

ВРЕМЯ ЖАР-ПТИЦЫ

Версия 1.0

Основные ходы

Спасти́сь от угрозы

Когда ты действуешь, невзирая на опасность, брось +...
•**удаль**, если решаешь её с помощью смелости и напора;
•**стойкость**, если преодолеваешь неудобства, сжав зубы;
•**чутьё**, если полагаешься на хитрость и внимательность;
•**разум**, если используешь логику и знания;
•**сердце**, если полагаешься на обаяние и знание человеческих сердец;
•**судьба**, если тебя спасут только высшие силы.
На 10+ ты избегаешь опасности, на 7-9 – лишь худших последствий.

Вступи́ть в схватку

Когда сходишься в бою с противником, брось +**удаль**. При успехе нанеси противнику свой урон. На 7-9 противник наносит ответный удар, если ты атаковал его вблизи, или же ты тратишь боеприпас, если атаковал его издалека. На 10+ также выбери одно:
• Не получаешь ответного удара.
• Не тратишь боеприпас.
• Заставляешь противника занять невыгодную позицию.
• Наносишь +к6 урона.
☐ Улучшение: на 12+ выбери не одно, а два.

Вста́ть на защиту

Когда ты защищаешь от нападения кого-то (в том числе и самого себя) или что-то, брось +**стойкость**. На 10+ получи готовность 3. На 7-9 – готовность 1. Когда атакуют то, что ты защищаешь, можешь потратить готовность один к одному, чтобы:
• Принять удар на себя, дав союзнику возможность отступить.
• Уменьшить урон вдвое.
• Контратаковать: нанеси урон, но сделай бросок два раза и выбери меньший результат.
Готовность исчезает, когда ты перестаёшь сосредотачиваться на защите.
☐ Улучшение: На 12+ можешь выбрать следующий пункт из списка: • Полностью избежать урона.

Покопа́ться в памяти

Когда ты пытаешься припомнить нужные сведения по теме, брось +**разум**. Считай 6- за 7-9, если это имеет отношение к твоему наследию. На 10+ ведущий сообщает тебе что-то интересное и полезное о том, что связано с текущей ситуацией. На 7-9 ведущий говорит что-то интересное, а как извлечь пользу — твоя проблема. Ведущий может спросить: «Откуда ты это знаешь?» Отвечай честно.
☐ Улучшение: на 12+ можешь также задать ведущему уточняющий вопрос. Он ответит честно.

Договори́ться

Когда пытаешься убедить кого-то, тебе в первую очередь нужен рычаг – убедительный довод поступить по-твоему (возможно, материальный). Если он у тебя есть, брось +**сердце**. На 10+ собеседник готов пойти тебе навстречу. На 7-9 ему нужны какие-то гарантии или задаток.
☐ Улучшение: на 12+ персонаж станет считать тебя союзником и помогать по своей воле. Завяжи узу с ним.

Оцени́ть

Когда ты сосредотачиваешься на своих чувствах, чтобы получить информацию о месте, предмете и/или персоне, брось +**чутьё**. На 10+ задай ведущему три вопроса из списка, на 7-9 – один.
• Что здесь только что произошло?
• Что здесь произойдет в ближайшее время?
• Кто здесь главный?
• Что здесь самое ценное для меня?
• Что здесь представляет опасность?
• Что здесь на самом деле не то, чем кажется?
Если у тебя есть достаточно времени на всестороннее исследование, то можешь задать один вопрос даже на 6-.

Прийти на помощь

Когда приходишь кому-то на помощь, брось + **узы**, если это соратник, или без бонусов, если это неигровой персонаж. При успехе тот, кому помогаешь, получает +1 на следующий ход (персонаж игрока) или добывается большего (неигровой персонаж). На 7-9 тебе удаётся помочь, но, если что, ты разделишь негативные последствия с тем, кому помогал. Заявить о том, что ты кому-то приходишь на помощь, нужно до того, как он сделал бросок или совершил действие. Если два персонажа делают совместно что-то, что требует хода, ход делает один из них, а другой – помогает.
☐ Улучшение: на 12+ получи +1, когда помогаешь персонажу ведущего или соратнику, с которым нет уз.

