

БАРА

Ты вдохновляешь и простолюдinov, и знать: успокаиваешь свирепого зверя и будоражишь толпу до экстаза. Простой менестрель расскажет историю, но лишь истинный Бард вдохнёт в неё жизнь. Кто-то должен быть на передовой и сражаться плечом к плечу с без пяти минут героями. Ведь никто другой не напишет сагу о вашем героизме.

Имя

Примеры: Астрафель, Балдрик, Косил, Лили, Мерида; смешное имя, музыкальное имя, броское имя.

Внешность

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

Стремление

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение»

Стартовые Ходы

У вас есть они все

Знание преданий

Когда вы впервые сталкиваетесь с кем-то или чем-то, о чём слышали песни, сказания или легенды (на ваш выбор), расскажите Ведущему что-то интересное об этом. Ведущий добавит усложняющую подробность

Сила искусства

Вы владеете выдающимся творческим навыком (музыка, литература, живопись и т. п.), и ваше мастерство способно не просто завоевывать сердца и души. Выберите два приёма:

- Обратите искусство в оружие на время сцены. **Когда вы Нападаете или Поражаете издалека**, используя ваше творчество, вы можете бросать +ХАР вместо +СИЛ или +ЛОВ.
- Ваше проклятие снимет у врага 2 пункта неиспользованной Брони.
- Исцелите себя или союзника от 1 Состояние.
- Отвлеките, оглушите или обездвигьте врага.

У вас есть 3 пункта Творчества. **Когда вы Отдыхаете**, восстановите Творчество до этого значения. Когда вы используете свой навык, вы можете потратить 1 пункт Творчества на применение приёма.

Выступление

Когда вы репетируете или выступаете перед разумной публикой, бросьте +ХАР.

При результате 10+ получите 3 пункта Восхищения; При результате 7–9 получите 2 пункта Восхищения.

Во время или сразу после выступления вы можете потратить Восхищение на то, чтобы выбрать НИП из публики (одного и того же НИП можно выбрать несколько раз):

- Этот человек обязан поговорить со мной;
- Этот человек обязан вручить мне подарок;
- Этот человек Благоклонен ко мне.

Откровенничать

Когда вы Прощупываете кого-то, говоря с ним открыто и честно, вы можете бросить +ХАР вместо +МУД. Кроме того, вы можете дополнительно получить 1 пункт Понимания, даже при 6-. Но в этом случае собеседник задаст один вопрос, будто у него есть 1 пункт Понимания о вашем персонаже. Вы можете солгать или уйти от ответа, но сделав это, вы больше не сможете Откровенничать с этим персонажем и навсегда потеряете его Благоклонность.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ <input type="checkbox"/>	ЛОВ <input type="checkbox"/>	ИНТ <input type="checkbox"/>
Ослаблен, Мутит	Головокружение, Дрожь, Оглушение	Ошеломление, Забывчивость
МУД <input type="checkbox"/>	ХАР <input type="checkbox"/>	Уровень _____ Начинается с 1
Растерян, Истощён	Напуган, Угрюм	ПО _____ Начинается с 0
		Броня _____ / Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

Предыстории

Выберите одну:

○ Летописец

Вы провели много времени, собирая тайные знания, древнюю мудрость и забытые сборники песен.

После использования Знания преданий вы можете задать один уточняющий вопрос, на который Ведущий ответит правдиво.

Кроме того, у вас Преимущество при первом действии на основе сведений, полученных этим ходом.

Стартовые Характеристики: +2 ИНТ, +1 ХАР.

Снаряжение: Книжная сумка (5 Применений).

Стремление: записать что-то в самый неподходящий момент.

○ Народный герой

Вы поднялись во имя простых людей и стали лихим пройдохой, мастером фехтования и акробатики. С мимолётной улыбкой и резвым клинком вы — один из лучших дуэлянтов страны!

Когда вы Нападаете, вооружившись рапирой (или схожим оружием) в поединке один на один, бросайте +ЛОВ вместо +СИЛ.

Стартовые Характеристики: +2 ЛОВ, +1 ХАР.

Снаряжение: Рапира (Близко, Пробивающее).

Стремление: очаровать или опозорить кого-то своими навыками.

○ Странствующий художник

Вы много путешествовали в поисках вдохновения, зарабатывая на жизнь выступая и продвигая своё искусство, где только могли.

Когда вы Выступаете, получите +1 пункт Восхищения даже при результате 6-.

Кроме того, для Хода «Сила искусства» у вас 4 пункта Творчества вместо 3.

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 ЛОВ.

Снаряжение: Набор авантюриста (5 Применений).

Стремление: пожертвовать чем-то ради искусства.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- Художественные принадлежности (Ценное);
- 1 Богатство;
- Снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите одно:

- Походный кожаный доспех (1 пункт Брони)
- Экстравагантный наряд (Ценное)

Выберите два:

- Сверкающая дуэльная сабля (Близко)
- Сытный обед
- Изящный ручной арбалет (Рядом, Выделяющийся, Перезарядка)
- Припасы (3 Применения, Медленное)
- Табак (3 Применения)

СТРОСЦТЕ

Кто из вас рассказал мне мрачную или шокирующую тайну?

Кому из вас я однажды оказал непрощенную помощь?

Кто из вас слышал истории обо мне до нашей встречи?

ОТВЕТЬТЕ

На каком искусстве вы специализируетесь?

Кто стремится задушить ваше творчество?

Какое дело или скандал сейчас будоражит общество?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благоклонны к тому ПИ, который станет частью вашего следующего шедевра.

ПРОВАЗНУТЫЕ ХОДЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Академическая осведомлённость

Назовите общую тему при взятии этогохода. Когда вы Обдумываете эту тему, 6– считается как 7–9.

○ Аура честности

Когда вы пользуетесь чьей-то Благоклонностью при попытке Склонить или Прощупать, при результате 6– вы сохраняете его Благоклонность в добавок к тому, что скажет Ведущий.

Кроме того, когда вы Откровенничаете с кем-то, вы можете получить +1 пункт Понимания даже при 6– и без последствий соврать или уклониться от ответа на встречный вопрос.

○ Бросить вызов

Когда вы отвечаете на оскорбление или посягательство, требуя формальной дуэли, ваш оппонент не может отказать, но он всё ещё может выставить замену, предложить условия или добавить сложностей.

Во время дуэли у вас +1 пункт Брони против этого оппонента, а ваши атаки Пробивают его Броню.

○ Бывалый путешественник

Когда вы возвращаетесь куда-то, где уже бывали (на ваш выбор), расскажите Ведущему, что тут произошло в прошлый раз. Затем он расскажет вам, как всё с тех пор поменялось. Когда вы в следующий раз Свяжетесь здесь с кем-то, вы можете считать 6– как 7–9.

○ Всё, что можешь ты, я могу лучше

Когда вы проводите свободное время с другим ПИ, вы можете поделиться одним из своих Ходов с ним или он с вами. Если делитесь — сотрите Ходы, которыми вы делились ранее. Получатель вашегохода может использовать его количество раз, равное вашей ХАР.

○ Воодушевляющие слова

На Отдыхе вы можете подбодрить или похвалить одного союзника и дать ему +1 пункт Брони против всего до следующего Отдыха.

○ Завораживающее выступление

Ваши Выступления могут воздействовать и на неразумных существ: нежить, животных, растения, конструкторов и т. п.

○ Исследователь

Когда вы тратите свободное время на поиски слухов и знаний, бросьте +ИНТ.

При результате 10+ выберите два;
При результате 7–9 выберите одно:

- Вы узнаете о ценном сокровище;
- Вы узнаете об опасном враге или организации;
- Вы узнаете что-то полезное об истории, планировке или политике местности.

За каждый выбор Ведущий может спросить, как вы об этом узнали — скажите правду.

○ Непокосимый

У вас +1 пункт Брони против Состояний, вызванных социальными ситуациями, негативными эмоциями или психическим напряжением.

○ Одарённый

Получите +1 пункт Творчества и дополнительный приём для Силы искусства.

○ Попробуй мою шпагу

Когда вы Противостоите сопернику в поединке один на один, при результате 12+ вы также обезоруживаете, подсекаете или ещё как-то обыгрываете его.

○ Увёртливый

Когда вы получаете Перевес в Погоне за счёт дерзких или хитрых действий, бросайте с Преимуществом.

○ Фуга

Во время Выступления вы можете потратить 2 пункта Восхищения, чтобы наложить на всю аудиторию один эффект на время вашего выступления:

- внушить одну мощную эмоцию;
- усыпить глубоким сном;
- полностью захватить внимание.

○ Шоумен

Когда вы врываетесь в напряжённую ситуацию с драматическим, показушным апломбом, опишите, как именно, и бросьте +ХАР.

При результате 10+ все настолько шокированы, что вы можете произнести пламенную речь или совершить решительное действие с Преимуществом и без помех со стороны зевак.

При результате 7–9 все замирают, чтобы смотреть и слушать, не перебивая.

○ Всемирно известный (требуется 10-й уровень)

Получите Репутацию великого художника и авантюриста (стр. 28).

Когда вы используете свою Репутацию, после того, как вы и Ведущий расскажете об идущей о вас молве, вы можете ещё раз взять слово и добавить один «слух».

○ Мастер искусств (требуется 10-й уровень)

Улучшите два известных вам приёма:

- Когда вы орудуете своим искусством как оружием, оно получает Метку Пробивающее.
- Когда вы проклинаете противника, вы снимаете с него всю Броню.
- Когда вы исцеляете союзника своим искусством, вы также восстанавливаете ему 1 пункт Брони.
- Когда вы отвлекаете, оглушаете или обездвиживаете противника, вы можете потратить ещё 1 пункт Творчества, чтобы эффект длился, пока вы его не прекратите; до этого момента вы не можете пользоваться приёмами.

БОЕЦ

Неблагодарная это доля — жить день ото дня, полагаясь только на силу своих рук и свою смекалку. Ты носишь шрамы с гордостью, натачиваешь меч до бритвенной остроты и носишь доспехи с привычной лёгкостью. Пусть всякая опасность попробует тебя на вкус — в конце концов, на ногах остаёшься именно ты.

Имя

Примеры: Брианна, Кадеус, Ленна, Тас, Финнеган, Хок; скромное имя, древнее имя, царское имя.

ВНЕШНОСТЬ

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

СТРЕМЛЕНИЕ

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение»

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

У вас есть они все

К бою готов

Игнорируйте Метку Сковывающее на ваших доспехах.

Боевой импульс

Вы чувствуете ритм схватки. Когда вы получаете или наносите повреждения в бою (даже если они были поглощены Бронёй), вы получаете 1 пункт Импульса. В любой момент боя вы можете потратить указанное в скобках количество Импульса, чтобы:

- (3) восстановить 1 пункт Брони;
- (3) наложить дополнительное Состояние этой атакой;
- (2) получить Преимущество на следующий бросок Нападения или при попытке Поразить издалека.

У вас может быть максимум 5 пунктов Импульса. Когда вы остаётесь на Отдых, ваш Импульс сбрасывается до 0.

Особый набор навыков

Когда вы Склоняете угрозами насилия, получите Преимущество.

Разрушитель

Когда вы хотите уничтожить объект, будь то здание, магический артефакт или преграда, скажите Ведущему, что именно. Это всегда будет возможно, но Ведущий назовёт 1–4 условия:

- Это займёт _____ часов/дней/недель.
- Сначала вы должны _____.
- Вам понадобится помощь _____.
- Вам понадобится использовать _____.
- Это будет легко/тяжело починить.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам придётся израсходовать/износить _____.

Вы можете использовать это, чтобы, например, вызвать обвал, разрушить стену, взорвать здание, разбить неразрушимый меч или бросить магическое кольцо в вулкан.

Фирменное оружие

Вы орудуете не каким-то обычным оружием, а особенно мощным или необычным. Подробнее о создании Фирменного оружия см. на стр. 29.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление, Забывчивость

МУД
<input type="radio"/>

Растерян, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

ПРЕДЫСТОРИИ

Выберите одну:

○ Ветеран

Будь то на передовой или на задворках тихой деревни, вы научились всегда доверять своей интуиции.

Если у вас плохое предчувствие насчет будущей ситуации, вы можете обратиться к Ведущему за советом, как её избежать или подготовиться. Он даст вам один полезный совет. Если вы ему последуете, то получите +1 пункт Импульса.

Стартовые Характеристики: +2 СИЛ, +1 МУД.

Снаряжение: Припасы (3 Применения).

Стремление: преподать кому-то урок.

○ Рыцарь

Вы сражались, чтобы отстаивать и защищать других, и не важно, ради монарха, дела или принципов.

Когда вы провоцируете или раздражаете кого-то в бою, потратьте 1 пункт Импульса, чтобы перенаправить урон с союзника на себя.

Стартовые Характеристики: +2 СИЛ, +1 ЛОВ.

Снаряжение: Набор авантюриста (5 Применений).

Стремление: отказаться от помощи, преимущества или дара во имя чести.

○ Чемпион

Гладиатор, герой, воевода, мясник — вы были кем-то из них, а может, сочтали эти роли, и это научило вас, где идёт настоящая битва: в сердцах и разумах толпы.

Когда вы вступаете в бой или наносите смертельный удар, вы становитесь центром внимания.

Когда вы Противостоите, чтобы привлечь внимание или удержать его на себе, бросайте с Преимуществом.

Стартовые Характеристики: +2 СИЛ, +1 ХАР.

Снаряжение: 2 Богатства.

Стремление: превратить ситуацию в зрелище.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- Поношенный тяжёлый доспех (2 пункта Брони, Сковывающее);
- Фирменное оружие;
- Снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите три:

- Тяжёлый арбалет (Рядом, Выделяющееся, Перезарядка)
- Скрытые ножи (Вплотную, Рядом, Бесконечное)
- Прочный щит (+1 пункт Брони)
- Зазубренное копьё (Близко, Рядом)
- Лечебное зелье
- Лекарство (2 Применения)
- Фляжка виски (2 Применения)

СТРОСЦТЕ

Кто из вас думает, что я слишком жестокий или опасный?

