



ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

РУБИ И КРОМСАЙ

Сойдясь с врагом в рукопашной, брось+СИЛ. На 10+ ты наносишь урон врагу и сам остаешься цел. По желанию, ты можешь нанести +1кб повреждений, но подставить себя под удар противника. На 7-9, ты поражаешь врага, но и он наносит по тебе ответный удар.

ЗАЛП!

Когда ты целишься и стреляешь во врага на расстоянии, брось+ЛОВ. На 10+ у тебя — чистое попадание, и ты наносишь урон. На 7-9, выбери один вариант (что бы ты не выбрал, ты все равно причиняешь повреждения).

- Тебе пришлось двигаться, чтобы выстрелить, и тем самым ты подверг себя опасности (на усмотрение мастера).
- Придется смириться с тем, что имеешь: -1дб повреждений
- Пришлось выстрелить несколько раз, уменьшая свой запас на один.

ПРЕВОЗМОГАТЬ ОПАСНОСТИ

Когда ты действуешь, не смотря на явную угрозу, или сталкиваешься с катастрофами, скажи, как ты с этим справляешься, и брось. Если ты...

- Прорываешься силой, +СИЛ
- Убираешься с дороги или действуешь быстро, +ЛОВ
- Выдерживаешь, +ТЕЛ
- Быстро соображаешь, +ИНТ
- Ментально стоек, +МУД
- Используешь шарм, +ХАР

На 10+, ты делаешь то, что собираешься, и опасность обходит тебя стороной. На 7-9, ты спотыкаешься, сомневаешься или дрогнул: мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор.

ПЕРЕГОВОРЫ!

Когда у тебя есть методы воздействия на персонажей мастера, и ты их применяешь, брось+ХАР. Метод воздействия — это то, что они хотят или в чем нуждаются. На 10+, они сделают то, что ты просить, если ты пообещаешь исполнить их просьбу. На 7-9, они выполняют требуемое, но здесь и сейчас понадобятся железные гарантии того, что и ты сдержишь слово.

ЗАЩИЩАТЬ

Когда ты обороняешь человека, предмет или локацию, на которую напали, брось+ТЕЛ. На 10+, сохрани 3. На 7-9, сохрани 1. Пока ты в обороне, когда то, что ты охраняешь, атаковано, ты можешь потратить «сохранение» (1 к 1), чтобы выбрать один из вариантов:

- Направить атаку с того, что обороняешь, на себя
- Уполовинить эффект атаки или повреждения
- Открыть нападающего союзнику, чтобы предоставить ему следующие+1 против нападающего
- Нанести нападающему урон, равный твоему уровню

ИЗЛИВАТЬ ЗНАНИЯ

Когда ты вспоминаешь, то, что когда-то узнал, о чем-то, брось+ИНТ. На 10+, мастер скажет тебе о предмете что-то интересное и полезное в данный момент. На 7-9, мастер скажет только интересное — как получить от знаний пользу, остается за тобой. Мастер может спросить «Откуда ты это знаешь?», и ты должен немедленно и честно ответить.

РАЗЛИЧИТЬ ЯВЬ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию или личность, брось+МУД. На 10+, задай мастеру 3 вопроса из приведенного ниже списка. На 7-9, задай 1 вопрос. В любом случае, ты получаешь следующие+1, когда действуешь, принимая во внимание ответы.

- Что здесь недавно произошло?
- Что случится?
- На что стоит обратить внимание?
- Что здесь полезного или ценного для меня?
- Кто здесь всем управляет?
- Что здесь совсем не то, что кажется на первый взгляд?

На 10+, ты делаешь то, что собираешься, и опасность обходит тебя стороной. На 7-9, ты спотыкаешься, сомневаешься или дрогнул: мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор.

ПОДДЕРЖАТЬ ИЛИ ВМЕШАТЬСЯ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то из персонажей игрока, брось+узы с ними. На 10+, они получают +1 или -2 к их броску, на твой выбор. На 7-9, они все еще получают модификатор, но ты подставляешься под опасность, или же тебя ждет расплата, или же ты вынужден будешь платить...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Когда ты умираешь, то можешь подсмотреть, что там, за Черными Вратами Царства Смерти (мастер опишет это). Затем брось (просто брось, +ничего — Смерти нет разницы, насколько ты крутой или сильный). На 10+, ты обманул Смерть — ты в плохом месте, но все еще жив. На 7-9, Смерть предлагает сделку. Прими ее и выживи, или же откажись и отправься сквозь Черные Врата. На 6-, твоя судьба решена. Ты помечен как собственность Смерти, и очень скоро пересечешь этот порог. Мастер скажет тебе, когда.

ТЯЖЕЛАЯ НОША

Когда ты делаешь ход с весом, меньшим или равным, чем твоя нагрузка, все в порядке. Когда же ты несешь вес, равный нагрузке+1 или +2, ты получаешь -1. Если же вес больше, чем нагрузка+2, то у тебя есть выбор – бросить как минимум 1 вес и бросить с -1 или автоматически потерпеть неудачу.

РАЗБИТЬ ЛАГЕРЬ

Когда ты остановился на привал, съешь рацион. Если вокруг опасно, выстави стражу. Если у тебя достаточно опыта то можешь получить повышение! Когда ты проснешься через несколько часов, и тебя при этом никто не разбудил, то вылечишь количество ОЗ, равное половине твоего максимального значения.

СТОЯТЬ НА СТРАЖЕ

Когда ты на страже, и что-то приближается к лагерю, брось+МУД. На 10+, тебе удалось разбудить всех в лагере, и приготовиться — все получают следующие+1. На 7-9, ты отреагировал на мгновение позже, чем следовало: лагерь проснулся, но на подготовку нет времени. Есть оружие и броня, но не более. На 6-, что бы ни приближалось к лагерю, оно внезапно нападает на тебя!

ПРЕДПРИНЯТЬ ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Путешествуя по враждебной территории, выбери одного из членов команды, который будет проводником, одного, чтобы был разведчиком, и еще одного на роль квартирмейстера. Если у тебя недостаточно членов партии или кто-то решил отлынивать от работы, считай, что результат броска 6. Каждый из героев за работой бросает+МУД. На 10+, квартирмейстер уменьшает расход рационов на 1. На 10+, проводник уменьшает время, необходимое, чтобы добраться до пункта назначения (мастер скажет, на сколько). На 10+, разведчик замечает любую неприятность, что позволяет вам подготовиться. На 7-9, каждый выполнил работу, как и ожидалось — съели обычное количество рационов, путешествие заняло, сколько и должно, и никто не напал на вас, но и вы не застали никого врасплох.

ПОВЫШЕНИЕ!

Когда у тебя есть немного свободного времени (часы или дни), и количество опыта, равное (или выше, чем) твой текущий уровень+7, вычти твой текущий уровень+7 из общего значения опыта, увеличь свой уровень на 1 и выбери новый продвинутый ъод для своего класса. Если ты волшебник, то ты также получаешь новые чары в книгу заклинаний. Выбери одну из своих характеристик и увеличь ее значение на 1 (это может изменить твой модификатор). Повышение выносливости увеличивает текущие и максимальные ОЗ. Характеристики не могут превышать 18.

ВОССТАНОВИТЬСЯ

Когда ты не делаешь ничего, а только отдыхаешь, то восстанавливаешь все ОЗ после дня отдыха. Через три дня отдыха, ты можешь убрать одну немощь на твой выбор. Если ты под присмотром лекаря, то исцеляешь одну немощь за два дня.

КОНЕЦ СЕССИИ

Когда ты достиг конца сессии, выбери узы, которые ты считаешь разрешенными (неважными, полностью раскрытыми и т.д.). Спроси игрока, с чьим персонажем эти узы, согласен ли он. Если да, то получи 1 опыт, и запиши новые узы с кем желаешь.

Когда произошло изменение в узах, посмотри на свое мировоззрение. Если ты следовал ему хотя бы раз за сессию, получи 1 опыт. Затем, партией ответьте на 3 вопроса:

- Узнали ли мы что-то новое и важное о мире?
- Превзошли ли мы впечатляющего врага или монстра?
- Получили ли мы запоминающееся сокровище?

За каждый ответ «да», каждый член партии получает 1 опыт.

ПИРУШКА

Вернувшись с победой, ты можешь закатить пирушку. Потрать 100 монет и брось (+1 за каждые 100 монет сверх необходимого). На 10+, выбери 3. На 7-9, выбери 1. На 6-, выбери 1, но ситуация быстро выходит из-под контроля.

- Вы подружились с полезным НПС
- До вас дошли слухи о великолепной возможности
- Вы получили полезную информацию
- Вы не связаны, не обмануты и не зачарованы

ЗАПАСТИСЬ

Когда тебе нужно купить что-то, и есть золотишко, если это есть в поселении, где ты находишься, то ты можешь купить искомое по рыночной цене. Если же ты разыскиваешь что-то особенное, необычное или то, что здесь трудно достать, брось+ХАР. На 10+, ты нашел искомое по честной цене. На 7-9, тебе придется заплатить больше или согласиться на нечто подобное, но не то, что ты искал.

НАЕМ

Когда ты заявляешь, что хочешь нанять помощь, брось. Если ты даешь знать, что...

- ...заплатишь щедро, добавь +1
- ...собираешься делать, добавь +1
- ...им достанется часть добычи, добавь +1

Если в этих кругах у тебя полезная репутация, то добавь еще +1. На 10+ ты можешь выбрать из нескольких желающих, без всяких штрафов, если ты никого из них не возьмешь. На 7-9, ты можешь взять похожего, но не того, кто тебе нужен, или же всем отказать. На 6-, кто-то влиятельный, но совсем неподходящий решает отправиться с тобой (наивный юноша или замаскированный враг). Бери из с собой и прими последствия, или же откажи. Если ты отказываешь кандидатам, то получаешь следующие-1 на бросок найма.

ОРДЕРА НА АРЕСТ

Когда ты возвращаешься в цивилизованные места, где успел набарагозить, брось+ХАР. На 10+, слава о твоих деяниях распространилась по земле, и все узнают тебя. На 7-9, ситуация та же, но мастер выбирает осложнение:

- У местных властей есть распоряжение на твой арест
- Кто-то назначил цену за твою голову
- Кто-то важный для тебя пострадал из-за твоих действий

Если в этих кругах у тебя полезная репутация, то добавь еще +1. На 10+ ты можешь выбрать из нескольких желающих, без всяких штрафов, если ты никого из них не возьмешь. На 7-9, ты можешь взять похожего, но не того

ПОДГОТОВИТЬСЯ

Когда ты проводишь спокойное время в учениях, медитации или суровых тренировках, ты получаешь подготовку. Если ты готовишься неделю или две, то получаешь 1 подготовку. Если месяц и больше, то 3 подготовки. Когда приходит время, ты можешь потратить 1 подготовку, чтобы получить +1 на любой бросок. Ты можешь потратить 1 подготовку за бросок.

ОСОБЫЕ ХОДЫ

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Эльф: Астрафель, Даэльвин, Дамарра, Систранэлль, Пэндрелл, Меллиандра, Даголиир
Человек: Болдрик, Лина, Данвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафина, Кворра, Шарлотта, Лили, Рамонда, Кассандра

Понимающий Взгляд, Горящий Взгляд или Довольный Взгляд
Модная Прическа, Растрепанные Волосы или Стильная Шапка
Одежда для Путешествий, Бедная Одежда или Наряд
Раздобревший, Тощий или Хорошо Сложен

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

К6

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ МАКС.

ТВОИ МАКС. ОЗ
6+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ ДОБРЫЙ
Используй свое искусство для помощи другим.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ
Избегай конфликтов или разряжай напряженные ситуации.

☐ ХАОТИЧНЫЙ
Подвигай других на необдуманные и решительные поступки.

РАСА

☐ ЭЛЬФ
Когда посещаешь важную локацию (на твое усмотрение), то можешь попросить мастера выдать тебе один факт из истории этой локации.

☐ ЧЕЛОВЕК
Когда впервые попадаешь в поселение, кто-то, чтящий традиции гостеприимства относительно менестрелей, дает тебе приют.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:

Это не первое мое приключение с _____.

