



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ **ЛИДЕРСКОЕ ВОДХНОВЕНИЕ:** вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.
- ☐ **ЖЕРТВЕННОСТЬ:** при правильном броске жребия союзника, вы можете позволить сделать повторных 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



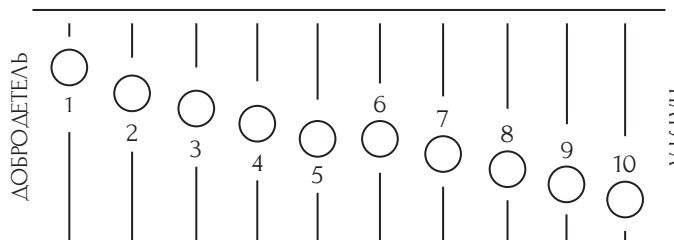
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ **СОРВИГОЛОВА:** В ситуации, в которой 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



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ **ЛИДЕРСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ:** вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.
- ☐ **ЖЕРТВЕННОСТЬ:** при правильном броске жребия союзника, вы можете позволить сделать повторных 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



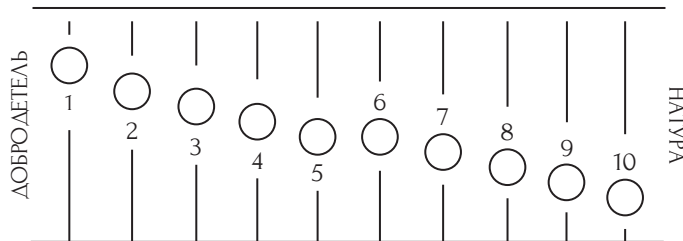
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОЖЕРИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

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

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Ты можешь 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 правильном броске жребия союзника, вы можете позволить сделать повторных 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



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



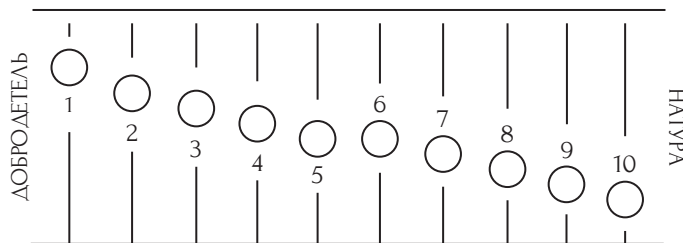
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Ты можешь перебросить жребий во время поиска ценностей.
- ☐ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Ты без проверок замечаешь попытки воровства твоего имущества.
- ☐ МОИ ПРАВИЛА: Один раз за сцену во время проверки ты можешь 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 правильном броске жребия союзника, вы можете позволить сделать повторных 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



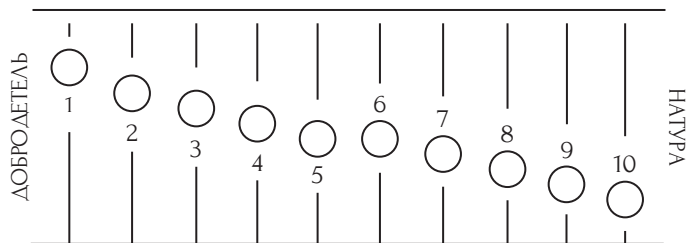
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ ОДИН РАЗ ОТМЕРЬ - СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ: В случае провального броска жребия ты можешь совершить его повторно, пожертвовав 1 пункт здоровья.
- ☐ ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха ты восстанавливаешь на 1 пункт здоровья больше.
- ☐ ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Ты можешь восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываешь в помощи союзнику, и тратишь 1 пункт здоровья, когда соглашаешься.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ПОРЯДОК

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ **ЛИДЕРСКОЕ ВОДХНОВЕНИЕ:** вы можете повысить эффективность действия другого игрока на 2, вдохновляя его на великие свершения.
- ☐ **ЖЕРТВЕННОСТЬ:** при правильном броске жребия союзника, вы можете позволить сделать повторных 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



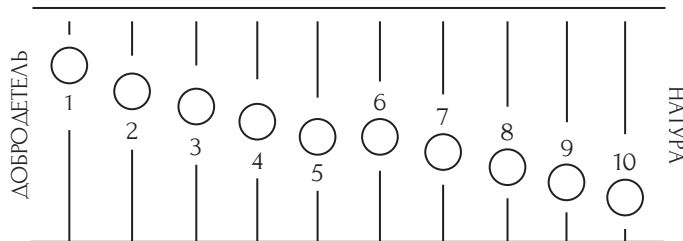
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ **НЕВРОЗ:** Ты можешь ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью.

