

ИМЯ АРТИСТА

Человек: Скази, Алек, Томуэл, Сабира, Феодор, Марко, Леон, Перо, Шанфар, Лея
Полурослик: Смуз, Форкс, Мерви, Янна, Брэндис, Гарред, Майло, Ридс, Ванни
Эльф: Астаэль, Дальфин, Фелионис, Славаниэль, Энтрелль, Милэль, Далгэль
Прозвище (дополнительно): Блистающий, Златоглас, Великолепный, Очаровательный

Я - огранный самоцвет искусства, блистающий во тьме культурного невежества. Моя миссия - найти красоту и донести её до людей красивым словом, песней - любой формой искусства. Я не люблю работать, потому что я - творец.

Преимущество: умение налаживать связи и вдохновить на подвиг.



Брутально

-1 Брутально; +1 Проворно, +1 Разумно, +2 Пылко, +0 Стойко
-1 Брутально; +2 Проворно, +0 Разумно, +2 Пылко, -1 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, -2 Разумно, -1 Пылко, +1 Стойко
+2 Брутально, +2 Проворно, -1 Разумно, -1 Пылко, +1 Стойко

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Понимающие, пылающие, большие или игривые глаза;
Модная причёска, хвост волос, растрёпанные волосы, стильная шляпа;
Роскошная одежда, одежда для дороги, броская или бедная одежда;
Худой, дородный, стройный, высокий или крепкий с виду.



ВЫБЕРЕТЕ СВОЙ ИНСТРУМЕНТ

- мандолина вашего отца, не раз побывавшая в починке;
- хорошая лютня, подарок дворянина;
- волынка, на которой вы играли с раннего детства;
- украденная вами флейта;
- скрипка, на которой ещё ни разу никто не играл;
- лира, подаренная незнакомцем(кой)

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Получите 1к6 Хлама и Выберите оружие:

- Кожаный доспех (Броня 1) и шлага
- Лёгкий арбалет, болты и 2 кинжала
- Шлага, баклер и кинжал в сапоге

РАЗВИТИЯ АРТИСТА

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +3)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Обрушив на разумных врагов безумную какофонию своей музыки, выберете цель и действуйте Пылко! На 10+ цель атакует своего ближайшего союзника. На 7-9 также атакует, но при этом следующей целью станете вы!
- Широкие познания: Вспоминая действуйте Пылко, а не Разумно!
- Стойка дуэлянта: избегая опасности, получите +1 к Броне при любом исходе до своего следующего хода
- Облапошить (маэстро): Договариваясь с кем-то, при исходе 7+, получи +1 на следующий ход взаимодействия с этим персонажем
- Всегда рад помочь (маэстро): помогая кому-то из друзей, получите +1 на следующий бросок
- Целительная сила искусства (виртуоз): выступая во время отдыха (длительно) вы даете +1 к броскам на исцеление слушателей
- Блестящий трюк (виртуоз): выступая и помогая кому-то одному, на 10+ вы даете ему +2 к следующему броску.
- Репутация (солист): когда встречаете кого-то, кто мог слышать о вас, действуйте Пылко. На 10+ назовите два факта, которые встреченный мог знать о вас. На 7-9 назовите один факт и ещё один выберет Ведущий.
- Идеальное выступление (солист): Выступая! получите запас 1 при любом исходе
- Стиль дуэлянта (звезда): избегая опасности, получите +2 к Броне при любом исходе до своего следующего хода
- Поклонники (звезда): Ваше имя на столько известно, что мало кто о вас не слышал. Вы всегда получаете +1 к Репутации. Даже враги (разумные) будут стараться сохранить вам жизнь, полагая, что вы им пригодитесь.

ИМЯ АРТИСТА

Брутально

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

УЗЫ АРТИСТА

- Это не первое моё приключение с _____.
- Я пел песни о _____ задолго до нашей встречи лицом к лицу.
- _____ часто становится мишенью моих шуток.
- Я пишу балладу о приключениях _____.
- _____ доверил(а) мне свою тайну.
- _____ не доверяет мне, не без причины

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

- Циркач
1. 0000000 _____
 2. 0000000 _____
- Маэстро
3. 0000000 _____
 4. 0000000 _____
- Виртуоз
5. 0000000 _____
 6. 0000000 _____
- Солист
7. 0000000 _____
 8. 0000000 _____
- Звезда
9. 0000000 _____
 10. 0000000 _____
- Новый герой!

ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ УРОН ПРОБОЙ Б/припас ПРОЧЕЕ (любое кроме огнестрела)

- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____

БРОНЯ И ЩИТ



РАСА АРТИСТА

- Артист-человек: если среди слушателей людей больше, получите ещё +1 к броску
- Артист-эльф: древние знания. Копаясь в памяти о каком-то древнем месте или событии, получите +1 к броску
- Артист-полурослик: разумные противники не считают вас угрозой. Возможно зря

ОСОБЫЕ ХОДЫ АРТИСТА

- Воодушевить!**
Действуй Пылко! для того, чтобы воодушевить всех спутников. Действует как Помочь!, но эффект действует на всех Героев группы или на всех соперников.
- Выступить!**
Для того, чтобы расположить к себе слушателей, расскажи им историю своих странствий, древнюю легенду, прочитай поэму. Действуй Пылко!
10+ - выбери 3 из списка
7-9 - выбери 1 из списка
- ваша репутация увеличивается на 1 (доступно не чаще раза в день)
- Артиста и его спутников готовы бесплатно приютить и накормить
- пустите шапку по кругу (получите эквивалент 1 Хлама, можно выбрать несколько раз)
- следующее действие, направленное на слушателей, сегодня получит +1 к броску

РАНЕНИЯ

СТРЕСС

Расходники

Хлам



Нал

Раритет

Актив

ИМЯ ВОИТЕЛЯ

Дворф: Озрук, Сурт, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундрик, Зоток
Эльф: Элоир, Шарасет, Хазрит, Шеварал, Кадеус, Эльдар, Китракет, Тэлиан
Полурослик: Финнеган, Олив, Рандольф, Бартлби, Обри, Бальдуин, Бекка
Человек: Хоук, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб

Я – Воитель. Воин, боец, рубака. Я встану перед лицом опасности, выстою и сокрушу врага, не побоявшись принять удар на свой щит или броню. Я первый, кто примет на себя удар и я последний, кто падет под ударами врага.