Я пел песни о _____ задолго до нашей встречи.

_____ нередко — жертва моих шуток.

Я пишу балладу о приключениях _____.

_____ доверил мне свою тайну.

_____ не верит мне, и на то есть резонные причины.

ТАЙНОЕ ИСКУССТВО

Когда ты вплетаешь заклинание в свое представление, выбери союзника и эффект:

- Исцели ему 1к8 повреждений
- Он получает следующий +1к4 к повреждениям
- Его разум стряхивает с себя чары
- Следующий раз, когда кто-то помогает цели, он получает бонус +2, а не +1

Затем, брось+ХАР. *На 10+, союзник получил выбранный эффект. *На 7-9, чары сработали, но привлекли ненужное внимание или же ваша магия отразилась на других целях, влияя и на них (на усмотрение мастера).

ЗНАНИЯ БАРДОВ

Выберите область знания:

- Колдовство и Чары
- Мертвые и Нежить
- Полнейшая История Известного Мира
- Бестиарий Необычайных Существ
- Сферы Измерений
- Легенды о Героях Прошедших Времен
- Боги и их Служители

Когда ты в первый раз встречаешь важное существо, предмет или локацию, входящую в твою область знаний, то можешь задать один вопрос об этом мастеру, и он обязан честно на него ответить. В ответ, мастер вправе спросить тебя, в какой песне, легенде или истории ты об этом слышал.

ОБАЯТЕЛЬНЫЙ И ОТКРЫТЫЙ

Когда ты говоришь с кем-то откровенно, ты можешь задать игроку вопрос из приведенного ниже списка. Он обязан на него ответить правдиво, но в ответ может задать тебе вопрос из этого же списка (ты обязан ответить на него честно).

- Кому ты служишь?
- Что ты хочешь, чтобы я сделал?
- Как я могу убедить тебя сделать____?
- Что ты на самом деле чувствуешь сейчас?
- Чего ты желаешь больше всего?

ПОРТ В БУРЮ

Когда ты возвращаешься в поселение, где бывал до этого, скажи мастеру, когда ты там бывал. Он скажет тебе, что изменилось с тех пор.

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 9+СИЛ.
У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, 1 вес).
Выбери один инструмент, все они имеют вес 0 для тебя:
☐ Починенная мандолина отца
☐ Отличная лютня, подарок дворянина
☐ Флейта, на которой ты играл своей первой любви
☐ Украденный рог
☐ Скрипка, на которой никогда не играли
☐ Сборник песен на забытом языке

Выбери одежду:
☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)
☐ Вычурные одежды (вес 0)
Выбери свое вооружение
☐ Рапира дуэлянта (близко, изящная, вес 2)
☐ Потрёпанный лук (рядом, вес 2), колчан стрел (боезапас 3, вес 1),
и короткий меч (близко, вес 1)
Выбери одно:
☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
☐ Бинт (вес 0)
☐ Трубочное зелье (вес 0)
☐ 3 монеты

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровень со 2 по 5,
выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ ИСЦЕЛЯЮЩАЯ ПЕСНЬ
Когда ты лечишь тайным искусством, то исцеляешь +1к8 повреждений.

☐ ЗЛОБНАЯ КАКОФОНΙΑ
Когда ты увеличиваешь урон тайным искусством, он вырастает на +1к4.

☐ НА ПОЛНУЮ КАТУШКУ
Когда ты показываешь безбашенное представление (к примеру, мощное соло на лютне или на духовых), выбери цель и брось+ХАР. *На 10+, цель атакует ближайшего союзника. *На 7-9, она атакует союзника, но и ты привлекаешь внимание и их гнев.

☐ ВОПЛЬ МЕТАЛЛА
Когда ты громко кричишь, или играешь ноту, разбивающую стекла, выбери цель, и брось+ТЕЛ. *На 10+, цель получает 1к10 повреждений и глохнет на несколько минут. *На 7-9, цель все равно получает повреждения, но твоя сила выходит из-под контроля и воздействует на дополнительную цель (выбирает мастер).

☐ НЕМНОГО ПОМОЩИ ОТ МОИХ ДРУЗЕЙ
Когда ты успешно помогаешь кому-то, то также получаешь следующие+1.

☐ ЧАРОДЕЙСКАЯ МЕЛОДИЯ
Твое тайное искусство настолько сильно, что ты можешь выбрать два эффекта вместо одного.

☐ ПАРИРОВАНИЕ ДУЭЛЯНТА
Когда ты рубишь и кромсаешь, то получаешь следующие +1 к броне.

☐ НАДУВАТЕЛЬСТВО
Когда ты ведешь переговоры с кем-то, то также получаешь следующие +1 против него.

☐ МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ ДИЛЕТАНТ
Получи один ход другого класса.
При выборе хода, твой уровень считается на 1 ниже.

☐ МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ НОВИЧОК
Получи один ход другого класса.
При выборе хода, твой уровень считается на 1 ниже.

Получая уровень 6 по10,
выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

☐ ИСЦЕЛЯЮЩИЙ ХОР
Заменяет Исцеляющую Песнь
Когда ты лечишь тайным искусством, то исцеляешь +2к8 повреждений.

☐ ЗЛОБНЫЙ ВОЙ СТРУН
Заменяет Злобную Какофонию
Когда ты даешь дополнительный урон тайным искусством, он вырастает на +2к4.

☐ НЕЗАБЫВАЕМОЕ ЛИЦО
Когда ты встречаешь кого-то, кого знал раньше (на твое усмотрение) после некоторого времени разлуки, то ты получаешь следующие +1 против него.

☐ РЕПУТАЦИЯ
Когда ты впервые встречаешь кого-то, кто слышал песни о тебе, брось+ХАР. *На 10+, скажи мастеру две вещи, которые они знают о тебе. *На 7-9, скажи мастеру одну вещь. Вторую мастер скажет тебе.

☐ ЧАРОДЕЙСКИЙ АККОРД
Заменяет Чародейскую Мелодию
Твое тайное искусство настолько сильно, что ты можешь выбрать два эффек-та вместо одного. Ты также можешь удвоить один из этих эффектов.

☐ СЛУХ НА МАГИЮ
Когда ты слышишь, как враг произносит заклинание, мастер должен сказать тебе, что это за чары, и какой у них эффект. Ты получаешь следующие +1, если действуешь, опираясь на эти знания.

☐ БЕСЧЕСТНЫЙ
Используя «Обаятельный и Открытый», ты можешь задать вопрос «Чем ты уязвим для меня?» Игрок же не может обратиться к тебе с этим вопросом.

☐ ЗАЩИТА ДУЭЛЯНТА
Заменяет Парирование Дуэлянта.
Когда ты рубишь и кромсаешь, то получаешь следующие +2 к броне.

☐ МОШЕННИЧЕСТВО
Заменяет Надувательство
Когда ты ведешь переговоры с кем-то, то также получаешь следующие +1 против него. Ты также можешь задать их игроку один вопрос, на который они обязаны честно ответить.

☐ МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ МАСТЕР
Получи один ход другого класса. При выборе хода, твой уровень считается на 1 ниже.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Дварф: Дурга, Элфар, Герда, Ругрош, Бьорн, Друммонд, Хельга, Сигтрун, Фрейя
Человек: Уэсли, Бринтон, Йон, Сара, Навторн, Элиса, Кларк, Пётр, Далия, Кармайн

Добрые Глаза, Острые Глаза или Грустные Глаза
Тонзура, Странная Прическа или Лысый
Ниспадающая Ряса, Одеяние или Простой Наряд
Худое Тело, Пухлое Тело или Дряблое Тело

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

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБ -1	■ ДРОЖИТ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОШАРАШЕН -1	■ ЗАПУТАЛСЯ -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН

К6

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ МАКС

ТВОИ МАКС. ОЗ 6+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ ДОБРЫЙ
Подвергаться опасности, исцеляя других.
- ☐ ЗАКОНОПОСЛУШНЫЙ
Подвергаться опасности, следуя заповедям божества и церкви.
- ☐ ЗЛОЙ
Причинять вред другим, чтобы доказать превосходство своей церкви.

РАСА

☐ ДВАРФ
Ты един с камнем. Ты получаешь особую форму заклинания слова бессловесного , как формулу. Эти чары работают только на камень.

☐ ЧЕЛОВЕК
Твоя вера разнообразна. Выбери одно из заклинаний волшебника. Ты можешь получать и накладывать эти чары, как заклинания клирика того же уровня.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:
_____ оскорбил мое божество. Я не верю ему.
_____ верующий и хороший человек. Я верю ему безоговорочно.
_____ в постоянной опасности. Я спасу их.
Я работаю над обращением _____ в мою веру.

ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Когда ты поднимаешь символ веры и призываешь божество, брось+МУД. *На 7-9, пока ты читаешь молитву и потрясаешь символом, нежить не может подойти к тебе. *На 10+, ты ошарашиваешь разумную нежить и заставляешь неразумную бежать прочь. Агрессия отменяет эффект изгнания. Разумная нежить может найти способ вредить с расстояния. Да, они достаточно хитры для этого.

БОЖЕСТВО

Ты служишь некоему божеству, которое покровительствует тебе и дарует заклинания. Придумай имя своему богу и выбери его домен.

☐ Исцеление и Восстановление
☐ Кровавые Завоевания
☐ Цивилизация

☐ Знание и Скрытое
☐ Забытые и Униженные
☐ То, Что Ниже

Выбери одну из заповедей твоей религии:
☐ Твоя религия провозглашает святость страданий, добавь просьбу: Страдания
☐ Твоя религия — изолированный культ, добавь просьбу: Обладание Тайнами
☐ У твоей религии развито жертвоприношение, добавь просьбу: Подношения
☐ Твоя религия верит в испытание поединком, добавь просьбу: Личная Победа

БОЖЕСТВЕННОЕ ПРОВИДЕНИЕ

Когда ты обращаешься к божеству с просьбой, согласно заповедям веры, то получаешь некие полезные знания или блага, связанные с доменом покровителя.

ОБЩЕНИЕ

Когда ты проводишь час (или около того) в близком общении с божеством, ты:

- Теряешь все заклинания, дарованные тебе
- Подготавливаешь все свои формулы, которые не влияют на твой лимит.
- Получаешь новые заклинания на твой выбор, чей суммарный уровень не превышает твой+1, а также ни одно из них не может быть выше уровнем, чем ты.

НАЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда ты накладываешь дарованное божеством заклятье, брось+МУД.
*На 10+, ты добился успеха, и божество не отозвало чары, так что ты можешь использовать их вновь *На 7-9, чары сработали, но выбери одно:

- Ты привлек нежеланное внимание или выставил себя вперед (мастер скажет тебе, как)
- Твои чары отдалили тебя от божества — получи постоянный-1 на наложение заклинаний до следующего общения
- Божество отозвало заклинание. Ты не можешь больше его использовать, пока оно не будет даровано тебе во время Общения.

Не забудь, что поддержка длительных чар, иногда дает штрафы на наложение заклинания.

✠КЛИРИК

УРОВЕНЬ
ОПЫТ

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 10+СИЛ.
У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, вес 1) и символ твоей веры, опиши его (вес 0). Выбери свою защиту:
☐ Кольчуга (броня 1, вес 1)
☐ Щит (+1 броня, вес 2)
Выбери вооружение:
☐ Боевой молот (близко, вес 1)
☐ Булава (близко, вес 1)
☐ Посох (близко, две руки, вес 1) и бинты (вес 0)
Выбери один:
☐ Снаряжение авантюриста (вес 1) и рацион для подземелий (5 применений, вес 1)
☐ Зелье исцеления (вес 1)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровень со 2 по 5,
выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ ИЗБРАННЫЙ
Выбери одно заклинание. Тебе даруется это заклинание, будто оно на уровень ниже.

☐ НАПОЛНЕНИЕ ЖИЗНЬЮ
Когда ты лечишь кого-то, он получает следующий+2 на урон.

