



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

ЛИДЕРСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ: Вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.

ЖЕРТВЕННОСТЬ: При провальном броске жребия союзника вы можете позволить сделать повторный бросок жребия. Если бросок снова оказывается провальным, то вы теряете 2 пункта здоровья.

ГЕРОЙСКОЕ ВЕТО: Один раз за Проклятый Этаж вы можете запретить любому существу совершать какое-либо действие не короткий промежуток времени.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



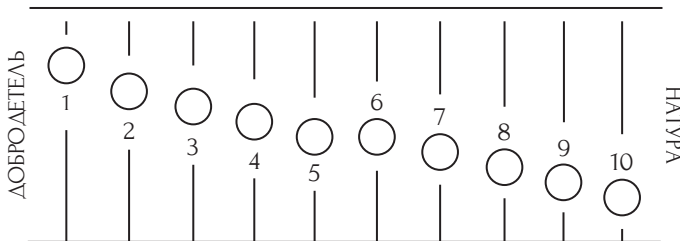
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

СОРВИГОЛОВА: В ситуации, в которой вам угрожает серьезная опасность, ваша проверка считается проверкой с эффективностью 3.

В СТОРОНУ!: В случае провала проверки союзника вы можете повторить бросок, понизив его здоровье на 1.

СВИРЕПОСТЬ: Один раз за бой вы можете игнорировать штраф за ранения во время проверки.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ **ЛИДЕРСКОЕ ВОДХНОВЕНИЕ:** Вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.
- ☐ **ЖЕРТВЕННОСТЬ:** При провальном броске жребия союзника вы можете позволить сделать повторный бросок жребия. Если бросок снова оказывается провальным, то вы теряете 2 пункта здоровья.
- ☐ **ГЕРОЙСКОЕ ВЕТО:** Один раз за Проклятый Этаж вы можете запретить любому существу совершать какое-либо действие не короткий промежуток времени.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛББА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



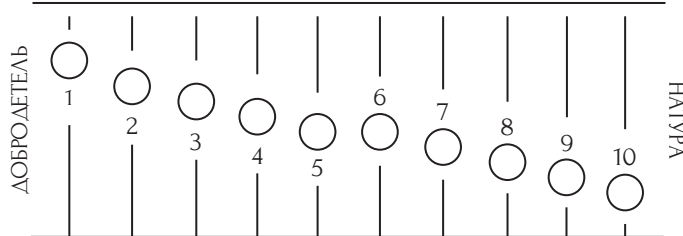
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОЖЕРИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ВОЛК-ОДИНОЧКА: Когда действуете, полагаясь только на самого себя, ваша проверка считается с эффективностью 3.

ПРИНУЖДЕНИЕ: Вы можете приказывать союзнику совершить какое-то действие. Если он следует вашим указаниям, то его проверка считается с эффективностью 2. В случае если союзник не следует вашим указаниям, то эффективность его следующей проверки снижается на 3.

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Вы можете один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ ЛИДЕРСКОЕ ВОДОХНОВЕНИЕ: Вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.
- ☐ ЖЕРТВЕННОСТЬ: При провальном броске жребия союзника вы можете позволить сделать повторный бросок жребия. Если бросок снова оказывается провальным, то вы теряете 2 пункта здоровья.
- ☐ ГЕРОЙСКОЕ ВЕТО: Один раз за Проклятый Этаж вы можете запретить любому существу совершать какое-либо действие не короткий промежуток времени.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАРКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



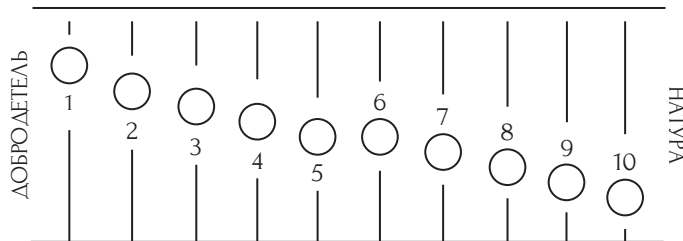
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Вы можете перебросить жребий во время поиска ценностей.
- ☐ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Вы без проверок замечаете попытки воровства вашего имущества.
- ☐ МОИ ПРАВИЛА: Один раз за сцену во время проверки вы можете использовать значение своего лучшего навыка, даже если проверка предполагает использование другого.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ ЛИДЕРСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ: Вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.

○ ЖЕРТВЕННОСТЬ: При провальном броске жребия союзника вы можете позволить сделать повторный бросок жребия. Если бросок снова оказывается провальным, то вы теряете 2 пункта здоровья.

