

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Дварф: Озрук, Суртур Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундриг, Ярл, Ксоток

Эльф: Элоиир, Шарасет, Хасрит, Шевараль, Кадеус, Эльдар, Китрасет, Телиан

Халфлинг: Финнеган, Олив, Рэндольф, Бартлби, Обри, Болдуин, Бекка

Человек: Хок, Рюдигер, Грегор, Брианна, Уолтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб

Жесткие Глаза, Глаза Мертвеца или Нетерпеливые Глаза

Растрепанные Волосы, Стриженные Волосы или Помятый Шлем

Загрубевшая Кожа, Загорелая Кожа или Покрытая Шрамами

Крепкое Тело, Гибкое Тело или Истерзанное Тело

Назначь эти значения характеристикам: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА

■ ОСЛАБ -1

СИЛ

ЛОВКОСТЬ

■ ДРОЖИТ -1

ЛОВ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

■ БОЛЕН -1

ТЕЛ

ИНТЕЛЛЕКТ

■ ОШАРАШЕН -1

ИНТ

МУДРОСТЬ

■ ЗАПУТАЛСЯ -1

МУД

ХАРИЗМА

■ ИЗУРОДОВАН -1

ХАР

УРОН

К10

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ МАКС. ОЗ

ТВОИ МАКС. ОЗ 10+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ ДОБРЫЙ

Защищай тех, кто слабее тебя.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ

Побеждай достойных противников.

☐ ЗЛОЙ

Убивай незащищенных или сдавшихся на милость.

ГНУТЬ РЕШЕТКИ, ПОДНИМАТЬ ВОРОТА

Когда ты используешь грубую силу, чтобы уничтожить неживой объект, брось+СИЛ.

* На 10+, выбери 3. * На 7-9, выбери 2.

• Это не занимает много времени

• Ничего ценного не пострадало

• Не было много шума

• Ты можешь починить это без особых усилий

РАСА

☐ ДВАРФ

Когда ты пьешь с кем-нибудь, то можешь использовать ТЕЛ вместо ХАР, на броске Переговоров.

☐ ЭЛЬФ

Выбери оружие. Ты можешь использовать оружие этого типа как Изящное.

☐ ХАЛФЛИНГ

Превозмогая Опасность, ты можешь использовать свой размер как преимущество, и получить +1.

☐ ЧЕЛОВЕК

Раз за битву, ты можешь перебросить повреждения (твои или чьи-то еще).

БРОНИРОВАННЫЙ

Ты игнорируешь тэг «Неудобные» у доспехов.

ЗНАКОВОЕ ОРУЖИЕ

Это твое оружие. Есть много подобных, но это — только твое. Это оружие — твой лучший друг. Это твоя жизнь. Ты владеешь оружием, как владеешь своей судьбой. Без тебя, оружие бесполезно. Без этого оружия, ты бесполезен. Ты должен использовать Знаковое Оружие верно.

Выбери базовое описание (Вес 2):

☐ Меч☐ Копье

☐ Топор☐ Кистень

☐ Молот☐ Кастеты

Выбери расстояние, на котором твое оружие действует лучше всего:

☐ Рука☐ Близко☐ Копье

Выбери два Улучшения:

☐ Шипы и Крючья: +1 ущерб, но +1 Вес.

☐ Острое: +2 Пробивающее.

☐ Превосходный Баланс. Добавь Изящное.

☐ Зазубренные края. +1 ущерб.

☐ Светится в присутствии одного типа существ, на твой выбор.

☐ Огромное: Добавь Мощное и Кровавое.

☐ Разностороннее. Добавь дополнительное расстояние.

☐ Искусно Выполненное. -1 Вес.

Выбери внешний вид:

☐ Древнее☐ Запятнанное Кровью

☐ Безупречное☐ Зловещее

☐ Украшенное

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:
_____ обязан мне жизнью, признает он это или нет.
Я поклялся защищать _____.
Я беспокоюсь, сможет ли _____ выжить в подземелье.
_____ слишком мягок, но я закалю его, и он станет жестким, как я.

ХОБОЕЦ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя Нагрузка 12+СТР. У тебя есть Знаковое Оружие и Рацион для Подземелий (5 применений, 1 Вес). Выбери защиту:

- ☐ Кольчуга (Броня 1, Вес 1) и Приспособления Авантюриста (Вес 1)
- ☐ Чешуйчатая Броня (Броня 2, Вес 3)

Выбери 2:

- ☐ 2 Зелья Исцеления (Вес 0)
- ☐ Щит (+1 Броня, Вес 2)
- ☐ 22 монеты.
- ☐ Противоядие (Вес 0), Рацион для Подземелий (Вес 1), Травы и Припарки (Вес 1)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая Уровень со 2 по 5, выбери один из предложенных ниже Ходов.