☐ ВЕСЫ ЖИЗНИ И СМЕРТИ
Когда кто-то исполняет последний вздох в твоём присутствии, он получает +1.

☐ БЕЗМЯТЕЖНОСТЬ
Ты игнорируешь первый штраф -1 за поддержку длительных чар.

☐ ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ
Исцеление легких ран становится формулой для тебя.

☐ БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО
Во время общения, сохрани 1 и потеряй все предыдущие сохранения. Потрать сохранение, когда ты или союзник получают повреждения, чтобы воззвать к своему божеству. Оно вмешивается (соответствующим образом) и сводит на нет нанесенный урон.

☐ КАЮЩИЙСЯ
Когда ты получаешь повреждения и принимаешь боль, то получи +1к4 ущерба (игнорирует броню). В этом случае, ты получаешь следующие+1 на наложение заклинаний.

☐ УСИЛЕНИЕ
Накладывая заклинание, на 10+, ты можешь выбрать из списка 7-9. В этом случае, выбери одно:

- Эффект заклинания удваивается
- Количество целей заклинания удваивается

☐ МОЛЬБА О НАСТАВЛЕНИИ
Когда ты жертвуешь что-то ценное божеству и просишь о наставлении, то божество говорит тебе, что ты должен совершить. Если ты так и поступаешь, получи 1 опыт.

☐ БОЖЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА
Без доспехов и щита, ты получаешь броню 2.

☐ ПРЕДАННЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ
Когда ты исцеляешь кого-то, то добавь свой уровень к количеству вылеченных ОЗ.

Получая уровень 6 по10,
выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

☐ ПОМАЗАННЫЙ
Требуется Избранного
Выбери одно заклинание в дополнение к заклинанию избранного. Тебе даруется это заклинание, будто оно на уровень ниже.

☐ АПОФЕОЗ
Когда ты впервые проводишь время в молитве после получения хода, выбери черту, ассоциирующуюся с твоим божеством (острые когти, крылья, всевидящее око). Когда ты заканчиваешь молитву, то навсегда получаешь эту черту.

☐ ЖНЕЦ
Когда ты тратишь время после конфликта, чтобы посвятить победу божеству и позаботиться о мертвых, то получаешь следующие+1.

☐ ПРОВИДЕНИЕ
Заменяет Безмятежность
Ты игнорируешь штрафы -1 за поддержку двух длительных заклинания.

☐ ВЕЛИКАЯ ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ
Требуется «Первую Помощь»
Исцеление серьезных ран становится формулой для тебя.

☐ БОЖЕСТВЕННАЯ НЕПОБЕДИМОСТЬ
Заменяет Божественное Вмешательство
Во время общения, сохрани 2 и потеряй все предыдущие сохранения. Потрать сохранение, когда ты или союзник получают повреждения, чтобы воззвать к своему божеству. Оно вмешивается (соответствующим образом) и сводит на нет нанесенный урон.

☐ МУЧЕНИК
Заменяет Кающегося
Когда ты получаешь повреждения и принимаешь боль, то получи +1к4 урона (игнорирует броню). В этом случае, ты получаешь следующие+1 на наложение заклинаний, а также прибавляешь свой уровень к исцеленному или нанесенному этим заклатьем урону.

☐ БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОСПЕХ
Оценив вооружение противника, ты можешь спросить у мастера, какой урон оно наносит.

☐ ВЕЛИКОЕ УСИЛЕНИЕ
Заменяет Усиление
Накладывая заклинание, на 10-11, ты можешь выбрать из списка 7-9. В этом случае, выбери одно. На 12+, ты можешь выбрать одно бесплатно:

- Эффект заклинания удваивается
- Количество целей заклинания удваивается

☐ МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ ДИЛЕТАНТ
Получи один ход другого класса. При выборе хода, твой уровень считается на 1 ниже.

ФОРМУЛЫ

Каждый раз во время общения, ты получаешь все формулы, не выбирая их. Они не идут в твой допустимый лимит заклинаний.

☐ **Свет**

ФОРМУЛА

Предмет, которого ты касаешься, начинает сиять ярко, как свеча. Свет не издает звука и не выделяет тепло, и ему не требуется топливо. Ты можешь управлять цветом сияния. Чары действуют в твоём присутствии.

☐ **Освящение**

ФОРМУЛА

Вода или питье в твоих руках посвящаются твоему божеству. Помимо того, что они становятся святыми (или нечестивыми), еда и питье очищаются от обычной порчи.

☐ **Наставление**

ФОРМУЛА

Символ твоего божества появляется перед тобой и указывает в направлении, куда тебе нужно отправиться по желанию божества, а затем исчезает. Это сообщение — всего лишь жест; общение через эти чары чрезвычайно ограничено.

ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ

☐ **Благословение**

УРОВЕНЬ 1

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Твое божество покровительствует выбранному бойцу. Он получает постоянный+1, пока стоит и сражается. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

☐ **Исцеление Легких Ран**

УРОВЕНЬ 1

Твое божество покровительствует выбранному бойцу. Он получает постоянный+1, пока стоит и сражается. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

☐ **Определить Мировоззрение**

УРОВЕНЬ 1

Произнеся заклинание, выбери мировоззрение: добрый, злой, хаотичный или законопослушный. Одно из твоих чувств позволяет ощутить это мировоззрение. Мастер скажет тебе, что здесь относится к выбранному мировоззрению.

☐ **Вызвать Страх**

УРОВЕНЬ 1

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Выбери цель, которую ты видишь, и предмет. Цель боится этого предмета, пока ты поддерживаешь заклинание. Реакцией цели может быть побег, мольбы, нападение, паника и т.д. Ты не можешь использовать это заклинание на нежить, автоматов и т.д. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

☐ **Волшебное Оружие**

УРОВЕНЬ 1

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Оружие, которое ты держишь, когда накладываешь заклинание, наносит +1к4 повреждений, пока ты не отменишь чары. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

☐ **Святылище**

УРОВЕНЬ 1

Накладывая Заклинание, ты обходишь местность по периметру, посвящая ее своему божеству. Пока ты находишься внутри, то знаешь, когда кто-то действует со злобой в пределах святылища (например, входит в святылище с намерениями навредить). Тот, кого исцеляют в святылище, получает +1к4 ОЗ.

☐ **Разговор с Мертвецом**

УРОВЕНЬ 1

Труп общается с тобой короткое время. Он ответит на три твоих вопроса, насколько ему позволяют знания, полученные при жизни и после смерти.

ЗАКЛИНАНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ

☐ **Оживление Мертвого**

УРОВЕНЬ 3

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Ты поселяешь голодного духа в труп, и он встает, чтобы служить тебе. Ты создаешь зомби, который исполняет твои приказы в меру своих скромных способностей. Считай, что зомби это персонаж, которому доступны только основные ходы. У него модификатор +1 на все характеристики, и 1 ОЗ. Зомби также получает 1к4 черты.

- Он талантлив. модификатор +2 у одной из характеристик.
- Он прочный. +2 ОЗ.
- Функционирующий мозг позволяет выполнять ему сложные задач
- Он не выглядит живым трупом. По крайней мере, день-другой.

Зомби с тобой, пока ты не отменишь заклинание, или пока его не уничтожат. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

☐ **Исцеление Серьезных Ран**

УРОВЕНЬ 3

От твоего касания, раны перестают кровоточить и кости срастаются. Исцели союзника, к которому ты прикоснулся, на 2к8 ОЗ.

☐ **Тьма**

УРОВЕНЬ 3

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Выбери место, которое ты видишь. Это место наполняется сверхъестественной тьмой и тенями. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

☐ **Воскрешение**

УРОВЕНЬ 3

Скажи мастеру, что ты хочешь воскресить того, чья душа еще не совсем покинула этот мир. Воскрешение всегда возможно, но мастер предоставит тебе одно, несколько или даже все условия, которые необходимо выполнить:

- Это займет дни\недели\месяцы
- Нужно заручиться помощью _____
- Это потребует уйму денег
- Нужно принести в жертву_____

Мастер может воскресить мертвого сию минуту, но дать понять, что это временно, пока не выполнены условия. Или же он может воскресить мертвого только после выполнения условий.

☐ **Удержание**

УРОВЕНЬ 3

Выбери цель, которую ты видишь. Жертва не может действовать, только говорить. Эффект прерывается, когда цели наносятся повреждения от любого источника.

✠ЗАКЛИНАНИЯ КЛИРИКА

ЗАКЛИНАНИЯ ПЯТОГО УРОВНЯ

Откровение

УРОВЕНЬ 5

Божество отвечает твоим молитвам мгновением четкого понимания. Мастер проливает свет на сложившуюся ситуацию. Используя эти сведения, ты получаешь следующие+1.

Исцеление Смертельных Ран

УРОВЕНЬ 5

Исцели союзника, к которому ты прикоснулся, на 3к8 ОЗ.

Предсказание

УРОВЕНЬ 5

Назови человека, место или вещь, о которой ты хочешь узнать. Твое божество дарует тебе видение искомого, будто оно перед глазами.

Зараза

УРОВЕНЬ 5

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Выбери цель, которую видишь. Она страдает от выбранной тобой болезни, пока ты не отменишь заклинание. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

ЗАКЛИНАНИЯ СЕДЬМОГО УРОВНЯ

Слово Возвращения

УРОВЕНЬ 7

Выбери слово. Когда ты произносишь это слово, то ты и все союзники, касавшиеся тебя во время Наложения заклинания, немедленно перемещаются уда, где ты использовал чары. Ты можешь поддерживать только одну локацию — наложение слова возвращения снова заменяет предыдущее заклинание.

Лечение

УРОВЕНЬ 7

Прикоснись у союзнику и исцели ему количество ОЗ, равное твоему максимальному значению ОЗ.

Вред

УРОВЕНЬ 7

Прикоснись к врагу и порази его божественным гневом — от получает 2к8 урона, а ты — 1к6. Эти повреждения игнорируют броню.

Слова Бессловесного

УРОВЕНЬ 5

Касаясь вещей, ты можешь говорить с живущими в них духами. Неживой предмет отвечает на три вопроса так хорошо, как может.

Истинное Зрение

УРОВЕНЬ 5

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Твоим глазам открыта истинная природа вещей. Ты проникаешь иллюзии, а такжевидишь все, что скрыто. Мастер описывает то, что ты видишь, без всяких иллюзий иобманов, магических или нет. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф 1 к наложению заклинаний.

Ловушка для Души

УРОВЕНЬ 5

Ты заточаешь душу умирающего в драгоценный камень. Пойманное существо знает, что его пленили, и на него можно воздействовать чарами, переговоровами и другими средствами. Все броски против плененного получают постоянные+1. Ты можешь освободить душу в любой момент, но уже не сможешь поймать ее снова.

Усекновение

УРОВЕНЬ 7

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Выбери конечность цели — руку, ногу, щупальце и т.д. Конечность отделяется от тела магическим образом, не причиняя вреда, но довольно болезненно. Потеря конечности не позволяет крылатому врагу летать, а быку забодать тебя. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

Знак Смерти

УРОВЕНЬ 7

Выбери цель, чье истинное имя ты знаешь. Это заклятье создает руны на выбранной поверхности, которые убьют цель, когда она их прочитает.

Управление Погодой

УРОВЕНЬ 7

Молись о дожде — солнце, тумане, граде, о чем угодно. В течение дня бог ответит на твои молитвы, и погода изменится, и продержится несколько дней.

ЗАКЛИНАНИЯ ДЕВЯТОГО УРОВНЯ

Буря Отмщения

УРОВЕНЬ 9

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Твое божество вызывает выбранную тобой неестественную погоду. Дождь из крови или кислоты, тучи душ или ветер, что расшвыривает здания: что пожелаешь, то и сбудется.

Исправление

УРОВЕНЬ 9

Выбери событие из прошлого цели. Все эффекты этого события, включая урон, болезни и отравления, отменяются.

