко*, вес 1);
- ☐ посох (*удар меча, двуручное*, вес 1);

Выберите вашу защиту:

- ☐ раскрашенный деревянный щит (+1 броня, вес 1);
- ☐ легкий доспех из шкур или костей (броня 1, вес 1)

Кроме того, выберите одно:

- ☐ грибы «сонная шляпка» (*галлюциногенное*, вес 1);
- ☐ припарки и травы (2 использования, вес 1)
- ☐ противоядие (вес 0);
- ☐ ритуальный барабан (вес 1).

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

☐ Цепная молния

Когда вы высвобождаете силу духа молнии, она может переброситься на соседнюю цель. Брось дополнительно 1к6. Ты сам решаешь какую из костей урона какой цели назначить.

☐ Мудрый совет

Когда вы советуете кому-то поступить мудро, вы можете договориться, используя +МУД вместо +ХАР.

☐ Паутина шепотов

На тотемы духов шепчущего ветра не действует обычное ограничение на число тотемов. Любой, кто шепчет тотему шепчущего ветра, будет услышан теми, у кого тоже есть такой тотем.

☐ Бродячий дух

Ваш договор с духами позволяет вам использовать на 1 тотем земных духов больше, но мир духов сам решает, кто поселится в нем. Когда вы создаете такой тотем, ведущий назовет вам, какого земного духа использовать (обычно это будет дух, которого вы редко призываете).

☐ Предки-целители

Вы просите ваших предков стать для вас духами исцеления. Когда вы высвобождаете силу духов исцеления, чтобы вылечить союзника, добавьте свой уровень к исцеленному урону.

☐ Спиритический сеанс

Ваша связь с миром духов становится сильнее. Когда вы высвобождаете дух, заключенный в ловце душ, вы можете использовать разговор с духами.

☐ Подстрекатель

Когда вы говорите с духами, на 10+ вы можете выбрать осложнение из списка для 7-9. Если вы делаете это, сила высвобожденного духа удваивается или действует на вдвое большее число целей (выберите одно).

☐ Тотемная защита

Когда вы получаете урон, назовите имя одного из духов в ваших тотемах. Дух защищает вас от урона, но его тотем разрушается.

☐ Духовный проводник

Ваш договор с духами позволяет вам использовать на 1 тотем земных духов больше, но этот тотем должен быть отдан кому-то другому и может быть использован только им. Если попытаетесь использовать его сами, вы нарушите договор, и мир духов потребует возмездия.

☐ Видения

Когда вы проводите ночь один, на лоне природы, используя вещества, вызывающие видения (такие как призрачный корень или сонная шляпка), духи предложат вам свою помощь. Расскажите им, что вас тревожит. Духи постараются предложить вам наиболее мудрый совет. Получите +1 следующий раз, когда пытаетесь решить эту проблему.

ПОСЛЕДНИЙ ХОД

Когда вы умираете (если вы не преуспели или отказались от последнего вдоха), вы можете использовать этот ход.

☐ Последний тотем

Вы знали, что это время придет, что тело не может существовать вечно. Что до вашего духа, у него есть одно незаконченное дело... Когда вы умираете, все ваши тотемы разваливаются на части, выпуская духов на свободу. Их энергия окутывает ваше тело, вовлекая в свой водоворот обломки тотемов и другие небольшие предметы поблизости. Когда все заканчивается, на земле остается лежать ваш последний тотем – артефакт великой силы. Вместе с ведущим придумайте могущественную волшебную вещь. Это может быть амулет, копье, или любой другой предмет. Его магический эффект должен быть связан с тем, чего вы желали или во что верили в жизни. Этот предмет - ваше наследие, шаман, ваш духовный дар будущим поколениям

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ Тотем первородных духов

Когда вы проводите день, создавая великий тотем, подходящий для наиболее древних духов, выберите первородного духа, которого хотите призвать. У этого тотема всегда 1 заряд, и он разрушится, когда вы назовете духа по имени (*разговор с духами* не поможет). Согласно договору с миром духов, вы не можете создавать более одного такого тотема. Будьте осторожны, зывая к первородным духам слишком часто. Мир духов может потребовать что-то в ответ.