Преимущества: смертоносное личное оружие и лучшие доспехи, ведь только я могу сражаться в тяжелой броне.

Брутально

+2 Брутально; +1 Проворно, -1 Разумно, +0 Пылко, +1 Стойко
+2 Брутально; +0 Проворно, -1 Разумно, +1 Пылко, +1 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, -1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко
+2 Брутально, +0 Проворно, -1 Разумно, -1 Пылко, +2 Стойко

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Суровый взгляд, безразличный взгляд, взгляд с прищуром или пылкий взор;
Шрамы на лице, густая борода, обветренное лицо или выделяющиеся скулы
Растрепанные волосы, короткие волосы, лысый или поношенный шлем;
Загрубевшая кожа, смуглая кожа, волосатое тело или шрамы;
Мускулистый, гибкий, жилистый или искалеченный.

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Запишите себе **2К** Хлама.

Также выберите защиту:

- Проклепанная кожаная броня (броня 1), Щит (оборона 2, Блок 1, средний) и Лук со стрелами (близко, боеприпас 000, урон 3);
- Кольчуга (броня 2).

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

Ваше оружие - это

- Меч (П1, У3)
- Топор (У4)
- Молот (П2, У2)
- Копьё (У3, метательн.)
- Цеп (П1, У2, выруб)

Который выглядит (одно)

- древним;
- безупречным;
- богато украшенным;
- закалённым в крови;
- мрачным.

И оно (выберите 2 особых свойства)

- Зазубренное. Урон +1
- Острое. Пробой +1.
- Светится, когда рядом существа определённого типа (ваш выбор).
- Тяжелое. Свойство Мощное
- Ударное: Свойство Вырубающее
- Блокирующее: Свойство Оборона
- Двуручное: Пробой +1

РАЗВИТИЯ ВОИТЕЛЯ

- +1 к Брутально (максимум +3)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Чувство боя: изучая обстановку во время битвы (с помощью Разузнать!), действуйте Брутально!
- Запах крови: атакуя раненного противника, получите +1 к броску против него
- Вместе!: атакуя в ближнем бою одного противника вместе с другим персонажем персонажем, получите +1 к Руби и коли!
- Боевой конь (задира): получите тяжелого боевого коня, который вас понимает и слушается. В бою атакуя врага вместе с конем, получите +1 к Урону.
- Нестандартный ход (задира): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Закаленное в битвах (ветеран): личное оружие получает ещё одно свойство
- Безграничная отвага (ветеран): шкала стресса действует на грань слабее (т.е. усталость на 1-4 стресса, расстройство при 5-6 стресса, депрессия при 7-8 стресса, истерика с 9 стресса).
- Полезное знание (рыцарь): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Оруженосец (рыцарь): получите спутника - оруженосца (ему доступны лишь основные ходы), который будет помогать вам, ухаживать за конем и, возможно, сражаться, в обмен на обучение.
- Защитник (чемпион): выберете цель. Пока вы защищаете цель, вы получаете штраф -1 на все ходы, но всегда имеете 1 запас Защиты для того, кого защищаете.
- Оружие Чемпиона (чемпион): личное оружие получает ещё одно свойство



ИМЯ ВОИТЕЛЯ

Брутально

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

УЗЫ ВОИТЕЛЯ

- _____ передо мной в неоплатном долгу: я спас ему/ей жизнь, пусть даже он/она не желает этого признавать.
- Я поклялся защищать _____
- Я беспокоюсь, способен ли _____ выжить в бою.
- _____ мягкий человек, но я сделаю его/её суровым(ой), как и я.

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

- Боец
1. 0000000 _____
 2. 0000000 _____
- Задира
3. 0000000 _____
 4. 0000000 _____
- Ветеран
5. 0000000 _____
 6. 0000000 _____
- Рыцарь
7. 0000000 _____
 8. 0000000 _____
- Чемпион
9. 0000000 _____
 10. 0000000 _____
- Новый герой!

ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ УРОН ПРОБОЙ Б/припас ПРОЧЕЕ (доступно любое оружие)

- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____

БРОНЯ И ЩИТ



РАСА ВОИТЕЛЯ

- Человек: бросая урон киньте дополнительный кубик, а после броска уберите любой.
- Дворф: спасаясь от любой опасности получите +1 к броску (но не выше +3)
- Эльф: дополнительное личное оружие: лук и стрелы. Они могут иметь 2 свойства на выбор: составной (+1 Пробой), зазубренное, острое, ударное, длинный (дальнее – иначе ближнее), компактное (боеприпас +1). Используя этот лук действуйте Брутально!
- Полурослик: получая урон, бросьте ещё 1К и отбросьте один результат

ОСОБЫЕ ХОДЫ ВОИТЕЛЯ

- Сокрушительный удар:**
Заявив сокрушительный удар, получите штраф -1 к "Руби и коли!", но при попадании выберете Урон +1 либо Пробой +1 (заявите до броска урона). Если при таком ударе враг падает (погибает), немедленно нанесите урон второму врагу, стоящему с ним рядом.
- Крушить!**
Атакуя неодушевленный предмет, действуйте Брутально!
10+ выберете 3 варианта списка
7-9 выберете 1 вариант из списка
- Всё удалось сделать быстро.
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.
- Вы без труда почините то, что сломали

РАНЕНИЯ

СТРЕСС

Расходники

Хлам



Нал

Раритет

Актив

ИМЯ ДИКАРЯ

Человек: Зигурд, Духильда, Вурмир, Лонна, Воир, Фрильда, Бредер, Ванна, Риен
Эльф: Мелеос, Тектис, Закрам, Канния, Идомий, Гортион, Гортия, Мелион, Каннант

Я - перворожденная ярость. Никто не устоит против урагана клинков и моего гнева, никто не сможет устоять против того, кто не чувствует боли и полон решимости победить любой ценой.

Преимущество: дикость и неистовство.