Божественное Присутствие

УРОВЕНЬ 9

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Каждое существо должно испросить позволения находиться в твоем присутствии, и ты должен дать это разрешение вслух и громко. Каждое существо без твоего позволения, в твоем присутствии получают +1к10 ущербa, когда получают повреждения. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

Поглощение Не-Жизни

УРОВЕНЬ 9

Неразумная нежить уничтожается твоим касанием, и ты исцеляешь себя или союзника на количество ОЗ, которое оставалось у нежити до уничтожения.

Казнь

УРОВЕНЬ 9

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Назови город, поселение или иное место, где проживают люди. Покуда действуют чары, это место страдает от кары, соответствующей домену божества (смерть первенцев, саранча и т.д.). Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

Имя

ВНЕШНОСТЬ

Эльф: Хикоракс, Этанве, Синатэль, Деманар, Менолиир, Митралан, Таэрос, Аэгор
Халфлинг: Таннер, Данстен, Роза, Иви, Робарт, Мэб, Свиток, Пак, Анна, Сэра
Человек: Элана, Обелис, Хирран, Силла, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибель, Нилс, Вэй

Мудрые Глаза, Дикий Взгляд или Потусторонний Взгляд
Меховой Капюшон, Неухоженные или Заплетенные Волосы
Церемониальный Наряд. Практичная Кожа
или Обветренные Шкуры

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

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБ -1	■ ДРОЖИТ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОШАРАШЕН -1	■ ЗАПУТАЛСЯ -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН

К6

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ МАКС

ТВОИ МАКС. ОЗ 6+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ ХАОТИЧНЫЙ
Разрушай символы цивилизации.
- ☐ ДОБРЫЙ
Помогай кому-то или чему-то расти.
- ☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ
Уничтожай сверхъестественные угрозы.
- РАСА

☐ ЭЛЬФ
В тебе ростки древних деревьев. Вдобавок ко всем связям, Великие Леса считаются твоей родной землей.

☐ ЧЕЛОВЕК
Как твой народ освоил приручение животных, так и ты привязан к домашним зверям. В дополнение ко всему, ты можешь превращаться в любое домашнее животное.

☐ ХАЛФЛИНГ
Ты знаешь целебные песни ручьев и потоков. В лагере, ты и твои союзники исцеляются на +1к6 ОЗ.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:
_____ пахнет как добыча, а не как охотник.
Духи поведали мне о великой угрозе, что преследует _____.
Я показал _____ тайный обряд Земли.
_____ отведал моей крови, а я — его. Это связывает нас.

ПОСТИЧЬ СУЩНОСТЬ

Потратив время на изучение духа зверя, ты можешь добавить этот вид к тем, чей облик ты способен принимать.

ПЛОТЬ И КРОВЬ ЗЕМЛИ

Ты освоил магию в местах, где древние духи сильны, и они приняли тебя как своего. Неважно, где ты путешествуешь, они живут с тебе и позволяют принимать их облик. Выбери одно из списка. Это земля, с которой ты связан — превращаясь, ты принимаешь облик любого дикого зверя, что живет на твоей земле.

☐ Великие Леса
☐ Шепчущие Равнины
☐ Бескрайние Пустыни
☐ Зловонные Трясины
☐ Дельта Реки
☐ Недра Земли
☐ Сапфировые Острова
☐ Открытое Море
☐ Высокие Горы
☐ Ледяной Север
☐ Мертвые Пустоши

Выбери примету — физическую черту, показывающую, что ты плоть и кровь земли. Она отражает твою связь. Это может быть как звериная черта — рога или пятна леопарда, так и нечто более общее, например, волосы как листья или глаза как ледяные кристаллы. Твоя примета остается, в каком бы облике ты ни был.

ДАРЫ ПРИРОДЫ

Ты не нуждаешься в пище и воде. Если ход говорит тебе вычеркнуть рацион, то просто игнорируй это.

ЯЗЫК ДУХОВ

Рык, лай и песни животных — язык для тебя. Ты можешь понимать любых зверей, живущих на земле, с которой у тебя связь, а также тех, чью сущность ты постиг

ПЕРЕВЕРТЫШ

Взывая к духам, чтобы они изменили твой облик, брось+МУД. На 10+, сохрани 3.
* На 7-9, сохрани 2. * На 6-, сохрани 1 в дополнение к тому, что скажет мастер.

Ты можешь принимать облик любого зверя, живущего на земле, с которой у тебя связь, а также тех, чью сущность ты постиг. Ты и твоё снаряжение обращаются в совершенную форму этого зверя. Ты получаешь все врожденные способности и слабости этого облика: когти, крылья, способность дышать под водой и т.д. Ты сохраняешь свои характеристики, но некоторые ходы становятся сложнее: кошке не просто сражаться с огром. Мастер также назовет тебе один или несколько ходов, связанных с твоим новым обликом. Потрать 1 сохранение, чтобы сделать этот ход. Когда твои сохранения закончатся, ты принимаешь естественный облик. В любой момент ты можешь потратить все сохранения и вернуться в естественный облик.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОБЫЧНЫЕ ХОДЫ ЗВЕРЕЙ

Твоя нагрузка 6+СИЛ.
У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, вес 1) и символ твоей веры, опиши его (вес 0). Выбери свою защиту:
☐ Кольчуга (броня 1, вес 1)
☐ Щит (+1 броня, вес 2)
Выбери вооружение:
☐ Боевой молот (близко, вес 1)
☐ Булава (близко, вес 1)
☐ Посох (близко, две руки, вес 1) и бинты (вес 0)
Выбери один:
☐ Приспособления авантюриста (вес 1) и рацион для подземелий (5 применений, вес 1)
☐ Зелье исцеления (вес 1)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровень со 2 по 5,
выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ БРАТ ОХОТНИКА
Выбери один ход и списка ходов охотника.

☐ ОКРОВАВЛЕННЫЕ КЛЫКИ И КОГТИ
Когда ты принимаешь подходящий звериный облик (что-то опасное), твой урон увеличивается до 1к8.

☐ БЕСЕДА ШЕПОТОВ
Когда ты проводишь время на месте, наблюдая за духами и взывая к ним, брось+МУД. Тебе будет даровано видение, важное для тебя, твоих союзников и духов. *На 10+, видение ясное и четкое. *На 7-9, видение туманно, и его значение неясно. *На 6-, видение пугающее и расстраивающее. Мастер опишет его. Получи следующие-1.

☐ КОЖА-КОРА
Покуда ноги твои касаются земли, ты получаешь +1 к броне.

☐ ГЛАЗА ТИГРА
Помечая животное (кровью, грязью или еще как), ты можешь видеть его глазами, не важно какое расстояние вас разделяет. Ты можешь пометить только одно животное за раз.

☐ СБРОСИТЬ ШКУРУ
Получая повреждения в зверином облике, ты можешь мгновенно вернуться в естественную форму, чтобы свести на нет весь урон.

☐ ГОВОРЯЩИЙ-С-НЕЖИВЫМ
Ты видишь духов в песке, море и камнях. Теперь ты можешь применять перевертыша, язык духов и постижение сущности к неодушевленным естественным предметам (камням и растениям), а также существам, состоящим из них. Облики говорящих-с-неживым могут быть копиями предметов или движущимися человекоподобными существами.

☐ СОЗДАТЕЛЬ ОБЛИКОВ
Когда ты превращаешься, выбери характеристику: ты получаешь постоянные +1 на броски, связанные с нею. Мастер также выбирает характеристику: ты получаешь постоянные-1 на броски, связанные с нею, когда превращаешься.

☐ УПРАВЛЕНИЕ СТИХИЯМИ
Когда ты взываешь к первобытным духам земли, огня, воды и воздуха, и просишь их о помощь, брось+МУД. *На 10+, выбери два. *На 7-9, выбери одно. *На 6-, происходит катастрофа.
• Ты достигаешь желаемого эффекта
• Ты избегаешь расплаты
• Ты сохраняешь контроль

☐ РАВНОВЕСИЕ
Когда ты наносишь повреждение, получи 1 равновесие. Когда ты касаешься кого-то и направляешь духов жизни, можешь потратить равновесие. Ты исцеляешь 1к4 ОЗ за каждое равновесие.

Стайные Охотники
• Призвать стаю
• Повалить на землю
Летающие Существа
• Сбежать в небеса
• Поднять врага в воздух
Крепкие Твари
• Растоптать их
• Прорваться
Ядовитые
• Отравить их своим ядом
• Прогнать их

Получая уровень 6 по10,
выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

☐ МНОГОЛИКИЙ
Когда ты превращаешься, брось 1к4 и прибавь результат к своим сохранениям.

☐ ТАНЕЦ ДВОЙНИКА
Ты можешь постигать сущность конкретных существ (таких как эльфы, люди и т.д.), и принимать их обличье. Ты можешь спрятать примету, но тогда получаешь постоянные-1, пока не вернешься в естественный облик.

☐ КРОВЬ И ГРОМ
Окровавленные Клыки и Когти
Когда ты принимаешь подходящий звериный облик (что-то опасное), твой урон увеличивается до 1к10.

☐ СОН ДРУИДА
Когда ты берешь этот ход, то когда в следующий раз ты будешь отдыхать в некоей местности, то сможешь наладить с ней связь. Это одноразовый эффект, и мастер скажет тебе, сколько времени потребуется, и какую цену придется заплатить. С этих пор, ты считаешься кровью и плотью обеих земель.

☐ ГОВОРЯЩИЙ-С-МИРОМ
Требует Говорящего-с-Неживым
Ты видишь узоры, создающие ткань мироздания. Теперь ты можешь применять перевертыша, язык духов и постижение сущности к чистым стихиям — огню, земле, воздуху и воде.

☐ СЕСТРА СКИТАЛЬЦА
Выбери один ход и списка ходов охотника.

☐ СПЛЕТАЮЩИЙ ОБЛИКИ
Требуется Создатель Обликов
Ты можешь увеличить повреждения на 1к4 или получить +1 к броне в облике зверя. Выбери, что именно, когда превращаешься.

☐ ХИМЕРА
Когда ты превращаешься, то можешь создать смешанную форму из трехразличных обликов. Например, ты можешь быть медведем с крыльями орла и головой барана. Каждая черт дает тебе отдельный ход. В остальном, твой облик химеры следует обычным правилам перевертыша.

☐ ТҚАЧ ПОГОДЫ
Пока ты под открытым небом, мастер спрашивает тебя на восходе, какая будет погода. Скажи ему, что ты хочешь — так и произойдет.

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 ТВОИ МАКС. ОЗ
МАКС. 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.

Х

БОЕЦ

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 снаряжение 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 п 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 просве-щают тебя относительно теперешнего положения вещей, но могут задать вопрос в ответ. Брось+ХАР. *На 10+, ты получаешь детали. *На 7-9, ты полу-чаешь 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 получа-ешь 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 мо-жешь потратить сохранение, чтобы поймать взгляд врага, который застывает в ужасе и не может действовать, пока ты не разорвешь контакт. *На 6-, про-тивники определяют тебя как главную угрозу.

☐ ВКУС КРОВИ
Заменяет Запах Крови
Когда ты рубишь и кромсаешь врага, следующая твоя атака наносит ему +1к8 ущерб.

☐ 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 собс-твенную 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.

Имя

ВНЕШНОСТЬ

Тадеус, Августина, Люкс, Кассиус, Адриан, Люция, Октавия, Регулус, Валерия, Сангвинус,Титаниус.

Добрые Глаза, Жгучий Взгляд или Сияющие Глаза
Шлем, Стильная Прическа или Лысый
Причудливый Символ Веры или Потрепанный Символ Веры
Хорошо Сложен, Грузный или Стройный

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

K10

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ
МАКС

ТВОЙ МАКС. ОЗ
10+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ЗАКОНОПОЛСУШНЫЙ
Не щади иноверцев и преступников.

☐ДОБРЫЙ
Подвергайся опасности, защищая слабых.

РАСА

Ты человек, так что получаешь этот ход.

☐ЧЕЛОВЕК
Молясь о наставлении, ты можешь спросить у мастера:
«Что здесь зло?» мастер должен честно ответить.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз.
Неправедное поведение _____ может погубить его душу!
_____ сражался со мной плечом к плечу, ему можно верить безоговорочно.
Я уважаю веру _____, но надеюсь, что однажды он найдет истинный путь.
_____ храбрая душа, и я должен многому у него научиться.