☐ Тотемное оружие

Выберите земного духа, которого вы хотите поселить в своем оружии.

Когда вы рубите и кромсаете или даете залп этим оружием, на 10+ вы также можете высвобождать силу этого духа.

☐ Меднум

Когда вы впервые встречаете достойную внимания личность, ведущий скажет вам, что ближайшие духи шепчут о ней.

☐ Создатель талисманов

Вам потребуется ценный или редкий предмет (драгоценность или кость опасного чудища), чтобы превратить один из ваших тотемов земных духов в талисман. У талисмана 2 заряда. Когда заряды заканчиваются, талисман не разрушается, но обитающему в нем духу нужно отдохнуть. На рассвете нового дня или после специального ритуала очищения, занимающего не менее часа, заряды талисмана восстанавливаются до максимума. В остальных отношениях талисман подобен обычному тотему.

☐ Призрачный странник

Когда вы вместе с кем-либо еще садитесь кругом возле огня, ваши души могут оставить тела и войти в мир духов. Пока горит огонь, вы можете странствовать по этому миру и видеть все, что видят духи.

☐ До глубины души

Когда вы пристально смотрите в чьи-то глаза, а затем отводите взгляд, вы можете уловить отзвуки мыслей друг друга. Откройте ему свой темный секрет, сокровенное желание или тайный умысел. Вам откроется что-то столь же значимое (ведущий скажет, что именно).

☐ Дух пламени

Когда вы вдыхаете дух пламени факела или костра, огонь гаснет, а вы можете держать духа у себя под языком. В любое время вы можете выдохнуть дух пламени, нанося цели свой урон и поджигая ее.

☐ Защитник

Ваш дух-хранитель защищает каждого с кем у вас есть узы (когда они выбрасывают 1 при броске урона).

ЗЕМНЫЕ ДУХИ

□ Дух молний

«ЮКА-УМ»

Молния ударяет выбранную вами цель неподалеку, нанося ей 1к6 урона. Этот урон игнорирует броню, если только цель не сделана из чего-то не проводящего электричества, как камень или дерево.

□ Дух питона

«ЧУ'А»

Огромная змея быстро обвивает своими кольцами выбранную вами цель. Жертва не может пошевелиться и способна только говорить. Эффект длится, пока жертва не получит урон, или вы не отпустите духа. Сильные существа могут вырваться из захвата, но при этом они получают 1к6 урона.

□ Дух упрямой черепахи

«МИШИ-МИШИ»

Дух черепахи увеличивает броню того, кто произнес его имя, на вашу МУД, но только для атак в спину. Освобожденный дух остается с вами до конца битвы.

□ Дух колючего дикобраза

«ПАХИИН»

Когда того, кто произнес имя духа дикобраза, атакуют в ближнем бою, атакующий получает урон равный вашей МУД и игнорирующий броню. Освобожденный дух остается с вами до конца битвы.

□ Дух шепчущего ветра

«МАДВЕЙААШИ»

Когда вы шепчете, ваш голос исходит от тотема, неважно насколько далеко вы от него находитесь. Раз в неделю вы должны отпускать духа, иначе он станет беспокойным.

□ Дух совы

«СУУ'АК»

Дух совы остается рядом с вами, ожидая случая поделиться своей мудростью. Получите +1, когда *изучаете обстановку*. На 6- дух совы исчезнет, дав вам напоследок мудрое наставление (перебросьте кости).

□ Дух игривого тигра

«АМОТЕКУН»

Уважите духу тигра цель, которую он должен преследовать. Всякий раз, когда цель попытается совершить по вам дальнюю атаку, тигр выпрыгнет из укрытия и не даст сделать это. Затем дух отступит и затаится до следующей попытки. Дух преследует цель, пока та не умрет, или пока вы не отпустите его.

