

[illegible]

Нагрузка: _____ Штраф: _____

Именное оружие

Выбери и назови оружие. +1 на броски атаки.

- **Командный голос:** все союзники получают +1 при проверках *характера*, чтобы выйти из шока.
- **Смелость:** +2 при проверках *храбрости*.
- **Повышение параметра:** новый *навык* d6, *параметр* d6 до d8, *параметр* d8 до d10.



ИЗЪЯНЫ, ПСИХОЗЫ И УВЕЧЬЯ

**“РАНАТИЧНЫЙ ВОИН СВЕТА С МЕЧОМ В КРЕПКОЙ
РУКЕ И ВЕРОЙ В СЕРДЦЕ.”**



Вдохновляющая речь (2): вся группа (и ты тоже) тянут карту действия (до следующего боя). Если потратил фишку, то все -1 *стресс*.

Выстаивание (2): стабилизирует пациента при смерти, пациент +1 фишка и -1 *стресс*.

Неусыпная стража (2, 1 фишка): герой -1 *стресс*, ночь проходит спокойно.

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:

СВЕТОЧ НАДЕЖДЫ

Ты можешь использовать *Вдохновляющую речь* в бою, потратив 1 фишку.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Один раз за игру ты можешь восстановить всем союзникам их максимальное количество фишек.



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.



РАНЕНИЯ

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 за меняет значение защиты.

Захват: встречная проверка атлетики для захвата; при подъеме 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/метания 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 подъеме адреналин!

Уловки: встречная проверка силы, ловкости или связанного навыка, чтобы сделать цель уязвимой, при подъеме 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.