○ ГЕРОЙСКОЕ ВЕТО: Один раз за Проклятый Этаж вы можете запретить любому существу совершать какое-либо действие не короткий промежуток времени.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



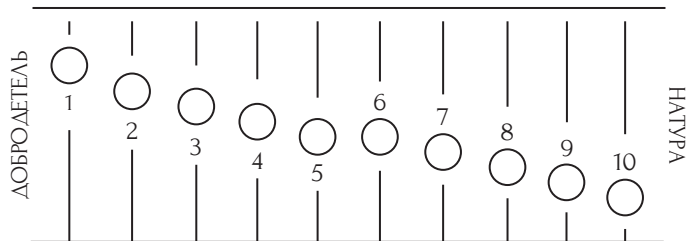
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ОДИН РАЗ ОТМЕРЬ - СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ: В случае провального броска жребия вы можете совершить его повторно, пожертвовав 1 пункт здоровья.

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха вы восстанавливаете на 1 пункт здоровья больше.

ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Вы можете восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываете в помощи союзнику, и тратите 1 пункт здоровья, когда соглашаетесь.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ **ЛИДЕРСКОЕ ВОДХНОВЕНИЕ:** Вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.
- ☐ **ЖЕРТВЕННОСТЬ:** При провальном броске жребия союзника вы можете позволить сделать повторный бросок жребия. Если бросок снова оказывается провальным, то вы теряете 2 пункта здоровья.
- ☐ **ГЕРОЙСКОЕ ВЕТО:** Один раз за Проклятый Этаж вы можете запретить любому существу совершать какое-либо действие не короткий промежуток времени.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



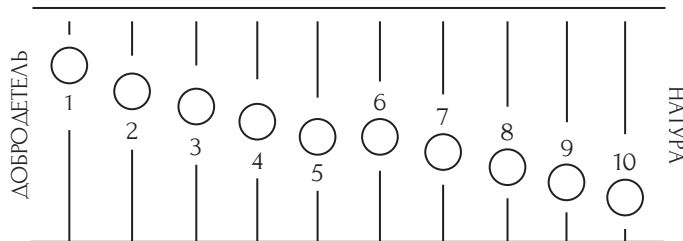
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ **НЕВРОЗ:** Вы можете ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью.

☐ **ПАРАНОЯ:** При попытке обнаружения слежки за вашей командой ваши проверки считаются с эффективностью 3.

☐ **ПОДСТАВА:** В случае, когда вы должны получить повреждение, можете подставить ближайшего союзника под удар.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ ЧЕРЕДА ПРЕПЯТСТВИЙ: За каждый проваленный бросок жребия вы получаете «+1» (максимум «+3») к эффективности любого нового броска жребия. Успешный бросок жребия обнуляет бонус эффективности.
- ☐ РОКИРОВКА: В случае, когда ваш союзник должен получить ранение, вы можете поменяться с ним местами, подставившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ: Один раз за Проклятый Этаж вы можете проигнорировать 1 раз любое повреждение.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБЯ



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



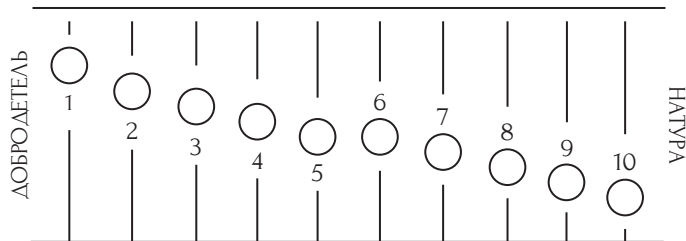
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ СОРВИГОЛОВА: В ситуации, в которой вам угрожает серьезная опасность, ваша проверка считается проверкой с эффективностью 3.
- ☐ В СТОРОНУ!: В случае провала проверки союзника вы можете повторить бросок, понизив его здоровье на 1.
- ☐ СВИРЕПОСТЬ: Один раз за бой вы можете игнорировать штраф за ранения во время проверки.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ ЧЕРЕДА ПРЕПЯТСТВИЙ: За каждый проваленный бросок жребия вы получаете «+1» (максимум «+3») к эффективности любого нового броска жребия. Успешный бросок жребия обнуляет бонус эффективности.
- ☐ РОКИРОВКА: В случае, когда ваш союзник должен получить ранение, вы можете поменяться с ним местами, подставившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ: Один раз за Проклятый Этаж вы можете проигнорировать 1 раз любое повреждение.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

☐☐☐

БРОНЯ

☐☐☐

ОРУЖИЕ

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

☐☐☐☐☐

БОРЬБА

☐☐☐☐☐

СТРЕЛББА

☐☐☐☐☐

РАЗРУШЕНИЕ

☐☐☐☐☐

РЕМЕСЛО

☐☐☐☐☐

СНОВАВКА

☐☐☐☐☐

ПРИКАЗ

☐☐☐☐☐

КРАСНОРЕЧИЕ

☐☐☐☐☐

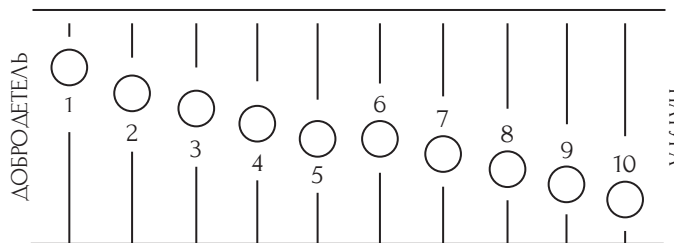
ИЗУЧЕНИЕ

☐☐☐☐☐

ЭМПАТИЯ

☐☐☐☐☐

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОТЕРЕНИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ВОЛК-ОДИНОЧКА: Когда действуете, полагаясь только на самого себя, ваша проверка считается с эффективностью 3.