Брутально

+2 Брутально; +1 Проворно, -1 Разумно, +0 Пылко, +1 Стойко
+2 Брутально; +1 Проворно, -1 Разумно, +1 Пылко, +0 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, -2 Разумно, -1 Пылко, +1 Стойко
+2 Брутально, +2 Проворно, -1 Разумно, -1 Пылко, +1 Стойко

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Горящий взор, суженные глаза, безумный взгляд или бегающий взгляд;
Резкие скулы, широкий шрам, татуировка на лице или худощавое лицо;

Растрепанные волосы, коса, выбритый чуб или лысый;

Одежда из шкур, кожаная одежда, шкуры с клыками зверей или тату на теле;

Жилистый, худощавый, подвижный или накаченный.

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Вы начинаете игру с кожаным доспехом (броня 1) и 1кб Хлама

Выберите набор оружия:

- Два топора (Урон 4) и кинжал (изящное, метат., Урон 2)
- Молот (пробой 2, мощное, Урон 2) и баклер (оборона 1)
- Меч (пробой 1, Урон 3) и кинжал (изящное, метат., Урон 2)



РАЗВИТИЯ ДИКАРЯ

- +1 к Брутально (максимум +3)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Стойкий: после приступа ярости вы не падаете без сил, а просто очень устаёте (штраф -1 на все броски вместо беспомощности);
- Поединок: выбрав своей целью самого могучего врага, вы обрушиваете на него свою ярость. Любое попадание по нему получает +1 к Урону, вы же получаете +1 к Броне против его ответных ударов.
- Запах крови: сразив врага в состоянии ярости, получите +1 к Рубить и Колоть против следующего противника в этой битве.
- Крепкий (варвар): в состоянии ярости вы не получаете штраф за раны средней тяжести, а тяжелая рана дает штраф -1 вместо -2
- Неуязвимость (варвар): пытаясь Спастись в состоянии ярости, получите +1
- Несокрушимый (крушила): требует навык "Крепкий". Эффект "крепкий" действует не только в состоянии ярости. А в состоянии ярости вы не получаете штраф за любые раны.
- Сокрушение (крушила): в состоянии ярости получаете +1 к Пробою.
- Любимец богов (берсеркер): в состоянии ярости получаете ещё +1 к Броне
- Один в поле воин (берсеркер): в состоянии ярости оказавшись в ближнем бою в окружении врагов получите Область 1 если Рубите и колете!, а так же эффект Упс! (осторожнее со своими спутниками!)
- Варлорд (конунг): вы можете обратиться с зовом и призвать других дикарей ради выполнения определенной миссии. Укажите цель и Ведущий сообщит вам до четырех нюансов из списка ниже:
 - Сбор воинов несколько дней/недель/месяцев.
 - Вначале вы должны _____.
 - Вам нужна помощь от _____.
 - На это уйдёт много денег.
 - Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
 - Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Запах смерти (конунг): перед битвой выберете того, кто точно выживет или того, кто точно погибнет. Если есть хоть малейшая возможность, что случится именно так, то это и произойдет.

ИМЯ ДИКАРЯ

Брутально

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

УЗЫ ДИКАРЯ

- Я докажу _____, что я - лучший воин
- Я сделаю из _____ настоящего воина!
- _____ настоящий боец и я уважаю его
- _____ знает обо мне то, что я хотел бы скрыть.

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

- Бирюк
- 0000000
 - 0000000
- Варвар
- 0000000
 - 0000000
- Крушила
- 0000000
 - 0000000
- Берсеркер
- 0000000
 - 0000000
- Конунг
- 0000000
 - 0000000
- Новый герой!

ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ УРОН ПРОБОЙ Б/припас ПРОЧЕЕ (любое кроме огнестрела)

- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____

БРОНЯ И ЩИТ



РАСА ДИКАРЯ

- Дикарь-человек: Может использовать Бури клинков не только с двумя оружиями, но и с двуручным мечом или секирой.
- Дикарь-эльф: в танце Бури клинков можешь сменить цель, в том числе, если цель была уничтожена. Новая цель должна стоять рядом с предыдущей.

ОСОБЫЕ ХОДЫ ДИКАРЯ

- Буря клинков!**
Используя два оружия и ход "руби и коли" при результате 10+ немедленно проведи следующую атаку против той же цели (таких атак может быть сколько угодно, пока цель не будет уничтожена)!
- Ярость!**
В бою объяви, что дикарь впадает в неконтролируемую ярость. Теперь ты можешь только атаковать врагов, но получи +1 к Урону и +1 Броню до конца сцены! Однако, когда битва заканчивается, вы падаете без сил на несколько десятков минут или даже несколько часов.

РАНЕНИЯ

СТРЕСС

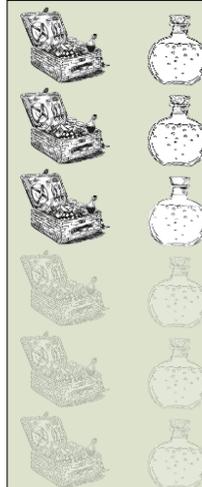
Расходники

Хлам

Нал

Раритет

Актив



ИМЯ ЛОВКАЧА

Человек: Воробей, Шило, Джек, Марло, Хитрюга, Крыса, Прыщ, Фарли
Полурослик: Феликс, Сорока, Мышь, Весельчак, Трикс, Робин, Омар, Жук
Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Ситранель, Эндрель

Брутально

+0 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко
+1 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

+0 Брутально, +2 Проворно, +2 Разумно, -1 Пылко, -1 Стойко
+0 Брутально, +2 Проворно, +1 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Бегающие глаза, хитрый взгляд, заносчивый взгляд или глаза преступника;
Сломанный нос, едва заметный шрам на лице, родинка на щеке или выбитый зуб;
Капюшон, растрёпанные волосы, “конский хвост” или короткая стрижка;
Тёмная одежда, модная одежда, поношенная одежда или обычная одежда;
Гибкий, жилистый, тощий или дряблое тело.

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА (выберете одной из трех)

- Кинжал (Урон 2, изящное, метательное) и лук со стрелами (близко, боеприпас 000, Урон 3);
 - Рапира (изящное, Урон 3) и праща (близко, вырубание, боеприпас 0000)
 - Шпага (изящное, Урон 3) и 2 кинжала (изящное, метательное)
- Получите 1к6 Хлама



- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +3)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Чутьё: вы всегда действуете перед противником, даже если попали в засаду
- Уклонение: спасаясь от угрозы Проворно, получите ещё +1 к броску
- Маскировка: При наличии времени и нужных материалов (1 Припас) вы можете замаскироваться под любое существо вашей комплектации. Действия могут вас выдать, но не внешний вид!
- Осторожность (жулик): Мухляя с ловушкой, получите +1 запас при любом исходе броска

Я разруливаю проблемы и решаю вопросы смекалкой и проворством.
Договориться с «братвой» - нет проблем. И нет замков, которые я не мог бы открыть, нет сокровищ, которые я не могли бы найти.