Вста́ть на пути

Когда мешаешь кому-то достичь цели, брось +...
•**удаль**, если действуешь решительно и напористо;
•**стойкость**, если берёшь терпением и измором;
•**чутьё**, если полагаешься на наблюдательность и интуицию;
•**разум**, если используешь логику и знания;
•**сердце**, если делаешь ставку на обаяние и убедительность;
•**судьба**, если только высшие силы могут тебе помочь.
При успехе персонаж игрока получает -2 на ход, связанный с тем, чему ты пытаешься помешать. Если же это действие не связано ни с каким ходом или ты мешаешь неигровому персонажу – то он добывается меньшего.
На 7-9 ты подвергаешь себя опасности или оказываешься в невыгодном положении. Заявить о том, что ты встаёшь у кого-то на пути, нужно до того, как он сделал бросок или совершил действие.
☐ Улучшение: на 12+ получи +1 на следующий ход против того, кому мешал.

Дополнительные ходы

Пределы смертного

Модификатор любого броска (как броска хода, так и броска урона) не может быть больше +5 или меньше –5.

Один за всех

Когда персонаж или монстр атакует нескольких противников одновременно, делай только один бросок хода и один бросок урона; все получают одинаковый урон (но броня вычитается отдельно для каждого).

Все на одного

Когда несколько персонажей или монстров атакуют одного противника, бросок урона делает тот, кто наносит наибольший урон, и получает +1 к урону за каждого кто атакует вместе с ним.

Стенка на стенку

Когда вы сходитесь в битве и хотите быстрее узнать её исход, сделайте бросок с бонусом/штрафом:
• +1/–1, если вас/противников заметно больше;
• +1/–1, если вы/противники лучше экипированы;
• +1/–1, если вы/противники лучше обучены;
• +1/–1, если на вашей/чужой стороне могущественная магия.

На 10+ вы разбили врага наголову, понеся незначительные потери. На 7-9 победа за вами, но она далась высокой ценой. При провале вы потерпели сокрушительное поражение, противник преследует вас!

Достать из сумы

Когда достаёшь из своего снаряжения обычную вещь, потрать 1 припас и запиши вещь в снаряжение на лист твоего героя.

Тяжкая ноша

Когда вес снаряжения твоего персонажа больше его нагрузки, получи -2 на все ходы, требующие подвижности. Когда вес снаряжения твоего персонажа больше его нагрузки + 5, ты не можешь двигаться, пока не облегчишь свою ношу.

Разбить лагерь

Когда устраиваешь привал, потрать паёк. Если спишь хотя бы несколько часов без перерыва, исцели количество урона, равное половине твоих ОЗ.

Дополнительные ходы

Нести дозор

Когда ты несёшь дозор и приближается какая-то опасность, брось **+чутьё**. На 10+ ты успеваешь (при желании) разбудить соратников и подготовиться к встрече. На 7–9 ты реагируешь слишком поздно; лагерь проснулся, но времени на подготовку (например, надеть доспехи) нет. Все кроме дозорных получают -1 на первый ход. На 6- вы застигнуты врасплох.

Совершить опасное путешествие

Когда группа совершает путешествие по опасному маршруту, используй паёк за каждый день путешествия, после чего тот, кто был проводником, бросает **+чутьё**.
На 10+ проводник выбирает два, на 7-9 – одно:

- Вы проделываете весь путь, не привлекая нежелательного внимания.
- Вы находите интересное место.
- Путь занимает меньше времени – насколько, уточните у Ведущего. Как следствие, вы экономите припасы.
- Вы узнаете что-то новое об угрозе.

Торговать

Если хочешь купить или продать что-то, опиши это ведущему; он скажет, возможно ли это и какая будет цена.
Обычная вещь при покупке стоит свою рыночную цену; ведущий может повысить или понизить её на несколько червонцев.
Продать обычную вещь можно за половину её рыночной стоимости (округление в меньшую сторону). Ведущий может снизить цену, если вещь в плохом состоянии или подозрительна.
Если же хочешь купить или продать что-то редкое, незаконное или странное, брось **+сердце**. На 10+ ты находишь то, что искал, по приемлемой цене (или возможность продать за приемлемую цену). На 7–9 придётся заплатить куда больше (или получить куда меньше), либо ты привлекаешь нежелательное внимание, на твой выбор.

Восстановить силы

Когда ты бездельничаешь, отдыхая со всеми удобствами в безопасном месте, по прошествии дня такого времяпрепровождения ты восстанавливаешь все свои ОЗ. После трёх дней отдыха ты излечиваешь одну из травм на выбор. Если за тобой ухаживает целитель, ты излечиваешь травму за один день, а не за три.