□ Дух зловредного осла

«БАЛУБЕРА»

Этот исключительно зловредный дух осла способен переносить нагрузку равную 10. Раз в день вы должны кормить его ягодами или другими лакомствами. Дух будет с вами, пока вы его не отпустите, или не забудете покормить.

□ Дух желания

«ТЕЛАКАПА»

Покажите этот тотем кому-либо, произнося имя духа. Жертва ощутит непреодолимое желание прикоснуться к тотему. Она не остановится ни перед чем и будет делать все, что в ее силах, лишь бы дотронуться до него. Как только тотем касается его кожи, дух освобождается и желание пропадает.

□ Дух исцеления

«НААНДАВИ»

Этот дух исцеляет вам или вашему союзнику 1к8 урона.

ДРЕВНИЕ ПЕРВОРОДНЫЕ ДУХИ

Когда что-то случается первый раз, это становится важным событием в мире духов. Эти могущественные духи родились, когда мир был еще юн. Лишь наиболее мудрые шаманы могут надеяться на помощь первородных духов, но, когда те откликаются на зов, мир содрогается.

□ Дух первого вулкана

«СЕНУ-ТААХИ»

Когда этот дух высвобождает свою силу, со страшным гулом земля вокруг нагревается. Её поверхность трескается и плавится, как при рождении нового вулкана. Начинается извержение, оставляющее после себя потоки раскаленной лавы и огромные каменные глыбы.

□ Дух первой любви

«СЕНУ-НЕЙОК»

Когда вы касаетесь этим тотемом кожи другого существа и высвобождаете силу духа, назовите имя. Если это существо знает кого-либо с этим именем, оно сильно и безрассудно влюбляется в него. Помните, что это не любовное зелье, эффект постоянен, но сердце цели может быть разбито. Опасайтесь гнева отвергнутой любви.

□ Дух первого страха

«СЕНУ-ГОШИ»

Когда вы привязываете дух к тотему, назовите имя определенного существа. Если это существо видит тотем, оно преисполняется неизбывным ужасом, и будет пытаться либо убраться как можно дальше от тотема, либо уничтожить его. Если высвободить силу духа, он будет преследовать жертву, пока не будет изгнан, или пока вы не отзовете его.

□ Дух первой торговли

«СЕНУ-ДЖЕНВ»

Когда вы привязываете дух к тотему, коснитесь им чьей-либо кожи и выберите что-то принадлежащее цели: лицо, магическую способность, или даже душу. Вы получаете то, что выбрали, а ваша цель получает что-то равноценное принадлежащее вам (лицо за лицо, способность за способность, душа за душу). Разрушение тотема обратит эффект.

□ Дух первых волков

«СЕНУ-ХОКА»

Стая свирепых призрачных волков начинает охоту на выбранное вами существо, неважно как далеко оно от вас. Когда вы поднимаете голову к небесам и воете так громко, как только можете, стая ответит вам воем, который укажет вам в какой она стороне. Стая преследует жертву, пока вы не достигнете её, после чего исчезает.

□ Дух первого урожая

«СЕНУ-ЛЕСКВА»

Когда вы высвобождаете силу этого духа, все растущие рядом фрукты, овощи и злаки немедленно вырастают и созревают, готовые к сбору и жатве. Если рядом нет культурных пород, то съедобные грибы, ягоды или другое пропитание вырастет, чтобы вы могли его съесть.

□ Дух первой зимы

«СЕНУ-ВАНБЕР»

Когда вы высвобождаете силу этого духа, температура вокруг вас стремительно падает, а земля покрывается глубоким снегом. Все существа, уязвимые к холоду, получают свойство *неуклюжий* (-1 на все проверки), пока не согреются.

□ Дух первой весны

«СЕНУ-ДУНА»

Когда вы высвобождаете силу этого духа, все растения вокруг вас начинают бурно расти. Распускаются бутоны, молодая поросль вытягивается в высокие деревья, все вокруг расцветает. Любое существо поблизости (вне зависимости от его мировоззрения) исцеляется на 2к8 ОЗ.

□ Дух первого полудня

«СЕНУ-САКУУН»

Неважно день сейчас или ночь, когда вы высвобождаете силу этого духа, солнце мгновенно восходит к зениту. Становится нестерпимо жарко, и вся вода поблизости быстро испаряется. Растения засыхают, а каждый, кто попадает под солнечные лучи, рискует получить серьезные ожоги.

□ Дух первого шторма

«СЕНУ-ЮКА»

Когда вы высвобождаете силу этого духа, небеса темнеют, покрываясь черными тучами. Поднимается страшная буря. Дождь с градом обрушиваются с небес, молнии бьют каждую секунду, и гром сотрясает землю. Вы можете частично контролировать шторм, обрушивая его ярость на конкретные цели, или заставляя ураганный ветер развалить здание.

□ Дух первого дома

«СЕНУ-ЖАТИ»

Этот дух может быть привязан к тотему только в знакомом вам месте, которое вы считаете безопасным. Позже, когда вы высвобождаете силу духа, любой, коснувшийся тотема, пронесется сквозь мир духов, оказавшись в конце концов в том самом месте.

Имя

ВНЕШНОСТЬ

У кузнеца есть молот, у художника - кисть. С копьем и щитом - вы ремесленник и творец не хуже них. Но ваше дело - война, а холст - поле боя. Другие воины считают вас трусом. Они кричат, чтобы вы стояли на месте, пока они атакуют вас с варварской силой. Но вы само проворство. Воплощенная точность. Вы не остановитесь, пока израненный враг не рухнет в пыль у ваших ног. А вы останетесь стоять - невредимый.

Пронзительный, беспокойный или расчетливый взгляд
Шлем с плюмажем, короткая стрижка, грубые волосы
Килт, легкая одежда, изрубленный доспех
Гибкое тело, загорелая кожа, мускулистое тело

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ ОБЕССИЛЕН -1	■ НЕСОБРАН -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЕН -1	■ РАСТЕРЯН -1	■ ПОТРЕПАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН  БРОНЯ  ОЗ  ТЕКУЩИЙ МАКС. ОЗ 8+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ДОБРОЕ

Помочь *соратнику*, подвергнув себя большой опасности.

☐ НЕЙТРАЛЬНОЕ

Отвлечь на себя могучего противника.

☐ ЗЛОЕ

Подтолкнуть другого к действиям, о которых он будет жалеть.

ПОМОЩЬ СОРАТНИКУ

Соратник на поле боя дает вам много возможностей для молниеносных атак. Однако вы тоже предоставляете своему соратнику некоторое преимущество. Выберите одно:

☐ Я тебя прикрою

Когда вы предупреждаете *соратника* о внезапной опасности, он успевает отреагировать и получает +1 против нее.

☐ Стена щитов

Когда вы в пределах удара копья от своего *соратника*, он получает бонус к броне от вашего щита против атак по нему.

☐ Доверие

Когда ваш *соратник* атакует, он наносит на 1 урон больше.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Соратник

Когда вы занимаете позицию рядом с вашим союзником, он становится вашим *соратником* на поле сражения. Вы можете действовать как обычно, но, поглядывая одним глазком на *соратника*, вы можете найти момент, чтобы быстро атаковать врага, с которым тот сражается. Союзник считается вашим *соратником*, пока вы достаточно близко к нему, или пока вы не выберете нового *соратника*. **Помогая своему соратнику**, добавьте +1 к броску.

Удар по возможности

Действия вашего *соратника* зачастую заставляют врага открыться для атаки. Удар по возможности может быть быстрым выпадом или броском копья, или выстрелом из лука. Он наносит ваш обычный урон (1к6).

Возмездие

Когда ваш *соратник* получает урон, вы можете немедленно нанести удар по возможности по атакующему.

Заход с фланга

Когда ваш *соратник* атакует и наносит урон, вы можете немедленно сделать удар по возможности по тому же противнику (если под удар попало несколько врагов, выберите одного).

Отвлечь на себя

Когда вы, пытаетесь отвлечь на себя внимание одного или нескольких противников, опишите как вы это делаете. Если вы делаете это:

- запугивая или действуя грубой силой, бросьте +СИЛ;
- действуя быстро или маневрируя, бросьте +ЛОВ;
- используя смекалку или полезные знания, бросьте +ИНТ;
- преодолевая страх или действуя проницательно, бросьте +МУД;
- используя социальные навыки или обаяние, бросьте +ХАР.

На 10+ враги полностью отвлеклись; на 7-9 враги отвлеклись, но ведущий даст вам некоторое осложнение. Возможно, враги отвлеклись лишь на краткий миг, либо ваш союзник тоже отвлекся на вас. Тот, кто пользуется вашими действиями, получает +1 к броску.

Финт

Когда вы рубите и кромсаете, на 7-9 вместо того, чтобы нанести урон, вы можете увернуться от вражеской атаки.

Со щитом и без щита

Когда вы экипированы щитом, он дает вам дополнительные +1 к броне.

Когда вы не экипированы щитом, ваши атаки ближнего боя получают прибавление 2.

УЗЫ

Мы с _____ приглядываем друг за другом.

Все, что связано с _____, идет не по плану.

_____ чувствует возможности, не хуже, чем я.

Иногда мне кажется, что _____ хочет умереть.

БРОСОК КОПЬЯ

Когда вы бросаете свое копье, бросьте +ЛОВ. На 10+, вы поразили свою цель и нанесли ей урон. На 7-9, кроме того, выберите одно:

- копье застряло и его не так-то просто вытащить;
- древко копья треснуло, получите -1 на все броски копья;
- наконечник копья сломан, урон копьем снижен на 1.

Когда вы тратите около часа, чтобы починить ваше копье, уберите все негативные эффекты.

ЗАСТРЕЛЬЩИК

УРОВЕНЬ
ХР

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваша нагрузка равна 8+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1), копье (удар копья, метательное, близко, вес 1), круглый щит (броня+1, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ кожаная броня (броня 1, вес 1);
- ☐ 3 целебных зелья и дополнительное второе оружие;
- ☐ копьеметалка (вес 1, копья и дротики получают далеко и перезарядка);

Выберите одно второе оружие:

- ☐ набор дротиков (боезапас 2, метательное, близко, вес 1);
- ☐ праща (близко, -1 урон, вес 0)
- ☐ лук (близко, далеко, вес 2) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1);
- ☐ арбалет (близко, +1 урон, перезарядка, вес 2) и колчан стрел;
- ☐ копье (удар копья, метательное, близко, вес 1).

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

☐ Пробить доспех

Когда вы наносите удар, целясь в определенную часть физической или природной брони противника, бросьте +СИЛ. На 10+ вы пробиваете или ломаете эту часть доспеха. Любая атака по этому участку игнорирует броню цели. На 7-9 есть некоторые сложности, уязвимость существует недолго или по ней сложно попасть (ведущий скажет, что произошло).

☐ Отчаянный бросок

Когда вы бросаете ваше последнее или единственное копье, при попадании вы наносите свой максимальный урон.

☐ Перехват

Когда вы выстрелом или броском пытаетесь сбить метательный снаряд в воздухе, бросьте +ЛОВ. На 10+ снаряд отклонен, и вы решаете, куда он попал, на 7-9 – то же, но решает ведущий.

☐ Ополчение

Когда вы собираете группу добровольцев, чтобы бороться с врагом или преследовать его, бросьте +ХАР. На 10+ выберите два; на 7-9 выберите одно:

- они точно следуют вашим приказам;
- они действуют лучше, чем ожидалось;
- они не несут значительных потерь.

☐ Командный залп

Когда вы и один из ваших союзников одновременно даете залп, согласовав свои действия, лучший результат броска применяется к каждому выстрелу. Броски урона каждый делает отдельно, как всегда.

☐ Находчивый мастерской

Вы умело мастерите копья, дротики, стрелы и любое другое снаряжение из древесины, с которым вы знакомы. Ведущий скажет, сколько потребуется времени и дополнительных материалов, но ваши союзники всегда удивлены вашей изобретательностью и скоростью.

☐ Мятажник

Когда вы изучаете обстановку, связанную с каким-либо существом, в ваш список добавляется вопрос «Как легче всего его спровоцировать?». На 12+ можете задать этот вопрос бесплатно.

☐ Помощь по ситуации

Когда вы выбираете нового соратника, вы можете выбрать для него новый вариант помощи соратнику (не более одного одновременно)

☐ Уклонение

Когда вы пытаетесь увернуться от вражеского захвата или мешающей движению атаки, бросьте +ЛОВ. На 7+ вы быстро сбежали или уклонились от опасности. На 10+ вы можете немедленно сделать против врага удар по возможности.

☐ Мультикласс: дилетант

Возьмите ход другого класса, как если бы ваш уровень был на 1 ниже.

ПОСЛЕДНИЙ ХОД

Когда вы умираете (если вы не преуспели или отказались от последнего вдоха), вы можете использовать этот ход.

☐ Последний бросок

Перед смертью вы видите последний шанс нанести удар, прежде чем жизнь покинет ваше тело. Бросьте копье во врага, которого вы видите. Слабое или равное вам по силе существо вы убиваете немедленно. Более могущественным существам вы наносите значительный урон, или открываете их слабость вашим союзникам. Если ваш соратник еще жив, он тоже может нанести свой максимальный урон той же цели.

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ Эгонист

В бою вы можете быть соратником самому себе, но удар по возможности не предоставляет вам шанс для еще одного удара.

☐ Из рода воинов

Возьмите ход из буклета военачальника. Если среди ваших союзников есть военачальник, будучи вашим соратником он может потратить 1 уловку, чтобы вы могли нанести удар по возможности по любой цели.

☐ Мастер копья

Ваши копья наносят дополнительно +2 урона.

☐ Первая кровь

Ваша первая успешная атака в бою наносит +1к6 урона.

☐ Подстрекатель

Требуется: ополчение

Когда вы собираете ополчение, получите +1 при броске:

- если вы экипируете их хотя бы простым оружием;
- если проводите хотя бы день, тренируя их;
- если вы встаете во главе ополчения.

На 12+ они точно следуют вашим приказам; действуют лучше, чем ожидалось и не несут значительных потерь.

☐ Одноразовый щит

Когда вы блокируете сильнейший из ударов своим щитом, он разлетается на осколки. Вы не получаете урона и можете немедленно нанести атакующему удар по возможности.

☐ Командная работа

Когда вы совершаете удар по возможности, вместо того чтобы нанести урон, вы можете дать шанс вашему соратнику ударить сильнее. Его следующая атака по этой цели нанесет +1к8 урона.

☐ Мощный бросок

Когда вы делаете бросок копья, на 10+ вы можете выбрать одно из списка на 7-9. Если вы делаете это, ваш урон удваивается.

☐ Эскорт

Когда вы отправляетесь в опасное путешествие и действуете как разведчик, получите +1 на бросок. На 10+ вы и ваши союзники наносят +1к4 урона в следующем ходе против того, кого вы заметили.

☐ Выведен из равновесия

Когда вы используете финт, тот, кто следующим атакует вашего противника, получает +1 на бросок.

☐ Надоеда

Когда вы атакуете и отбегаете от врага, чтобы отвлечь или сбить его с толку, бросьте +ЛОВ. На 10+ нанесите свой урон и выберите одно. На 7-9 просто выберите одно.

- враг взбешен и следует за вами;
- враг временно теряет вас из виду;
- враг ломает строй или показывает свою уязвимость.