ПРИНУЖДЕНИЕ: Вы можете приказывать союзнику совершить какое-то действие. Если он следует вашим указаниям, то его проверка считается с эффективностью 2. В случае если союзник не следует вашим указаниям, то эффективность его следующей проверки снижается на 3.

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Вы можете один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ ЧЕРЕДА ПРЕПЯТСТВИЙ: За каждый проваленный бросок жребия вы получаете «+1» (максимум «+3») к эффективности любого нового броска жребия. Успешный бросок жребия обнуляет бонус эффективности.
- ☐ РОКИРОВКА: В случае, когда ваш союзник должен получить ранение, вы можете поменяться с ним местами, подставившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ: Один раз за Проклятый Этаж вы можете проигнорировать 1 раз любое повреждение.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБЯ



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



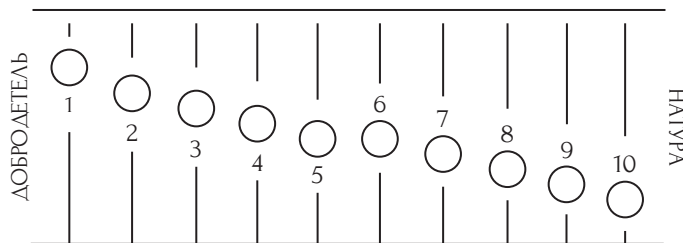
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Вы можете перебросить жребий во время поиска ценностей.
- ☐ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Вы без проверок замечаете попытки воровства вашего имущества.
- ☐ МОИ ПРАВИЛА: Один раз за сцену во время проверки вы можете использовать значение своего лучшего навыка, даже если проверка предполагает использование другого.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ ЧЕРЕДА ПРЕПЯТСТВИЙ: За каждый проваленный бросок жребия вы получаете «+1» (максимум «+3») к эффективности любого нового броска жребия. Успешный бросок жребия обнуляет бонус эффективности.
- ☐ РОКИРОВКА: В случае, когда ваш союзник должен получить ранение, вы можете поменяться с ним местами, подставившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ: Один раз за Проклятый Этаж вы можете проигнорировать 1 раз любое повреждение.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СПОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



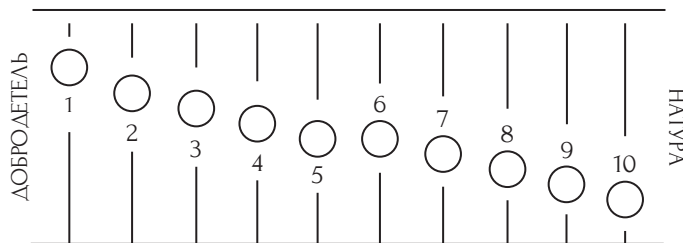
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ ОДИН РАЗ ОТМЕРЬ - СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ: В случае провального броска жребия вы можете совершить его повторно, пожертвовав 1 пункт здоровья.
- ☐ ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха вы восстанавливаете на 1 пункт здоровья больше.
- ☐ ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Вы можете восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываете в помощи союзнику, и тратите 1 пункт здоровья, когда соглашаетесь.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ ЧЕРЕДА ПРЕПЯТСТВИЙ: За каждый проваленный бросок жребия вы получаете «+1» (максимум «+3») к эффективности любого нового броска жребия. Успешный бросок жребия обнуляет бонус эффективности.
- ☐ РОКИРОВКА: В случае, когда ваш союзник должен получить ранение, вы можете поменяться с ним местами, подставившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ: Один раз за Проклятый Этаж вы можете проигнорировать 1 раз любое повреждение.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



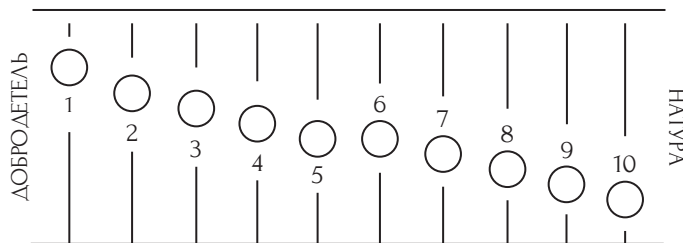
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

НЕВРОЗ: Вы можете ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью.