Пир горой

Когда вы устраиваете пир в человеческом поселении в честь значимого события, потратьте 10 червонцев или больше. Каждый из вашей группы выбирает одно за каждые потраченные 10 червонцев:

- Духи предков и недавно умерших пируют вместе с вами. Восстанови **1 судьбу**.
- Ты заводишь знакомство с важным персонажем ведущего.
- Ты получаешь полезную информацию.
- Во время пирушки с тобой не произошло неприятностей.

Конец сессии

Когда игровая сессия заканчивается, восстанови судьбу и все потраченные узы с соратниками до максимума. Затем ответь на эти вопросы:
За эту игровую сессию...

- ...мы победили какого-то могучего противника?
- ... мы узнали о мире нечто новое и важное?
- ... мы нашли сокровище?
- ...действовал ли я хоть раз в соответствии с чертами наследия?
- ...мои узы с соратником изменилось?

За каждый ответ «да» получи 1 опыта. Если узы изменились, разорви все узы, которые хочешь, и/или завяжи новые. Игрок персонажа, к которому относятся эти узы, должен дать согласие.

Повысить уровень

Когда у тебя появляется свободное время (от нескольких часов до нескольких дней), а твой опыт равен (или выше) твоего текущего уровня + 8, ты можешь потратить его, чтобы усовершенствовать свои умения.

- Вычти из опыта текущий уровень +8.
- Подними уровень на 1.
- Выбери новый продвинутый ход из списка твоего класса.

Опциональный ход (ведущий решает, использовать его или нет; рекомендуется для коротких игр):
☐ **То, что нас не убивает...**
Когда получаешь 6-, получи 1 опыт.

Ходы отношений

Завязать узы

Когда ты оказываешь значительную поддержку персонажу ведущего или общине, столкнувшимися с трудностями, получи с ними узы. Узы с общиной распространяются на каждого члена этой общины. Максимальное число уз с одной общиной или персонажем ведущего – 3.

Потянуть за узы

Если твой ход направлен на персонажа, можешь разорвать с ним одни узы, чтобы получить +1 к броску.

Потусторонние ходы

Положиться на судьбу

Когда делаешь бросок (не важно, хода или урона), можешь потратить очко судьбы и бросить с преимуществом. Потратить очко можно как до броска, так и после него, но до того, как ведущий описал результаты.

Дыхание смерти

Когда твои ОЗ падают до 0, то взору открывается навь; ведущий опишет, что ты видишь. После чего брось без модификаторов. При успехе ты остаёшься жив, хоть и лежишь без сознания. На 7-9 потрать очко судьбы, а если его нет, уменьши одну из характеристик на 1 – у тебя остаётся заметный шрам на теле или душе. На 6- твоя душа уходит в навь; у тебя есть время только на то, чтобы сказать последние слова.

Навьими тропами

Когда ваша группа совершает опасное путешествие навьими тропами – дорогами мира духов – вы можете преодолеть десятки вёрст за один день, но встретиться с опасностями похуже разбойников и зверей. В таком случае проводник бросает с -2, но выбирает на один вариант из списка опасного путешествия больше даже на 6-. Вариант «не привлекая нежелательного внимания» выбрать нельзя.

Потусторонние ходы

Облик животного

Когда ты, по своей воле или нет, обращаешься в животное, то получаешь....

- ОЗ животного. Если твои ОЗ ниже максимума, то облик животного получает все твои раны. При этом ОЗ не падают ниже 1.

- Размер, броню, урон и все особые свойства животного (вроде досягаемости оружия, острого нюха, способности летать, способности дышать под водой/задыхаться на воздухе и т.п.).

- Ходы животного. Чтобы их сделать, спасись от угрозы, используя **чутьё**.

Но при этом теряешь...

- Ходы своего архетипа. Однако ты можешь совершать остальные ходы: основные, дополнительные, отношений, лидерства, и потусторонние. Хотя условия для некоторых ходов будет сложнее создать: кошке будет трудно нанести какой-то урон воину в доспехах.

- Способность говорить по-человечески: ты можешь издавать те звуки, что издаёт это животное. При этом ты не получаешь способности понимать язык животных.

Что ещё:

- Твоё снаряжение скрывается под шкурой (чешуёй, хитином...), и ты теряешь все бонусы и штрафы от него.

- Для бросков используй свои характеристики.

- Когда превращаешься обратно в человека, твой человеческий облик получает все раны облика животного. При этом ОЗ не падают ниже 1.