НАЛОЖЕНИЕ РУК
Касаясь кого-то, помолись о его благополучии и брось+ХАР. *На 10+, исцели ему 1к8 ОЗ или одну болезнь. *На 7-9, исцеление происходит, но болезнь или урон переходят на тебя.

БРОНИРОВАННЫЙ
Ты игнорируешь тэг «неудобные» у доспехов.

Я И ЕСТЬ ЗАКОН
Когда ты повелеваешь НПС, опираясь на свое божественные полномочия, брось+ХАР.
*На 7+, они выбирают одно:

- Выполнить твой приказ
- Осторожно отступить, а потом пуститься наутек
- Напасть на тебя

*На 10+, ты также получаешь следующие+1 против них. *На 6-, они делают, что хотят, и ты получаешь следующие-1 против них.

ПОДВИГ
Когда ты молитвами и ритуальным очищением посвящаешь себя миссии, озвучь, что ты собираешься совершить:

- Сразить _____, великое бедствие этой земли.
- Сберечь_____ от обрушившегося на них беззакония.
- Познать истину о _____.

Затем выбери до двух благ.

- Неуязвимость к _____ (например, клинкам, огню или чарам).
- Символ божественных полномочий.
- Чувства, проникающие ложь.
- Глас, превосходящий языки.
- Свобода от голода, жажды и усталости.

Мастер скажет тебе, каких клятв ты должен придерживаться, чтобы сохранять блага:

- Честь (под запретом: трусливые и подлые тактики и уловки)
- Умеренность(под запретом: излишества в еде и питье, и плотские утехи)
- Набожность (обязанность: посещение каждодневных церковных служб)
- Доблесть (под запретом: оставить злое существо в живых)
- Правда (под запретом: ложь)
- Гостеприимство (обязанность: оказывать помощь нуждающимся, кто бы они ни были)

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 12+СИЛ.
У тебя есть рацион для подземелья (5 применений, вес 1)
Чешуйчатые доспехи (броня 2, вес 3), и некий символ веры, опиши его (вес 0).
Выбери свое оружие:
☐ Алебарда (удар копья, +1 урон, двуручное, вес 2)
☐ Длинный меч (взмах меча, +1 урон, вес 1) и щит (+1 броня, вес 2)
Выбери одно:
☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
☐ Рацион для подземелий (вес 1) и зелье исцеления (вес 0)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровень со 2 по 5,
выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ БОЖЕСТВЕННОЕ ПОКРОВИТЕЛЬСТВО
Посвяти себя божеству (назови новое или выбери уже имеющееся). Ты получаешь ходы клирика общение и наложение заклинаний. Когда ты выбираешь этот ход, считай себя клириком 1-ого уровня. Каждый раз, когда ты после этого получаешь уровень, твой «эффективный уровень клирика» растет на 1.

☐ КРОВАВАЯ ЭГИДА
Получая урон, ты можешь сжать зубы и принять удар. В этом случае, ты не получаешь повреждений, но выбираешь себе одну немощь. Ты не можешь использовать этот ход, если у тебя уже 6 немощей.

☐ КАРА
Во время подвига, ты наносишь +1к4 урона.

☐ ЭКСТЕРМИНАТУС
Когда ты громко обещаешь сразить врага, то получаешь +2к4 повреждений против него, и -4 урона против всех остальных. Эффект длится, пока ты не повергнешь врага. Если тебе это не удалось или ты отказался от боя, эффект сохраняется, пока ты не найдешь способ оправдать себя.

☐ ВПЕРЕД!
Когда ты возглавляешь атаку, те, кто следуют за тобой, получают следующие+1.

☐ СТОЙКИЙ ЗАЩИТНИК
Когда ты защищаешь, то всегда сохраняешь +1, даже на 6-.

☐ ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ УДАР
Когда ты рубишь и кромсаешь, выбери союзника. Его следующая атака против твоей цели наносит +1к4 урона.

☐ СВЯЩЕННАЯ ЗАЩИТА
Во время подвига, ты получаешь +1 к броне.

☐ ВЛАСТНЫЙ ГОЛОС
Получи +1, когда приказываешь наемникам.

☐ ГОСПИТАЛЬЕР
Когда ты лечишь союзника, то исцеляешь +1к8 ОЗ.

Получая уровень 6 по10,
выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

☐ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ВЕРЫ
Требует Божественное Покровительство
Когда ты видишь божественную магию, ты можешь спросить, какое божество даровало заклятье, и его эффект. Ты получаешь следующие+1, если действуешь, опираясь на эти знания.

☐ СВЯЩЕННАЯ КАРА
Заменяет Кару.
Во время Подвига, ты наносишь +1к8 урона.

☐ ТОЛЬКО ВПЕРЕД!
Заменяет Вперед!
Когда ты возглавляешь атаку, те, кто следуют за тобой, получают следующие+1 и следующие +2 к броне.

☐ НЕПОКОЛЕБИМЫЙ ЗАЩИТНИК
Заменяет Стойкого Защитника
Когда ты защищаешь, то всегда сохраняешь +1, даже на 6-. На 12+, ты не сохраняешь, но ближайший нападающий загнан в тупик, что дает тебе неоспоримое преимущество. Мастер опишет тебе это.

☐ УДАР В ТАНДЕМЕ
Заменяет Подготовительный Удар
Когда ты рубишь и кромсаешь, выбери союзника. Его следующая атака против твоей цели наносит +1д4 урона. Он также получает следующие+1 против нее.

☐ БОЖЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА
Заменяет Священную Защиту
Во время подвига, ты получаешь +2 к броне.

☐ БОЖЕСТВЕННАЯ ВЛАСТЬ
Заменяет Властный Голос
Получи +1, когда приказываешь наемникам. На 12+, они преодолевают страх и сомнения и выполняют твой приказ с особой эффективностью и отдачей.

☐ СОВЕРШЕННЫЙ ГОСПИТАЛЬЕР
Заменяет Госпитальера
Когда ты лечишь союзника, то исцеляешь +2к8 ОЗ.

☐ НЕСТИБАЕМЫЙ
Когда на тебя накладывается немощь (даже от кровавой эгиды), то ты получаешь следующие+1 против того, кто ее причинил.

☐ СОВЕРШЕННЫЙ РЫЦАРЬ
Заменяет Госпитальера
Во время подвига, ты выбираешь три блага вместо двух.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Эльф: Трондир, Элросина, Аранве, Келион, Дамбрат, Ланэте
Человек: Джона, Халек, Брендон, Эмори, Шрайке, Нора, Диана

Дикий Взгляд, Острый Взгляд или Звериный Взгляд
Капюшон, Растрепанные Волосы или Лысый
Плащ, Маскировка или Походная Одежда
Гибкий, Угловатый или Дикий

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

К8

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ
МАКС.

ТВОИ МАКС. ОЗ
8+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ ХАОТИЧНЫЙ
Освобождай от буквальных или метафорических оков.

☐ ДОБРЫЙ
Подвергайся опасности в битве со сверхъестественным злом.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ
Помогай зверям и духам дикой природы.

РАСА

☐ ЭЛЬФ
Когда ты предпринимаешь опасное путешествие по диким землям, любая роль, которую ты принимаешь, успешна на 10+.

☐ ЧЕЛОВЕК
Когда ты ставишь лагерь в городе или подземелье, то не тратишь рацион.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз.
Я указывал путь _____ раньше, и он должен мне.
_____ друг природы, так что и я буду его другом.
_____ не уважает природу, так что и я не буду его уважать.
_____ не понимает, как жить в дикой местности, так что я его научу.

КОМАНДЫ

Когда ты работаешь вместе с питомцем, обученным в этой области...

...и вы нападаете на одну цель, добавь его дикость к ущербу

...и вы идете по следу, добавь его хитрость к броску

...и ты получаешь ущерб, добавь его броню к своей Броне

...и ты Различаешь Явь, добавь его хитрость к броску

...и ты ведешь переговоры, добавь его хитрость к броску

...и кто-то вмешивается, добавь инстинкты к броску

СЛЕДОПЫТ

Когда ты идешь по следам и зацепкам, оставленным существом, брось+МУД. *На 7-9, ты идешь по следам до следующей серьезной смены направления или способа путешествия. На 10+, также выбери одно:

Получи полезные сведенья о «добыче» (мастер скажет тебе, что)

Определи причину, по которой оборвался след.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Когда атакуешь с расстояния беззащитного врага (или его застали врасплох), ты можешь нанести повреждения или назвать цель и бросить+ЛОВ.

Голова: *10+: Как 7-9, плюс повреждения. *7-9: Цель ничего не делает, а только стоит ошарашено несколько мгновений.

Руки: *10+: Как 7-9, плюс повреждения. *7-9: Цель роняет то, что держит.

Ноги *10+: Как 7-9, плюс повреждения. *7-9: Цель хромает и движется медленно.

ПИТОМЕЦ

У тебя — сверхъестественная связь с верным зверем. Ты не можешь с ним говорить, но по крайней мере, он делает то, что ты хочешь. Назови своего питомца и выбери вид:

Волк, кугуар, медведь, орел, пес, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул

Выбери основу:

Дикость +2, Хитрость +1, Броня 1, Инстинкты +1

Дикость +2, Хитрость +2, Броня 0, Инстинкты +1

Дикость +1, Хитрость +2, Броня 1, Инстинкты +1

Дикость +3, Хитрость +1, Броня 1, Инстинкты +2

Выбери столько преимуществ, сколько у него дикости.

Быстрый, крепкий, огромный, спокойный, приспособленец, быстрые рефлексy, неумомимый, дикий, маскировка, острое чутье, незаметный, устрашающий

Твой питомец обучен сражаться с гуманоидами. Выбери столько дополнительных команд, сколько у него хитрости:

Охоться, ищи, разведай, сторожи, сражайся с чудовищами, путешествуй, исполняй, служи

Выбери столько недостатков, сколько у него инстинктов:

Пугливый, свирепый, медленный, пугающий, хромой, упрямый, забывчивый, сломанный

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 11+СИЛ.
У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, вес 1),
Кожаные доспехи (броня 1, вес 1), и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)
Выбери вооружение:
☐ Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)
☐ Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и копье (удар копья, вес 1)
Выбери одно:
☐ Снаряжение авантюриста (вес 1) и рацион для подземелий (вес 1)
☐ Снаряжение авантюриста (вес 1) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Ты можешь взять этот ход только во время первого повышения.

☐ ПОЛУЭЛЬФ
Где-то в твоей родословной смешалась кровь двух народов, и сейчас это начало проявляться. Ты получаешь начальный ход эльфа, если выбрал человека при создании персонажа , и наоборот.

Получая уровень со 2 по 5,
выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ ДИКООЕ ЧУТЬЕ
Ты понимаешь животных и можешь говорить с ними.

☐ ЗНАКОМАЯ ДОБЫЧА
Изливая знания относительно чудовищ, можешь использовать МУД вместо ИНТ.

☐ УДАР ГАДЮКИ
Нанося удары двумя оружиями, ты наносишь +1к4 повреждений за вторую руку.

☐ КАМУФЛЯЖ
Когда в естественной среде ты стоишь неподвижно, тебя невозможно заметить, пока ты не двинулся.

☐ ЛУЧШИЙ ДРУГ ЧЕЛОВЕКА
Когда ты позволяешь питомцу принять на себя урон, то не получаешь повреждений, но уменьшаешь его дикость до 0. С дикостью 0, нельзя использовать этот ход. Питомцу нужно отдохнуть несколько часов, чтобы восстановить свою дикость.

☐ ЗАТМИТЬ СОЛНЦЕ
Используя залп, ты можешь потратить дополнительный боезапас. За каждый боезапас, ты можешь выбрать дополнительную цель. Брось один раз и нанеси повреждения всем целям.

☐ ДРЕССИРОВКА
Выбери еще один приказ для своего питомца.