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

☐ **ПОДСТАВА:** В случае, когда ты должен получить повреждение, можешь 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, представившись под удар.

☐ НЕПОКОЛИБИМОСТЬ: 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



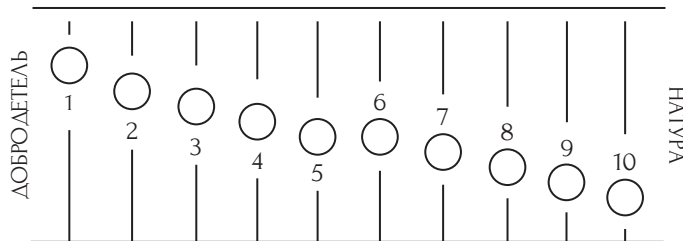
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



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



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, представившись под удар.

○ НЕПОКОЛИБИМОСТЬ: 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



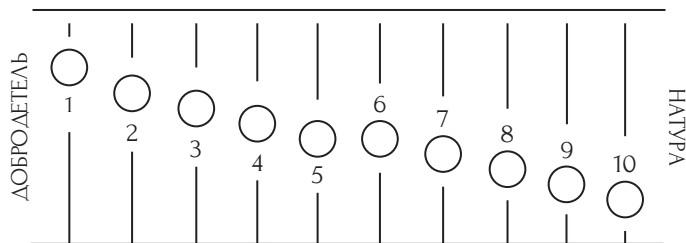
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОТЕРЕНИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

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

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Ты можешь 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, представившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛИБИМОСТЬ: 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



СНОВАРКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



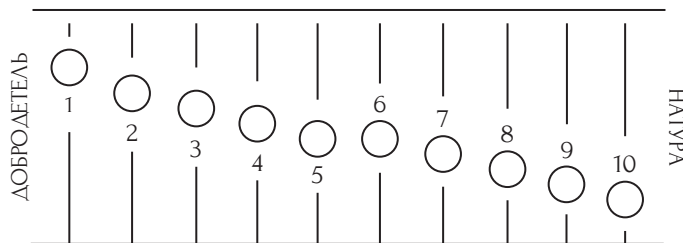
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ЖАЖДА НАЖИВЫ: Ты можешь перебросить жребий во время поиска ценностей.

СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Ты без проверок замечаешь попытки воровства твоего имущества.

МОИ ПРАВИЛА: Один раз за сцену во время проверки ты можешь 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, представившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛИБИМОСТЬ: 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

☐☐☐☐☐

СТРЕЛБЫ

☐☐☐☐☐

РАЗРУШЕНИЕ

☐☐☐☐☐

РЕМЕСЛО

☐☐☐☐☐

СНОВАВКА

☐☐☐☐☐

ПРИКАЗ

☐☐☐☐☐

КРАСНОРЕЧИЕ

☐☐☐☐☐

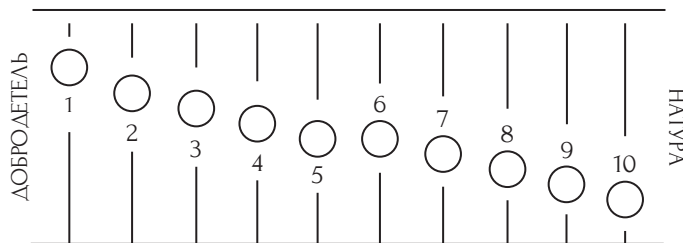
ИЗУЧЕНИЕ

☐☐☐☐☐

ЭМПАТИЯ

☐☐☐☐☐

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

- ☐ ОДИН РАЗ ОТМЕРЬ - СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ: В случае провального броска жребия ты можешь совершить его повторно, пожертвовав 1 пункт здоровья.
- ☐ ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха ты восстанавливаешь на 1 пункт здоровья больше.
- ☐ ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Ты можешь восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываешь в помощи союзнику, и тратишь 1 пункт здоровья, когда соглашаешься.