ПАРАНОЯ: При попытке обнаружения слежки за вашей командой ваши проверки считаются с эффективностью 3.

ПОДСТАВА: В случае, когда вы должны получить повреждение, можете подставить ближайшего союзника под удар.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: 2 раз за Проклятый Этаж вы можете слегка ослабить негативные последствия провального броска жребия любого персонажа.

○ АБСОЛЮТНОЕ СПОКОЙСТВИЕ: Если вы останавливаетесь на какое-то время и даете себе возможность обратиться к внутреннему спокойствию то вы восстанавливаете 2 пункта здоровья.

○ СКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ: Во время отдыха вы можете повысить эффективность любого навыка союзника на 2 за 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



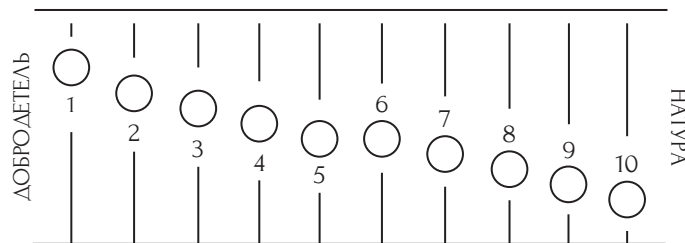
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЕННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

○ СОРВИГОЛОВА: В ситуации, в которой вам угрожает серьезная опасность, ваша проверка считается проверкой с эффективностью 3.

○ В СТОРОНУ!: В случае провала проверки союзника вы можете повторить бросок, понизив его здоровье на 1.

○ СВИРЕПОСТЬ: Один раз за бой вы можете игнорировать штраф за ранения во время проверки.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: 2 раз за Проклятый Этаж вы можете слегка ослабить негативные последствия провального броска жребия любого персонажа.

○ АБСОЛЮТНОЕ СПОКОЙСТВИЕ: Если вы останавливаетесь на какое-то время и даете себе возможность обратиться к внутреннему спокойствию то вы восстанавливаете 2 пункта здоровья.

○ СКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ: Во время отдыха вы можете повысить эффективность любого навыка союзника на 2 за 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



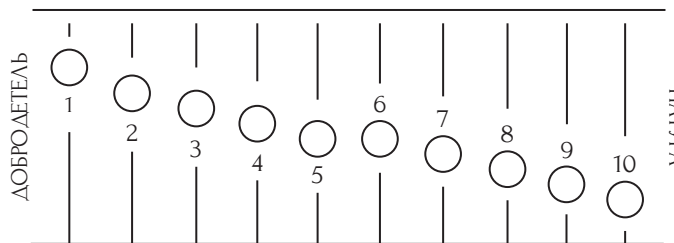
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОМЕРИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ВОЛК-ОДИНОЧКА: Когда действуете, полагаясь только на самого себя, ваша проверка считается с эффективностью 3. ○

ПРИНУЖДЕНИЕ: Вы можете приказывать союзнику совершить какое-то действие. Если он следует вашим указаниям, то его проверка считается с эффективностью 2. В случае если союзник не следует вашим указаниям, то эффективность его следующей проверки снижается на 3. ○

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Вы можете один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента. ○

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: 2 раз за Проклятый Этаж вы можете слегка ослабить негативные последствия провального броска жребия любого персонажа.

○ АБСОЛЮТНОЕ СПОКОЙСТВИЕ: Если вы останавливаетесь на какое-то время и даете себе возможность обратиться к внутреннему спокойствию то вы восстанавливаете 2 пункта здоровья.

○ СКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ: Во время отдыха вы можете повысить эффективность любого навыка союзника на 2 за 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



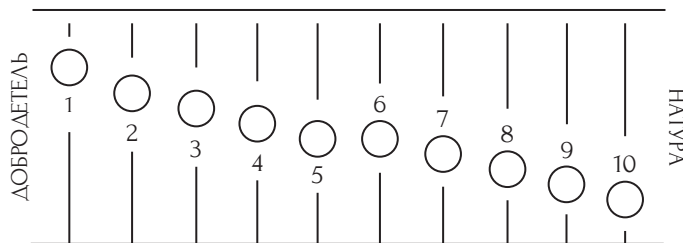
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

○ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Вы можете перебросить жребий во время поиска ценностей.

○ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Вы без проверок замечаете попытки воровства вашего имущества.

○ МОИ ПРАВИЛА: Один раз за сцену во время проверки вы можете использовать значение своего лучшего навыка, даже если проверка предполагает использование другого.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: 2 раз за Проклятый Этаж вы можете слегка ослабить негативные последствия провального броска жребия любого персонажа.

○ АБСОЛЮТНОЕ СПОКОЙСТВИЕ: Если вы останавливаетесь на какое-то время и даете себе возможность обратиться к внутреннему спокойствию то вы восстанавливаете 2 пункта здоровья.

○ СКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ: Во время отдыха вы можете повысить эффективность любого навыка союзника на 2 за 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



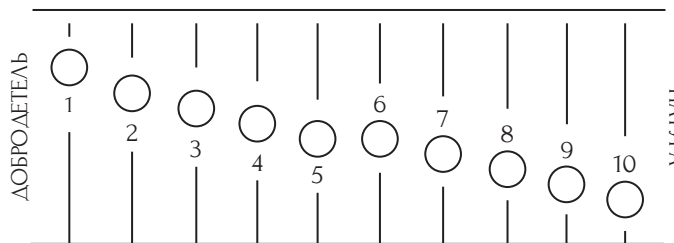
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ОДИН РАЗ ОТМЕРЬ - СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ: В случае провального броска жребия вы можете совершить его повторно, пожертвовав 1 пункт здоровья.

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха вы восстанавливаете на 1 пункт здоровья больше.

ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Вы можете восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываете в помощи союзнику, и тратите 1 пункт здоровья, когда соглашаетесь.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ СМЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: 2 раз за Проклятый Этаж вы можете слегка ослабить негативные последствия провального броска жребия любого персонажа.

☐ АБСОЛЮТНОЕ СПОКОЙСТВИЕ: Если вы останавливаетесь на какое-то время и даете себе возможность обратиться к внутреннему спокойствию то вы восстанавливаете 2 пункта здоровья.

☐ СКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ: Во время отдыха вы можете повысить эффективность любого навыка союзника на 2 за 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

☐☐☐

БРОНЯ

☐☐☐

ОРУЖИЕ

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

☐☐☐☐☐

БОРЬБА

☐☐☐☐☐

СТРЕЛЬБА

☐☐☐☐☐

РАЗРУШЕНИЕ

☐☐☐☐☐

РЕМЕСЛО

☐☐☐☐☐

СНОВОВКА

☐☐☐☐☐

ПРИКАЗ

☐☐☐☐☐

КРАСНОРЕЧИЕ

☐☐☐☐☐

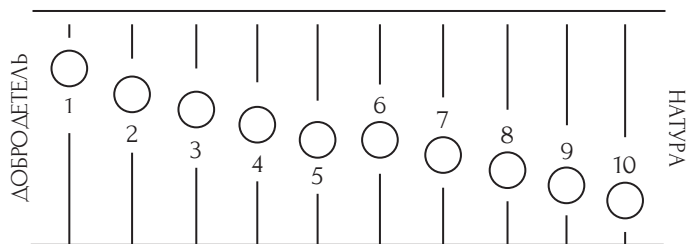
ИЗУЧЕНИЕ

☐☐☐☐☐

ЭМПАТИЯ

☐☐☐☐☐

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

НЕВРОЗ: Вы можете ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью. ☐

ПАРАНОЯ: При попытке обнаружения слежки за вашей командой ваши проверки считаются с эффективностью 3. ☐

ПОДСТАВА: В случае, когда вы должны получить повреждение, можете подставить ближайшего союзника под удар. ☐

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: Вы виртуозно распознаёте наглую ложь.

☐ АБСОЛЮТНАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ: Вы можете в ходе боя уравнивать силы и сравнивать эффективность вашей проверки с проверкой противника.

☐ УРАВНИВАНИЕ: Вы можете сделать результат жребия нейтральным: либо все в выигрыше, либо все в проигрыше.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАЖКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



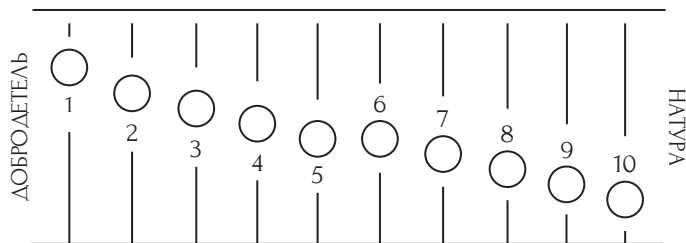
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ СОРВИГОЛОВА: В ситуации, в которой вам угрожает серьезная опасность, ваша проверка считается проверкой с эффективностью 3.

☐ В СТОРОНУ!: В случае провала проверки союзника вы можете повторить бросок, понизив его здоровье на 1.

☐ СВИРЕПОСТЬ: Один раз за бой вы можете игнорировать штраф за ранения во время проверки.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: Вы виртуозно распознаёте наглую ложь.

☐ АБСОЛЮТНАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ: Вы можете в ходе боя уравнивать силы и сравнивать эффективность вашей проверки с проверкой противника.