Сохранить человечность

Если ты, будучи в облике животного, действуешь против инстинктов животного, ешь пищу которую не едят люди (например, сырое мясо), или пребываешь в этом облике больше суток, брось **+разум**. При успехе ты сохраняешь контроль над собой, но на 7-9 получи -1 на все последующие попытки удержать контроль, пока ты в этом облики. На 6- ты забываешь о том, что ты человек, на несколько часов. Ведущий скажет, в какие неприятности ты попал за это время.

Ходы лидерства

Найм

Когда ищешь последователей, скажи, кого ты хочешь нанять, сколько, и как ты это делаешь (в таверне, развешиваешь объявления и т.п.). Если ведущий подтвердит, что такого специалиста можно найти тут, брось...

- +1, если у вас хорошая репутация в этих местах,
- +1, если обещаешь богатую добычу (и у местных есть основания вам верить),
- +1, если даёшь щедрый задаток,
- -1, если у тебя плохая репутация тут,
- -1, если дело выглядит очень рискованным и опасным.

При успехе ты находишь подходящего кандидата (ведущий опишет его характеристики) или нескольких. На 10+ выбери к тому же улучшение для одного из кандидатов:

- +5 ОЗ
- Лояльность +1
- урон выше на категорию
- +1 навык на твой выбор (объясни, откуда у него такие умения)

На 6- кандидаты в последователи будут наделены недостатками, заломят за свои услуги более высокую цену, или же ты привлечёшь нежелательное внимание.

Последователь – это неигровой персонаж, помощник главных героев. У него есть броня и ОЗ, которые действуют точно так же, как броня и ОЗ героя. Обычно последователи не чувствуют дыхание смерти, а сразу умирают, когда их ОЗ падает до 0.

Ценные навыки

Когда последователь протягивает тебе руку помощи или делает что-то сам, брось...

- +1, если у последователя есть подходящий навык;
- +0, если у него этого навыка нет и задача не сложная;
- -1, если у него этого навыка нет и задача сложная.

Получи сверх того -1, если его недостатки могут помешать добиться успеха.

Если последователь действовал самостоятельно, на 10+ он выполняет задачу так хорошо, как только может, на 7-9 – с огрехами.

Последователь может отказаться делать что-то, что не умеет или что кажется ему опасным или глупым.

*Демонстрируя **ценные навыки**, последователь может как действовать самостоятельно, так и **протягивать руку помощи** герою. Обрати внимание, что на 10+ он «выполнил задачу так хорошо, как только может». Не жди от него чудес: он не сможет убить с одного удара волота (только ранить) или взломать замок за несколько мгновений.*

Укрепить связь

Когда последователь получает плату, увеличь его лояльность на 1, или на 2 (максимум 5), если это очень щедрая плата.

Приказать последователю

Если лояльность выше 0, можешь понизить лояльность на 1, чтобы последователь...

- справился с паникой и ступором;
- преодолел свои недостатки;
- совершил что-то опасное и героическое;
- действовал на предел своих возможностей – если после этого он применит ценные навыки, то получает +1.

Разрыв связи

Когда лояльность падает до 0, последователь теряет всякое желание следовать за тобой. При первой же возможности он уйдёт, сбежит или предаст.



Иллюстрации: Арина Хуранова

Создание последователей

Шаг 1. Одиночка или **группа**. Группа создаёт больше шума, для того, чтобы накормить или разместить её, нужно больше ресурсов, однако она выглядит весьма внушительно в качестве свиты, и может служить рычагом для *переговоров* (в основном запугивания). Группа обладает общими ОЗ, ходами и лояльностью, одинаковым снаряжением, навыками и недостатками, и действует как один персонаж.

Шаг 2. ОЗ: обыватель/небольшая группа – **6 ОЗ**; умелец/средний отряд – **10 ОЗ**; выдающая личность/большой отряд – **16 ОЗ**.

Шаг 3. Урон: обыватель – **1к4**; драчун – **1к6**; ополченец – **1к8**; профессиональный воин – **1к10**. Дальность и другие свойства зависят от того, какое оружие последователь использует. Для простоты будем считать, что урон группы последователей не зависит от её численности (то есть ход *все на одного* делать не надо).

Шаг 4. Навыки: обыватель – **1-2 навыка**; умелец – **3-4 навыка**; мастер – **5 навыков**. *Примеры навыков последователя:* знаток _____ (например, трав, церковных книг, сказок), лучник, атлетичный, красивый, внимательный, знакомства в кругах _____, проводник по _____, стойкий, лекарь, смиренный, некоторые познания в магии, организованный, обаятельный, скрытный, боец, шпион.