☐ БОГ СРЕДИ ПУСТОШЕЙ
Посвяти себя божеству (назови новое или выбери уже имеющееся). Ты получаешь ходы клирика: общение и наложение заклинаний. Когда ты выбираешь этот ход, считай себя клириком 1-ого уровня. Каждый раз, когда ты после этого получаешь уровень, твой «эффективный уровень клирика» растет на 1.

☐ СЛЕДУЙ ЗА МНОЙ
Когда ты предпринимаешь опасное путешествие, то можешь взять две роли. Ты делаешь разные броски на каждую из них.

☐ ЗДЕСЬ БЕЗОПАСНО
Когда ты назначаешь порядок стражи, то все, кто стоит на страже, получают +1.

Получая уровень 6 по10,
выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

☐ ДИКАЯ РЕЧЬ
Заменяет Дикое Чутье
Ты можешь понимать и говорить с любым не-магическим существом из этого измерения.

☐ ДОБЫЧА ОХОТНИКА
Заменяет Знакомую Добычу
Изливая знания относительно чудовищ, ты можешь использовать МУД вместо ИНТ. На 12+, ты можешь задать мастеру один вопрос касательно чудовища.

☐ КЛЫКИ ГАДЮКИ
Заменяет Удар Гадюки
Нанося удары двумя оружиями, ты наносишь +1к8 урона за вторую руку.

☐ БРЮХО СМАУГА
Зная слабое место цели, ты даешь своим стрелам пробивание 2.

☐ БРОДЯЖНИК
Заменяет Следуй за Мной.
Когда ты предпринимаешь опасное путешествие, то можешь взять две роли. Сделай бросок два раза и примени лучший результат к обеим ролям.

☐ ЗДЕСЬ БЕЗОПАСНЕЕ
Заменяет Здесь Безопасно
Когда ты назначаешь порядок стражи, то все, кто стоит на страже, получают +1. После ночи в лагере, где ты устанавливал стражу, все получают следующие+1.

☐ НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ
Когда ты используешь ход «следопыт» , если выпало 10+, можешь бесплатно задать один вопрос из списка «Отличить Явь», о существе, за которым охотишься.

☐ ОСОБЫЙ ПРИЕМ
Выбери ход другого класса. Пока ты работаешь вместе с питомцем, можешь его использовать.

☐ НЕЕСТЕСТВЕННЫЙ СОЮЗНИК
Твой питомец — чудовище, а не зверь. Опиши его. Он получает +2 к дикости, +1 к инстинктам и новую команду.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Халфлинг: Феликс, Ладья, Мышь, Скетч, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук

Человек: Воробей, Заточка, Марлоу, Додж, Крыса, Зараза, Скромняга, Фарли

Бегающие Глаза или Глаза Преступника

Капюшон, Неухоженные Волосы или Постриженные Волосы

Темная Одежда, Модная Одежда или Простая Одежда

Гибкое Тело, Округлое Тело или Дряблое Тело

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

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБ -1	■ ДРОЖИТ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОШАРАШЕН -1	■ ЗАПУТАЛСЯ -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН

К8

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ МАКС. ОЗ

ТВОИ МАКС. ОЗ 6+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ ХАОТИЧНЫЙ

Бросится навстречу опасности без плана.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ

Избежать обнаружения или тайно проникнуть в локацию.

☐ ЗЛОЙ

Перевести опасность или вину с себя на кого-то другого.

РАСА

☐ ХАЛФЛИНГ

Когда ты атакуешь оружием дальнего боя, то наносишь +2 повреждений.

☐ ЧЕЛОВЕК

Ты профессионал. Когда ты изливаешь знания или различаешь явь относительно преступной деятельности, то получаешь +1.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз.

Я кое-что украл у _____.

_____ прикроет меня, когда дела пойдут худо.

_____ знает обо мне нелегальные подробности.

_____ и я проворачиваем аферу.

ЭКСПЕРТ ПО ЛОВУШКАМ

Потратив мгновение на осмотр опасной территории, бросай+ЛОВ.

* На 10+, сохрани 3. * На 7-9, сохрани 1.

Потрать свое сохранение, чтобы задать один из вопросов:

- Есть ли здесь ловушки, и если есть, то что их активирует?
- Что делает активированная ловушка?
- Что еще здесь припрятано?

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ УХИЩРЕНИЯ

Когда ты вскрываешь замки, обчищаешь карманы или обезвреживаешь ловушки, брось+ЛОВ. * На 10+, ты делаешь это без проблем. * На 7-9, ты делаешь это, но мастер предлагает тебе на выбор два варианта из подозрения, опасности и платы.

УДАР В СПИНУ

Когда ты атакуешь незащищенного или не ожидающего противника оружием ближнего боя, ты можешь нанести ущерб или бросить+ЛОВ. * На 10+, выбери два. * На 7-9, выбери один.

- Ты не вступаешь с ними в рукопашную.
- Ты наносишь свои повреждения +1к6.
- Ты создаешь преимущество, давая следующие+1 тебе или союзнику против цели.
- Уменьши их Броню на 1, пока они не починят ее.

ГИБКАЯ МОРАЛЬ

Когда кто-то пытается определить твое мировоззрение, ты можешь назвать ему любое.

ОТРАВИТЕЛЬ

Ты освоил методы использования ядов. Выбери яд из списка: использовать его больше не опаснo для тебя. Ты начинаешь с тремя дозами выбранного яда. Пока у тебя есть время собрать материалы и безопасное место для приготовления, ты можешь бесплатно приготовить три порции выбранного яда. Некоторые яды принимаются внутрь — их нужно подмешать в еду или питье. Яды класса «касание» должны лишь коснуться жертвы. Их можно наносить на клинки.

- Масло Тагита (внутри): Цель погружается в сон.
- Кровавая Трава (касание): Цель наносит -1к4 ущерба, постоянно пока не излечится.
- Золотой Корень (внутри): Цель считает первого встреченного верным союзником, пока ему не докажут обратное.
- Змеиные Слезы (касание): Всякий, кто наносит цели ущерб, бросает два раза и выбирает лучший результат.

#ВОР

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 9+СИЛ.
У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, вес 1),
кожаная броня (броня 1, вес 1), 3 дозы выбранного яда и 10 монет.
Выбери свое оружие:
☐ Кинжал (рука, вес 1) и короткий меч (близко, вес 1)
☐ Рапира (близко, изящная, вес 1)
Выбери оружие дальнего боя:
☐ 3 метательных кинжала (метание, рядом, вес 0)
☐ Потрепанный лук (рядом, вес 2) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)
Выбери один:
☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
☐ Зелье исцеления (вес 0)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровень со 2 по 5,
выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ ПОДЛЫЙ ПРИЕМ
С изящным оружием или оружие с дальностью рука, твой удар в спину наносит +1к6 ущерба.

☐ АҚҚУРАТНЫЙ
Используя эксперта по ловушкам, ты всегда сохраняешь 1, даже при 6-.

☐ БОГАТСТВО И ВҚУС
Когда ты устраиваешь шоу, выставляя на показ самую дорогую вещьцу, выбери одного из присутствующих. Он будет готов на все, чтобы заполучить твой предмет или точно такой же.

☐ СТРЕЛЯЙ ПЕРВЫМ
Тебя не застать врасплох. Когда враг должен обрушиться на тебя, ты внезапно действуешь первым.

☐ МАСТЕР ЯДОВ
Если ты однажды использовал яд, то можешь пользоваться им без опаски.

☐ ОТРАВЛЯТЬ
Ты можешь использовать сложные яды булавкой. Когда ты наносишь не опасный для тебя яд на оружие, то он становится класса «касание» вместо «внутри».

☐ ВАРЩИҚ
Когда у тебя есть время для сбора материалом и безопасное место для варки, ты можешь создать три дозы любого ранее использованного яда.

☐ ПОБИТАЯ СОБАҚА
Будучи в меньшинстве, ты получаешь +1 к броне.

☐ СВЯЗИ
Когда ты разносишь слухи в преступной среде, что тебе что-то надо, брось+ХАР. *На 10+, у кого-то есть искомое, как раз для тебя. *На 7-9, тебе придется довольствоваться чем-то похожим, или же искомое будет, но от него будут тянуться ниточки (на твой выбор).

Получая уровень 6 по10,
выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

☐ ГРЯЗНЫЕ ПРИЕМЫ
Заменяет Подлый Прием
С изящным оружием или оружие с дальностью рука, твой удар в спину наносит +1к8 ущерба. Остальные атаки наносят +1к4 ущерба.

☐ ОЧЕНЬ АҚҚУРАТНЫЙ
Заменяет Аккуратного
Используя эксперта по ловушкам, ты всегда сохраняешь 1, даже при 6-. На 12+, ты сохраняешь 3, и когда в следующий раз встречаешь ловушку, мастер говорит, что это, как работает, кто ее установил, и как обернуть ее себе на пользу.

☐ АЛХИМИҚ
Заменяет Варищика
Когда у тебя есть время для сбора материалом и безопасное место для варки, ты можешь создать три дозы любого ранее использованного яда. Или, ты можешь описать эффект яда, который хочешь получить. Мастер скажет тебе, что ты можешь его создать, с одной или несколькими особенностями.

- Работает только в специфических условиях
- Лучшее, что ты смог получить, это ослабленная версия
- Нужно время, чтобы яд подействовал
- У яда есть явный побочный эффект

☐ СЕРЬЕЗНО ПОБИТАЯ СОБАҚА
Заменяет Побитую Собаку
Ты получаешь +1 броню. В меньшинстве, ты вместо этого получаешь +2 брони.

☐ УХОД
Когда ты преодолеваешь опасности, то при 12+, ты превосходишь угрозу. Ты не только достигаешь желаемого, но мастер должен предложить тебе лучший вариант, настоящую красоту и момент славы.

☐ СИЛЬНАЯ РУҚА, ХОРОШИЙ ПРИЦЕЛ
Ты можешь метнуть любое оружие ближнего боя, используя залп. Брошенное оружие ты теряешь; на 7-9, ты не можешь выбрать потерю боезапаса.

☐ ПУТИ ОТХОДА
Когда ты увяз слишком глубоко, назови свой путь отхода и брось+ЛОВ. *На 10+, ты ушел. *На 7-9, ты ушел, но не просто так — придется что-то оставить или «захватить с собой» (мастер скажет тебе, что).

☐ ЛИЧИНА
Пока у тебя есть время и материалы, ты можешь создать маскировку, способную кого угодно заставить считать тебя другим существом примерно такого же размера и комплекции. Действия могут выдать тебя, но не внешность.

☐ ГРАБЕЖ
Когда у тебя есть время для плана, назови вещь, которую хочешь украсть, и задай мастеру эти вопросы. Опираясь на ответы, ты и твои союзники получают следующие+1.

- Кто заметит пропажу?
- Самая надежная защита?
- Кто придет за этим?
- Кто еще хочет это?

Имя

ВНЕШНОСТЬ

Эльф: Галадиир, Фенфарил, Лиллиастра, Фиросалла, Энкираш, Халвир
Человек: Эйвон, Морган, Рат, Изольда, Овидий, Витус, Альдара, Ксено, Ури

Потусторонний Взгляд, Колочий Взгляд или Безумный Взгляд
Стильная Прическа, Растрепанные Волосы или Остроконечная Шляпа
Поношенная Ряса, Стильная Ряса или Странная Ряса
Тощий, Жуткий или Упитанный

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

К4

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ МАКС

ТВОИ МАКС. ОЗ
4+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ ДОБРЫЙ
Используй магию для помощи другим.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ
Раскрывай магические тайны.

☐ ЗЛОЙ
Сей страх и ужас своей магией.

РАСА

☐ ЭЛЬФ
Для тебя магия естественна как дыхание. Ощущение Магии становится Фокусом для тебя.

☐ ЧЕЛОВЕК
Выбери одно из Заклинаний Клирика. Ты можешь применять его как Заклинание Волшебника.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:

_____ сыграет важную роль в предстоящих

_____ хранит от меня важную тайну.

_____ заблуждается о мире самым печальным образом.

Я научу его всему, чему смогу.

событиях. Я предвидел это!