☐ УРАВНИВАНИЕ: Вы можете сделать результат жребия нейтральным: либо все в выигрыше, либо все в проигрыше.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАНИЕ



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



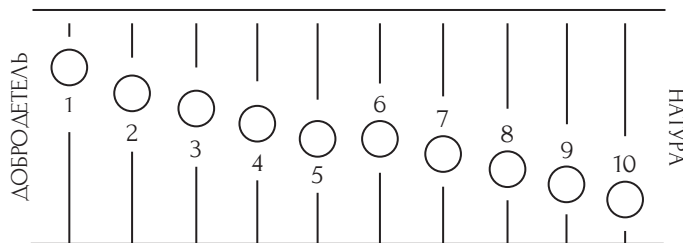
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОТЕРПЕНИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ВОЛК-ОДИНОЧКА: Когда действуете, полагаясь только на самого себя, ваша проверка считается с эффективностью 3. ☐

ПРИНУЖДЕНИЕ: Вы можете приказывать союзнику совершить какое-то действие. Если он следует вашим указаниям, то его проверка считается с эффективностью 2. В случае если союзник не следует вашим указаниям, то эффективность его следующей проверки снижается на 3. ☐

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Вы можете один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента. ☐

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: Вы виртуозно распознаёте наглую ложь.

☐ АБСОЛЮТНАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ: Вы можете в ходе боя уравнивать силы и сравнивать эффективность вашей проверки с проверкой противника.

☐ УРАВНИВАНИЕ: Вы можете сделать результат жребия нейтральным: либо все в выигрыше, либо все в проигрыше.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАТКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



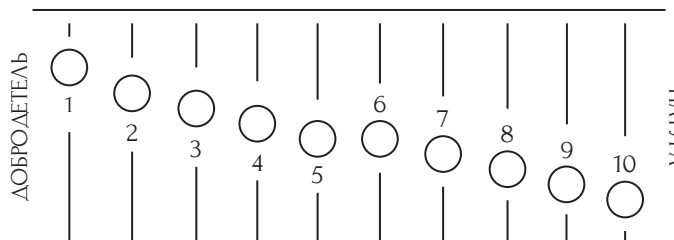
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Вы можете перебросить жребий во время поиска ценностей.

☐ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Вы без проверок замечаете попытки воровства вашего имущества.

☐ МОИ ПРАВИЛА: Один раз за сцену во время проверки вы можете использовать значение своего лучшего навыка, даже если проверка предполагает использование другого.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: Вы виртуозно распознаёте наглую ложь.

☐ АБСОЛЮТНАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ: Вы можете в ходе боя уравнивать силы и сравнивать эффективность вашей проверки с проверкой противника.

☐ УРАВНИВАНИЕ: Вы можете сделать результат жребия нейтральным: либо все в выигрыше, либо все в проигрыше.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБЫ



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАРКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



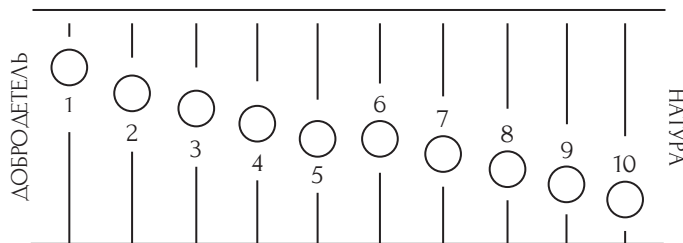
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ОДИН РАЗ ОТМЕРЬ - СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ: В случае провального броска жребия вы можете совершить его повторно, пожертвовав 1 пункт здоровья.

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха вы восстанавливаете на 1 пункт здоровья больше.

ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Вы можете восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываете в помощи союзнику, и тратите 1 пункт здоровья, когда соглашаетесь.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: Вы виртуозно распознаёте наглую ложь.

☐ АБСОЛЮТНАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ: Вы можете в ходе боя уравнивать силы и сравнивать эффективность вашей проверки с проверкой противника.

☐ УРАВНИВАНИЕ: Вы можете сделать результат жребия нейтральным: либо все в выигрыше, либо все в проигрыше.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛББА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



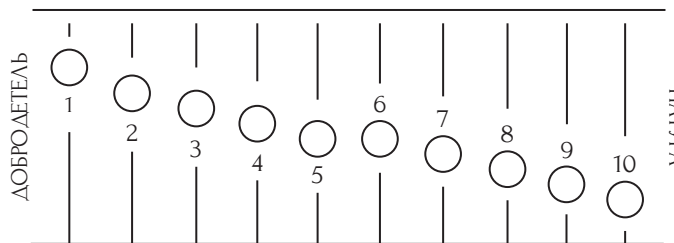
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

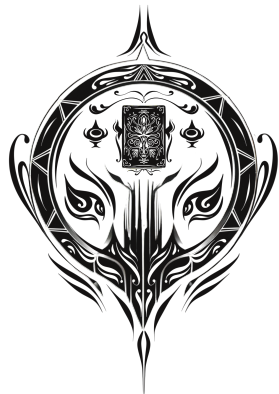
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

НЕВРОЗ: Вы можете ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью. ☐

ПАРАНОЯ: При попытке обнаружения слежки за вашей командой ваши проверки считаются с эффективностью 3. ☐

ПОДСТАВА: В случае, когда вы должны получить повреждение, можете подставить ближайшего союзника под удар. ☐

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: Два раза за Проклятый Этаж вы можете бросить 2 жребия вместо одного, для определения успешности проверки.