☐ БЕЗЖАЛОСТНЫЙ
Нанося повреждения, ты наносишь +1к4.

☐ НАСЛЕДИЕ
Когда ты обращаешься к духам, что живут в Знаковом Оружии, они просвещают тебя относительно теперешнего положения вещей, но могут задать вопрос в ответ. Брось+ХАР. *На 10+, ты получаешь детали. *На 7-9, ты получаешь общее впечатление.

☐ ВЛАДЕНИЕ ДОСПЕХАМИ
Когда ты используешь броню, чтобы принять на себя урон, то не получаешь повреждений, но уменьшаешь рейтинг доспехов или щита на 1. Рейтинг уменьшается на 1 каждый раз, когда ты делаешь этот выбор. Когда рейтинг Брони достигает 0, предмет разрушается.

☐ УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ
Ты получаешь еще одно Улучшение к Знаковому Оружию.

☐ СКВОЗЬ КРАСНУЮ ПЕЛЕНУ
Различая Явь в бою, ты получаешь +1.

☐ МАСТЕР ДОПРОСОВ
Когда ты используешь насилие как метод воздействия в Переговорах, то можешь использовать СИЛ вместо ХАР на броске.

☐ ЗАПАХ КРОВИ
Когда ты Рубишь и Кромсаешь врага, следующая твоя атака наносит ему +1к4 урона.

☐ МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ ДИЛЕТАНТ
Получи один Ход другого класса. При выборе Хода, твой Уровень считается на 1 ниже.

☐ ЖЕЛЕЗНАЯ ШКУРА
Ты получаешь +1 к Броне.

☐ КУЗНЕЦ
Когда у тебя есть доступ к кузне, ты можешь имплантировать магическую силу оружия в свое Знаковое Оружие. Этот процесс уничтожает магическое оружие, но твое Знаковое Оружие получает его волшебные свойства.

Получая Уровень 6 по10, выбери Ход из приведенных ниже или из Ходов со 2 по 5 Уровень.

☐ КРОВОЖАДНЫЙ
Заменяет Безжалостного
Нанося повреждения, ты наносишь +1к8.

☐ СОВЕРШЕНСТВО В ДОСПЕХАХ
Заменяет Владение Доспехами.
Когда ты используешь броню, чтобы принять на себя урон, то не получаешь повреждений, а также получаешь следующие+1 против нападавшего, но уменьшаешь рейтинг доспехов или щита на 1. Рейтинг уменьшается на 1 каждый раз, когда ты делаешь этот выбор. Когда рейтинг Брони достигает 0, предмет разрушается.

☐ ДУРНОЙ ГЛАЗ
Требует “Сквозь Красную Пелену”
Начиная бой, брось+ХАР. *На 10+, сохрани 2. *На 7-9, сохрани 1. Ты можешь потратить сохранение, чтобы поймать взгляд врага, который застывает в ужасе и не может действовать, пока ты не разорвешь контакт. *На 6-, противники определяют тебя как главную угрозу.

☐ ВКУС КРОВИ
Заменяет Запах Крови
Когда ты Рубишь и Кромсаешь врага, следующая твоя атака наносит ему +1к8 ущерба.

☐ МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ НОВИЧОК
Требует «Мультиклассовый Дилетант»
Получи один Ход другого класса. При выборе Хода, твой Уровень считается на 1 ниже.

☐ СТАЛЬНАЯ ШКУРА
Заменяет Железную Шкуру
Ты получаешь +2 к Броне.

☐ ВИДЕТЬ ГЛАЗАМИ СМЕРТИ
Начиная бой, брось+МУД. *На 10+, назови того, кто погибнет, и того, кто выживет.*На 7-9, назови того, кто погибнет или того, кто выживет. Это должны быть НПС, а не персонажи игроков. Если это хотя бы теоретически возможно, то Мастер воплотит твое предсказание. *На 6-, ты видишь собственную смерть и получаешь постоянные-1 до конца боя.

☐ НАМЕТАННЫЙ ГЛАЗ НА ОРУЖИЕ
Оценив вооружение противника, ты можешь спросить у Мастера, какой урон оно наносит.

☐ ПРЕВОСХОДНЫЙ ВОИН
Когда ты Рубишь и Кромсаешь, то на 12+, наносишь повреждения, избегаешь атаки и впечатляешь, рассеиваешь или устрашаешь врага.