Кого из вас я спас от неминуемой гибели?

Кто из вас кажется мне подозрительным?

ОТВЕТЬТЕ

Кто в этих землях самые грозные воины?

Какой товарищ, наставник или соперник регулярно испытывает ваше мастерство в бою?

Ради чего вы до сих пор сражаетесь?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благодарны к ПИ, с которым сражались плечом к плечу. *Против кого вы сражались? Как закончилась битва?*

ПРАВЫНУТЫЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Базовая подготовка

Вы привыкли к неустанным маршам, поздним ночам, ранним подъёмам и изнурительному труду. Вас могут скосить лишь самые крайние виды истощения. Получите +1 пункт Брони против усталости или истощения. **Остановившись на Отдых**, вы можете бодрствовать всю ночь, не уставая.

○ Буду хулиганить

Когда вы используете Ход «Разрушитель», после того, как Ведущий назовёт условия, вы можете проигнорировать или наложить вето на одно из них.

○ Гениальный ход

Когда вы Нападаете, при результате 12+ можете сделать дополнительный выбор.

○ Загадка стали

Сражение с кем-то считается открытым и честным разговором, достаточным для Прощупывания. Когда вы Прощупываете кого-то в бою, бросайте с Преимуществом.

○ Закалённый в бою

Когда вы Противостоите в бою, можете потратить 1 пункт Импульса, чтобы бросать с Преимуществом.

○ Силовой захват

Когда вы силой удерживаете существо, оно беспомощно, если только оно не особенно большое или сильное, и даже так вы мешаете и отвлекаете. Когда вы силой хватаете или толкаете врага, бросайте +СИЛ:

При результате 10+ вы надёжно его удерживаете.

При результате 7–9 сперва он вырывается и накладывает на вас Состояние, прежде чем вы крепко его схватите.

○ Кремень

Вы получаете +1 пункт Брони против физических повреждений.

○ Крепкая хватка

Когда вы не даёте кому-то покинуть вашу зону досягаемости, бросайте с Преимуществом.

○ Кузнец

Когда вы Отдыхаете, можете починить один уничтоженный или повреждённый предмет снаряжения. Вы можете снять все улучшения с Фирменного оружия и перенести их на другое оружие, которое станет вашим новым Фирменным.

○ Один на один

Когда вы публично атакуете кого-то — никто не вмешается, пока сражаетесь лишь вы двое, если только кто-то уже не потерял сознание или не был убит.

○ Нарсил

Ваше Фирменное оружие получает ещё 2 улучшения, в сумме 4.

○ Вывести из строя

Когда вы наносите повреждения, можете потратить 2 пункта Импульса, чтобы уничтожить оружие или обезвредить какую-то атаку.

○ Полевой ремонт

Когда вы лечите кого-то Припасами или Лекарством, вы или пациент (на выбор) также восстанавливаете 1 пункт Брони.

○ Стальной взгляд

Вступая в бой, бросайте +ХАР.

При результате 10+ вы получаете 2 пункта Стали;

При результате 7–9 вы получаете 1 пункт Стали;

При результате 6– ваши враги моментально понимают, что наибольшая угроза здесь — вы.

В бою вы можете потратить 1 пункт Стали, чтобы встретиться взглядами с НИП, из-за чего тот застынет или испугается и не может действовать, пока вы не прервёте контакт или пока его не ранят. По окончании боя вы теряете всю Сталь.

○ Натиск

Ваш максимум Импульса теперь 7. Когда вы вступаете в бой, вы получаете 1 пункт Импульса.

○ Ударное контрзаклинание

Когда вы силой прерываете заклинание или магический эффект, бросайте +СИЛ.

При результате 10+ вы успешно его прерываете.

При результате 7–9 эффект ослабевает или перенаправляется — Ведущий скажет как.

Когда вы находитесь вплотную к заклинателю, вы автоматически накладываете на него Состояние, когда он использует против вас магию.

○ Чур моё

Когда вы избегаете удара оружием ближнего боя, вы можете потратить 2 пункта Импульса, чтобы забрать это оружие себе.

○ Чутьё на опасность

Когда вы Прощупываете опасного НИП, Ведущий также раскроет вам одну из его способностей или тактик.

○ Правая рука (требуется 10-й уровень)

Вступая в бой, выберите одного союзника. Когда он получает или наносит повреждения в этом бою, вы получаете 1 пункт Импульса.

○ Андурил (требуется 10-й уровень и Нарсил)

Ваше Фирменное оружие получает ещё 2 улучшения, в сумме 6.

ВАРВАР

Ты пришёл с самых дальних окраин мира в поисках славы, чести, мести или сокровищ. Ты знаешь, что в жизни действительно важно и берёшь это. Местные зовут тебя первобытным дикарём, но ты видишь больше: их мир законов и приличий хрупок и недолговечен; он неизбежно рухнет, а ты устоишь.

ЦМЯ

Примеры: Горм, Ква, Крушитель, Прожорливый, Силуус, Тра-ракес, Фафнир, Хэфа.

ВНЕШНОСТЬ

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

СТРЕМЛЕНИЕ

Первоначально берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение»

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Грозный

Вы известны своими ужасающими умениями. Выберите два:

- Необременённый, невредимый:** у вас всегда есть 1 пункт Брони, пока вас не удерживают, вы не носите доспех и не держите щит.
- Гора мышц:** ваше оружие всегда имеет Метки Мощное и Разрывное.
- Недвижимый объект:** вашу Броню нельзя Пробить.
- Неудержимая сила:** у вас есть Преимущество, когда вы Противостоите движущейся опасности (ловушки, раскачивающееся оружие и т. п.).
- Подмечающий слабость:** в любой момент вы можете спросить Ведущего: «Кто или что здесь слабо или уязвимо?» — и получить честный ответ.
- Ходячее оружие:** ваше тело смертоносно, как острейший меч или тяжелейший молот. Даже без оружия вы можете причинить вред любому противнику.

Когда вы **Повышаете уровень**, можете получить ещё одно умение вместо иного преимущества — максимум до четырёх умений.

Богатырский аппетит

Пока другие довольствуются глотком вина или властью над парой слуг, вам нужно больше. Выберите два Аппетита:

- Покорение;
- Чистое разрушение;
- Слава и величие;
- Власть над другими;
- Низменные наслаждения;
- Богатство и собственность.

Когда вы **отказываетесь от прекрасной возможности утолить свои Аппетиты**, получите 1 Состояние.

Когда вы **утоляете свой Аппетит**, исцелите 1 Состояние.

Когда вы **Прилагаете усилие ради утоления своего Аппетита**, получите два источника Преимущества вместо одного.

Буйство

Когда вы **Нападаете**, и на 10+ выбираете «наложить дополнительное Состояние», вместо одного накладываете два.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление, Забывчивость

МУД
<input type="radio"/>

Растерян, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при **Повышении уровня**:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

ПРЕДЫСТОРИИ

Выберите одну:

Выживший

Вы пережили ужасную катастрофу — крах семьи, империи или самого образа жизни — и всё же вы двигаетесь дальше.

Когда вы **Теряете сознание**, можете выбрать:

- Взглянуть смерти в глаза и плюнуть ей в лицо.** Если ваша жизнь оказалась под угрозой из-за Состояний, вы сразу исцеляете до трёх незакреплённых Состояний и не покидаете сцену. Если по другой причине — вы выживаете почти без травм благодаря невероятной силе духа; обсудите с Ведущим, как именно.

Выбрав этот вариант, вы не можете выбрать его снова, пока не **Повысите уровень**.

Стартовые Характеристики: +2 СИЛ, +1 МУД.

Снаряжение: Набор авантюриста (5 Применений).

Стремление: предать или бросить кого-то ради собственной выгоды.

Дикарь

Вы родом из столь чуждых и жестоких земель, что большинству их и не вообразить, и время, проведённое там, сделало вас сильнее.

У вас +1 пункт Брони против эффектов страха или магии.

Стартовые Характеристики: +2 СИЛ, +1 ХАР.

Снаряжение: 3 метательных топора (Близко, Рядом).

Стремление: спровоцировать опасность, чтобы доказать своё мастерство.

Чужак

Вы родом из далёких земель и смотрите на мир принципиально иначе.

Когда вы **Обдумываете знания**, редкие для этих краёв, бросайте с Преимуществом, если сможете обосновать, почему у вас на родине это общеизвестно.

Стартовые Характеристики: +2 СИЛ, +1 ИНТ.

Снаряжение: Ловушка (Опасное, Медленное).

Стремление: познакомить кого-то со своей культурой и традициями.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- Фляжка виски (2 Применения);
- Сувенир, реликвия или символ вашей родины;
- Снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите одно:

- Старый топор (Вплотную, Близко) и щит (+1 пункт Брони)
- Родовой двуручный меч (Близко, Тяжёлое, Мощное)

Выберите два:

- Надёжная кольчуга (1 пункт Брони)
- Лекарство (2 Применения, Медленное)
- Сытный обед
- Табак (3 Применения)
- Лечебное зелье

СТРОСЦЕ

Кто из вас разделяет один из моих Аппетитов?

Кого среди вас я считаю опасным или подозрительным?

Кто из вас интересуется моей родиной?

ОТВЕТЬТЕ

Что вы забрали с собой из дома и почему?

Какое серьёзное испытание или ранение вы пережили?

Назовите друг или врага, пришедшего с вашей родины.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благодарны к ПИ, обучающему вас своим обычаям.

Чему он вас учит? Обучаете ли вы его взамен своим обычаям?

ПРОВАНУТЫЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Берсерк

Когда вы Буйствуете, вы Пробиваете Броню.

○ Больше! Всегда больше!

Когда вы утоляете один из своих Аппетитов «по полной» (разрушаете нечто драгоценное, обретаете огромную славу, купаетесь в золоте и т. п.), выберите два:

- Получите 1 ПО.
- Узнаёте о возможности утолить другой Аппетит.
- Излечите ещё одно Состояние.
- Замените один Аппетит на другой.

○ Бывалый странник

Когда вы прибываете в новое населённое место, расскажите остальным ПИ об одной важной местной традиции, практике, ритуале или веровании — и о том, как вы об этом узнали.

○ Великий разрушитель

Когда вы Нападаете, при результате 12+ выберите что-то материальное, чем обладает ваша цель; она это теряет, если это не приводит к немедленной гибели.

○ Видения предков

Когда вы ритуально жертвуете чем-то важным (на ваш выбор), вызывая к духам, богам, предкам, тотему и т. п., бросьте +МУД.

При результате 10+ выберите три;

При результате 7–9 выберите два:

- Получите дар или благословение, соразмерное принесённой жертве — Ведущий решит, какое именно.
- Задайте Ведущему один вопрос о действиях, местонахождении или уязвимостях врага — он ответит честно.
- До следующего Отдыха получите +1 пункт Брони как от физического вреда, так и от Состояний, вызванных игнорированием ваших Аппетитов.

- Узнайте о великолепной возможности утолить один из своих Аппетитов.

При результате 6– выберите один вариант, но духи потребуют от вас встречной платы и не примут новых жертв, пока вы не исполните требование.

○ Неприглядная правда

Когда вы нарушаете общественный этикет и называете вещи своими именами, бросьте +ХАР.

При результате 10+ назовите персонажа, который теперь согласен с вами и испытывает к вам Благодарность. Вы также получаете Преимущество на следующий бросок, связанный с этим. При результате 7–9 назовите персонажа, который теперь согласен с вами и испытывает к вам Благодарность.

○ Несгибаемый

Вы игнорируете штрафы от Состояний, связанных с СИЛ.

○ Приобретённый вкус

Получите ещё один Богатырский аппетит.

○ Самсон

Когда вы Прилагаете усилие, чтобы освободиться от оков или принуждения — физических или ментальных, — вы автоматически преуспеваете и освобождаетесь.

○ С ним шутки плохи

Любое разумное смертное существо, увидев вас, инстинктивно понимает, что с вашей силой придётся считаться, и ведёт себя соответствующе.

Когда вы сражаетесь сразу с группой или ордой врагов, они не накладывают на вас дополнительные Состояния.

○ Узурпатор

Когда вы сталкиваетесь с существом, обладающим значительной политической или административной властью (на ваш выбор), вы можете спросить Ведущего:

«Как я могу лучше всего унижить или уничтожить его?» и он ответит вам честно. Вы получаете Преимущество на следующий бросок, если будете действовать в этом направлении.

○ Упиваясь победой

Когда вы утоляете Аппетит, вы или выбранный вами союзник получаете +1 пункт Брони против всех атак до следующего Отдыха. Важно: этот персонаж не должен уже иметь бонус от этогохода с прошлого Отдыха.

○ Хан ханов

Когда Спутник оказывает вам Содействие в утолении Аппетита, Ведущий не применяет его Слабость. Если при этом у вас результат 10+, Спутник также становится к вам Благодарен.

○ Хороший день, чтобы умереть

Когда у вас отмечены 4 Состояния, вы получаете продолжительное Преимущество на все броски.

○ Чего же вы ждёте?

Когда вы бросаете вызов своим врагам, назовите одного из них. С этого момента они будут игнорировать ваших соратников и воспринимать именно вас как основную угрозу, с которой нужно разобраться.

○ Это всё, что ты можешь?

Когда вы получаете урон от врага, вместо того чтобы тратить Броню на поглощение Состояния, вы можете принять это Состояние и потратить пункты Брони 1 к 1 на один или несколько следующих эффектов:

- Ваш враг оказывается открытым и уязвимым;
- Вы узнаете об одной из слабостей врага;
- Вы приводите врага в ярость или вселяете в него ужас.