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, представившись под удар.
- ☐ НЕПОКОЛИБИМОСТЬ: 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



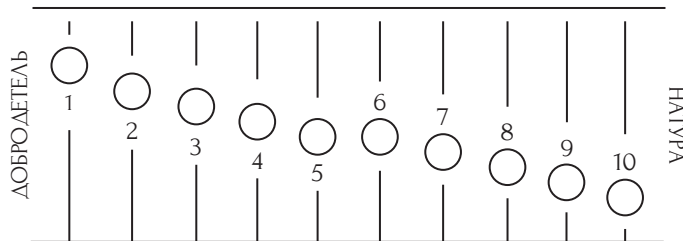
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

НЕВРОЗ: Ты можешь ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью.

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

ПОДСТАВА: В случае, когда ты должен получить повреждение, можешь подставить ближайшего союзника под удар.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧИТЕЛЬНЫЕ 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 на 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



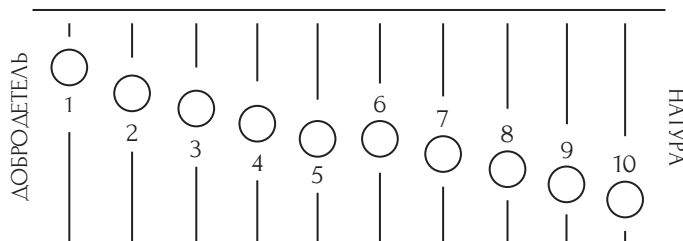
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

СОРВИГОЛОВА: В ситуации, в которой тебе угрожает серьезная опасность, твоя проверка считается проверка 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



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧИТЕЛЬНЫЕ 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 на 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



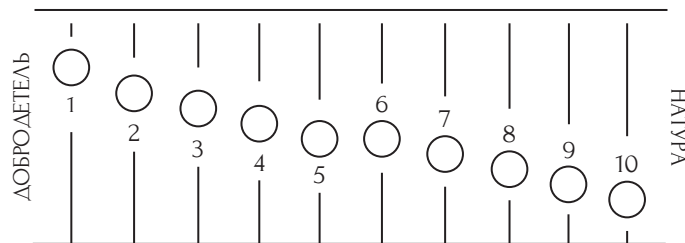
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОМЕРИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

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

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Ты можешь один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента. ○

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧИТЕЛЬНЫЕ 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 на 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СПОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



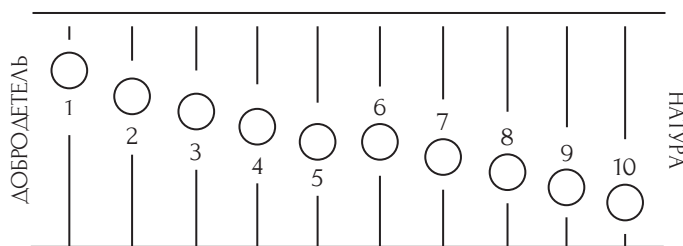
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

ЖАЖДА НАЖИВЫ: Ты можешь перебросить жребий во время поиска ценностей.

СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Ты без проверок замечаешь попытки воровства твоего имущества.

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

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

○ СМЯГЧИТЕЛЬНЫЕ 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 на 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СПОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



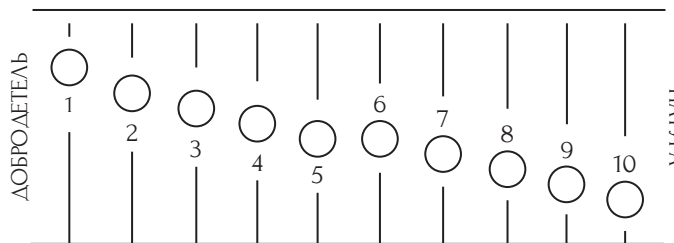
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

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

ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Ты можешь восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываешь в помощи союзнику, и тратишь 1 пункт здоровья, когда соглашаешься.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СМИРЕНИЕ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

- ☐ СМЯГЧИТЕЛЬНЫЕ 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 на 1 бросок жребия.