Шаг 4. Недостатки (от 0 до 2): быстро устаёт, трусливый, грубый, самовлюблённый, пьяница, невежественный, неорганизованный.

Шаг 5. Ходы (сильные стороны последователя, которые не опишешь навыками):

- *Носильщик:* нагрузка равна 10.
- *Врачевание:* используя травы и припарки, восстанавливает +1к6 ОЗ.
- *Исключительные навыки:* навык _____ даёт +2, когда последователь использует ценные навыки, а не +1.
- *Верность:* не покинет тебя даже когда лояльность упадёт до 0.
- *Разумный:* это животное с человеческим разумом, которое умеет говорить человеческим голосом.
- *Скакун:* это существо можно использовать как скакуна.

Шаг 5. Лояльность: обычно на момент найма она равна 2.

Шаг 6. Плата:

- *Серебром:* подмастерье – **2 червонца/день**; умелец – **4 червонца/день**; мастер – **10 червонцев/день**, что-то незаконное и/или опасное – от **20 до 50 червонцев за дело**.

- *Другие виды платы:* совершение добрых дел, честная доля добычи, возможность собрать редкие ингредиенты или получить знания, месть, слава, защита и еда, помощь в защите чего-то важного.

Шаг 7. Снаряжение: у последователя минимум вещей, необходимых для выполнения его обязанностей: например, у воина будет оружие и броня, а у целителя – сумка с бинтами, мазями, припарками и так далее.

Примеры последователей

Носильщик

ОЗ: 5 Лояльность: 2 Плата: 1/день
Броня: 0 Урон: 1к4
Навыки: крепкий
Недостатки: трусливый
Снаряжение: тюк для вещей
Ходы:
Носильщик: *нагрузка равна 10.*

Знахарь

ОЗ: 5 Лояльность: 2 Плата: 5/день, редкие ингредиенты
Броня: 0 Урон: 1к4
Навыки: знания о травах, внимательный, хорошие отношения с местным лесим
Недостатки: миролюбивый
Снаряжение: запас бинтов, трав и припарок
Ходы:

- *Врачевание:* когда лечишь кого-то с помощью бинтов и припарок, восстанови ему +1к6 ОЗ.

Дружинник

ОЗ: 15 Лояльность: 2 Плата: 10/день, доля в добыче
Броня: 3 Урон: 1к8
Навыки: боец, защитник, знакомства среди дружинников
Недостатки: задиристый
Снаряжение: кольчуга, щит, булава (взмах меча), припасы

Деревенская лошадка

ОЗ: 5 Лояльность: 2 Плата: еда и забота
Броня: 0 Урон: 1к4
Навыки: животное, тягловое, верная
Недостатки: трусливая
Снаряжение: уздечка и седло
Ходы

- Тяжеловоз: нагрузка равна 20, если на ней никто не едет, или 10, если на ней кто-то едет верхом.
- Не боец: во время боя впадает в панику.

Отряд ополчения

ОЗ: 7 Лояльность: 2 Плата: возможность защитить родную землю
Броня: 0 Урон: 1к6
Навыки: бойцы, воодушевление
Недостатки: неопытные
Снаряжение: копья (удар копья), самострелы (близко)

Снаряжение

Общие свойства

+X <...> / -X <...>: даёт бонус +X/штраф -X в описанной ситуации. Например, «+1, когда копаешься в памяти насчёт истории Псовой горы».

X вес: +X к нагрузке того, кто использует его или несёт. Если вес не указан, это лёгкий и маленький предмет, который можно не учитывать. 5 таких предметов весят 1.

X применений: этот предмет можно применить X раз.
Богатый: выглядит очень красиво, привлекает внимание (иногда нежелательное).

Волшебный: окружён аурой волшебства.

Внутрь: полезен, только если его ввести в организм или добавить в еду.

Двуручный: для эффективного использования нужно две руки.

Медленный: требует несколько минут для использования.

Неудобный: его неудобно или сложно использовать.

Огненный: при использовании может поджечь что-то горючее. Часто (хоть и не всегда) имеет свойство опасный. Если не принять меры предосторожности, необходимо *спастись от угрозы*.

Опасный: Использование сопряжено с риском. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, ведущий вправе обрушить на его голову все последствия его поступка.

Паёк: Это съедобно, так или иначе.

Пудовый: предмет слишком тяжёл, чтобы обычный человек мог его носить. Нужны усилия нескольких людей или телега с тягловым скотом. Вес такого предмета не указывается.