○ Собака лает (требуется 10-й уровень)

Вы можете использовать Броню против Состояний из любых источников.

ВОЛШЕБНИК

Ты плетёшь саму ткань мироздания, связывая хаос в порядок и проецируя свою волю на этот мир. Пока одни надеются на дождь — ты призываешь тучи. Пока другие тратят недели на путь между городами — ты перемещаешься между мирами по щелчку пальцев. Одни боятся и ненавидят тебя за эту силу; они не ведают, какая магия существует вокруг, и насколько твоя безопаснее с прочей.

ИМЯ

Примеры: Галадир, Драфт, Звездносвет, Зено, Мортимер, Стебурий, имя, построенное на аллитерации, чужеродное имя.

ВНЕШНОСТЬ

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

СТРЕМЛЕНИЕ

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение»

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

У вас есть они все

Сотвори заклинание

Когда вы используете свои магические таланты, выберите известное вам Заклинание и бросьте +ЗАКЛ. При результате 10+ вы успешно применяете Заклинание со всеми его эффектами. При результате 7–9 Заклинание срабатывает, но вы должны выбрать одно из последствий ниже:

- Срабатывает его Риск.
- Магия истощает вас: получите Продолжительное –1 на Сотворение заклинаний до следующего Отдыха.
- Его применение подвергает вас опасности или привлекает нежелательное внимание — Ведущий уточнит как.

Вы начинаете с 2 известными Заклинаниями. При Повышении уровня вы можете Изучить новое заклинание вместо другого преимущества.

Характеристика ЗАКЛ: _____ определяется Предысторией.

Фокусы

Вы с лёгкостью вызываете малые магические эффекты без бросков и ритуалов. Перемещать небольшие предметы, создавать простые иллюзии и порождать слабые источники тепла и света — всё это для вас совершенно естественно.

Ритуал

Когда вы стремитесь сотворить могущественный магический эффект, скажите Ведущему, чего вы хотите достичь. Любой эффект Ритуала возможен, но Ведущий даст вам от 1 до 4 условий из списка:

- Это займёт столько-то часов/дней/недель.
- Сначала вы должны _____.
- Вам понадобится помощь _____.
- Вам потребуется _____.
- Эффект будет ненадёжным или ограниченным.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам придётся уничтожить _____ для этого.

Когда вы проводите Ритуал, имея доступ к источнику большой магической силы, вы можете проигнорировать одно из требований на свой выбор.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и –1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление, Забычивость

МУД
<input type="radio"/>

Растерян, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

ПРЕДЫСТОРИИ

Выберите одну:

○ Колдун

Вы научились своей магии у потустороннего существа. Кто это? Что вы ему должны? Каковы его истинные замыслы?

Когда вы используете символ своего покровителя, он немедленно предстаёт перед вами, чтобы заключить сделку. В начале вы и ваш покровитель Благоклонны друг к другу, но ничто из того, что он даёт, не бывает без цены.

Характеристика ЗАКЛ: ХАР.

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 ЛОВ.

Снаряжение: Фляжка виски (2 Применения) и символ вашего покровителя (что это?).

Стремление: продвигать планы покровителя или избегать вмешательства в собственные дела.

○ Провидец

С рождения, по обстоятельствам или по неведомым причинам — магия для вас естественна как дыхание.

Когда захотите, вы можете спросить Ведущего: «Что здесь магического?» — и он ответит вам правду.

Характеристика ЗАКЛ: МУД.

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 ХАР.

Снаряжение: Набор авантюриста (5 Применений).

Стремление: использовать магию безрассудно или без необходимости.

○ Учёный

Вы обрели свою силу ценой бессонных лет учёбы, напряжённого труда и изнуряющих занятий.

Вы получаете вдвое больше Применений Книжной сумки.

Когда вы Обдумываете что-то с использованием Книги или Книжной сумки, Ведущий всегда даст вам дополнительную интересную (но необязательно полезную) информацию по теме книги.

Характеристика ЗАКЛ: ИНТ.

Стартовые Характеристики: +2 ИНТ, +1 МУД.

Снаряжение: Припасы (3 Применения, Медленное).

Стремление: раскрыть научные, магические или древние тайны.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- Книжная сумка (5 Применений);
- Принадлежности или штучки для заклинаний;
- Снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите одно:

- Лёгкий кожаный доспех (1 пункт Брони)
- Причудливые одеяния и Лечебное зелье

Выберите два:

- Светящийся посох (Близко, Тяжёлое)
- Простой арбалет (Рядом, Выделяющееся, Перезарядка)
- Ремень со склянками (5 Применений)
- Табак (3 Применения)

СТРОСИТЕ

Кто из вас хочет знать больше о моей магии?

Кому из вас я частенько даю непрошенные советы?

Кто из вас считает мою магию слишком опасной?

ОТВЕЬТЕ

Что вы упустили из-за своей магии?

Какую тайну вы вот-вот раскроете?

Что происходит, когда ваша магия выходит из-под контроля?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благосклонны к ПИ, с которым вы совершили Ритуал.

Что это был за Ритуал? Что он поменял?

ПРОВАЗНУТЫЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

- **Ассимиляция** (требуется Рассеивание магии или Контрзаклинание)

Когда вы Прилагаете усилие к Рассеиванию магии или Контрзаклинанию, при результате 7+ вы можете поглотить и сохранить магический эффект для последующего использования. Сохранённая магия может быть высвобождена при Сотворении заклинания, после чего она рассеивается. Если вы высвободите магию сразу после поглощения, то сотворите её с Преимуществом. Вы можете хранить только один магический эффект одновременно.

- **Воля хаоса** (нельзя взять вместе с Равноценным обменом)

Когда вы Сотворяете заклинание, при результате 10+ вы можете считать его как 7–9, чтобы сделать Заклинание Усиленным.

- **Ещё мощнее**

Выберите одно Заклинание. Оно всегда считается Усиленным. Более того, если по результатам броска оно должно было стать Усиленным ещё раз, его эффект возрастает ещё сильнее; Ведущий уточнит, каким образом.

- **Книга заклинаний**

На Отдыхе вы можете обменять 1 известное Заклинание на другое.

- **Контрзаклинание**

Когда вы пытаетесь пресечь магию в момент её сотворения, бросьте +ЗАКЛ.

При результате 10+ магия успешно парирована и ничего не происходит. При результате 7–9 сотворение магии пресечено, но вы должны выбрать одно:

- Вы не можете использовать магию некоторое время
- Развоплощённая магия вызывает сопутствующий урон или побочные эффекты.
- Пресечено лишь частично — проявляется ослабленная версия эффекта.

- **Магическая защита**

У вас +1 пункт Брони против заклинаний и магии.

- **Мастер Ритуалов**

Когда вы собираетесь провести Ритуал, вы можете спросить Ведущего, где находится ближайший источник большой магической силы, он ответит честно. Вдобавок, источники большой магической силы позволяют вам игнорировать два требования к Ритуалу вместо одного.

- **Показушник**

Когда вы поражаете публику демонстрацией своей магии, бросьте +ЗАКЛ.

При результате 10+ выберите 2.

При результате 7–9 выберите 1.

- Названный вами НИП находится в толпе.
- Пока вы удерживаете внимание толпы, ваши союзники получают Продолжительное преимущество в действиях против неё.
- Вам дарят подарок ценностью 1 Богатство.

- **Рассеивание магии**

Когда вы развеиваете магический эффект, бросьте +ЗАКЛ.

При результате 10+ выберите 3. При результате 7–9 выберите 2.

- Рассеивание является постоянным.
- Ослабленной версии Заклинания не останется.
- Рассеянная магия не провоцирует реакцию.
- Это занимает лишь мгновение.

- **Равноценный обмен** (нельзя выбрать Волю хаоса)

Когда вы Прикладываете усилие, чтобы Сотворить заклинание, это Заклинание также становится Усиленным.

- **Святыня**

На Отдыхе вы можете создать собственное место силы для проведения Ритуалов. Опишите Ведущему, что это за сила и как вы привязываете её к этому месту. В ответ Ведущий скажет, кто или что проявит интерес к вашей деятельности.

- **Совет**

Когда другой ПИ приходит к вам за советом и вы честно говорите, как будет лучше, он получает Преимущество на следующий бросок, если поступит по вашему совету.

Когда вы даёте совет восприимчивому НИП, бросьте +ХАР:

При результате 10+ он следует вашему совету настолько, насколько может, и ценит вас за это достаточно, чтобы даровать вам свою Благосклонность;

При результате 7–9 он следует вашему совету настолько, насколько может;

При результате 6– он либо поступает вопреки совету, либо нуждается в вашей помощи; Ведущий расскажет подробности.

- **Фамильяр**

У вас есть компаньон в качестве Спутника с чертой **Волшебный**: Вы можете использовать своего фамильяра вместо себя для целей эффектов и требований заклинаний.

- **Шабаш**

Когда вы Связываетесь с магической сущностью, при результате 7–9 вы делаете выбор вместо Ведущего. Вдобавок, получите Преимущество на следующий бросок при общении с этим НИП или решении его проблем.

- **Многозадачность** (требуется 10-й уровень)

Вы можете одновременно поддерживать до двух заклинаний.

- **Безграничная мощь** (требуется 10-й уровень)

Когда вы проводите Ритуал, вы можете получить Состояние, как если бы Приложили усилие, чтобы проигнорировать одно из его требований. Это можно сделать несколько раз, игнорируя по одному требованию за каждое полученное Состояние.

ВОР

Танцуй среди теней и на крышах, ты орудешь хитростью и умом так же ловко, как ножом. Пусть богачи трепещут в своих запертых особняках. Пусть их неуклюжие приспешники ищут тебя вслепую. Ты уже здесь побывал и ушёл, забрав желаемое, и уже двигаешься к следующей цели. В конце концов, в мире полно богатств, которые лишь ждут, когда ты протянешь к ним руку.

Имя

Примеры: Ворон, Доминик, Киран, Лайла, Марлоу, Райли, Шрам, хитрое имя, грязное имя, горькое имя.

Внешность

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

Стремление

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение»

Стартовые Ходы

У вас есть они все

Грязные приёмы

Когда у вас есть Преимущество на Нападение, вы можете бросать с +ЛОВ вместо +СИЛ.

Отравитель

Выберите яд из примеров в списке ниже или создайте собственный вместе с Ведущим. Освоенные яды не опасны для вас при использовании. Когда вы Отдыхаете, вы можете приготовить по одной дозе каждого из освоенных вами ядов.

- Масло таггита: должно быть принято внутрь. Цель погружается в лёгкий сон.
- Кровавая трава: требует соприкосновения. Впервые за сцену, когда цель причинила бы кому-то вред, она не накладывает Состояний.
- Золотой корень: должно быть принято внутрь. Цель считает следующего встречного надёжным союзником, пока не доказано обратное.
- Змеиные слёзы: требует соприкосновения. Пока эффект не снят, цель при ранении получает на 1 Состояние больше.
- Созданный вами: _____

В розыске

Власти намерены поймать вас за прошлые преступления, — неважно, действительно ли вы их совершили или вас подставили.

Вы начинаете с нулевым значением Палева; максимум — 4 пункта. Ведущий может увеличить ваше Палево в качестве последствия любого другого Хода, обычно если это связано с публичным вниманием.

Когда вы Прикладываете усилия, вместо получения Состояния вы можете повысить Палево на 1 пункт.

Когда вы набираете 4 пункта Палева, правоохранители знают, где вы, и намереваются вас поймать; Ведущий решит, когда и как они объявятся. После победы над ними, побега, сделки и т. п. вы сбрасываете значение Палева до 0.

Когда вы замечаете следы во время Отдыха, уменьшите значение Палева на 1.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
○

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
○

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
○

Ошеломление, Забывчивость

МУД
○

Растерян, Истощён

ХАР
○

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

Хитрости ремесла

Когда вы обходите меры безопасности, чтобы что-то украсть или проникнуть куда-то, бросьте +ЛОВ. При результате 10+ вы справляетесь быстро и чисто. При результате 7-9 вы справляетесь, но должны выбрать одно:

- Власти выйдут на ваш след — повысьте Палево на 1 пункт.
- Кто-то поблизости замечает ваше присутствие.
- Внутри вас поджидает опасность, ловушка или засада.

ТРЕАБЫСТОРИИ

Выберите одну:

○ Охотник за сокровищами

Вы воображаете себя искателем затерянных сокровищ. Обычно вы уходите ни с чем, но редкая удача того стоит.

Когда вы Противостоите ловушкам, бросайте с Преимуществом. Когда вы Изучаете, независимо от результата броска вы можете дополнительно спросить: «Есть ли здесь сокровище, о котором я не знаю?».

Стартовые Характеристики: +2 ЛОВ, +1 МУД.

Снаряжение: Набор авантюриста (5 Применений).

Стремление: рискнуть своей или чужой жизнью ради наживы.

○ Обманщик

Вы специализируетесь на обмане, полуправде и аферах. Возможно вам даже комфортнее в чужой шкуре, чем в своей.

Когда вы Противостоите, выдавая себя за другого, бросайте с Преимуществом.

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 ЛОВ.

Снаряжение: маскировочный набор (5 Применений, 2 Богатства).

1 Применение, чтобы выглядеть как совершенно другой человек.

Стремление: заставить кого-то действовать на основе ложной информации.

○ Преступник

У вас была более чем «яркая» жизнь, и каждый раз, когда вы думаете, что оставили прошлое позади, оно вновь напоминает о себе.

Увеличьте свой максимум Палева на 1. Когда вы Связываетесь с кем-то из преступного мира, считайте результат 6- как 7-9.

Стартовые Характеристики: +2 ЛОВ, +1 СИЛ.

Снаряжение: Скрытые ножи (Вплотную, Рядом, Бесконечное).

Стремление: воспользоваться терпением или щедростью союзника.

СНАРЯЖЕНЦЕ

Вы начинаете с:

- 2 Богатства;
- Доза яда на ваш выбор;
- Снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите одно:

- Зловещий кинжал (Вплотную, Жестокое)
- Складной лук (Рядом, Далеко)

Выберите два:

- Фляжка виски (2 Применения)
- Ловушка (Опасное, Медленное)
- Тёмный кожаный доспех (1 пункт Брони)
- Духовая трубка (Рядом, Перезарядка, позволяет отравлять на расстоянии)

СПРОСИТЕ

Кто из вас однажды совершил преступление вместе со мной?

Кто из вас считает меня подонком?

Кого из вас я планирую обмануть или подставить?

ОТВЕТЬТЕ

Кто богаче всех в этих землях?

Из-за какого скандального обмана или кражи вас разыскивают?

Кто ваш величайший враг или соперник?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благогосклонны к ПИ, перед которым у вас большой долг.

Когда вы ему задолжали?

ПРОВАЗНУТЫЕ ХОДЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Бесчестный

Когда вы Отказываете (см. Ходы Благогосклонности), бросайте +ХАР вместо броска без Характеристики. Кроме того, при результате 10+ вы можете не выбирать ни одного пункта.

○ Глубокие карманы

Один раз за сессию достать из кармана что-то, о чём «вспомнили» только сейчас — словно воспользовались Набором авантюриста. Когда вы прячете на себе маленький предмет, никто его не найдёт, если только вас не свяжут, не разденут и не проведут тщательный обыск. Одновременно так можно утаить число предметов, равное вашему значению ЛОВ.

○ Доверьтесь мне

Пока вы держитесь дружелюбно, любой, кто не настроен к вам враждебно, будет считать вас другом, пока не доказано обратное. Всё сказанное вами принимают за чистую правду, если только не появятся веские доказательства обратного.

○ Крадущийся

Когда вы передвигаетесь или действуете тихо и/или скрытно, обычные НИП, как правило, вас не замечают, а у вас есть Преимущество при Противостоянии обнаружению. Когда вы ищете, где спрятаться, Ведущий подскажет вам лучшее место.

○ Логово

Вы получаете Укрытие с дополнительной уникальной Чертой: Убежище — когда вы остаётесь на Отдых, замечая следы и затаиваясь в этом Укрытии, вы можете уменьшить Палево на 2 пункта.

○ Маршруты по крышам

Когда вы получаете Перевес в Погоне, после броска, можете повысить Палево на 1 пункт, чтобы считать 6– как 7–9 или 7–9 как 10+.

○ Небылицы

Когда вы рассказываете кому-то нелепую ложь, в которую никто в здравом уме не поверит, бросьте +ХАР. При результате 10+ все ближайшие НИП всё равно вам верят, по крайней мере пока они не увидят или не услышат то, что заставит их усомниться. При результате 7–9 они будут обмануты, но ненадолго.

○ Оценщик

Когда вы Изучаете объект, вы можете спросить Ведущего: «На сколько Богатства это потянет?». Вдобавок, проданные вами Ценные предметы приносят на 1 Богатство больше.

○ Подозрительный взгляд

Когда вам кажется, что что-то не так, и вы осматриваетесь, спросите у Ведущего: «Есть ли здесь ловушка или засада? Если да, то где?». Он ответит честно, а вы получаете Преимущество на предотвращение этой ловушки или засады до того, как она сработает.

○ Преследователь

Значимый НИП ведёт активную охоту на вас. Этот Преследователь неумолимо будет гнаться за вами где бы вы ни были и лично возглавит любое наступление властей против вас. Когда вы обнаруживаете Палево после того, как разобрались со своим Преследователем, вы получаете ПО в размере вашего Палева. В следующий раз он вернётся сильнее или лучше подготовленным. Когда ваш Преследователь больше не может или не хочет вас преследовать, вы временно теряете доступ к остальной части этого Хода. Остановившись на Отдых, вы можете сказать Ведущему, что у вас появился новый Преследователь, — и вернуть доступ к этому Ходу.

○ Проверить место

Когда вы Изучаете место с намерением взлома и/или кражи, вместо одного вопроса вы можете спросить Ведущего все вопросы ниже:

- Как лучше всего будет проникнуть и улизнуть?
- Что здесь опаснее всего?
- Что здесь не к месту?
- Где здесь хранятся ценности?

○ Рефлексы

Вы всегда действуете первым, когда начинаете движуха, даже если вас застали врасплох.

○ Специалист по ядам

Вы в совершенстве овладели ещё двумя ядами.

○ Тот самый взгляд

Вы всегда выглядите безупречно. Даже мокрый, в грязи, избитый или растрёпанный — всё равно великолепно. Когда вы используете свою безупречную внешность и удивительное обаяние, чтобы Склонить кого-то, считайте, что этот НИП Благогосклонен к вам, но повысьте значение Палева на 1, так как вы въелись в его память.

○ Туз в рукаве

Когда вы мухлюете в азартной игре, бросайте +ЛОВ. При результате 10+ вы решаете исход игры. При результате 7–9 вы всё ещё решаете исход игры, но выбираете одно:

- Кто-то захочет отплатить вам за это позже.
- Вам здесь больше не рады.
- Палево повышается на 1 пункт.

○ Гильдия воров (требуется 10-й уровень)

Вы нашли себе горстку единомышленников-сообщников. Получите Спутника с дополнительным Качеством: Банда — это небольшая группа. Если в сборе вся Банда, они могут Содействовать сразу двум ПИ. Кроме того, раз за сессию вы можете заявить, что ваша Банда уже работала над чем-то, как если бы это был Спутник (см. стр. 28).

АРУСА

Ты — дитя священных роц и общаешься с духами, что старше самих камней. Настоящая красота находится среди струящихся ручьёв и ласкаемых ветром листьев, и её необходимо сохранить. Поэтому ты хранишь баланс, принимая обличья зверей, больших и малых. Даже величайшие цивилизации рано или поздно падут, но круговорот природы вечен.

Имя

Примеры: Хайкаракс, Элана, Вейлан, Роза, Редгар, Сизриал, животное имя, первобытное имя, забытое имя.

ВНЕШНОСТЬ

Заметные визуальные черты или дескрипторы, такие как биологический вид, особенности или одежда. Что первым бросается в глаза при взгляде на него?

СТРЕМЛЕНИЕ

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение».

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

У вас есть они все

Единство с миром

Вы можете разговаривать с животными, а также Прощупывать и Склонять их. Вы не нуждаетесь в еде и воде.

Связанные существа

Вы Связаны с двумя существами на ваш выбор. У каждого из них есть название вида и Инстинкт. При Повышении уровня вы можете добавить ещё два Связанных существа вместо другого преимущества.

Примеры: врать и метать, беззаботно летать, нападать на слабых и изолированных, поглощать, нападать из засады, плести сети и наживаться на глупцах, бросать вызов смелым и сильным.

Причастие

Когда вы проводите немного времени в месте, налаживая связь с окрестными существами и духами, бросьте +МУД. Вы получите важное для вас, ваших союзников или духов вокруг видение — Ведущий опишет его. При результате 10+ видение ясное и полезное. При результате 7–9 видение мутное и двусмысленное. При результате 6– видение пугающее или травмирующее.

Перевоплощение

Когда вы взываете к дикой природе, чтобы сменить облик, выберите одно из Связанных с вами существ, в которое хотите превратиться, и бросьте +МУД. При результате 10+ вы перевоплощаетесь быстро и без осложнений. При результате 7–9 вы перевоплощаетесь, но привлекаете нежелательное внимание или неприятности.

Находясь в звериной форме, вы получаете способности и уязвимости этого облика (когти, крылья, жабры и т. д.), а также его Инстинкт — первобытный позыв, который действует на вас, пока вы перевоплощены. Чтобы вернуться в обычную форму, бросок не требуется, хотя может понадобиться Соппротивление инстинкту.

Соппротивление Инстинкту

Когда вы пытаетесь изменить форму, не потакая Инстинкту, бросьте +МУД. При результате 10+ вы преуспеваете и можете перевоплотиться. Возвращение к обычной форме не требует броска; если же принимаете облик другого существа, пройдите проверку Перевоплощения. При результате 7–9 вы справляетесь, но не сможете вернуться в прежнюю форму, пока не восстановите связь с ней, потакая Инстинкту.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление, Забычивость

МУД
<input type="radio"/>

Растерян, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напуган, Усерюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

ПРЕДЫСТОРИИ

Выберите одну:

Клыкастый

Вы связаны с определённым видом животных сильнее, чем с другими. Возможно, ваше поведение или внешность чем-то напоминают их, а может, вы выступаете их защитником.

Начните с дополнительным Связанным существом. У вас Преимущество при Перевоплощении именно в него и при Соппротивлении его Инстинкту.

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 ЛОВ.

Снаряжение: Припасы (3 Применения, Медленное).

Стремление: оттолкнуть кого-то важного своими действиями.

Отмеченный духами

Духи явно отметили вас как хранителя, попечителя и посла природы. Всякий, кто видит вас, понимает ваше призвание, хотя уважают его не все.

Существа природы и духи Благоклонны к вам по умолчанию. Когда вы Изучаете, вне зависимости от результата, вы можете также спросить: «Что здесь угрожает естественному порядку?» — Ведущий ответит честно.

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 ХАР.

Снаряжение: Табак (3 Применения).

Стремление: вернуть что-то к здоровому состоянию.

Приземлённый

Ваша душа чувствует тесную связь с глубинными местами мира. Черви и грибы вам семья, а тёмные туннели — дом родной.

Вы чётко ощущаете окружение даже без зрения. После Причастия вы также можете задать духам один любой вопрос — они ответят настолько, насколько смогут.

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 СИЛ.

Снаряжение: Лекарство (2 Применения, Медленное).

Стремление: спрятать или закопать что-то.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- меховой или деревянный доспех (1 пункт Брони);
- Набор авантюриста (5 Применений);
- снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите одно:

- Резной шилелог (Близко) и щит (+1 пункт Брони)
- Изящная праща (Рядом, Неудобное, Перезарядка) и каменный нож (Вплотную, Рядом)
- Цветущий посох (Близко, Тяжёлое)

Выберите одно:

- Лечебное зелье
- Ловушка (Опасное, Медленное)
- Книжная сумка (5 Применений)

СПРОСИТЕ

○ ком из вас меня предупредили духи?

Кто из вас показал мне преимущества цивилизации?

Кто из вас считает меня немытым и неухоженным?

ОТВЕТЬТЕ

Какая разрушительная болезнь распространяется по округе?

Какого врага природа вы однажды запечатали?

Какой удивительный природный объект находится поблизости?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благоклонны к ПИ, с которым разделили тайный обряд. Как обряд изменил или связал вас обоих? Чем пришлось пожертвовать или заплатить? Жалеете ли вы об этом?

ПРАВЫНУТЫЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Баланс

Когда вы накладываете Состояние, получите 1 пункт Баланса. Когда вы касаетесь кого-то и вызываете к духам лечения, вы можете потратить Баланс. За каждые 2 пункта Баланса вы исцеляете 1 Состояние. На Отдыхе вы теряете весь Баланс.

○ Вершина пищевой цепи

Когда вы принимаете форму хищника, ваши атаки могут получить одну из Меток: Рядом, Пробивающее или По площади, в зависимости от формы. Дополнительно, в зависимости от формы, ваши атаки также могут быть Разрывными, Мощными и/или Жестокими.

○ Возврат к истокам

Когда вы демонстрируете недостаток или провал цивилизации одному собеседнику или группе, бросьте +МУД. При результате 10+ выберите два; При результате 7-9 выберите одно:

- Они клянутся исправить или учесть проблему.
- Они покидают цивилизацию и начинают жить в единстве с природой.
- Они предлагают помощь вам и природе.
- Они нападают на врага природы или саботируют его.

○ Воспитанник земли

Когда вы Склоняете животное или духа вы можете бросать с +МУД, вместо +ХАР. Когда вы Обдумываете животных, природу или баланс жизни, вы можете бросать с +МУД, вместо +ИНТ.

○ Глаз тигра

Когда вы помечаете животное кровью, грязью или илом, вы можете видеть его глазами как собственными, независимо от расстояния, и оно считается вашим Связанным существом. Когда вы помечаете новое животное, прежняя метка теряет силу.

○ Древесная кора

Пока вы стоите на земле, вы получаете +2 пункта Брони против любых физических повреждений.

○ Зов природы

Когда вы вызываете о помощи к дикой природе, выберите подходящий вид животного и бросьте +МУД. При результате 10+ животное приходит на помощь на эту сцену, выберите два пункта из списка ниже. При результате 7-9 оно также приходит, но выберите только один пункт.

- Оно ужасает, запугивает или отвлекает врага;
- Приходит стая или группа вместо одного;
- Оно не причиняет побочного ущерба;
- Оно продолжит сопровождать вас какое-то время после этой сцены.

○ Линька

Когда вы перевоплощаетесь после потакания Инстинкту, вы исцеляете себя от одного Состояния.

○ Мост между мирами

Вы видите узоры, из которых соткана ткань мироздания. Теперь ваши Ходы «Единство с миром» и «Перевоплощение» распространяются на неодушевлённые природные объекты (растения, камни и т. д.), и на чистые проявления стихий (огонь, воду, воздух, землю). Добавьте одну такую Связанную трансформацию.

○ Природный защитник

Когда вы вызываете к природе о помощи против врага, назовите природную особенность вашего окружения (глубокие корни, каменистые утёсы, шквальные ветра и т. п.) и бросьте +МУД. При результате 7-9 эта особенность мешает или останавливает врага. При результате 10+ на него также накладывается Состояние.

○ Развести море

Когда вы вызываете к духам о безопасном проходе через природные опасности, бросьте +МУД. При результате 10+ путь открыт и безопасен, но выберите одно. При результате 7-9 путь расчищен, но вы должны выбрать два варианта:

- Он безопасен только для вас, но не для ваших союзников или Спутников;
- Безопасен лишь на короткое время;
- Духи требуют платы или жертвы за это.

○ Скорее зверь, нежели человек

Когда вы перевоплощаетесь, вы получаете Преимущество на следующий бросок при следовании Инстинкту этой формы.

○ Хищник и жертва

В любой момент вы можете спросить: «Что мне подсказывает моя животная интуиция?», на что Ведущий вам честно ответит.

○ Не более, чем животные (требуется 10-й уровень)

Теперь вы можете Связываться с конкретными людьми и перевоплощаться в них. Сразу получите одну такую Связанную форму. У людей обычно более сложные Инстинкты, чем у животных. Если это уже существующий НИП, то Ведущий назовёт вам его Инстинкт, ориентируясь на его Желания и Приёмы.

○ Ткач погоды (требуется 10-й уровень)

Когда вы вызываете к духам, чтобы вызвать масштабное природное явление или стихийное бедствие - бросьте +МУД. При результате 10+ выберите два варианта; При результате 7-9 выберите один вариант:

- Явление возникает немедленно и длится столько, сколько вы пожелаете.
- Земля повреждена или изменена лишь временно.
- Никому из ваших союзников, а также диким животным и невинным не был причинён вред.

ЖРЕЦ

Ты видишь мир таким, каков он на самом деле — часть чего-то большего, полная ангелов и демонов, богов и дьяволов, смертных и духов. Одни зовут тебя безумцем, другие — лжецом, но ты всё равно продолжаешь нести эту истину всем. Нет хвори слишком тяжёлой, чтобы ты не смог её исцелить, и ноши слишком тяжёлой, чтобы ты не смог поднять. Истина подтверждается делом.

Имя

Примеры: Дурга, Ленор, Пенроуз, Драммонд, Фрейя, Сара, традиционное имя, печальное имя, обычное имя.

Внешность

Заметные визуальные черты или дескрипторы, такие как биологический вид, особенности или одежда. Что первым бросается в глаза при взгляде на него?

Стремление

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение».

Стартовые Ходы

У вас есть они все

Искушение

У вас есть 2 пункта Духа. На **Отдыхе** восстановите Дух до этого значения. Когда вы касаетесь кого-то и молитесь о его благополучии: **если это ПИ** — снимите с него столько Состояний, сколько пожелаете, и запишите себе столько же; **если это НИП** — скажите Ведущему, какое Состояние вы хотели бы излечить (физическое, ментальное, духовное и т. д.), Ведущий скажет, сколько Состояний это будет вам стоить, опираясь на следующее:

- 1 Состояние — заметная рана, вспыльчивость;
- 2 Состояния — сломанная кость, ночные кошмары;
- 3 Состояния — утраченная конечность, мучительные кошмары;
- 4 Состояния — смертельная рана, буйное безумие;
- 5 Состояний — скорая смерть.

Вы можете потратить Дух подобно Броне, чтобы поглотить Состояния, получаемые через Искупление.

Раб божий

Вы служите и поклоняетесь божеству, дарующему вам силу. Дайте имя своему божеству и определите его домены, ответив на каждый вопрос:

- Что ему подвластно (солнце, море, небо, животные и т. п.);
- Что оно олицетворяет (любовь, смерть, войну, ветер и т. п.);
- Кто ему поклоняется (дворяне, волшебники, любовники и т. п.);
- Кто его враги (нежить, захватчики, волки и т. п.);
- Что оно требует (жертвоприношений, секретов, побед и т. п.).

Когда ваше божество к вам **Благосклонно**, его домены явно откликаются на ваше присутствие.

Когда вы спрашиваете ваше божество, как заслужить его Благосклонность, оно даёт вам задание, связанное с его Требованиями. Выполнив его, вы получаете 1 ПО и Благосклонность божества.

Чудо

Когда вы **зываете к силе своего божества**, выберите известное вам Чудо и бросьте +МУД (с Преимуществом, если божество к вам Благосклонно). При результате 10+ сила божества проходит через вас, и эффект свершается. При результате 7–9 эффект приходит в действие, но вы обязаны выбрать одно:

- Срабатывает Риск этого Чуда;
- Вы привлекаете нежелательное внимание от врагов божества;
- Вы теряете Благосклонность божества (можно выбрать только если она была).

Вы начинаете с 2 известными Чудесами. При **Повышении уровня** вы можете выбрать Изучить новое Чудо вместо другого преимущества. Сделав это, вы также обретаете Благосклонность божества, если её не было.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление, Забывчивость

МУД
<input type="radio"/>

Растрепан, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при **Повышении уровня**:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

Сердца и умы

Когда вы Прощупываете кого-то, вы можете дополнительно задать один из вопросов ниже — даже при результате 6-:

- Каковы ваши истинные чувства к моему божеству?
- В чём вы не хотите сознаваться (мне, другим, себе и т. д.)?
- Кто или что для вас дороже всего?

ПРЕДЫСТОРИИ

Выберите одну:

○ Капеллан

Вы — орудие своей веры. С её именем на устах вы сдерживали орды врагов и срывали их планы один за другим.

Вы игнорируете Метку Сковывающего своего доспеха. Вдобавок, щиты дают вам дополнительно +1 пункт Брони при использовании.

Стартовые Характеристики: +2 СИЛ, +1 МУД.

Снаряжение: Чешуйчатый доспех (2 пункта Брони, Сковывающее).

Стремление: внушить трепет или ужас.

○ Светоч

Вы помогли взрастить общину веры вокруг вашего божества, и теперь многие видят в вас символ идеалов вашей религии.

Когда вы Связываетесь с прихожанином или союзником вашего божества, при результате 7–9 вы делаете выбор вместо Ведущего. Кроме того, верующие в ваше божество изначально Благосклонны к вам.

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 ХАР.

Снаряжение: Табак (3 Применения).

Стремление: изменить чьё-то мнение о человеке, мире или вашей вере.

○ Священник

Вы посвятили жизнь помощи угнетённым, обездоленным, отверженным и изгоям. Одни любят вас за это, другие — ненавидят.

У вас +1 пункт Духа. При использовании Искупления на НИП вы получаете его Благосклонность.

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 ЛОВ.

Снаряжение: Лекарство (2 Применения, Медленное).

Стремление: отдать что-то ценное тому, кто в этом нуждается больше.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- Припасы (3 Применения, Медленное);
- Снаряжение из вашей Предыстории.
- Символ вашей веры;

Выберите одно:

- Величественный посох (Близко, Тяжёлое)
- Тяжёлый боевой молот (Близко, Мощное)

Выберите два:

- Начищенная кольчуга (1 пункт Брони)
- Фляжка виски (2 Применения)
- Щит с символикой (+1 пункт Брони)
- Набор авантюриста (5 Применений)
- 2 Богатства

СПРОСИТЕ

Кто из вас идёт по тёмному пути?

Кто из вас знает врагов моего божества?

Кто из вас знает мою тайну или тайну моей веры?

ОТВЕТИТЕ

Кто ещё служит вашему божеству, и чем вы отличаетесь?

Когда ваша вера однажды подвела вас?

Что вам пообещало ваше божество?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы и ваше божество Благоклонны друг к другу. Вы также Благоклонны к ПИ, о котором у вас было зловещее видение.

Что было в видении? Кому вы о нём рассказали? Где вы можете узнать больше?

ПРАВЯЩИЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Анафема

Когда вы раните врагов вашего божества, вы накладываете дополнительное Состояние.

○ Апофеоз

Выберите Черту, связанную с божеством (раздирающие когти, сапфировые крылья, всевидящий третий глаз и т. п.). В награду за вашу веру и преданность божество дарует вам этот знак.

○ Божественное вмешательство

Если вы вот-вот Потеряете сознание, а божество к вам Благоклонно, оно вмешивается и спасает вас, но вы теряете Благоклонность. После этого вы исцеляете одно Состояние.

○ Вера — мой щит

Получите +1 пункт Духа. Вы можете тратить Дух вместо Брони, чтобы поглощать Состояния, нанесённые врагами вашего божества.

○ Восхваление

Когда вы чрезмерно превозносите друга или союзника перед тем, кто к вам Благоклонен (кроме вашего божества), этот НИП становится Благоклонен и к нему.

○ Гневный

Получите +1 пункт Духа. Когда вы накладываете Состояние, вы можете потратить 1 пункт Духа, чтобы наложить дополнительное Состояние.

○ Дары духа

Два известных вам Чуда всегда Усилены.

○ Дух величия

Получите +1 пункт Духа. Когда вы взываете к Чуду, вы можете потратить 1 пункт Духа или использовать Благоклонность божества для Усиления.

○ Инквизитор

Вы можете в любой момент спросить Ведущего: «Есть ли поблизости враги моего божества?», на что он ответит честно.

При Изучении или Прощупывании врагов вашего божества вы получаете +1 пункт Понимания или можете задать один дополнительный вопрос, даже при результате 6–.

○ Командный игрок

Когда вы Помогаете, вы можете Приложить усилие или потратить 1 пункт Духа, чтобы дать дополнительный источник Преимущества.

○ Межконфессиональные исследования

Когда вы встречаетесь с верой или божеством, о которых что-то знаете (на ваш выбор), можете спросить у Ведущего о трёх их доменах, и он ответит честно.

○ Мирюлюбие

Никто из тех, кто признаёт вашу веру, не нападёт на вас напрямую и без повода, если только это не враг вашего божества.

○ Организатор

Когда вы или ваши союзники сплочённо Помогаете друг другу в общем деле, вместо того, чтобы один игрок бросал с Преимуществом, вы можете возглавить групповое действие: каждый участник бросает отдельно, и для всех применяется наивысший результат, но вы должны получить 1 Состояние или потратить 1 пункт Духа за каждый результат 6–.

○ Пастырь

Когда вы публично провозглашаете предупреждение, суждение или убеждение, все окружающие замечают и слушают вас; бросьте +МУД. При результате 10+ выберите три; При результате 7–9 выберите два:

- Ваши слова не привлекают нежелательного внимания;
- Вы можете задать слушателям один вопрос, как если бы вы их Прощупали;
- Выберите слушателя — он становится Благоклонен к вам;
- Слушатели начинают действовать сообща, чтобы достичь выбранную вами цель (построить мост, сжечь усадьбу, добыть сокровище и т. п.).

○ Богослов

Когда вы Обдумываете или Изучаете что-то, относящееся к доменам вашего божества, можете игнорировать штрафы от Состояний и бросать с +МУД или +ИНТ.

○ Чудотворство

Вам больше не нужно касаться цели, чтобы применить к ней Искупление. Когда вы просите своё божество сотворить великое Чудо в рамках одного из его доменов, скажите Ведущему, чего вы хотите; он либо назовёт количество Состояний на основе списка ниже, либо откажет. Как и при Искуплении, вы можете тратить Дух вместо Броню.

- 1 Состояние — накормить большую толпу;
- 2 Состояния — усмирить бушующую бурю;
- 3 Состояния — предвидеть Зловещую силу;
- 4 Состояния — призвать божественного посланника;
- 5 Состояний — разрушить или преобразить землю.

○ Божественная тайна (требуется 10-й уровень)

Вы раскрываете величайшую тайну своей веры. Выберите один из способов применения этой тайны из списка ниже (или предложите свой), а затем вместе с Ведущим определите, в чём именно она заключается, как вы её узнали и как она влияет на вашу веру.

- Вы можете навсегда уничтожить врагов вашего божества.
- Вы можете вознестись и стать божеством.
- Вы можете кардинально изменить мир в духе доменов вашего божества.

ПАЛАДИН

Ты — меч праведности, идущий узким путём и освещающий дорогу тем, кто готов следовать. Защитник, лекарь, судья, палач — ты совмещаешь всё это и даже больше. Пусть невинные придут: ты укроешь их от бед. Пусть виновные прячутся во мраке: ты уже идёшь, и пощады им не будет.

ИМЯ

Примеры: Августин, Бром, Кира, Октавия, Резул, Тадеуш; благородное имя, мстительное имя, титулованное имя.

ВНЕШНОСТЬ

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

СТРЕМЛЕНИЕ

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение».

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

У вас есть они все

К бою готов

Игнорируйте Метку Скользящее своего доспеха.

Благочестивые добродетели

Вы следуете строгому моральному кодексу, дарующему вам силу, недоступную простым смертным. Каждая Добродетель включает клятву, которой вы обязаны придерживаться, и дар, что она вам даёт. Выберите две Добродетели:

- **Верность.** Будьте верны своему слову и союзникам. Получите +1 пункт Брони. Когда вам Содействует союзник, вы можете поделиться с ним своей Бронёй, защищая от Состояний.
- **Милосердие.** Не позволяйте невинным существам оставаться без помощи. Когда вы исцеляете кого-то, вы также можете убрать у себя одно Состояние.
- **Справедливость.** Не позволяйте преступлению остаться безнаказанным. Допрашивая пленника или дружелюбного к вам человека, вы знаете, лжёт он или нет.
- **Храбрость.** Не позволяйте обладающим властью и силой злоупотреблять ими. Пока вы физически защищаете другого, он не становится целью и не получает вреда.
- **Честь.** Не вредите беззащитным и не подозревающим опасности. Когда вы Указываете врагу сдаться или покаяться, вы можете считать результат 6– как 7–9.
- **Чистота.** Воздерживайтесь от мирских удовольствий и роскоши. Вы невосприимчивы к ядам, болезням и проклятиям.

Цепи веры

Если вы нарушаете клятву одной из Добродетелей, то, в зависимости от тяжести проступка, можете потерять доступ к этой Добродетели и её дарам, пока не искупите грех. Ведущий скажет, что вы должны сделать.

Указ

Когда вы приказываете НИП, бросьте +ХАР. При результате 10+ выберите два варианта, затем он либо сбежит, либо нападёт, либо подчинится; при результате 7–9 выберите один вариант, затем цель либо сбежит, либо нападёт, либо подчинится:

- Если он сделает что-то кроме вашего приказа — у вас будет Преимущество на следующий бросок против него;
- Он раскрывает вам важную информацию (осознанно или нет);
- Он не может сбежать.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и –1 в любом порядке.

СИЛ
○

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
○

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
○

Ошеломление, Забывчивость

МУД
○

Растерян, Истощён

ХАР
○

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

Исцеляющие руки

Когда вы лечите кого-то Припасами или Лекарствами, выберите один дополнительный эффект:

- Игнорируется Метка Медленное: это занимает лишь несколько мгновений.
- Исцелите у цели ещё 1 Состояние.
- Пациент получает Преимущество на следующий бросок (только для ПИ).

ПРЕДЫСТОРИИ

Выберите одну:

○ Защитник

Вы испытали боль и утрату, но, вместо того чтобы сломиться, поклялись защищать и исцелять других от подобных страданий.

Когда вы исцеляете кого-то Лечащими руками, выберите два разных эффекта вместо одного.

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 МУД.

Снаряжение: Лекарство (2 Применения, Медленное).

Стремление: рисковать собой, чтобы спасти или защитить кого-то.

○ Парагон

Хоть вы и свершили много великих дел, одно из них сделало вас ярким образцом для подражания и прославленным героем.

У вас есть Репутация героя (см. «Активы», стр. 28). Единожды за сессию вы можете использовать свою Репутацию как Благо-склонность при Склонении, Прощупывании или Связи с кем-то.

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 СИЛ.

Снаряжение: Набор авантюриста (5 Применений).

Стремление: превзойти чьи-то ожидания.

○ Судья

Вы стали символом искупления и правосудия — открытой рукой, готовой помочь, и сжатым кулаком, который карает.

Когда Ход Паладина требует броска +ХАР, или когда вы открыто Склоняете кого-то, вы можете бросать +МУД вместо +ХАР.

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 ЛОВ.

Снаряжение: Арбалет (Рядом, Выделяющееся, Перезарядка).

Стремление: проявить милосердие к тому, кто оказался в беде, или отказать ему в помощи.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- Символ вашей власти;
- Надёжный чешуйчатый доспех (2 пункта Брони, Сковывающее).
- Снаряжение из Предыстории;

Выберите одно:

- Украшенная алебарда (Близко, Тяжёлое, Мощное)
- Заточенный меч (Вплотную, Близко)

Выберите два:

- Сверкающий щит (+1 пункт Брони)
- Сытный обед
- Фляжка виски (2 Применения)
- Лечебное зелье
- Припасы (3 Применения, Медленное)

СТРОСИТЕ

Кто из вас скрывает что-то от меня?

Ради кого из вас я однажды нарушил свои клятвы?

Кто из вас помог мне в трудную минуту?

ОТВЕЧЬТЕ

Какая несовершенная власть правит этими землями?

Кто пострадал из-за вашей ошибки в суждении?

Какова ваша самая большая слабость или недостаток?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благоклонны к ПИ, который когда-то был вашим врагом. Что поменялось? Кто всё ещё охотится за вами обоими?

ПРОВАДНУТЫЕ ХОДЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Божественная благосклонность

Вы привлекли внимание божества. Получите Ходы Жреца «Раб божий» и «Чудо». Изучите 1 Чудо сейчас и получите Благосклонность вашего божества. У вас может быть не более 3 известных Чудес.

○ Воодушевить

Когда вы произносите вдохновляющую речь союзникам перед серьёзной угрозой, бросьте +ХАР. При результате 10+ вы и каждый союзник получаете 2 пункта Воодушевления. При результате 7–9 вы и каждый союзник получаете по 1 пункту Воодушевления, а Ведущий получает 2 пункта Страха. При результате 6– Водущий получает 3 пункта Страха. Во время конфликта каждый может тратить 1 пункт Вдохновения, чтобы:

- бесстрашно действовать против ужающих врагов или при невысоких шансах на победу;
- получить +1 пункт Брони;
- игнорировать Броню своими атаками.

Во время боя Ведущий может тратить 1 пункт Страха, чтобы:

- заставить вас или союзника бросать с Помехой;
- наложить дополнительное Состояние.

○ Добродетельный

Получите ещё одну Благочестивую добродетель.

○ Дуэль судеб

Когда вы отдаёте Указ заклтому врагу сражаться с вами один на один, здесь и сейчас, при результате 7+ вы делаете дополнительный выбор и также можете выбирать из вариантов ниже:

- Он не станет жульничать и пользоваться уловками во время поединка.

- Вы получаете +1 пункт Брони против него на время поединка.
- Поединок считается интимным и пытливым диалогом в целях Прощупывания.

○ Единственное, чего они боятся

Когда вы Нападаете или Поражаете издали, при 12+ враг Боится вас. Когда вы Прощупываете, Склоняете или отдаёте Указ тому, кто Боится вас, у вас есть Преимущество на бросок.

○ Здоровый скепсис

- Когда вы Противостоите магии врагов, считайте 6– как 7–9.

○ Импровизированный уход

- Вы можете отмечать Применения Набора авантюриста, как если бы это были Припасы.

○ Ищейка

- Когда вы Изучаете преступников, злых созданий или заклятых врагов, можете задать один вопрос из списка ниже вдобавок к обычным. Ведущий всегда ответит на него честно, даже при результате 6–:

- Где они находятся?
- Какая у них слабость?
- Что они планируют?
- Кто близок к тому, чтобы предать их?

○ Квест

Когда вы посвящаете себя миссии, опишите, как это выглядит и озвучьте цель. Ведущий даст вам соответствующее Благословение. Пока вы верны цели, Благословение действует. В конце каждой сессии вы получаете 1 ПО, если добились существенного прогресса, но ещё не завершили Квест. Когда вы завершаете Квест, вы сразу же теряете Благословение и выбираете: получить 3 ПО, исцелить 3 Состояния или 1 Закреплённое Состояние.

○ Ничто меня не сковывает

Когда вы намеренно нарушаете клятву одной из своих Добродетелей, вместо потери её дара вы переписываете клятву, подстраивая под своё действие (степень «добродетельности» новой клятвы — на ваше усмотрение). Когда вы меняете буклет, вы можете сохранить любые изменённые Добродетели. После изменения Добродетели вы больше не можете брать новые продвинутые Ходы Паладина при Повышении уровня.

○ Палач

Когда вы отдаёте Указ, и цель выбирает атаковать вас, или во время Дуэли судеб, вы можете немедленно наложить на цель Состояние Проткнут.

○ Помощь за помощь

Когда вы лечите кого-то Припасами или Лекарствами, если этот персонаж не был к вам Благоклонен, то он становится сейчас.

○ Последний бой

Когда вы получаете своё четвёртое Состояние — обновите всю свою Броню.

○ Робин

У вас появился молодой Ученик (см. стр. 26). Когда он Содействует вам, при результате 12+ вы оба исцеляете 1 Состояние.

○ В поисках Грааля (требуется 10-й уровень и Квест)

Когда вы берёте Квест, вы получаете 2 Благословения вместо 1.

○ Карать зло (требуется 10-й уровень)

Когда вы обрекаете противника без надежды или возможности искупления, ваши атаки против него всегда накладывают дополнительное Состояние.

ПОДЖИГАТЕЛЬ

Палящая жара и ослепительный свет, сводящая с ума агония и ослепительная красота — ты олицетворяешь всё это и даже больше: неуголимое и неудержимое пламя. Ты пожертвовал многим ради огня, ради сил, не снвишихся простым смертным. Теперь он горит всё ярче в твоём сердце, сея страх и восхищение. Пусть все видят, ведь тебя не потушить.

Имя

Примеры: Азар, Исил, Леорик, Омен, Прин, Соломон; жестокое имя, чарующее имя, пустотное имя.

Внешность

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

Стремление

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение».

Стартовые Ходы

Пламеносец

Вы можете управлять огнём многими способами — приглушать, разжигать, высекать искры, менять цвет, создавать формы и образы и т. п. В бою ваш огонь имеет Метки Выделяющиеся, Горящее и Рядом. Кроме того, выберите для него 2 Черты:

- Адаптивный:** огонь получает Метки Вплотную и Близко.
- Амбициозный:** огонь получает Метку Далеко.
- Дерзкий:** огонь получает Метку По площади.
- Сдержанный:** вы и ближайшие союзники получаете +1 пункт Брони против вашего огня и его эффектов.
- Спонтанный:** вы можете создавать огонь, а не только управлять уже горящим.

Когда вы сжигаете Черту, ваш огонь теряет её до следующего Отдыха. Подробнее см. Ход «Высвобождение пламени».

Высвобождение пламени

Когда вы используете огонь как оружие, бросайте +ХАР. При результате 10+ вы наносите урон, но выберите один вариант; при результате 7-9 вы наносите урон, но выберите два варианта:

- Вы причиняете непреднамеренный побочный ущерб.
- Вы получаете Состояние (от перенапряжения или контратаки).
- Выберите и Сожгите одну из Черт вашего огня.
- Вы привлекаете нежелательное внимание поблизости.

Заворожить

Когда вы делитесь с кем-то интимным или чарующим моментом (обычно требуются время и уединение), бросьте +ХАР. При результате 10+ вы получаете 2 пункта Очарования над этой целью. При результате 7-9 у вас 1 пункт Очарования. Цель может уменьшить ваше Очарование над собой на 1, если:

- подарит вам то, что, по её мнению, вы хотите;
- сделает то, что вы велели;
- вступится за вас в драке;
- будет к вам Благоклонна (если ещё не была).

Если это НИП, пока он Очарован, он не действует против вас.

Если это ПИ, то вы можете потратить 1 пункт Очарования, чтобы вдохновить или отвлечь его, даря Преимущество или Помеху на его следующий бросок.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление, Забывчивость

МУД
<input type="radio"/>

Растерян, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напузан, Урюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

Из пепла

Когда вы сжигаете что-то и долго всматриваетесь в пламя, вы можете задать Ведущему один вопрос о своей жертве или чем-то с ней связанным (владелец, любимые, история и т. п.) и бросить +ХАР. При результате 10+ вы видите в пламени чёткое подробное видение, отвечающее на ваш вопрос и связанные уточнения. При результате 7-9 вы видите краткое, смутное видение, дающее расплывчатый ответ.

Предыстории

Выберите одну:

Избранник Солнца

Ваша прежняя жизнь сгорела давным-давно, когда Солнце даровало вам часть своей силы и призвало исполнить свою сияющую волю.

У вас есть Ход «Чудо» из буклета Жреца вместе с одним Чудом. Вы не можете получать или терять Благоклонность Солнца и не можете изучать новые Чудеса при Повышении уровня. **Находясь под прямыми солнечными лучами**, вы получаете Преимущество при сотворении Чуда, как если бы у вас была Благоклонность.

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 МУД.

Снаряжение: Щит (+1 пункт Брони).

Стремление: раскрыть тайну или заговор.

Сердце феникса

Вы пожертвовали собой, но вскоре вернулись к жизни с огнём в сердце. С тех пор вы могли «умирать» ещё не раз, но смерть не властна над вами.

Когда вы Теряете сознание, замените вариант «Умрите» на:

«Умрите временно и вернитесь к жизни на следующем Отдыхе».

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 СИЛ.

Снаряжение: Набор авантюриста (5 Применений).

Стремление: вести себя бесчувственно или безрассудно к смерти.

Стремящийся к просветлению

Вы годами разжигали свой внутренний огонь опасными тренировками и изнурительной медитацией — шрамы говорят сами за себя.

У вас +2 пункта Брони против огня, даже магического, которые не могут быть проигнорированы или Пробыты.

Стартовые Характеристики: +2 ХАР, +1 ЛОВ.

Снаряжение: Табак (3 Применения).

Стремление: переносить или мягко исправлять чужую глупость.

СНАРЯЖЕНЦЕ

Вы начинаете с:

- 1 Богатство;
- Факелы (5 Применений);
- Снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите одно:

- Закопчённый кожаный доспех (1 пункт Брони)
- Огнеупорная одежда (Ценное, 1 пункт Брони от огня)

Выберите два:

- Закалённый меч (Вплотную, Близко)
- Припасы (3 Применения, Медленное)
- Обожжённый нож (Вплотную)
- Фляжка виски (2 Применения)

СПРОСИТЕ

Кто из вас знал меня ещё до огня?

Кого из вас я всё ещё пытаюсь очаровать или впечатлить?

Кто из вас пытается направлять или контролировать меня?

ОТВЕТИТЕ

Когда в последний раз ваша пламя по-настоящему вышло из-под контроля?

Чем вы пожертвовали, чтобы обрести свой огонь?

Какое тревожное видение показало вам пламя?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

В начале вы Благосклонны к ПИ, которого обжёт ваш огонь.

Из-за чего это произошло? Что он потерял в пламени?

ПРОВАВНУТЫЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Агни Кай

Когда вы получаете Состояние или помечаете Броню из-за огня или жара, восстанавливаете одну из Сожжённых Черт.

○ Выжженная земля

Ваш огонь получает дополнительную особенность: **Свирепый** — у вашего огня Метка Пробивное.

○ Гипнотичный

Когда вы делитесь сожалением, мечтой или страхом с тем, кого пытаетесь Заворожить, при 7+ вы получаете +1 пункт Очарования.

○ Горит ярче, сгорает быстрее

Контролируя огонь, после броска вы можете пожертвовать чем-то, чтобы превратить результат 6– в 7–9 или 7–9 в 10+. Жертва не обязана быть материальной, но всегда значима.

○ Горящие сердца

Когда вы пристально смотрите кому-то в глаза, можете спросить: «Каково твоё самое сокровенное желание?». Игрок ответит правду — даже если персонаж не знает ответа или не стал бы отвечать.

○ Да очистит тебя пламя

Когда вы выжигаете магическое зачарование, принуждение или проклятие, бросьте +ХАР. При 10+ оно снято. При 7–9 выберите 1:

- Оно было снято лишь частично или временно.
- Очищение оставило свой след (если это персонаж, то он может получить Состояние).
- Очищение привлекает нежелательное внимание от магии.

○ Двойное пламя

У вас есть дополнительное Стремление. Запишите его рядом с изначальным. Это Стремление также даёт вам 1 ПО, если вы реализуете его к концу сессии. Когда вы Прикладываете усилие ради одного из своих Стремлений, вы можете Сечь одну из черт вашего огня вместо получения Состояния.

○ Дракон Запада

Когда вы Противостоите огню или жару, при результате 12+ выберите одно:

- Перенаправьте огонь обратно к источнику.
- Разожгите собственное пламя, восстановив Сожжённую черту.
- Задайте Ведущему один вопрос о пламени или его источнике.

○ Дымоход

Скрываясь в облаке дыма, пепла или золы, вы можете мгновенно перенестись в любое место внутри этого облака или в другое ближайшее облако.

○ Инфернальный

Ваш огонь получает дополнительную черту на ваш выбор из списка Хоа «Пламеносец».

○ Клинки хаоса

Ваш огонь получает дополнительную черту: **Жестокий** — огонь получает Метки Взрывное и Жестокое.

○ Мушу

У вас есть зверь-компаньон с дополнительной Чертой: **Родство с огнём** — Спутник не может быть ранен огнём или жаром, даже магическим.

○ Не моргай

Когда вы стоите на своём перед огненным существом, таким как элементаль или дракон, бросьте +ХАР. При результате 10+ вы получаете его осторожное уважение, и оно не атакует вас (пока). При результате 7–9 оно не атакует вас сейчас, но теряет терпение. Ведущий скажет, что нужно сделать, чтобы избежать его гнева.

○ Неугасающий

Когда вы наделяете объект частичкой своего огня, он горит тусклым «холодным» пламенем и не сгорает. За каждый выбранный ниже вариант получите накопительный штраф –1 на броски Высвобождения пламени, пока не коснётся предмета и не заберёте пламя обратно:

- Пламя не холодное, предмет обжигает врагов, если использовать его как оружие;
- Пламя яркое и будет рассеивать тени, раскрывать иллюзии и обнаруживать невидимое.
- Пламя остаётся связанным с вами, вы можете видеть и слышать всё вокруг него.

○ Чутьё на разрушение

В любой момент спросите Ведущего: «Что здесь воспламеняемо?» — и получите честный ответ.

○ Повелитель пламени (требуется 10-й уровень)

Когда вы Высвобождаете пламя, при результате 10+ вам не нужно выбирать ничего из списка.

○ Наблюдать, как горит мир (требуется 10-й уровень)

Когда вы контролируете пламя и вызываете огненную бурю, скажите Ведущему, чем вы жертвуете. Небеса разверзнутся, и огонь снисходит подобно дождю в территорию, пропорциональную вашей жертве; всё и вся в пределах области серьёзно повреждено или хуже (2–3 Состояния). Затем бросьте +ХАР. При результате 10+ вы можете потушить бурю с некоторым усилием, когда захотите. При результате 7–9 огонь вырывается из-под вашего контроля, распространяясь и усиливаясь благодаря ветру и погоде. При результате 6– вместе с бурей является нечто жестокое, разумное и голодное.

○ Кукловод (требуется 10-й уровень)

Когда вы открыто говорите Очарованному вами НИП, чего конкретно вы желаете, он может уменьшать Очарование только преследуя эту цель, пока не исполнит ваше желание.

СЛЕДОПЫТ

Ты и проводник, и охотник — существо на границе между человеком и зверем, между безопасностью и угрозой. Ты сделал тайные тропы своими дорогами, а сокрытые места — убежищами. Так что хватай оружие, проверь пайки и затяни шнурки: вы идёте туда, куда другие не решатся.

Имя

Примеры: Гендрик, Джона, Дианна, Исольт, Трондир, Целион, Элоуз; животное имя, тёмное имя, прозвище.

Внешность

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности. Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

Стремление

Первоначальное берётся из Предыстории. Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение».

Стартовые Ходы

У вас есть они все

Дитя дикой природы

Когда вы Выслеживаете, бросайте +МУД и выбираете на один вариант меньше при любом результате.

Готов ко всему

У вас 4 пункта Подготовки. На Отдыхе ваша Подготовка обновляется до 4. Вы можете потратить её на использование Флэшбека или Отточенной техники.

Флэшбек

Когда вы задним числом описываете, как вы заранее подготовились к ситуации, потратите столько пунктов Подготовки, сколько скажет Ведущий, руководствуясь приведённой ниже шкалой. Ведущий может потребовать дополнительной Подготовки. Если вы потратите больше Подготовки, чем у вас есть, получите по одному Состоянию за каждую недостающую единицу.

- 1 пункт Подготовки — обычное действие, удобный случай, без бросков, совсем недавно.
- 2 пункта Подготовки — сложное действие, маловероятный шанс, один бросок, некоторое время назад.
- 3 пункта Подготовки — продуманное действие, особый шанс, несколько бросков, давно.

Отточенные техники

Вы многому научились в дикой природе. Вы можете потратить 1 пункт Подготовки, чтобы без броска применить одну из известных Техник. Выберите две известные вам Техники:

- **Избежать:** получите Преимущество при Противостоянии физической угрозе.
- **Маневрировать:** стремительно переместитесь куда-то поблизости, преодолевая природные препятствия.
- **Обмануть:** заставьте кого-то поблизости переместиться в нужное вам место.
- **Опутать:** на короткое время удержите цель на месте (вместо Подготовки можно потратить свою Ловушку).
- **Сообщить:** передайте сообщение или подайте сигнал кому-то поблизости — тайно или открыто.
- **Раствориться:** исчезните в ближайших зарослях.
- **Уязвить:** сделайте свою атаку Пробивающей.

Когда вы Повышаете уровень, вы можете изучить дополнительную Технику вместо получения другого преимущества.

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь, Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление, Забывчивость

МУД
<input type="radio"/>

Растерян, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

Знание зверей

Когда вы впервые сталкиваетесь в бою со зверем или чудовищем, с которым уже сталкивались ранее, вы можете задать Ведущему один вопрос о нём — и получите правдивый ответ.

ПРЕАЫСТОРИИ

Выберите одну:

○ Отшельник

Неважно, стала ли тому причиной беда, чья-то безответственность или ваш собственный выбор — вас взрастила дикая природа. Её создания стали вам родней, а её опасности — наставником. Всё это куда приятнее общества «цивилизованных».

Вы умеете понимать и говорить с животными и прочими детьми дикой природы, а также начинаете игру с верным зверем-Спутником (см. «Спутники» на стр. 28).

Стартовые Характеристики: +2 МУД, +1 ХАР.

Снаряжение: Лекарство (2 Применения, Медленное).

Стремление: подвергнуть себя опасности ради диких животных или изгоев.

○ Охотник

Вы истребляли истинные угрозы, что таятся в самых тёмных уголках дикой земли. Пока остальные только замечают следы беды, вы уже пришли в её логово, чтобы покончить с ней. Однако, защищая цивилизацию, вы поняли, насколько же она на самом деле хрупка.

У вас Преимущество при Выслеживании зверя или монстра. Когда вы используете Знание зверей, можете задать один дополнительный вопрос.

Стартовые снаряжение: +2 ИНТ, +1 МУД.

Снаряжение: доза Змеиных слёз (см. «Примеры ядов» на стр. 25).

Стремление: сначала стрелять — буквально или фигурально.

○ Дозорный

Торговцы, караваны, преступники, глупцы — вы защищали их всех, проводя через опасные земли. Бесчисленное количество раз вы обманывали смерть, но она всё ещё ждёт вашей ошибки.

Вас нельзя застать врасплох. Вы всегда действуете первым, даже если кажется, что вас опередили. У вас +1 пункт Подготовки.

Стартовые Характеристики: +2 ЛОВ, +1 МУД.

Снаряжение: Фляжка виски (2 Применения).

Стремление: найти или создать скрытую угрозу.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

- Бесшумный кожаный доспех (1 пункт Брони);
- Набор авантюриста (5 Применений);
- Снаряжение из вашей Предыстории.

Выберите одно:

- Пара метательных топориков (Близко, Рядом)
- Резное копьё (Близко, Рядом) и щит (+1 пункт Брони)
- Хорошо смазанный лук (Рядом, Далеко)

Выберите два:

- Лечебное зелье
- Зачарованные стрелы (3 Применения)
- Ловушка (Медленное, Опасное)
- Ремень со склянками (5 Применений)

СТРОСИТЕ

Кого из вас я пытаюсь направить или защитить?

Кто из вас вместе со мной раскрыл тайну природы?

Кто из вас часто ссорится со мной?

ОТВЕТЬТЕ

Какие опасные земли вам ещё предстоит преодолеть?

Какой коварный враг однажды ушёл у вас из-под носа?

За какую ошибку или оплошность вам пришлось поплатиться?

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Вы Благодарны к ПИ, спасшему вас от неожиданной угрозы. Какой угрозы? Как она до сих пор на вас охотится?

ПРОВАНУТЫЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

○ Ателас

Когда вы собираете лекарственные растения и применяете их для лечения кого-то, бросьте +МУД. При результате 10+ вы находите то, что вам нужно — исцелите 1 Состояние (Медленно) как если бы вы использовали Припасы. При результате 7–9 вы находите не то, что нужно, но сойдёт на время — цель может игнорировать 1 Состояние до конца сцены.

○ Без промаха

Когда вы застаёте врага врасплах атакой, и Ведущий уверен, что вы не можете промахнуться, считайте первый бросок как 12+. Если возможен промах, то 6– как 7–9, 7–9 как 10+, а 10+ как 12.

○ Боевая подготовка

Когда вы вступаёте в бой, получите 1 пункт Подготовки.

○ Гений

В начале Флэшбека вы можете потратить 1 пункт Подготовки на получение Преимуществ на все броски, в этом Флэшбеке.

○ Запасные планы

Ваша Подготовка обновляется до 6 вместо 4-х.

○ Заклинатель зверей

Когда вы осторожно подходите к опасному животному с миром, бросьте +МУД. При результате 10+ оно не атакует вас без провокации. При результате 7–9 вам сначала придётся предложить ему что-то, что оно хочет (еда, территория и т. п.).

○ Знание — сила

Когда вы Обдумываете или Изучаете монстра или дикое существо, при результате 10+ вы получаете 1 пункт Подготовки.

○ Исследователь дикой природы

Когда вы Обдумываете существ, монстров или дикую природу, вы можете бросать с +МУД или +ИНТ. Когда вы Изучаете ситуацию в дикой природе, вы можете бросать с +МУД или +ИНТ.

○ Камуфляж

У вас Преимущество на получение Перевага в дикой природе. Когда вы передвигаетесь спокойно, медленно и осторожно, вы не издаёте ни звука и не оставляете следов.

○ Любимая добыча

Когда вы объявляете конкретный тип существ своей Любимой добычей (гоблины, маги, призраки и т. д.), расскажите, чем они вам насолили и чем вы им планируете отплатить. Пока вы не доведёте это до конца, вы не можете выбрать новую Любимую добычу. Ваша Любимая добыча получает дополнительное Состояние от всех ваших атак, не может застать вас врасплах и всегда рассматривается вами как опасный монстр.

○ Мастер ловушек

Когда вы устанавливаете Ловушку, вы и ваши союзники можете обходить её без последствий. Вы получаете Преимущество против любой цели, пойманной в установленную вами ловушку.

○ Наводчик

Когда вы Помогаете кому-то, и это должно повлечь последствия, вы можете потратить 1 пункт Подготовки, чтобы их избежать.

○ Охотник на крупную дичь

Рядом всегда есть какое-то существо или монстр, с которым нужно разобраться. В любом момент вы можете сказать Ведущему, что в этом районе есть монстр. Затем ответьте на 3 вопроса из списка ниже, после чего Ведущий тайно ответит на оставшиеся.

- Насколько оно большое?
- Чем оно защищено?
- Сколько их здесь?
- Что оно может?
- Где его логово?
- Что у него ценного?

Когда вы дадите властям доказательства того, что разобрались с опасностью, получите 3 Богатства.

○ Походный сундук

Когда вы ищете в своём снаряжении предмет, чтобы справиться с монстром или диким существом, если он относительно недо-рогой (1 Богатство) и распространённый — он у вас есть. Если он дорогой, редкий или уникальный — вы можете потратить 2 Подготовки, чтобы он у вас оказался.

○ Разведка

Когда вы отправляетесь в одиночку исследовать опасную местность, бросьте +ЛОВ. При результате 7+ вы возвращаетесь без проблем; Ведущий опишет, что вам встретилось. При результате 10+ выберите два; При результате 7–9 выберите одно; При результате 6– выберите одно к тому, что скажет Ведущий:

- Задайте Ведущему один вопрос, как при результате 7–9 на Изучение зоны (вы можете выбрать несколько раз).
- Вы принесли с собой что-то интересное или полезное, Ведущий скажет, что.
- Вы успели подготовиться — получите 1 пункт Подготовки.

○ Готов к любым обстоятельствам (требуется 10-й уровень)

Когда вы используете Отточенные техники, вы можете потратить 2 пункта Подготовки вместо 1, чтобы усилить её эффект:

- **Избежать:** получите Преимущество на Противостояние.
- **Маневрировать:** резко переместиться куда-то поблизости, преодолевая любое количество врагов и препятствий на пути.
- **Обмануть:** манипулировать кем-то, чтобы он именно сделал то, чего вы хотите.
- **Опутать:** Задержать кого-либо или что-либо на месте, пока вы его не отпустите (вы можете потратить Ловушку на эту Технику вместо Подготовки).
- **Сообщить:** передать сообщение или сигнал кому-то где угодно, открыто или тайно, и сразу узнать ответ.
- **Раствориться:** исчезнуть в любом месте.
- **Уязвить:** ваша атака становится Пробивающей и накладывает дополнительное Состояние.

ВАШ БУКЛЕТ

Придумайте описание

ЦМЯ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

Укажите пару заметных черт или особенностей внешности.
Что другие замечают в вашем персонаже в первую очередь?

СТРЕМЛЕНИЕ _____

Первоначальное берётся из Предыстории.
Может быть изменено Вспомогательным ходом «Озарение»

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ У вас есть они все

Выберите Предысторию, после чего запишите в остальные Характеристики +1, 0 и -1 в любом порядке.

СИЛ
<input type="radio"/>

Ослаблен, Мутит

ЛОВ
<input type="radio"/>

Головокружение, Дрожь,
Оглушение

ИНТ
<input type="radio"/>

Ошеломление,
Забывчивость

МУД
<input type="radio"/>

Растерян, Истощён

ХАР
<input type="radio"/>

Напуган, Угрюм

Уровень _____
Начинается с 1

ПО _____
Начинается с 0

Броня _____ /
Зависит от Экипировки
и Способностей

Часть выборов при Повышении уровня:

- Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Увеличить Характеристику на выбор с +1 до +2.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
 - Взять стартовый или продвинутый Ход из другого буклета.
- См. подробности в описании Хода «Повышение уровня»

ПРЕДЫСТОРИИ Выберите одну:

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете с:

Выберите одно:

Выберите два:

СТРОИТЕ

ОТВЕТЬТЕ

РАСПОЛОЖЕНИЕ

В начале вы Благоклонны к ПИ...

Почему? Что это теперь означает?

ТРАВМАНУТЫЕ ХОАЫ

Вы можете выбрать 1 при Повышении

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИЦА

Вы начинаете игру с двумя известными Заклинаниями. Подробности см. в стартовом Ходе «Сотворить заклинание» на стр. 75.

Обычно вы можете поддерживать только одно Заклинание или Чудо одновременно, однако вы всё ещё можете использовать остальные заклинания как обычно. Поддерживаемое Заклинание можно прекратить в любой момент.

Риск заклинания обычно срабатывает лишь когда вы выбираете его при результате 7–9, однако нечто похожее (или хуже) может произойти и при 6–.

Заклинание становится Усиленным только если на это прямо указывает соответствующий продвинутый Ход.

○ Волшебный клинок (Поддерживаемое)

Вы создаёте оружие из чистой магии. Опишите его и дайте ему одну или две Метки дальности и Метку Пробивающее.

Риск: оружие перестаёт быть Пробивающим.

Усиление: у оружия также появляются две улучшения из списка Фирменного оружия (см. стр. 29).

○ Магический снаряд (Поддерживаемое)

Разряды магической энергии (Рядом, Выделяющееся, Пробивающее). Пока заклинание поддерживается, вы можете Поразить издалека, бросая +ЗАКЛ вместо +ЛОВ. Получите Преимущество на следующую попытку Поразить издалека.

Риск: снаряды перестают быть Пробивающими.

Усиление: ваши снаряды получают Метки Далеко и Мощное.

○ Невидимость

Вы или союзник, к которому вы прикоснулись, становитесь невидимы на сцену или до первой своей атаки.

Риск: либо 1 существо может вас видеть, либо вас может разглядеть кто угодно, если заметит мерцание, Ведущий решит.

Усиление: эффект становится поддерживаемым и не спадает после атаки. По-прежнему длится только в рамках сцены.

○ Невосприимчивость (Поддерживаемое)

Назовите конкретный источник вреда, например, ожог, порез, удар молнии, газ или снаряды; пока это Заклинание поддерживается, вы невосприимчивы к вреду от источника, а также к его вторичным эффектам (удушающий дым, переохлаждение и т. п.).

Риск: вместо невосприимчивости вы получаете +2 пункта Брони против угрозы.

Усиление: ближайшие союзники получают такую же защиту.

○ Огненный шар

Вы посылаете могучий шар пламени, который охватывает цель и всех рядом (Горящее, По площади), причиняя им вред.

Риск: взрыв или слишком большой, или слишком маленький, Ведущий уточнит.

Усиление: Огненный шар накладывает дополнительное Состояние.

○ Опутывание (Поддерживаемое)

Ноги ближайшего существа или группы существ оказываются спутаны корнями, паутиной или магическими путами.

Риск: они могут высвободиться за несколько мгновений усилий.

Усиление: Заклинание также причиняет вред (шипы, удушье, яд и т. п.), обычно накладывая Состояние.

○ Отражение

Вы создаёте две иллюзии, повторяющие ваши действия и облик. Каждая иллюзия даёт +1 пункт Брони против физического вреда и её нельзя Пробить, но можно рассеять атакой По площади. Когда вы используете Броню иллюзии, она рассеивается. Повторное Сотворение этого заклинания рассеивает все созданные копии.

Риск: иллюзии можно рассеять Пробивающими атаками.

Усиление: вы создаёте три иллюзорные копии вместо двух.

○ Очарование (Поддерживаемое)

Существо, к которому вы прикоснулись, околдовано и относится к вам как к другу; пока действует заклинание, оно Благоклонно к вам. Когда эффект заканчивается, оно осознаёт воздействие вашей магии.

Риск: околдованное существо, хотя и считает вас другом, в глубине души не испытывает к вам Благоклонности.

Усиление: по окончании цель не помнит о произошедшем.

○ Превращение (Поддерживаемое)

Ваше касание превращает согласное существо в другое немагическое существо до конца сцены. Проработайте вместе с Ведущим сильные и слабые стороны, а также адаптацию и уязвимость новой формы.

Риск: либо изменяется и разум существа, либо у формы появляется непредвиденное свойство — Ведущий скажет какое и как.

Усиление: либо превращение длится, пока вы его не прекратите, либо цель не обязана быть согласной — на ваш выбор.

○ Силовая клетка (Поддерживаемое)

Ближайшее существо удерживается без движения в неразрушимом силовом поле. Пока Заклинание поддерживается, заключённое существо не может быть ранено и считывает ваши мысли. Вы не можете отвести взгляд от клетки, иначе она исчезнет.

Риск: вы не можете совершать действий, пока Заклинание поддерживается (кроме как прекратить его).

Усиление: клетка достаточно велика, чтобы охватить также тех, кто находится в нескольких шагах от цели.

○ Контакт разумов

Вы устанавливаете телепатическую связь с существом, к которому прикоснулись, и можете делиться мыслями и эмоциями на любом расстоянии. У вас может быть только 1 такая связь одновременно.

Риск: когда один из вас получает Состояние, не поглощённое Бронёй (кроме Состояний от Приложения усилия), второй тоже получает Состояние — не обязательно такое же.

Усиление: вы можете делиться зрением и другими чувствами.

○ Страж (Поддерживаемое)

Вы создаёте сущность из магической энергии. По умолчанию это Воин со слабостью Жестокость, выглядящий как призрачный гуманоид и безуданно атакующий ваших врагов. Страж существует до тех пор, пока не будет уничтожен, отозван или пока вы не вызовете другого. Выберите две Черты:

- **Адаптивный:** принимает форму ранее встреченного существа на ваш выбор.
- **Умелый:** получает +1 Качество. Можно брать несколько раз.
- **Дисциплинированный:** осознанно подчиняется вашим приказам.

Риск: сущность также получает слабость Нестабильность (иногда может быть для вас опасна, и к этому приходится быть готовым).

Усиление: вы можете выбрать дополнительную Черту.

○ Тьма (Поддерживаемое)

Ближайшая выбранная вами область окутывается сверхъестественной тьмой на всё время действия заклинания. Факелы, лампы и прочие обычные источники света в пределах области гаснут.

Риск: вместе с тьмой проявляется что-то — Ведущий скажет что.

Усиление: даже магический свет не в силах рассеять эту тьму.

○ Усыпление

Одно могучее существо или небольшая группа слабых существ, которых вы можете видеть, засыпают. Воздействует только на тех, кто способен спать; они проснутся при вмешательстве (шум, тряска, боль и т. п.).

Риск: эффект недолговечен, они скоро проснутся.

Усиление: воздействует на двух могущественных существ или на большую группу слабых существ.

ЧУДЕСА ЖРЕЦА

Вы начинаете, владея двумя Чудесами. Обычно можно поддерживать только одно Поддерживаемое Чудо или Заклинание за раз, хотя другие Чудеса вы можете использовать свободно. Вы можете прекратить поддерживать Чудо в любое время.

Риск Чуда обычно приходит в действие только если вы выберете этот вариант при выпадении 7–9, но что-то похожее или хуже может произойти и при 6–.

Усиление Заклинания случается только тогда, когда определённые Продвинутые ходы его разблокируют.

○ **Благословение**

До конца этой сцены союзник получает Преимущество на следующий бросок, +1 пункт Брони, и +1 накладываемое Состояние при следующем нанесении урона.

Риск: вы получаете Помеху на следующий бросок.

Усиление: вместо Следующего броска даруется Постоянное преимущество.

○ **Гнев божий**

Сила вашего божества ранит врага, обычно накладывая Состояние (Мощное, Выделяющееся, Пробивающее).

Риск: удар не Пробивающий.

Усиление: при результате 12+ врага ненадолго оглушает.

○ **Говорение на иных языках**

До конца сцены вы можете говорить с любым разумным существом и понимать его.

Риск: или вы понимаете, или вас — что-то одно.

Усиление: эффект касается и ближайших союзников.

○ **Заготовка**

У вас чудесным образом оказывается нужный в данный момент предмет — как если бы вы отметили 1 Применение Набора авантюриста. Возможно, он нашёлся в вашем рюкзаке или лежал рядом.

Риск: предмет не совсем тот, что нужен, но близок по назначению.

Усиление: качество этого предмета великолепно, у него возможно даже есть дополнительные особенности.

○ **Изгнание**

Ближайшая потусторонняя сущность или дух изгоняется из этого мира или возвращается к тому, что удерживало его здесь.

Риск: уходя, сущность накладывает проклятие, причиняет вред или оставляет лазейку для возвращения — как скажет Ведущий.

Усиление: при результате 12+ обычные сущности уничтожаются полностью, а сильнейшие изгоняются вместе с разрушением их «якорей».

○ **Наделить силой (Поддерживаемое)**

Вы или ваш союзник наполняетесь силой вашего божества: одна Характеристика считается равной +3 и игнорирует Состояния (как при проверках, так и при получении ПО).

Риск: когда эффект заканчивается, получивший благодать получает два Состояния от истощения.

Усиление: вы можете одновременно усилить и себя, и союзника — при этом одна и та же Характеристика усиливается у обоих.

○ **Послание**

Сказанное вами мгновенно достигает того, кого пожелаете, где бы он ни находился.

Риск: послание дойдёт с задержкой.

Усиление: адресат сможет ответить таким же образом.

○ **Предосторожность (Поддерживаемое)**

Союзник либо получает Продолжительное преимущество на Противостояние, либо будет защищён от чего-то, связанного с доменами вашего божества (на ваш выбор).

Риск: по окончании эффекта все, подверженные ему, должны исполнить Требование божества или получить Состояние.

Усиление: при результате 12+ эффект накладывается на всех союзников.

○ **Преодоление пределов (Поддерживаемое)**

Ближайшая физическая преграда, опасность или часть окружения перестают быть для вас угрозой.

Риск: не перестаёт быть угрозой, но вы получаете Продолжительное преимущество на Противостояние ей.

Усиление: эффект распространяется на ближайших союзников.

○ **Проклятие**

Коснувшись врага, вы можете либо снизить его Броню до 0, либо на несколько минут наслать на него сверхъестественную болезнь, слепоту или иной недуг.

Риск: вы также подвергаетесь эффекту Проклятия.

Усиление: при результате 12+ эффект длится столько, сколько хотите, вплоть до постоянного.

○ **Свет (Поддерживаемое)**

От вас или от предмета, которого вы коснулись, исходит магический свет, рассеивающий тьму, иллюзии и уловки.

Риск: враги вашего божества могут почувствовать этот свет на большом расстоянии.

Усиление: свет ослепляет всех, кто на него смотрит, враги вашего божества не выносят близости к нему.

○ **Связаться с духом**

Вы устанавливаете контакт с ушедшей душой, чьё тело поблизости, либо с тем, кого вы знали при жизни. Дух проявляется до конца сцены и отвечает на один ваш вопрос по мере своих сил, после чего уходит.

Риск: ответы расплывчаты или двусмысленны — дух не может или не желает отвечать прямо.

Усиление: при результате 12+ вы можете задать любое количество вопросов в этой сцене.

○ **Святылище (Поддерживаемое)**

Совершая Чудо, вы обходите периметр области, посвящая её своему божеству. Пока вы находитесь внутри, вы чувствуете, когда кто-то входит в эту зону или когда кто-то внутри действует со злым умыслом.

Риск: вы знаете только о злых намерениях внутри области, но не о факте входа.

Усиление: при результате 12+ никто не сможет войти в Святылище без вашего ведома и согласия.

○ **Нагнать страх (Поддерживаемое)**

Назовите существо или тип смертных существ. Пока они вас видят, их переполняет ужас: они пьются и отступают; самые слабые и трусливые сбегают.

Риск: вместо бегства или паники они могут повести себя агрессивно, опрометчиво или непредсказуемо.

Усиление: при результате 12+ даже сильные волей сбегут.