☐ НОВЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ: Вы можете понизить эффективность навыка противника на 2, пожертвовав 1 пунктом здоровья.

☐ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД: Один раз за Проклятый Этаж вы получаете возможность слегка изменить обстоятельства игровой сцены в пользу своего персонажа. Персонажу вполне может вовремя подвернуться под руку кинжал, нужная дверь окажется незапертой и т.д. Последнее слово всегда за ПРОРОКОМ.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

☐ ☐ ☐

БРОНЯ

☐ ☐ ☐

ОРУЖИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

БОРЬБА

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

СТРЕЛЬБА

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

РАЗРУШЕНИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

РЕМЕСЛО

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

СНОВОВКА

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ПРИКАЗ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

КРАСНОРЕЧИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

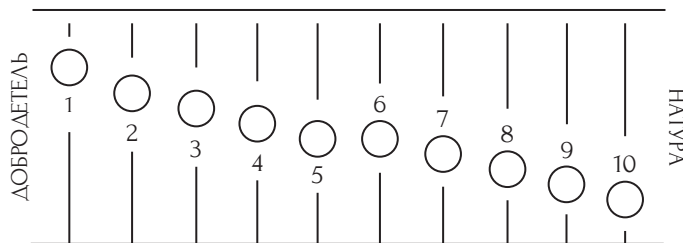
ИЗУЧЕНИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ЭМПАТИЯ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

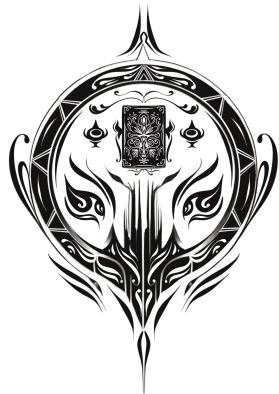
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ СОРВИГОЛОВА: В ситуации, в которой тебе угрожает серьезная опасность, твоя проверка считается проверкой с эффективностью 3.

☐ В СТОРОНУ!: В случае провала проверки союзника ты можешь повторить бросок, понизив его здоровье на 1.

☐ СВИРЕПОСТЬ: Один раз за бой ты можешь игнорировать штраф за ранения во время проверки.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: Два раза за Проклятый Этаж вы можете бросить 2 жребия вместо одного, для определения успешности проверки.

○ НОВЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ: Вы можете понизить эффективность навыка противника на 2, пожертвовав 1 пунктом здоровья.

○ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД: Один раз за Проклятый Этаж вы получаете возможность слегка изменить обстоятельства игровой сцены в пользу своего персонажа. Персонажу вполне может вовремя подвернуться под руку кинжал, нужная дверь окажется незапертой и т.д. Последнее слово всегда за ПРОРОКОМ.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



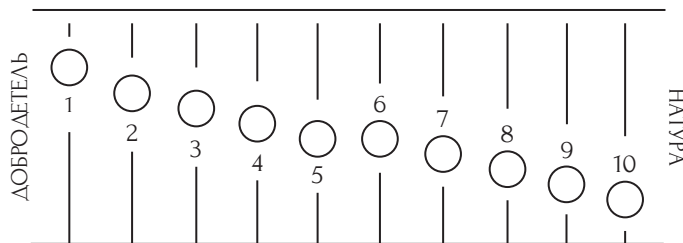
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОТЕРПЕНИЕ

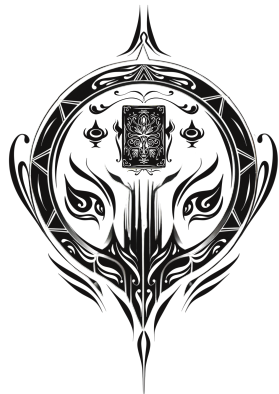
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ВОЛК-ОДИНОЧКА: Когда действуете, полагаясь только на самого себя, ваша проверка считается с эффективностью 3. ○

ПРИНУЖДЕНИЕ: Вы можете приказывать союзнику совершить какое-то действие. Если он следует вашим указаниям, то его проверка считается с эффективностью 2. В случае если союзник не следует вашим указаниям, то эффективность его следующей проверки снижается на 3. ○

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Вы можете один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента. ○

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: Два раза за Проклятый Этаж вы можете бросить 2 жребия вместо одного, для определения успешности проверки.

☐ НОВЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ: Вы можете понизить эффективность навыка противника на 2, пожертвовав 1 пунктом здоровья.

