

[illegible]

Нагрузка: _____ Штраф: _____

Ты можешь пройти одну свободную проверку на прочность за каждую наносящую ранения атаку, если на тебе нет доспехов (щиты допускаются). Ты можешь носить наручи, поножи или шлем, но они не дают преимуществ к броне и надеваются только для вида.

○ **Берсерк:** сразу после получения раны или шока, ты должна пройти проверку *смекалки* или впасть в *ярость берсерка*.

○ **Круговой удар:** ты можешь поразить всех, кто находится рядом (и друзей и врагов), пройдя проверку драки с -2.

○○ **Повышение параметра:** новый *навык*
d6, параметр d6 до d8, параметр d8 до d10



ИЗЪЯНЫ, ПСИХОЗЫ И УВЕЧЬЯ

A stylized illustration of a character with red hair and blue face paint, wearing a dark, fur-trimmed coat and holding a large, ornate sword. The character is set against a black background.

Боевой транс (1): +1 фишка.

Кутеж (2, 1 фишка): шашлык снимает 2 стресса.

Отрицание богов (1): герой -3 стресса, все союзники +1 стресс.

Ободрение (1, 1 фишка): цель снимает 1 *стресс*.

Перевязка (1): проверка лечения (-2, если без бинтов).

Шашлык (1, один раз в день): каждый потративший 1 рацион снимает 1 *стресс* и проходит проверку *естественного выздоровления*.



КТО ДЛЯ ТЕБЯ ДРУГИЕ:

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

СИЛЫ:

БЕРСЕРК (ТРЕБУЕТСЯ ПОВЫШЕНИЕ)

Защита -2, +2 драка, сила, урон в ближнем бою и стойкость. Не можешь концентрироваться (включая стрельбу и провокацию). Можешь запугивать.

Каждый раз, при осложнении, ты атакуешь ближайшую цель (но не первоначальную, можешь задеть и врага, и друга). Если поблизости нет иных целей, то просто промахнулся.

Чтобы обуздать ярость, ничего не делай (даже движение) в свой ход и пройди проверку смекалки (-2).



I 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Имя: _____

	4	6	8	10	12
Ловкость	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Смекалка	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Характер	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Сила	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Выносливость	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Защита: _____ Броня: _____ Стойкость: _____

Шаг: _____ Бег: _____ Харизма: _____

НАВЫКИ:

Драка d10

Запугивание d6

Выбери один из: Атлетика d6, Лечение d6, Стрельба d6



РАНЕЕНИЯ

I 2 3



УСТАЛОСТЬ

-2 -1 0

БОЕВЫЕ МАНЕВРЫ:

Быстрая атака: три атаки в один раунд с -4 к драке и -2 к защите.

Глухая оборона: проверка драки +2 заменяет значение защиты.

Захват: встречная проверка атлетики для захвата; при подъёме противник опутан. Встречная проверка силы, чтобы освободиться или нанести урон.

Оборона: +2 к защите, но персонаж бездействует.

Объединение сил: +1 к драке за каждого дополнительного атакующего в ближнем бою персонажа; максимум +4.

Прицеливание: +2 к следующей проверке стрельбы/атлетики при условии, что персонаж не действует в этот раунд.

Толчок: встречная проверка силы, чтобы ударить, оттолкнуть или сбить с ног цель.

Поединок воли: встречная проверка смекалки, духа или связанного навыка, чтобы отвлечь цель, при подъёме адреналин!

Уловки: встречная проверка силы, ловкости или связанного навыка, чтобы сделать цель уязвимой, при подъёме адреналин!

Яростный удар: +2 к проверке драки; +2 к урону; -2 к защите.

СОСТОЯНИЯ:

Захвачен: не может двигаться и отвлечен.

Опутан: не может двигаться и отвлечен, уязвим и может только пытаться освободиться.

Отвлечен: -2 на все проверки параметров.

Уязвим: +2 ко всем проверкам параметров против уязвимого.