СНАРЯЖЕНИЕ

СИМВОЛЫ НАДЕЖДЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛЬБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОРОВКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



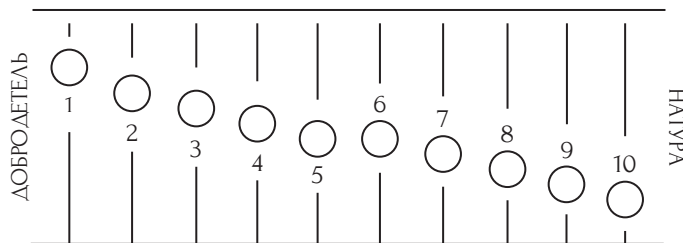
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

НЕВРОЗ: Ты можешь ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью.

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

ПОДСТАВА: В случае, когда ты должен получить повреждение, можешь подставить ближайшего союзника под удар.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: вы с виртуозностью 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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

СНОВОВКА

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ПРИКАЗ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

КРАСНОРЕЧИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

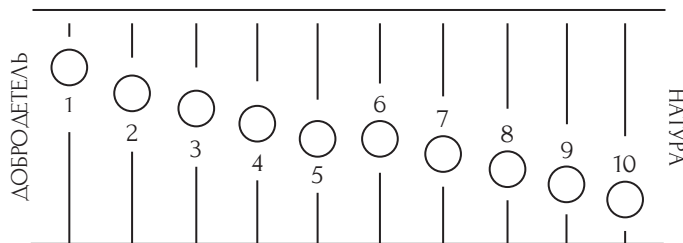
ИЗУЧЕНИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: вы с виртуозностью 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



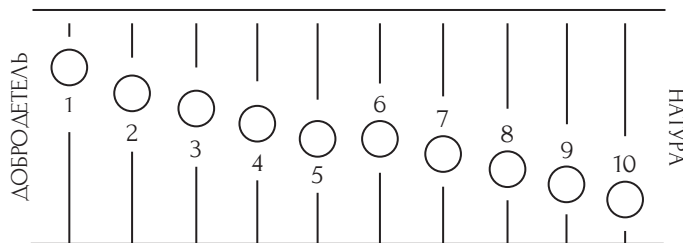
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОМЕРИЕ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

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

☐ ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Ты можешь один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: вы с виртуозностью 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



СНОВАРКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



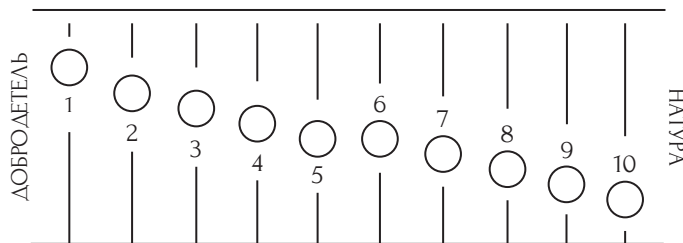
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Ты можешь перебросить жребий во время поиска ценностей.

☐ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Ты без проверок замечаешь попытки воровства твоего имущества.

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

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: вы с виртуозностью 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



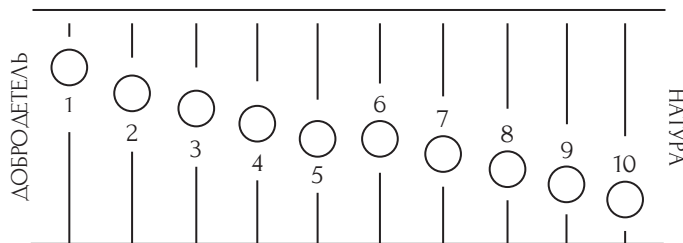
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

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

ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Ты можешь восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываешь в помощи союзнику, и тратишь 1 пункт здоровья, когда соглашаешься.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ НЮХ НА НЕВЕРНЫХ: вы с виртуозностью 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

ИМЯ ПЕРСОНАЖА



БРОНЯ



ОРУЖИЕ

ПОРТРЕТ ПЕРСОНАЖА



ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ



БОРЬБА



СТРЕЛБА



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО



СНОВАРКА



ПРИКАЗ



КРАСНОРЕЧИЕ



ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



ТРУСОСТЬ

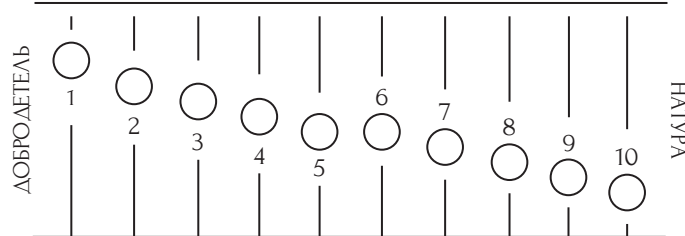
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

НЕВРОЗ: Ты можешь ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью. ☐

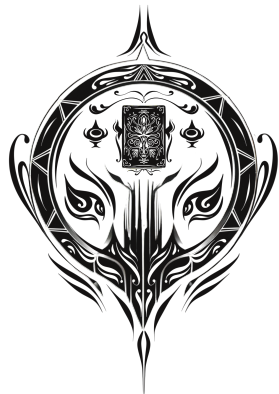
ПАРАНОЯ: При попытке обнаружения слежки за вашей командой твои проверки считаются проверками с эффективностью 3. ☐

ПОДСТАВА: В случае, когда ты должен получить повреждение, можешь подставить ближайшего союзника под удар. ☐

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: 2 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 ты получаешь 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



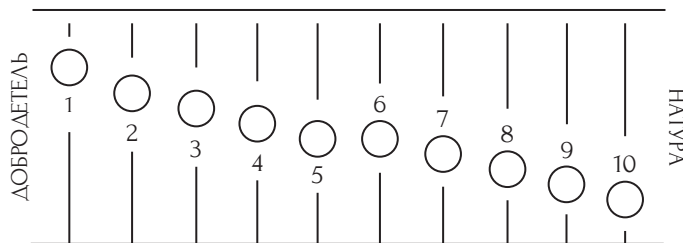
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



АГРЕССИВНОСТЬ

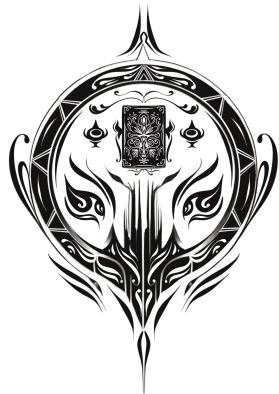
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ 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: 2 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 ты получаешь 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



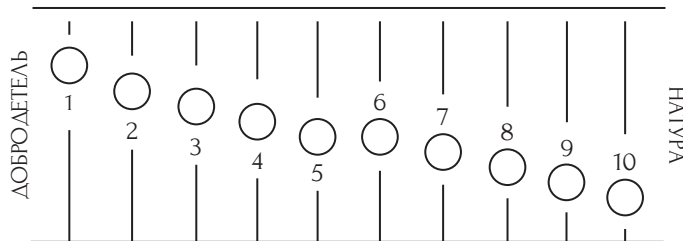
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ВЫСОКОМЕРИЕ

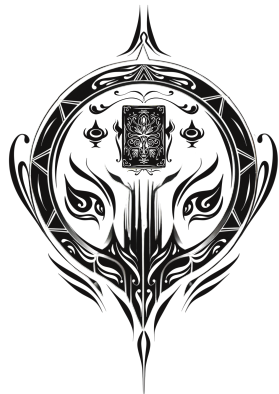
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

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

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ХАРИЗМА: Ты можешь один раз за сцену заставить перебросить успешный бросок жребия оппонента.

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: 2 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 ты получаешь 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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

СТРЕЛБЫ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

РАЗРУШЕНИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

РЕМЕСЛО

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

СНОВОВКА

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ПРИКАЗ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

КРАСНОРЕЧИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

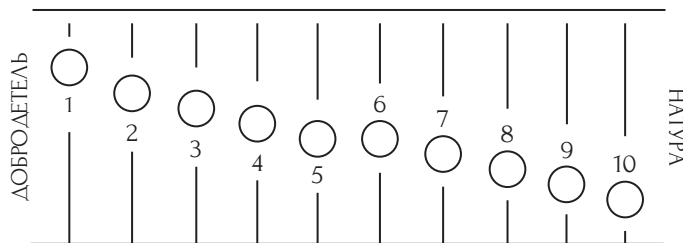
ИЗУЧЕНИЕ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ЭМПАТИЯ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЖАДНОСТЬ

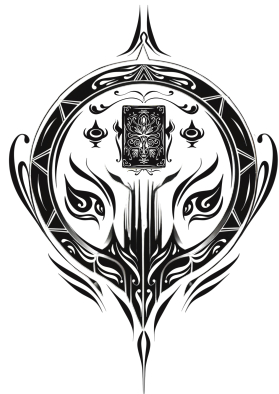
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

☐ ЖАЖДА НАЖИВЫ: Ты можешь перебросить жребий во время поиска ценностей.

☐ СЛЕДИ ЗА КАРМАНАМИ: Ты без проверок замечаешь попытки воровства твоего имущества.

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

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: 2 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 ты получаешь 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



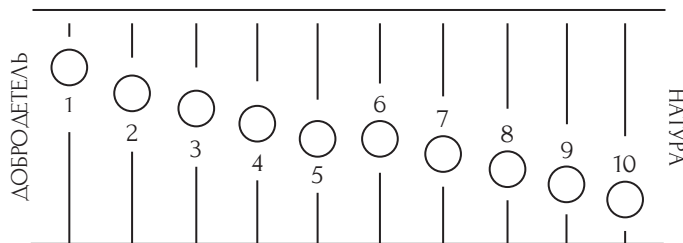
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ЛЕНЬ

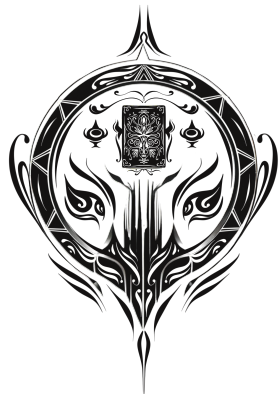
ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

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

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ - ВОДА ТЕЧЕТ: Во время отдыха ты восстанавливаешь на 1 пункт здоровья больше. ☐

ЛИШНИЕ УСИЛИЯ: Ты можешь восстановить 1 пункт здоровья, когда отказываешь в помощи союзнику, и тратишь 1 пункт здоровья, когда соглашаешься. ☐

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ



ХИТРОСТЬ

СИМВОЛ ДОБРОДЕТЕЛИ

☐ ЗАКОНОМЕРНАЯ УДАЧА: 2 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 ты получаешь 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



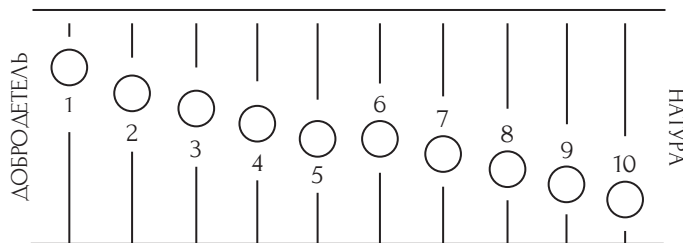
ИЗУЧЕНИЕ



ЭМПАТИЯ



ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ



СТУПЕНИ К ВОЗВЫШЕНИЮ



ТРУСОСТЬ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ НАТУРА

НЕВРОЗ: Ты можешь ходить первым в ситуации, где нужно определиться с очередностью. ☐

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

ПОДСТАВА: В случае, когда ты должен получить повреждение, можешь подставить ближайшего союзника под удар. ☐

ХАРАКТЕР И ПРЕДЫСТОРИЯ