Преимущество: знания преступного мира и умение с ним взаимодействовать. И, конечно, ловкость рук и никакого мошенничества!

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЯДЫ

Чёрная кровь: Будучи нанесен на оружие, яд нанесет более серьезную рану (+1 уровень раны), при этом будет смыт кровью. Если немедленно применить противоядие, тяжесть раны снижается до обычной.

Белая пудра: Попав в кровь жертвы, парализует её. Смывается кровью

Слюна нимфы: Контактный яд. Заставляет жертву впасть в глубокий сон.

Слезы камня: Попав в кровь жертвы, замедляет её и притупляет реакцию. Жертва получает -1 на все броски этого дня. Смывается кровью

Кровавая роса: Яд. Попав в кровь вызывает у жертвы сильные галлюцинации. Все броски до конца сцены жертва делает со штрафом -3

Поцелуй смерти: Контактный яд. После ночного сна жертва должна кидать Стойко!, иначе получает рану (или усиливает эту рану), пока яд не нейтрализован или пока жертва не умрет.

РАЗВИТИЯ ЛОВКАЧА

- Везучий гаденыш (жулик): если противников больше, вы получаете +1 к Броне.
- Полезные связи (каналья): общаясь с преступными боссами для выполнения просьбы или получения информации, получите +1 к броску
- Грязный удар (каналья): при успешной атаке на 10+, получите +1 Пробой
- Сверхъестественная бдительность (шельма): встретив ловушку, получите +1 на её обнаружение и +1 на бросок её разоружить
- Ядовар (шельма): При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать яд, которым раньше пользовались. Также вы можете описать действие яда, который хотите создать. Сделать это можно всегда, но ведущий поставит одно или несколько условий:
 - Яд работает только в определённых условиях.
 - Вы можете создать только слабое подобие того, что задумали.
 - Он действует не сразу.
 - У него есть очевидное побочное действие.
- Смываемся! (авторитет): Когда вы в гуще событий и пора уносить ноги, назовите путь отхода, которым воспользуетесь и действуйте Разумно! На 10+ вы благополучно сбегае. На 7-9 побег вам чего-нибудь да стоит: придётся что-то оставить или, наоборот, взять с собой. Ведущий скажет что.
- Репутация (авторитет): О вас знает весь преступный мир. Простые “шестерки” могут вас ещё не узнать, но не боссы, которые безусловно вас уважают. Получите +2 при всех попытках замутить!



ИМЯ ЛОВКАЧА

Брутально

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

УЗЫ ЛОВКАЧА

- Я стащил кое-что у _____
- _____ прикрывает мне спину, когда пахнет жареным.
- _____ знает обо мне кое-какие нелцеприятные факты.
- _____ и я крутим кое-какую аферу.

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

- Плут
1. 0000000 _____
 2. 0000000 _____
- Жулик
3. 0000000 _____
 4. 0000000 _____
- Каналья
5. 0000000 _____
 6. 0000000 _____
- Шельма
7. 0000000 _____
 8. 0000000 _____
- Авторитет
9. 0000000 _____
 10. 0000000 _____
- Новый герой!

ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

РАСА ЛОВКАЧА

- Ловкач-человек: раз за сцену можно перебросить классовый навык и выбрать итог
- Ловкач-эльф: спасаясь Проворно раз за сцену получают автоматический успех (без броска)
- Ловкач-полурослик: Мухлюя и получив 10+ вы не тратите Припас

НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ

УРОН

ПРОБОЙ

Б/припас

ПРОЧЕЕ (простое/изящное)

• _____	_____К	_____	_____	_____
• _____	_____К	_____	_____	_____
• _____	_____К	_____	_____	_____
• _____	_____К	_____	_____	_____

РАНЕНИЯ

СТРЕСС

БРОНЯ И ЩИТ

ОСОБЫЕ ХОДЫ ЛОВКАЧА

Мутить!

Ловкач знает бандитский жаргон, воровские знаки, законы преступного мира, как всё устроено, легко определит главаря. Если персонаж пытается использовать свои знания преступного мира, используйте Мухлюю!, но нет необходимости тратить Припас и действуйте Разумно!

Обезопась!

Когда вы оказываетесь возле искусственной ловушки, действуйте Проворно!

10+ вы вовремя замечаете и обходите ловушку

7-9 выберете 1 пункт из списка, но ловушка при этом всё равно сработает

- Пока никто не пострадал, но ловушка вот-вот сработает (нога на mine);
- Всё произойдет тихо, но кто-то один из вас пострадает;
- Эффективность ловушки будет ниже (если наносится урон, он снижается на 1).

Мухлюй!

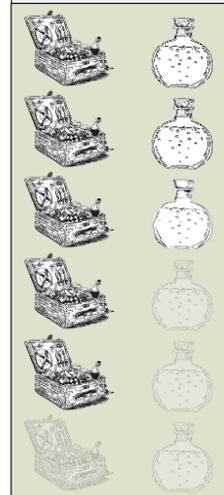
При попытке обезвредить или установить ловушку, мухлевать, воровать, действуйте Проворно! Если вы при этом воздействуете на механизм - потратите 1 Припас.

- 10+ выберете 3 возможности из списка
- 7-9 выберете 1 возможность из списка
- Сделано!
- Ваше действие не привлекло внимание, не активировало ответную реакцию
- Вы не оставили следов (вас не запомнили)
- Вы заметили что-то важное (если что-то важнее цели вообще есть)

Знаток ядов

Вы можете использовать яды без риска пораниться самому. Потратите 1 Припас и используйте нужный вам яд

Расходники



Хлам

Нал

Раритет

Актив

ИМЯ МАГИКА

Эльф: Галадийр, Фенферил, Лиллиейстр, Фиросейл, Энкираш, Эльвир
Человек: Эйвон, Морган, Рет, Изольда, Овид, Витус, Альдра, Зено, Ури

С помощью тайных знаний, я управляю неподвластными смертным силами и моя мощь растет день ото дня. Возможно, однажды я сравняюсь по могуществу с Богами.
Преимущество: тайные знания и заклинания, которые со временем становятся только могущественнее.