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Ты освоил несколько Заклинаний и записал в свою Книгу Заклинаний. Ты начинаешь с тремя Заклятьями первого уровня, а также всеми Фокусами. Когда ты получаешь уровень, добавь еще одно Заклинание твоего Уровня (или ниже) в Книгу Заклинаний. Вес Книги 1.

ПОДГОТОВКА ЗАКЛИНАНИЙ

Когда ты тратишь время (час или около того) на спокойное изучение книги заклинаний, ты:

- Теряешь все подготовленные ранее Заклинания
- Подготавливаешь все свои Фокусы, которые не влияют на твой лимит.
- Получаешь новые Заклинания на твой выбор, чей суммарный Уровень не превышает твой+1, а также ни одно из них не может быть выше Уровнем, чем ты.

НАЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда ты накладываешь ранее подготовленное заклятье, брось+ИНТ. * На 10+, ты добился успеха, и чары не вылетели из памяти, так что ты можешь использовать их вновь * На 7-9, чары сработали, но выбери одно:

- Ты привлек нежеланное внимание или подставился (Мастер скажет тебе, как)
- После использования, Заклинание забывается. Ты не можешь больше его использовать,
- пока не подготовишь его вновь.
- Твои чары нарушают ткань реальности — получи постоянный-1 на Наложение
- Заклинаний до следующей Подготовки Заклинаний.

Не забудь, что поддержка длительных чар, иногда накладывает штрафы на Наложение Заклятий.

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Ты можешь отменить длительное Заклинане, которое поддерживаешь, чтобы отразить направленную в тебя атаку. Магия рассеивается, и ты вычитаешь ее уровень из поврежде-ний.

РИТУАЛ

Когда ты пытаешься достичь эффекта с помощью магии в месте силы, скажи Мастеру, что пытаешься добиться. Эффекты Ритуала всегда возможны, но Мастер накладывает от од-ного до четырех ограничений.

- Это займет дни\недели\месяцы
- Сначала, ты должен_____
- Нужно заручиться помощью ____
- Это потребует уйму денег
- Ты можешь получить только ограниченную или ненадежную версию желаемого.
- Ты и союзники подвергнут себя опасности от ____
- Ты должен рассеять чары с_____, чтобы достичь этого

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя Нагрузка 7+СИЛ.
У тебя есть Рацион для Подземелий (5 применений, Вес 1)
и Книга Заклинаний (Вес 1). Выбери свою защиту:
☐ Кожаный Доспех (Броня 1, Вес 1)
☐ Сумка с книгами (5 применений, Вес 2) и 3 Зелья Исцеления
Выбери свое оружие:
☐ Кинжал (Рука, Вес 1)
☐ Посох (Взмах Меча, Двуручный, Вес 1)
Выбери одно:
☐ Зелье Исцеления (Вес 0)
☐ 3 Противоядия (Вес 0)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

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

☐ **ОДАРЕННЫЙ**
Выбери Заклинание. Ты готовишь это Заклинание, будто оно на Уровень ниже.

☐ **УСИЛЕННАЯ МАГИЯ**
Накладывая Заклинание, на 10+, ты можешь выбрать из списка 7-9. В этом случае, выбери одно:

- Эффект заклинания удваивается.
- Количество целей Заклинания удваивается.

☐ **ИСТОЧНИК ЗНАНИЙ**
Когда ты изливаешь знания о том, о чем другие представления не имеют, то получаешь +1.

☐ **ВСЕЗНАЙКА**
Когда персонаж другого игрока приходит к тебе за советом, скажи ему, что считаешь верным. Он получает следующие+1, когда следует совету, а ты получаешь 1 Опыт.

☐ **РАСШИРЕННАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ**
Добавь Заклинание из списка любого Класса в свою Книгу Заклинаний.

☐ **ЧАРОВНИК**
Когда у тебя есть время изучить магический предмет, ты можешь спросить Мастера, что он делает, и получить правдивый ответ.

☐ **ЛОГИК**
Когда ты используешь холодный разум, чтобы анализировать ситуацию, то можешь использовать ИНТ вместо МУД, когда Отличаешь Явь.

☐ **ТАЙНЫЙ ОБЕРЕГ**
Когда у тебя есть хотя бы одно подготовленное Заклинание первого уровня или выше, ты получаешь +2 Брони.

☐ **КОНТРМАГИЯ**
Когда ты пытаешься отразить тайное заклинание, направленное на тебя, поставь на кон подготовленное Заклинание и брось+ИНТ. *На 10+, ты отразилзаклинание. *На 7-9, ты отразил чары, но забыл поставленное на кон Заклинание. Контрмагия защищает только тебя.

☐ **БЫСТРО СХВАТЫВАЕШЬ**
Когда ты видишь эффект тайного заклинания, Мастер должен сказать тебе, что это за чары, и какой у них эффект. Ты получаешь следующие+1, если действуешь, опираясь на эти знания.

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

☐ **МАСТЕР**
Требует Одаренного
Выбери одно Заклинание в дополнение к Заклинанию Одаренного. Ты готовишь это Заклинание, будто оно на 1 Уровень ниже.

☐ **ВЕЛИКАЯ УСИЛЕННАЯ МАГИЯ**
Заменяет Усиленную Магию .
Накладывая Заклинание, на 10-11, ты можешь выбрать из списка 7-9. В этом случае, выбери одно. На 12+, ты можешь выбрать одно бесплатно

- Эффект Заклинания удваивается
- Количество целей Заклинания удваивается

☐ **ДУША ЧАРОВНИКА**
Требует Чаровника
Когда у тебя есть время и возможность, то ты можешь усилить магический предмет в месте силы так, что когда ты используешь его в следующий раз, то эффект увеличится. Мастер скажет тебе, каким образом.

☐ **АБСОЛЮТНЫЙ ЛОГИК**
Заменяет Логика
Когда ты используешь холодный разум, чтобы анализировать ситуацию, то можешь использовать ИНТ вместо МУД, когда Отличаешь Явь. На 12+, ты можешь задать Мастеру любые три вопроса, не ограничиваясь списком.

☐ **ТАЙНЫЙ ДОСПЕХ**
Заменяет Тайный Оберег
Когда у тебя есть хотя бы одно подготовленное Заклинание первого уровня или выше, ты получаешь +4 Брони.

☐ **ОБЕРЕГАЮЩЕЕ ОТРАЖЕНИЕ**
Требует Контрмагию.
Когда тайное Заклинание направлено на твоего союзника, ты можешь отразить его с помощью Контрмагии. Если целями чар являются несколько союзников, то придется отражать магию для каждого из них в отдельности.

☐ **ЭФИРНАЯ ПРИВЯЗЬ**
Когда у тебя есть время и согласный (или беспомощный) субъект, то ты можешь создать эфирную привязь. Ты видишь то, что видит он, и можешь Отличать Явь касательно его или его окружения на любом расстоянии. Тот, кто добровольно привязан к тебе, может общаться с тобой, как будто вы находитесь в одной комнате.

☐ **МИСТИЧЕСКИЙ КУКЛОВОД**
Когда ты используешь магию, чтобы управлять человеком, он не помнит, что ты вынудил его сделать, и не держит на тебя зла.

☐ **УВЕЛИЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ**
Причиняя повреждение цели с помощью магии, ты можешь внедрить в жертву энергию Заклинания — прекрати поддерживать одно длительное Заклятье, и наносимый ущерб увеличится на его уровень.

☐ **СИЛА В СЕБЕ**
Когда у тебя есть время, тайные ингредиенты и подходящее место, ты можешь создать собственное место силы. Опиши Мастеру, что это за силы, и как ты привязываешь их к месту. Мастер сообщит тебе, какой вид с ществ заинтересовался твоими деяниями.

ФОКУСЫ

Каждый раз во время Подготовки, ты получаешь все Фокусы, не выбирая их. Они не идут в твой допустимый лимит Заклинаний.

☐ **Свет**

ФОКУС

Предмет, которого ты касаешься, начинает сиять ярко, как свеча. Свет не издает звука и не выделяет тепло, и ему не требуется топливо. Ты можешь управлять цветом сияния. Чары действуют в твоём присутствии.

☐ **Незримый Слуга**

ФОКУС

Ты создаешь невидимый конструкт, способный только переносить вещи. Его Нагрузка 3, и он может переносить только те вещи, которые ты ему дашь. Он не может сам поднимать их. Незримый Слуга, получивший повреждения, немедленно рассеивается, и все предметы, которые он нес, падают на землю.

☐ **Престидижитация**

ФОКУС

Символ твоего божества появляется перед тобой и указывает в направлении, куда тебе нужно отправиться по желанию божества, а затем исчезает. Это сообщение — всего лишь жест; общение через эти чары чрезвычайно ограничено.

ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ

☐ **Связь с Духами**

УРОВЕНЬ 1

ПРИЗЫВ

Назови духа, с которым хочешь пообщаться (или оставь на усмотрение Мастера). Ты призываешь его сквозь Измерения настолько близко, чтобы можно было поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос так хорошо, как может.

☐ **Ощущение Магии**

УРОВЕНЬ 1

ПРОРИЦАНИЕ

Одно из твоих чувств настраивается на магию. Мастер говорит тебе, что вокруг наполнено магией.

☐ **Телепатия**

УРОВЕНЬ 1

ПРОРИЦАНИЕ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Ты создаешь телепатическую связь с тем, кого касаешься, и можешь обмениваться с ним мыслями. Одновременно, у тебя может быть только одна телепатическая связь.

☐ **Очарование**

УРОВЕНЬ 1

ЧАРЫ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Личность, которую ты касаешься (не зверь и не чудовище), считает тебя другом, пока не получит повреждений, или пока ее не переубедят.

☐ **Невидимость**

УРОВЕНЬ 1

ИЛЛЮЗИИ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Прикоснись к союзнику: никто не может их увидеть. Они стали невидимками! Заклятье действует, пока цель не атакует или пока ты не отменишь Заклинание. Пока Невидимость действует, ты не можешь Накладывать Заклинание.

☐ **Магическая Стрела**

УРОВЕНЬ 1

ЭВОКАЦИЯ

Заряды чистой магии слетают с твоих пальцев. Ты наносишь 2к4 повреждений выбранной цели.

☐ **Тревога**

УРОВЕНЬ 1

Опиши широкий круг, когда применяешь Заклятье. Пока ты не будешь снова Подготавливать Заклятья, магия предупредит тебя, когда существо пересечет границу круга. Если ты спишь, то магия разбудит тебя.

ЗАКЛИНАНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ

☐ **Рассеивание Магии**

УРОВЕНЬ 3

Выбери Заклятье или магический эффект в твоём присутствии: чары рассеивают их. Малые Заклинания исчезают без следа, более мощные чары ослабевают и подавляются в твоём присутствии.

☐ **Видение Сквозь Время**

УРОВЕНЬ 3

ПРОРИЦАНИЕ

Наложи это Заклинание и посмотри в отражающую поверхность, чтобы заглянуть в глубины времени. Мастер раскрывает тебе детали мрачного предзнаменования — печального события, что произойдет, если ты не вмешаешься. Также, ты получаешь полезную подсказку о том, как предотвратить печальный исход.

☐ **Огненный Шар**

УРОВЕНЬ 3

ЭВОКАЦИЯ

Ты призываешь могучий огненный шар, который поражает и цель, и всех, кто с ней рядом, нанося 2д6 повреждений, которые игнорируют Броню.

☐ **Подделка**

УРОВЕНЬ 3

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Ты принимаешь облик того, кого касаешься. Твои физические характеристики соответствуют цели, но поведение и характер нет. Эти изменения держатся, пока тебе не нанесут повреждения, или же пока ты не рассеешь чары. Пока действует это Заклинание, ты не можешь использовать Ходы Волшебника.

☐ **Зеркальные Образы**

УРОВЕНЬ 3

ИЛЛЮЗИИ

Ты создаешь иллюзорные образы себя самого. Когда тебя атакуют, брось 1к6. На 4-5-6, атака попадает по иллюзии, которая рассеивается и действие чар заканчивается.