Редкое: это можно купить только в больших торговых городах.

Требования: только тот, кто удовлетворяет этим требованиям, может эффективно использовать этот предмет.

Цена X: Обычная цена этого предмета в червонцах.

Яд: отравляет. Если яд наносит урон, этот урон всегда проникающий. Яд не будет действовать на существ, которые лишены нормального кровообращения (на нечисть, нежить, оживлённых с помощью алхимии мертвецов, например). Исключение – яд со свойством *волшебный*.

Свойства оружия

+X/-X урон: +X/-X к урону. Ты ожидал чего-то иного?
Боезапас X: боеприпас для дальнбойного оружия, который ты тратишь, если атакуешь им, вступая в схватку. Не отражает точного количества.
Месиво: наносит ужасные раны, после которой останутся заметные шрамы, а то и можно недосчитаться пары конечностей. Герою может нанести не только урон, но и травму.
Метательное: оружием можно атаковать, метая. Когда используешь его, вступая в схватку, ты не может выбрать не тратить боеприпас: ты в любом случае лишаешься этого оружия. Некоторое, впрочем, ты мо-жешь вернуть себе, вытащив из тела поверженного врага.
Мощное: хорошо ломает неодушевл-лённые предметы, может отбросить противника.
Незаметное: может быть скрыто под одеждой или замаскировано под обычный предмет. Нельзя обнаружить без тщательного обыска и ощупывания.
Область: наносит урон всем существам в некотором радиусе.
Оглушающее: позволяет наносить оглушающий урон. Когда ОЗ падают до 0, цель падает без сознания.
Перезарядка: после применения нужно время на перезарядку.
Преимущество/помеха: преимущество или помеха на урон.
Пробивание X: игнорирует X очков брони.
Проникающий: броня не вычитается из этого урона.
Урон X: базовый урон становится равен X, и только после этого к нему добавляются все модификаторы.

Дальность

Если в схватке твоё оружие короче, чем у противника, ты должен сначала занять нужную позицию, чтобы нанести удар, что обычно сопряжено с опасностью (то есть прежде чем вступить в схватку тебе нужно спастись от угрозы, или же достичь цели другим способом, например, отвлечь врага).
Рука: чуть больше вытянутой руки.
Взмах меча: удвоенная длина руки.
Удар копья: около двух метров.
Близко: достанет до цели чьи белки глаз можно разглядеть.
Далеко: достанет до цели на расстоянии различного крика.

Свойства брони

Х броня: даёт броню X, что уменьшает весь получаемый урон на X. Если на персонаже несколько предметов (или имеется несколько ходов), которые дают броню X, то учитывая самое высокое значение брони.
+X броня: защищает персонажа в дополнение ко всем остальным доспехам. Добавь X значение к общей броне. Неуклюжий: это тяжёлая и неудобная броня. -1 на все ходы, которые требуют движения, пока персонаж её использует. Данный штраф суммируется.

Оружие ближнего боя

Одноручное

Рукопашный бой рука, оглушающее. Считается оружием только если ты сражаешься в рукопашную против безоружного человека
Дубинка взмах меча, -1 урон, цена 0, 2 вес
Кинжал, нож, заточка рука, незаметное, цена 8, 1 вес
Меч взмах меча, +1 урон, цена 40, 2 вес
Сабля взмах меча, +1 урон если сражаешься верхом, цена 40, 1 вес
Топор, молот, булава взмах меча, цена 10, 1 вес
Копье удар копья, цена 5, 1 вес
Кистень рука, незаметное, цена 2
Щердинская шпага взмах меча, 2 пробивание, редкое, цена 50, 1 вес

Двуручное

Посох взмах меча, незаметное, двуручное, цена 1, 1 вес
Орясина удар копья, мощное, двуручное, цена 0, 4 вес
Бердыш удар копья, +1 урон, двуручное, цена 15, 2 вес
Цеп взмах меча, +1 урон, мощное, двуручное, цена 32, 2 вес
Тайлерский молот взмах меча, +1 урон, 2 пробивание, двуручное, редкое, цена 35, 3 вес
Снёрская секира взмах меча, +1 урон, месиво, двуручное, редкое, цена 50, 2 вес
Палма удар копья, редкое, цена 10, 1 вес