Брутально

-1 Брутально; +0 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, +1 Стойко
-1 Брутально; +1 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, +0 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

-2 Брутально; +2 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко
+0 Брутально; +1 Проворно, +2 Разумно, -1 Пылко, +1 Стойко

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Бегающий взгляд, пронзительный взгляд, цепкий взгляд или безумный взгляд;
Худое лицо, морщинистое лицо, следы ожога на лице или резкие скулы.
Аккуратная причёска, растрёпанные волосы, диадема или остроконечная шляпа;
Поношенная мантия, модная мантия, странная мантия или походная одежда;
Приземистый, худой, сгорбленная фигура или пугающая фигура;

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА

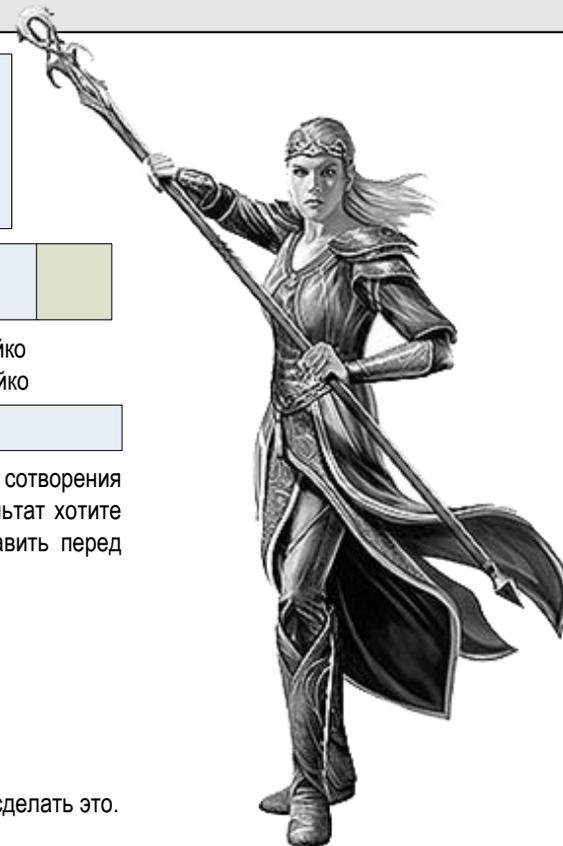
Запишите себе 3кб Хлама.
Также выберите ваше оружие:
 Кинжал (изящное, метательное);
 Посох (двуручный, оборона, вырубание).



РИТУАЛ

Если вы используете энергию места силы для сотворения могущественного ритуала, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны _____.
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам нужно снять зачарование с _____, чтобы сделать это.



РАЗВИТИЯ МАГИКА

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +3)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Новые заклинания (можно брать несколько раз): вы изучили 2 новых доступных по рангу заклинания
- Знаток чар: Если вы можете провести некоторое время за изучением волшебного предмета в безопасной обстановке, можете спросить ведущего, как этот предмет действует. Ведущий ответит вам честно.
- Арканное чутье: вы способны почувствовать присутствие сверхъестественного и при желании - Изучить! его и возможно, получить от текущей ситуации пользу.
- Аркана (колдун): выберете одно Усиление заклинания. Теперь вы можете использовать его с заклинаниями 1го круга
- Колдун (колдун): получаете 2 заклинания 2го круга (и ниже);
- Улучшенная Аркана (ведун): выберете второе Усиление заклинаний. Теперь вы можете улучшать заклинания 2го круга или накладывать два усиления на заклятья первого
- Ведун (ведун): вы получаете 2 заклинания 3го круга (и ниже). Требуется "Колдун"
- Могущественная Аркана (магистр): выберете третье Усиление заклинаний. Теперь можно улучшать заклинания до 4го круга.
- Магистр (магистр): вы получаете 2 заклинания 4го круга (и ниже). Требуется "Ведун"
- Великая Аркана (гроссмейстер): выберете четвертое Усиление заклинаний. Теперь можно улучшать заклинания до 5го круга.
- Гроссмейстер (гроссмейстер): вы получаете 2 заклинания 5го круга (и ниже). Требуется "Магистр"

ИМЯ МЕХАНИКА

Человек: Аристар, Периксен, Гермед, Неолай, Пирмедина, Эпигена, Ликриксена

Дварф: Грумли, Фимли, Тисур, Двурфур, Дорин, Тубур, Глолина, Несина, Бурина

Я - исследователь, ученый, изобретатель. Моя сила не в мышцах, сила - в Знании, воплощенном в моих чудесных устройствах. Нет такой технической задачи, которую я бы не решил, нет такой сферы жизни, где машина не могла бы заменить человека или дварфа.

Преимущества: создавать машины и решать технические задачи.

Брутально

-1 Брутально; +2 Проворно, +2 Разумно, -2 Пылко, +1 Стойко
-2 Брутально; +2 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

-1 Брутально, +1 Проворно, +2 Разумно, +0 Пылко, +1 Стойко
-1 Брутально, +2 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Усталые, красные, прищуренные, задумчивые, горящие глаза;
Густая борода, аккуратная борода, модная бородка, гладко выбрит;
Изящные очки, монокуляр, защитные очки, опускаемая лупа, поликуляры;
Кожаные перчатки, браслеты, железная перчатка, кожаные наручи

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Запишите себе ЗК Хлама.

Также выберите снаряжение:

- Легкий доспех (Броня 1), Дубинка
- Посох и кинжал в наруче
- Бомба

ПЕРСОНАЛЬНОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ ОРУЖИЯ

Ваше оружие – это МНОГОЗАРЯДНЫЙ

- ... камнемет (вырубание, близко, У2),
 - ... легкий арбалет (близко, П1, У2),
 - ... пистоль (близко, П2, Упс!, У2).
- с Боеприпасом 4

Выбери источник энергии:

- Энергия пружин (боеприпас 2 вместо 4)
- Энергия пара (свойство "перезарядка!")
- Подчиненная энергия магии или стихий (каждый выстрел требует Боеприпас)
- Химическая энергия (свойство Упс!)