☐ **Очарование**

УРОВЕНЬ 3

ЧАРЫ

1к4 противников, которых ты видишь, засыпают (кто – на выбор Мастера). Заснуть могут только те, кто на это способен. Просыпаются они как обычно: громкие звуки, боль и т.д.

₴ ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА

ЗАКЛИНАНИЯ ПЯТОГО УРОВНЯ

□ **Клетка** УРОВЕНЬ 5 ЭВОКАЦИЯ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Цель удерживается в Клетке магической силы. Ничто не может попасть в клетку или покинуть ее. Клетка остается, пока ты не используешь другое Заклятье, или же пока ты не отменишь действие магии. Пока Заклинание действует, пленник может слышать твои мысли, а ты не можешь терять клетку из виду.

☐ **Связь с Другими Измерениями** УРОВЕНЬ 5 ПРОРИЦАНИЕ
 Ты посылаешь запрос в другое Измерение. Уточни, с кем или с чем ты хочешь связаться. Ты создаешь двухстороннюю связь с этим существом. Ты можешь оборвать эту связь в любой момент, как и твой собеседник.

☐ **Полиморф** УРОВЕНЬ 5 ЧАРЫ

Твое прикосновение полностью меняет существо, и оно остается в этом облике, куда ты не наложишь Заклинание. Опиши новый облик, включая изменение характеристик, слабости или адаптации. Затем, Мастер сообщит тебе один из вариантов:

- Облик временный и нестабильный
- Разум существа также подвергся изменению
- У облика есть неожиданное преимущество или слабость

ЗАКЛИНАНИЯ СЕДЬМОГО УРОВНЯ

☐ **Подчинение** УРОВЕНЬ 7 ЧАРЫ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Касанием ты подчиняешь разум жертвы. Сохрани 1д4. Потратить одно сохранение, чтобы заставить жертву выполнить одно из следующих действий:

- Сказать несколько слов на твой выбор
- Отдать тебе что-то, чем владеет жертва
- Напасть на указанную тобой цель
- Честно ответить на один вопрос

Каждый раз, когда жертва получает урон, ты теряешь 1 сохранение. Когда у тебя кончатся сохранения, действие Заклятья заканчивается. Ты не можешь накладывать Заклятья, пока действует Подчинение.

☐ **Истинное Зрение** УРОВЕНЬ 7 ПРОРИЦАНИЕ ДЛИТЕЛЬНОЕ
Твоим глазам открыта истинная природа вещей. Ты проникаешь иллюзии, а также видишь все, что скрыто. Эффект держится, пока ты не развеешь его или не произнесешь ложь. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к Наложению Заклинаний.

Указанная тобой тень становится порталом для тебя и союзников. Назови локацию и опиши ее количеством слов, не превышающим твой Уровень. Портал переносит тебя и союзников, присутствовавших при наложении Заклинания, в описанное место. Портал может быть использован только один раз каждым союзником.

ЗАКЛИНАНИЯ ДЕВЯТОГО УРОВНЯ

☐ **Антипатия** УРОВЕНЬ 9 ЧАРЫ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Выбери тип существа или Мировоззрение. Существа указанного типа или Мировоззрения не могут находиться в поле зрения цели. Если они видят цель, то немедленно убегают. Эффект длится, пока ты не покинешь цель, или пока не рассеешь Заклинание. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к Наложению Заклинаний.

□ Предчувствие УРОВЕНЬ 9 ПРОРИЦАНИЕ

Опиши событие. Мастер скажет тебе, когда это событие произойдет, не важно, где ты находишься в данный момент. На твой выбор, ты можешь увидеть место события, как будто ты там присутствовал. У тебя может быть только одно Предчувствие за раз.

☐ **Призыв Монстра**
УРОВЕНЬ 5
ПРИЗЫВ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Ты призываешь монстра, который исполняет твои приказы в меру своих способностей. Считай, что монстр это персонаж, которому доступны только Основные Ходы. У него модификатор +1 на все характеристики, твой дайс повреждений и 1 ОЗ. Монстр также получает 1к6 черт. В одной из Характеристик, его модификатор +2, а не +1.

- Он не безрассуден
- Он наносит 1к8 повреждений.
- Его связь с твоим Измерением сильна - +2 ОЗ за каждый твой Уровень
- У него есть полезная адаптация

Монстр с тобой, пока ты не отменишь Заклинание, или пока его не уничтожат. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к Наложению Заклинаний.

☐ **Вероятность** УРОВЕНЬ 7 ЭВОКАЦИЯ

Выбери Заклинание 5ого Уровня и ниже, из тех, что ты знаешь. Опиши триггер, используя количество слов, не превышающее твой Уровень. Выбранное Заклинание сохраняется, пока не сработает триггер, или пока ты не выпустишь его. Бросать на Заклинание не нужно — оно просто срабатывает. У тебя может быть только одно заклинание Вероятности — если ты применяешь его снова, то сохраненное Заклинание заменяется.

☐ Убийственное Облако УРОВЕНЬ 7 ПРИЗЫВ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Облако тумана выплывает из Черных Врат Смерти, наполняя местность. Каждый раз, когда кто-то получает ущерб в облаке, то он также получает 1кб повреждений, игнорирующих Броню. Чары действуют, пока ты не рассеешь их, или же пока ты видишь область действия.

□ Камень Души
УРОВЕНЬ 9

Ты пленяешь душу умирающего в драгоценный камень. Пойманное существо знает, что его пленили, и на него можно воздействовать чарами, переговорами и другими средствами. Все броски против плененного получают постоянные+1. Ты можешь освободить душу в любой момент, но уже не сможешь поймать ее снова.

□ Укрытие УРОВЕНЬ 9 ЭВОКАЦИЯ ДЛИТЕЛЬНОЕ
Ты создаешь строение из чистой магии. Это может быть огромный замок или маленькая лачуга. Так или иначе, строение неуязвимо для немагического ущерба. Строение держится, пока ты не покинешь его, или пока не рассеешь чары.

☐ **Совершенный Призыв**
УРОВЕНЬ 9
ПРИЗЫВ

Ты телепортируешь создание к себе. Назови существо или дай короткое описание его вида. Если ты назвал существо, то оно появляется перед тобой. Если описал вид, то появляется создание этого вида.

МАСТЕР

ИЗОБРАЖАЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ∞ НАПОЛНИ ЖИЗНЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ
ИГРАЙ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО ПОЛУЧИТСЯ

ПРИНЦИПЫ / ХОДЫ / ПОДЗЕМЕЛЬЯ

- Рисуи карты, но оставляй белые пятна
 - Обращайся к персонажам, а не к игрокам
 - Прими фантастическое
 - Делай ход, за которым что-то следует
 - Никогда не называй свой ход
 - Надели каждое чудовище жизнью
 - Именуи каждую личность
 - Задавай вопросы и используй ответы
 - Будь поклонником персонажей
 - Мысли опасно
 - Начинай с описания и заканчивай им
 - Думаи о том, что за сценой
- Используй ход чудовища, местности или угрозы
 - Раскрой неприятную правду
 - Покажи признаки приближающейся опасности
 - Нанести урон
 - Используй их ресурсы
 - Оберни их ход против них
 - Раздели их
 - Предоставь возможность проявить классовые способности
 - Покажи недостатки их класса, расы или снаряжения
 - Предоставь возможность, с ценой или без
 - Подставь кого-то
 - Скажи им требования или последствия и спроси
- Измени окружение
 - Укажи на неясную угрозу
 - Введи новую фракцию или тип существ
 - Используй угрозу существующей фракции или типа существ
 - Заставь их вернуться назад
 - Предоставь богатство и цену за него
 - Предоставь испытание одному из персонажей

МОНСТРЫ

КАКИМИ ДЕЙСТВИЯМИ ОНО ИЗВЕСТНО?

Напиши ход монстра, описывающий, что он делает.

ЧТО ЗАСТАВЛЯЕТ ЕГО ПРИНОСИТЬ НЕПРИЯТНОСТИ ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ?

Это его инстинкт. Запиши его, как желаемое действие.

КАК ОБЫЧНО ОНО ОХОТИТЬСЯ ИЛИ СРАЖАЕТСЯ?

- Большими группами: орда, к6 урона, 3 ОЗ
- Маленькими группами, где-то по 2-5: группа., к8 урона, 6 ОЗ
- Одно-одинешенько: одиночка, к10, 12 ОЗ

НАСКОЛЬКО ОНО БОЛЬШОЕ?

- Меньше кошки: мелкое, рука, -2 урон
- Примерно с халфлинга: маленькое, взмах меча
- Размером с человека: взмах меча
- Большое, как телега: большое, удар копья, +4 ОЗ, +1 урон
- Куда больше телеги: огромное, удар копья: +8 ОЗ, +3 урон

ЕГО САМАЯ ВАЖНАЯ ЗАЩИТА?

- Одежда или плоть: 0 броня
- Кожа или толстая шкура: 1 броня
- Кольчуга или чешуя: 2 броня
- Латы или кость: 3 броня
- Постоянная магическая защита: 4 броня, магическая

ЧЕМ ОНО ИЗВЕСТНО? (ВЫБЕРИ ВСЕ, ЧТО ПОДХОДИТ)

- Безжалостной силой: +2 урон, мощное
- Навыками нападения: брось урона два раза и выбери лучший результат
- Навыками обороны: +1 броня
- Искусными ударами: +1 пробивание
- Пугающей выносливостью: +4 ОЗ
- Трюками и обманами: скрытный, напиши ход о его грязных приемчиках
- Полезным приспособлением, например бытие амфибией или обладание крыльями: добавь особое качество для приспособления
- Расположением богов: божественное, +2 урон или +2 ОЗ или и то, и другое (на твой выбор)

НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННАЯ ФОРМА АТАКИ?

Запиши это вместе с уроном существа. Типичные ответы включают:

вид оружия, когти, некое заклинание. Затем, ответь на следующие вопросы:

- Его вооружение очевидное и жуткое: +2 урон
- Оно позволяет чудовищу держать других на расстоянии: удар копья
- Его вооружение небольшое или слабое: уменьши кость урона на один
- Его вооружение может рассекать или пронзать металл: кровавое, +1 пробивание или +3 пробивание, если оно просто разрывает металлы
- Броня не спасает от наносимого урона (из-за магии, размера и т.д.): игнорирует броню
- Обычно атакует на расстоянии (стрелами, магией или иными снарядами): рядом, далеко или и то, и другое (на твой выбор)

ЧТО ИЗ НИЖЕПЕРЕЧИСЛЕННОГО ОПИСЫВАЕТ ЕГО? (ВЫБЕРИ ПОДХОДЯЩЕЕ)

- Оно опасно не из-за ран, которые наносит, а по другой причине: хитрый, уменьши его кость повреждения на один, напиши ход, описывающий, чем оно опасно
- Они объединяются в крупные отряды, которые могут прийти на подмогу: организованные, напиши ход, описывающий, как оно призывает других на помощь
- Оно умно как человек или вроде того: разумное
- Оно активно защищает себя щитом или чем-то подобным: осторожное, +1 броня
- Оно собирает вещи, которые люди могут посчитать ценными (золото, самоцветы, тайны): собиратель
- Оно из другого мира: планарное, напиши ход об использовании его иномирового могущества или знания
- Оно продолжает жить уже не благодаря простой биологии: +4 ОЗ
- Оно было создано кем-то: конструкт, дай ему особое качество или два о его создании и цели
- Его внешность вызывает беспокойство, пугает или ужасная: вызывает страх, напиши особое качество, почему оно так устрашающе
- У него нет органов или различимой анатомии: аморфное, +1 броня, +3 ОЗ
- Оно (или его вид) древнее – старше людей, эльфов или дварфов: увеличь кость урона на один
- Оно не терпит насилия: бросай урон дважды и выбирай худший результат

ФРОНТ КАМПАНИИ

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

СТАВКИ

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

ФРОНТ

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

СТАВКИ

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

ФРОНТ

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

СТАВКИ

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ:

УГРОЗА

Тип:

ГРОЗЯЩИЙ РОК:

МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНΙΑ: