

# Рассказчик

Когда вы пленяете аудиторию, читая сказку или легенду, вы разблокируете этот подкласс:

## ☐ Рассказчик историй

Когда вы рассказываете историю, назовите ее и дайте ГМ краткое описание того, о чем идет речь. ГМ затем расскажет вам один или два эффекта которую история окажет на вашу аудиторию. Бростье+Хар на 10+ получите 2 запаса на 7-9 получите 1 запас на 6-ведущий делает ход. Потратьте запас 1к1 чтобы применить эффект.

**Получая уровни можете выбирать ход и среди них:**

## ☐ Завлекательная история

Когда вы рассказываете историю, назовите одного человека в пределах слышимости от вас, он должен оставить свои дела, и слушать вас в полном объеме.

## ☐ Чарующий рассказ

Когда вы вспоминаете историю о легендарном магический предмете, назовите его и дайте ГМ краткое описание того, что предмет делал и как он был использован. ГМ затем расскажет вам, какие магическими свойствами вы можете наделить похожий предмет. Бростье+Муд. На 7-9 предмет получает свойство которое выберет ГМ зачарование длится до конца сцены (например до конца боя). На 10+ вы сами выбираете 2 свойства и зачарование длится пока вы не *разобьете лагерь*. На 12+ тоже что и выше но вы можете потратить ХР чтобы зачарование было постоянным.

## ☐ Герои другого века

Когда вы вспоминаете историю о легендарном герое дайте ГМ краткое описание триумфов и невзгод героя. ГМ затем скажет вам одну особую способность и одну слабость, связанную с этим героем. Бростье+Муд. На 10+ вы получаете особую способность до конца сцены. На 7-9, вы также принимаете слабость.

# Барристер Черных Врат

Когда вам удастся разорвать претензии смерти к кому-то (включая себя), вы разблокируете этот подкласс:

## ☐ Офицер Черных Ворот

Теперь у вас особые рабочие отношения со Смертью. Вы получаете +1 на *последний вздох*.

**Получая уровни можете выбирать ход и среди них:**

## ☐ Адвокат Психопомп

Когда вы держите за руку недавно ушедшего, вы сопровождаете его к Черным воротам. Затем вы можете выступить за них до смерти. В практическом плане, этот шаг позволяет вам переговоры со Смертью от их имени. Если Переговоры не удастся, когда выступает за персонажа игрока, они все еще могут сделать *последний вздох*. Если они провалили бросок на *последний вздох* и прошли через черные врата вы получаете 1 XP.

#### ☐ **Свергнуть мертвецов**

Вы можете войти в состояние транса, чтобы посетить Черные Ворота в любое время, когда вы пожелаете. Когда вы говорите имя мертвого человека, стоя перед Черными Воротами, Ворота откроются, и этот человек предстанет перед вами. Вы можете взаимодействовать с ними, как с любым нормальным NPC.

## **Обитатель тени**

Когда вы добровольно отказались от солнечного света, вы разблокируете этот подкласс:

#### ☐ **Сотрудничество с тенью**

Когда вы задаете тень вопрос о том, что она видела, затем бросьте+Хар. На 10+ ответ будет подробным на 7-9 расплывчатым.

**Получая уровни можете выбирать ход и среди них:**

#### ☐ **Теневая скрытность**

Двигаясь в тени вы не можете быть замечены или услышаны, но если вы используете действия с целью навредить вы станете видимы.

#### ☐ **Кузнец тени**

Вы можете создать оружие или предмет из тени. Бросьте+Муд. На 7-9 выберите 1 свойство и предмет существует только несколько мгновений. На 10+ тоже, что и выше но предмет существует до конца сцены. На 12+ тоже что и выше, но предмет постоянен.

- Предмет идеального веса и формы. При его использовании вы получаете 1+ к броскам.
- Предмет может быть превращен в шар темной энергии и использоваться в качестве метательного оружия. Это может быть сделано только один раз (предмет затем уничтожается).
- Предмет поглощает свет хотя огонь по-прежнему горячий.

Все элементы, созданные с помощью тени, выглядят странно для наблюдателя. Они совершенно черные и не отражают света.

#### ☐ **Теневое лечение**

Когда вы отдыхаете в тени во время *разбития лагеря*, исцелить 10 НР.

## Владелец Огненной Крови

Когда вы выпиваете зелье созданное из эссенции Игниса Первобытного Пламени. Бростье+Тел. На 6- сделайте *последний вздох*. На 7-9 выше максимальное ХП становится 1. На 10+ ваш организм выстоял. В любом случае получите этот подкласс.

### ☐ Гибилиш

Вы можете говорить на неизвестном огненном языке. Вы можете разговаривать как с пламенем маленькой свечи так и с большими огненными элементами.

**Получая уровни можете выбирать ход и среди них:**

### ☐ Латунная кожа

Ваша плоть получает цвет и прочность латуни. Вы получаете 1 броню. Ваше тело неуязвимо для сожжения огнем и лавой. Молния и кислота по-прежнему вредит вам нормально.

### ☐ Огненный взгляд

Ваши глаза мерцают и светятся, как будто они были освещены из-за свечей. Вы обладаете способностью проецировать свое сознание в единый огонь на расстояние 100 миль. Вы можете видеть и слышать, как если бы вы были в том же пространстве, как огонь, но вы не можете взаимодействовать с вещами. Вы все еще можете нормально действовать в вашем обычном теле в то время как "огонь видит".

### ☐ Сущность Игниса

Когда вы мажете своей кровью предмет бростье+Муд. ГМ назовет несколько огненных качеств которыми вы можете наделить предмет. На 7-9 вы можете выбрать одно свойство, которое продлится до конца следующей сцены. На 10+ свойство которое, вы выберете, останется на протяжении всей сессии. На 12+ вы можете потратить 1 ХР, чтобы сделать эффект постоянным.

### ☐ Домашний огонь

Когда вы готовите и зажигаете специальную жаровню, очаг и даже костер, вы можете объявить его своим домашним огнем. До тех пор, как ваш домашний огонь горит, вы получаете 1+ на *последний вздох*. На 7-9 результат для последнего дыхания, вы можете вернуться к вашему домашнему огню вместо принятия сделки со смертью.