Дальнбойное оружие

Сулица взмах меча, близко, метательное, цена 2, 1 вес
Метательный нож близко, метательное, незаметное, цена 4
Праца, рогатка близко, незаметное, урон -1, цена 1
Простой лук близко, двуручное, цена 10, 1 вес
Сложный лук близко, далеко, двуручное, цена 20, 2 вес
Тугарский лук близко, далеко, +1 урон, двуручное, редкое, цена 40, 1 вес
Самострел близко, +1 урон, 1 пробивание, двуручное, перезарядка, цена 35, 2 вес
Бутыл кресского огня близко, урон k10, метательное, опасное, огненное, область, редкое, цена 20, 1 вес; *невозможно затушить водой, только песком или как-то по-другому перекрыв доступ воздуха к пламени*

Боеприпасы

Снаряды для пращи или рогатки 5 боезапас, цена 0, 1 вес; просто поищите камни под ногами.
Колчан обычных стрел, болтов 5 боезапас, цена 1, 1 вес
Колчан стрел, болтов с широким наконечником 5 боезапас, +1 урон, близко, цена 2, 2 вес
Бронебойные стрелы 5 боезапас, пробивание 2, цена 3, 1 вес

Броня

Кожаная броня 1 броня, цена 10, 2 вес
Кольчуга 2 броня, неуклюжая, цена 50, 3 вес
Чешуйчатый доспех 3 броня, неуклюжий, цена 350, 4 вес
Латы 4 броня, неуклюжие, редкие, цена 700, 4 вес
Щит +1 броня, цена 15, 2 вес
Ростовой щит +1 броня, неуклюжий, +1 к встать на защиту, цена 20, 3 вес

Прочие полезные вещи

Припас цена 2; *эти вещи почти любой сиверец может достать из сумы* – была бы сума (и другиеместилища для предметов) на месте. При этом он вычёркивает 1 припас. Обычный боеприпас, бинты, факел, верёвка и паёк считается припасом; вещь, в которой металла больше, чем в гвозде – нет (металлы в Сиверии дороги).
Спальник или тёплый плащ цена 5, 2 вес; *позволяет с комфортом отдохнуть летней ночью.*
Припарки 1 применение, медленный, цена 5, 1 вес; *Восстанавливают 7 ОЗ или лечат отравление обычным ядом. Не помогут снова, пока хорошенько не отдохнёшь.*
Сумка с книгами 5 применений, +1 к покопаться в памяти, цена 10, 2 вес; *потрать применение и получи +1, когда копаешься в памяти, если тема книги соответствует.*
Кувшин медовухи цена 7, 1 вес; *когда выпиваешь его – получи травму разума или чутья, и выбери одно: восстанови 1к6 ОЗ либо получи +1 на все попытки спастись от угрозы с помощью удали. Эти эффекты (кроме восстановленного здоровья) заканчиваются, когда протрезвеешь – то есть через несколько часов.*
Удобная сума +2 нагрузка, цена 5; *бонусы нескольких сумок не складываются.*
Фонарь цена 10, редкое, 1 вес; *заправленный маслом, горит несколько часов, а пламя защищено от ветра и дождя прозрачным стеклом. Боковые заслонки позволяют сфокусировать луч.*
Подзорная труба цена 100, редкое, 1 вес; *позволяет оценить обстановку издали.*
Лупа цена 50, +1 к оценке если ищешь мелкие детали, редкое
Катайские пряности 3 применения, цена 25, редкое; *когда, разбивая лагерь, ты сдабриваешь одну порцию еды этими пряностями, вылечи дополнительно 1к6 ОЗ.*

Шемарханские духи 3 применения, +1 к попытке договориться, цена 25, редкое; *если надушился этими духами, потратить применение и получи +1 к следующей попытке договориться с человеком.*
Исфетский табак 6 применений, цена 5, редкое; *когда ты делишься с кем-то этим табаком, зачёркни 2 применения и получи +1 на следующую попытку договориться с ним.*

Услуги

Неделя в деревенской корчме 3 червонца
Неделя в городском постоялом дворе 7 червонцев
Неделя чёрной работы 5 червонцев
Месячное жалование дружинника 30 червонцев
Компания на ночь 3 червонца
Вечер песен и танцев 7 червонцев
День работы в кузне 3 червонца
Убийство в подворотне 7 червонцев
Заказное убийство 150 червонцев
Услуги сиверского костоправа 7 червонцев
Услуги тайлерского лекаря 15 червонцев
Молитва за усопшего в течение месяца 3 червонца
Починка обычного предмета 25% стоимости предмета
Вкусный обед для одного 1 червонец
Паршивый обед для семьи 1 червонец
Пир 10 червонцев за человека