Выберите 2 особых свойства:

- Крупнокалиберное. Урон +1.
- Бронепробивное. Пробой +1.
- Тяжелое. Свойство Мощное
- Ударное: Свойство Вырубающее
- Оптический прицел: Свойство Далеко
- Легкое: Может использоваться одной рукой
- Патронная сумка: Боеприпас +2
- Скорострельное: за доп. боеприпас накрывает 1кб целей



РАЗВИТИЯ МЕХАНИКА

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +3)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Переключатель: Выберете ещё одну особенность вашего оружия, но используя его вам придется временно отключить другую особенность.
- Бомбист: потрать 2 Припаса и получи Бомбу, которую необходимо использовать немедленно.
- Знарок материалов: используя ходы Привала Заточить оружие! и Подгонка доспехов! можешь действовать Разумно! и получаешь 1 дополнительную возможность при любом исходе.
- Что-то полезное (Практик): Собирая трофеи (или грабя сокровищницу), можете превратить 1 Хлам в 1 Припас

- Универсальный приёмник (Практик): Ваше оружие можно зарядить много чем. Потратьте 1 Припас, чтобы полностью восстановить заряд оружия. Это можно сделать даже в бою
- Апгрейд! (Изобретатель): Ваше оружие получает дополнительную особенность
- Прототип экзоскелета (Изобретатель): вы можете использовать средние доспехи после некоторой доработки и переделки в лаборатории. В этих доспехах получите +1 к Брутально!
- Гений! (Инженер): используя ход Приспособить! получите 1 вариант независимо от результата броска.
- Гранатомет (Инженер): ваше оружие теперь может метать бомбы (близко)
- Идеальный апгрейд! (Профессор): Источник энергии вашего оружия более не создает негативных последствий
- Экзоскелет (Профессор): вы можете потратить от пары недель до месяца работы для того, чтобы превратить тяжелый доспех экзоскелет для себя. Помимо хорошей Брони, он также даст Вам бонус +2 к Брутальности.

ИМЯ МЕХАНИКА

Брутально

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

УЗЫ МЕХАНИКА

- Я помогал _____ решить проблему, за ним должок.
- _____ понимает науку, с ним есть о чём говорить.
- _____ не верит в силу науки, но я его переубежу.

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

- Выдумщик
1. 0000000 _____
 2. 0000000 _____
- Практик
3. 0000000 _____
 4. 0000000 _____
- Изобретатель
5. 0000000 _____
 6. 0000000 _____
- Инженер
7. 0000000 _____
 8. 0000000 _____
- Профессор
9. 0000000 _____
 10. 0000000 _____
- Новый герой!

ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

РАСА МЕХАНИКА

- Механик-человек: получите +1 к броску, делая ход "Приспособить!",
- Механик-дварф: получите ещё одно свойство своего оружия

НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ УРОН ПРОБОЙ Б/припас ПРОЧЕЕ (простое)

- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____

БРОНЯ И ЩИТ



ОСОБЫЕ ХОДЫ МЕХАНИКА

Изобрести!

Если у вас появилась инженерная идея (или потребность решить какую-то задачу), скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достигим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Постройка машины займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вам потребуются следующие компоненты: ...
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Сначала вам потребуется изучить _____.

Приспособить!

Некоторые проблемы можно быстро и легко решить на месте, ибо как говорил один древний ученый - дайте мне точку опоры и я переверну мир. Опишите Ведущему, что вы хотите сделать (залить дверной замок кислотой, заблокировать ловушку, создать простейшее средство связи на Близкие дистанции) и если он одобряет - потратьте Припас и действуйте Разумно!

10+ всё как надо. Выберете 3 варианта из списка ниже
7-9 выберете 1 вариант из списка:

- Всё удалось сделать быстро.
- Это мне ещё пригодится (восстановите Припас)
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.
- Вы без особых усилий можете восстановить "как было".

РАНЕНИЯ

СТРЕСС

Расходники

Хлам



Нал

Раритет

Актив

ИМЯ СЛУЖИТЕЛЯ

Дворф: Дарга, Эльфар, Герда, Рургош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сигтруг
Человек: Уэсли, Бринтон, Джон, Сара, Хоторн, Элис, Кларк, Ленора, Далия
Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиан, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиан

Я – избран Тем(Той), что сделал(а) меня проводником своей воли. Я несу в себе частицу Его (Её) и он(а) дарует мне божественные силы. Тем, кто принимает волю Его (Её), я дарую милость Его (Её). Тем, кто противится воле Его (Её), я приду с огнем и мечом.
Преимущество: вера и молитвы. Сам по себе Служитель не слишком силен, но союзники со Служителем намного сильнее.

Брутально

+1 Брутально; -1 Проворно, +0 Разумно, +2 Пылко, +1 Стойко
+2 Брутально; -1 Проворно, -1 Разумно, +2 Пылко, +0 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

+2 Брутально; -2 Проворно, -1 Разумно, +2 Пылко, +1 Стойко
+0 Брутально; -1 Проворно, +1 Разумно, +2 Пылко, +1 Стойко

Стойко

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Добрые глаза, пронизательные глаза, страстные глаза или грустные глаза;
Широкое лицо, худощавое лицо, тату на лице или церемониальная маска;
Тонзура, странная причёска, коротко стриженные волосы или бритая голова;
Сутана, церемониальные одежды, походная одежда или обычная одежда;
Худой, угловатая фигура, крепкое сложение или дряблое тело.

РИТУАЛ

Если вы используете энергию места силы для сотворения могущественного ритуала, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны _____.
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам нужно снять зачарование с _____, чтобы сделать это.

РАЗВИТИЯ СЛУЖИТЕЛЯ

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +3)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Живи, брат!: в вашем присутствии, оказавшись у врат смерти, союзник делает бросок Жить! с +1
- Жнец: Если после схватки вы тратите какое-то время, чтобы посвятить победу божеству и похоронить мёртвых, вы получаете +1 на следующий ход.
- Целитель: исцеляя раны или помогая в лечении, получите +1 к свои броски
- Нестандартный ход (клирик): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Клирик (клирик): вы получаете молитвы Клирика
- Капеллан (капеллан): вы получаете молитвы Капеллана (требует знание молитв клирика)
- Укажи мне! (капеллан): Пожертвовав своему божеству что-то ценное и помолившись об указании пути, вы получите волю божества, исполнив которую окажетесь на нужном пути. Если вы выполнили волю Его, запишите себе опыт.
- Полезное знание (декан): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Декан (декан): вы получаете молитвы Декана (требует знание молитв капеллана)
- Провидение (иерарх): Когда вы читаете молитву, игнорируйте штраф -1 от одного из длительных молитв, эффект которой вы поддерживаете.
- Иерарх (иерарх): вы получаете молитвы Иерарха (требует знание молитв декана)

БОЖЕСТВО

Вы служите и поклоняетесь божеству, которое дарует вам божественную Силу. Его(её) имя _____.

Выберите принципы своей религии:

- Святость и страдания, ваша заповедь: Мученичество.
- Ваша религия — закрытый культ, ваша заповедь: Тайные знания.
- Бой — лучшее испытание, ваша заповедь: Личная победа.
- Помощь другим и жертвенность, ваша заповедь: Милосердие.
- Справедливость и воздаяние, ваша заповедь: Истина.

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Выберите оружие, благословенное божеством:

- Боевой молот (пробой 2, мощное, Урон 2)
- Копье (метательное, Урон 3)
- Меч (пробой 1, Урон 3)
- Топор (Урон 4)

Получите 2К Хлама

- Выберите, начальную защиту:
- Кольчуга (броня 2);
 - Стеганный доспех (броня 1), Щит (оборона, Блок 1, средний),



ИМЯ СЛУЖИТЕЛЯ

Брутально

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

УЗЫ СЛУЖИТЕЛЯ

- _____ оскорбил(а) моё божество; я не доверяю ему/ей.
- _____ хороший, верующий человек; я доверяю ему/ей полностью.
- _____ балансирует на грани, но я буду его/её ангелом-хранителем.
- Я пытаюсь обратить _____ в мою веру.

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

- Духовник
1. 0000000 _____
 2. 0000000 _____
- Клирик
3. 0000000 _____
 4. 0000000 _____
- Капеллан
5. 0000000 _____
 6. 0000000 _____
- Декан
7. 0000000 _____
 8. 0000000 _____
- Иерарх
9. 0000000 _____
 10. 0000000 _____
- Новый герой!

ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ УРОН ПРОБОЙ Б/припас ПРОЧЕЕ (только благославленное)

- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____
- _____ К _____

БРОНЯ И ЩИТ



Расходники

Хлам

РАСА СЛУЖИТЕЛЯ

- Человек:** Вы избраны. Раз в день, действуя в соответствии с принципами своей религии, можете прочесть молитву таким образом, как будто выброшен результат 10+
- Дворф:** близость камня. Читая молитву под землей и среди камней, получите +1 к броску.
- Эльф:** близость с природой. В лесу и на равнинах получите +1 к Молитвам

ОСОБЫЕ ХОДЫ СЛУЖИТЕЛЯ

Знак свыше

Когда вы действуете согласно принципам своей веры, божество ниспосылает вам полезное знание или иной дар. Ведущий сообщит, что именно.

Прочесь молитву

Когда вы просите дар от вашего Божества, действуйте Пылко!

10+ молитва услышана и исполнена

7-9 молитва услышана и исполнена, но ведущий выбирает одно из списка:

Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в затруднительной ситуации. Ведущий сообщит подробности.

Божество не считает молитву своевременной, однако отвечает. Тем не менее, божество отдаляется от вас — вы получаете 2 стресса.

Божество считает молитву излишней, хотя отвечает. Вы теряете возможность использовать молитвы до конца сцены.

РАНЕНИЯ

СТРЕСС



Нал

Раритет

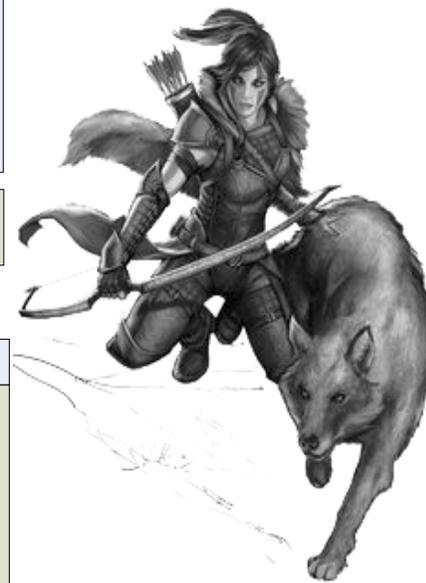
Актив

ИМЯ СТРАННИКА

Человек: Джона, Галек, Брандон, Имори, Шрайк, Нора, Диана, Алик, Глори, Шайн
Эльф: Трондир, Эльросин, Аранви, Келион, Дамбрат, Лейнет, Эглевир, Элсен
Полурослик: Фриги, Мера, Тудок, Смилст, Гелеогл, Тима, Гвильбо, Имель, Хали

Я - проводник. Охотник. Дикий зверь. Вы же не местные, и не важно, что вы отважны, сильны, хитры, проворны. Только я знаю тайны пустошей. Без меня вы здесь сгинете без слена. И только я проведу вас сквозь кровь и мглу.

Преимущество: дружба с животным-спутником, а также знание диких земель и умение выживать.



Брутально

+1 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко
+1 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, +1 Разумно, -2 Пылко, -1 Стойко
+2 Брутально, +2 Проворно, +0 Разумно, -1 Пылко, -1 Стойко

ОПРЕДЕЛИТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СВОЕГО СПУТНИКА

Выберете вид Спутника: Волк, пума, медведь, орёл, пёс, ястреб, боевой конь, горилла, кабан.

Выберите основные характеристики:

- Свирепость +1, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +2
- Свирепость +1, Ум +2, Броня 0, Инстинкты +1
- Свирепость +0, Ум +2, Броня 1, Инстинкты +2
- Свирепость +2, Ум +1, Броня 0, Инстинкты +2

Выберите и запишите столько сильных стороны Спутника, какова его Свирепость и ещё одно: быстрый, крепкий, огромный, спокойный, быстрые рефлексы, неутомимый, скрытный, беспощадный, устрашающий, летающий.

Выберите и запишите одно **особое чувство** Спутника: Острое обоняние, острое зрение, острый слух, ночное зрение.

Выберите и запишите столько умений Спутника, каков его **Ум**: Охота, поиск, разведка, охрана, битва с чудовищами, выступление, путешествия.

Выберите и запишите столько слабостей Спутника, каковы его **Инстинкты**: Капризное, дикое, медлительное, увечное, жуткое, невнимательное, упрямое, хромое.



СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Запиши себе 1к6 Хлама и выбери комплект оружия

- Составной лук, стрелы и кинжал
- Лук, эльфийские стрелы и меч
- Легкий арбалет, dwarфские болты, шпага и баклер

ВНЕШНОСТЬ (выделить одно в каждой строке)

Дикие, пронзительные, усталые или звериные глаза;
Худое лицо, шрам на лице, густая борода или обветренное лицо;
Капюшон, спутанные волосы, "конский хвост" или выбритая голова;
Накидка, звериная шкура, маскировочная одежда, или дорожная одежда;
Гибкий, звериная грация, прихрамывающий или энергичные движения.

РАЗВИТИЯ СТРАННИКА

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +3)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Боевой зверь. Добавьте вашему спутнику +1 к Свирепости (но не выше +2 и выберете ему новую сильную сторону) либо дайте ему Броню 1.
- Сверхчувство. Выберете ещё одно особое Чувство вашего Спутника
- Дрессировка: Увеличьте Ум животного на 1 (не выше +2, выберете ещё один навык Спутника) или снизьте Инстинкты на 1 (возможно до +0).
- Знакоч неприятностей (следопыт): оказавшись возле природной ловушки (или устанавливая её), действуйте Проворно! 10+ вы вовремя замечаете и обходите ловушку, на 7-9 выберете 1 пункт из списка, но ловушка при этом всё равно работает
 - Пока никто не пострадал, но ловушка вот-вот сработает (нога на mine);
 - Всё произойдет тихо, но кто-то один из вас пострадает;
 - Эффективность ловушки будет ниже (если наносится урон, он снижается на 1).

- Лавина стрел (следопыт): стреляя из лука, потратьте 1 боеприпас. Теперь Стреляя вы получаете Область 1
- Мастер маскировки (лесник): если вы спрячетесь в дикой природе, то до тех пор, пока вы не двигаетесь, вас не замечают.
- Единство с природой (лесник): оценивая обстановку на природе действуйте Проворно! Вы также получаете способность общаться с животными примитивными терминами
- Верный друг (егерь): вы можете позволить своему животному принять удар за вас (до того, как брошены кубики урона). Никто не получит урона, но Свирепость Спутника упадет до 0 и восстановится только после ночёвки.
- Снайпер (егерь): ваши выстрелы потрясюще точны. Получите +1 к Пробою
- Призвать помощь (рейнджер): раз в день вы можете обратиться к своему животному с просьбой о помощи. Бросьте 2к6. На 7-9 вы получите ещё одного спутника на время (но он может принести и проблемы), а на 10+ получите стаю (не менее трех спутников) на время.
- Хитрый трюк (рейнджер): выберете ход другого класса. Пока вы вместе со спутником, вы можете выполнять этот ход.

ИМЯ СТРАННИКА

Брутально

Проворно

Разумно

Пылко

Стойко

УЗЫ СТРАННИКА

- Я помогал _____ найти путь, и за ним(ней) должок.
- _____ — друг природы, а, значит, и мой друг.
- _____ не уважает природу, поэтому я его/её тоже не уважаю.
- _____ не выживет на природе, но я его/её научу.

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

- Охотник
- 00000000
 - 00000000
- Следопыт
- 00000000
 - 00000000
- Лесник
- 00000000
 - 00000000
- Егерь
- 00000000
 - 00000000
- Рейджер
- 00000000
 - 00000000
- Новый герой!

ЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ СПУТНИКА _____

ВИД СПУТНИКА _____

СВИРЕПОСТЬ	БРОНЯ
ИНСТИНКТЫ	УМ

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ _____

ОСТРЫЕ ЧУВСТВА _____

УМЕНИЯ _____

СЛАБОСТИ _____

НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ УРОН ПРОБОЙ Б/припас ПРОЧЕЕ (любое кроме огнестрела)

• _____	_____К	_____	_____	_____
• _____	_____К	_____	_____	_____
• _____	_____К	_____	_____	_____

БРОНЯ И ЩИТ

_____	_____
_____	_____
_____	_____

РАСА СТРАННИКА

- Странник-человек: в случае любого успеха "Я скоро вернусь!" получите ещё 1 запас;
- Странник-эльф: древние связи позволяют эльфуследопыту раз в день впасть в транс и некоторое время видеть мир глазами своего Спутника
- Странник-полурослик: используя Припас, может попытаться действовать Разумно. На 10+ сохранит Припас, но на 6- - потеряет ещё что-то.

ОСОБЫЕ ХОДЫ СТРАННИКА

Команда!
 Когда животное помогает вам в чём-то, что оно умеет, то...
 • ...если вы вдвоём со Спутником нападаете на одну цель, добавьте к вашему урону 1К за каждый пункт Свирепости.
 • ...если вы получаете урон и Спутник рядом, добавьте его Броню к вашей.
 • ...если может помочь особое чувство Спутника, добавьте +1 к вашему броску.
 • ...если вы используете умение Спутника, добавьте его Ум к вашему броску.
 • ...если кто-то мешает вам, добавьте Инстинкт животного к броску мешающего

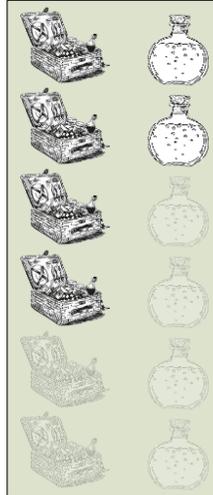
Вести!
 Идя по следу, уходя от преследования или ведя группу Героев через враждебную территорию, действуйте Проворно! На 10+ получите запас 3, на 7-9 - получите запас 1

- вы смогли избежать любых неприятностей в пути;
- преследуя врага вы настигли его, а уклоняясь - скрылись;
- вы можете устроить засаду;
- вы изучили врага, возможно, узнав его слабое место;
- в пути вы узнали кое что важное;

РАНЕНИЯ

СТРЕСС

Расходники



Хлам	_____
Нал	_____
Раритет	_____
Актив	_____