☐ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД: Один раз за Проклятый Этаж вы получаете возможность слегка изменить обстоятельства игровой сцены в пользу своего персонажа. Персонажу вполне может вовремя подвернуться под руку кинжал, нужная дверь окажется незапертой и т.д. Последнее слово всегда за ПРОРОКОМ.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



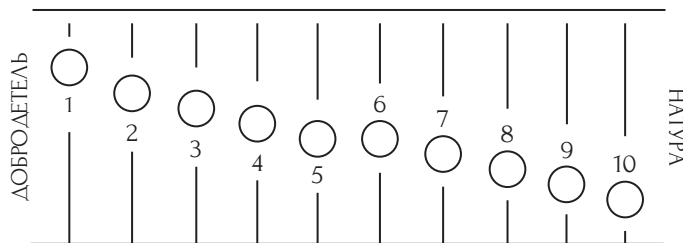
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

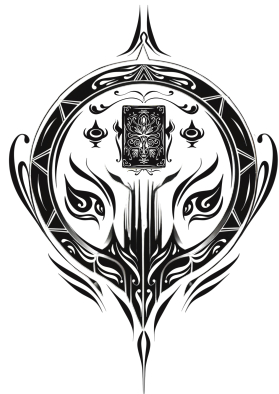
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Вы можете перебросить жребий во время поиска ценностей.

☐ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Вы без проверок замечаете попытки воровства вашего имущества.

☐ МОИ ПРАВИЛА: Один раз за сцену во время проверки вы можете использовать значение своего лучшего навыка, даже если проверка предполагает использование другого.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: Два раза за Проклятый Этаж вы можете бросить 2 жребия вместо одного, для определения успешности проверки.

☐ НОВЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ: Вы можете понизить эффективность навыка противника на 2, пожертвовав 1 пунктом здоровья.

☐ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД: Один раз за Проклятый Этаж вы получаете возможность слегка изменить обстоятельства игровой сцены в пользу своего персонажа. Персонажу вполне может вовремя подвернуться под руку кинжал, нужная дверь окажется незапертой и т.д. Последнее слово всегда за ПРОРОКОМ.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СПОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



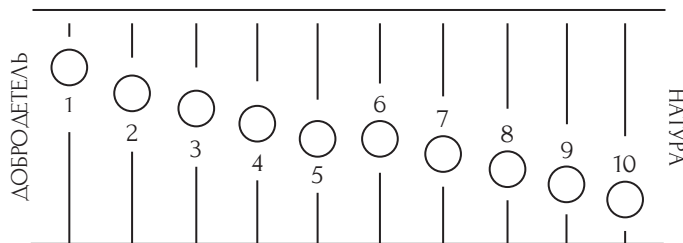
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

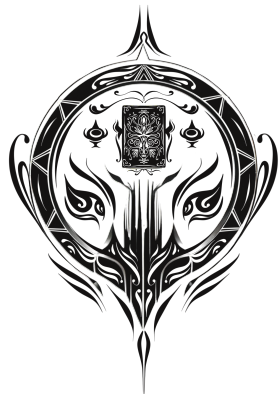
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ОДИН РАЗ ОТМЕРЬ - СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ: В случае провального броска жребия вы можете совершить его повторно, пожертвовав 1 пунктом здоровья.

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха вы восстанавливаете на 1 пункт здоровья больше.

ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Вы можете восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываете в помощи союзнику, и тратите 1 пункт здоровья, когда соглашаетесь.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: Два раза за Проклятый Этаж вы можете бросить 2 жребия вместо одного, для определения успешности проверки.

☐ НОВЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ: Вы можете понизить эффективность навыка противника на 2, пожертвовав 1 пунктом здоровья.

☐ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД: Один раз за Проклятый Этаж вы получаете возможность слегка изменить обстоятельства игровой сцены в пользу своего персонажа. Персонажу вполне может вовремя подвернуться под руку кинжал, нужная дверь окажется незапертой и т.д. Последнее слово всегда за ПРОРОКОМ.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



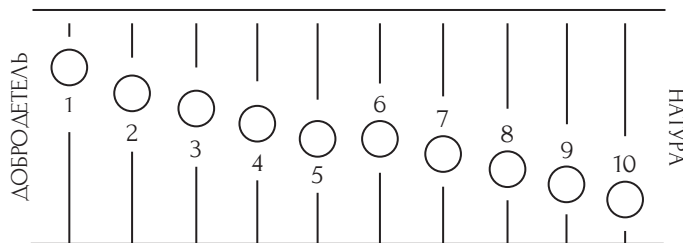
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ НЕВРОЗ: Вы можете ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью.

☐ ПАРАНОЯ: При попытке обнаружения слежки за вашей командой ваши проверки считаются с эффективностью 3.

☐ ПОДСТАВА: В случае, когда вы должны получить повреждение, можете подставить ближайшего союзника под удар.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