Транспорт

Животные считаются *последователями*.
Тележка и ослик 50 червонцев, нагрузка 20
Тягловой конь или мул 75 червонцев, нагрузка 10
Боевой конь 400 червонцев, нагрузка 12
Фургон или телега 150 червонцев, нагрузка 40
Кибитка, пригодная для жилья 200 червонцев, нагрузка 40
Речная лодка 150 червонцев, нагрузка 20
Торговая ладья 2 000 червонцев, нагрузка 200
Боевая ладья 3 000 червонцев, нагрузка 100
Путешествие по безопасному маршруту 1 червонец/день
Сопровождение по беспокойной дороге (разбойники) 10 червонцев/день
Сопровождение по опасной дороге (чудовища или кочевники) 20 червонцев/день

Наследия и черты

Селянин
• Рачительно отнесись к заработанному тяжким трудом.
• Поступи честно, пусть даже это чревато неприятностями.
• Враждебно отнесись к чему-то, что не вписывается в привычную картину мира.
• Убедись, что не зря бросил спокойную жизнь.
• Помогу кому-то или чему-то вырасти.
• Прикинься простаком, чтобы одурачить другого.
• Разоблачи того, кто злоупотребляет властью.
Горожанин
• Заведи новое необычное знакомство.
• Посмейся над чьей-то наивностью или невежеством.
• Терпимо отнесись к чужой культуре.
• Высокомерно рассуждай о ком-то или чём-то.
• Заключи выгодную сделку.
• Навреди тому, кто в будущем может стать проблемой.
• Используй закон в свою пользу.
Степняк
• Бросься навстречу опасности, предвкушая веселье.
• Рискни собой ради друзей.
• Реши проблему жестоко, но эффективно.
• Отомсти за обиду.
• Впечатли других своим богатством или навыками.
• Запугай труса или слабака.
• Поставь честь выше личной выгоды.
Чудь
• Действуй согласно старым путям
• Прояви недоверие к чужакам.
• Помоги другому, кто не вписывается в общество.
• Продемонстрируй превосходство старых путей над новыми.
• Напомни простецам, почему чудь стоит бояться.
• Раскрой тайну, связанную со старыми путями.
• Отомсти тому, кто был врагом твоих предков.
Отшельник
• Насладись одиночеством.
• Прояви уважение к Стихии.
• Помоги другим пережить бурю.
• Действуй, полагаясь на предчувствия.
• Дай Стихии забрать то, на что она заявила права.
• Найди нечто новое и прекрасное среди дикой природы.
• Отвергни условности цивилизованного мира.

Порубежник
• Выкажи презрение закону и авторитетам.
• Распространи новые, бунтарские идеи.
• Перейми тактику противника.
• Рискни ради богатства и власти.
• Возьми от жизни всё, ведь завтра может не наступить.
• Поведи других в битву.
• Извлеки выгоду из хаоса.
Странник
• Разнеси занятный слух.
• Избеги наказания за нарушение закона.
• Спрячь беглеца или изгоя.
• Уйди от конфликта или разряди напряжённую обстановку
• Добавь хаоса в упорядоченную жизнь.
• Оставь место, которое покинул, в лучшем состоянии, чем оно было.
• Обведи вокруг пальца простака или самоуверенного.
Придворный
• Защити тех, кто от тебя зависит.
• Запугай тех, кто оказался в твоей власти.
• Стань примером для подражания.
• Подставь кого-то или загреби жар чужими руками.
• Найди ценного союзника.
• Будь верен слову чести.
• Узнай чью-то важную тайну.
Любомудр
• Сохрани и преумножь знания.
• Используй свои знания во вред другому.
• Помоги ближнему мудрым советом.
• Извлеки прибыль из своих знаний.
• Распространи прогрессивные идеи.
• Создай нечто, что переживёт тебя.
• Воспользуйся невежеством простецов.
Чужеземец
• С неприятием отнестись к диковинным обычаям северных земель.
• Продемонстрируй иной взгляд на мир.
Текстовое поле

Памятка ведущего

Сокровища

Милостыня нищего 2 червонца
Кошель крестьянина 5 червонцев
Заработок уличного торговца 10 червонцев
Прикопанная на заднем дворе кубышка 20 червонцев
Разбойничий тайник 70 червонцев
Приличное приданое крестьянки 200 червонцев
Богатство боярина 1000 червонцев
Дань для князя 10000 червонцев

Подарки и роскошь

Подарочек для селянки 1 червонец
Достойный подарок 20 червонцев
Дар для боярина 100 червонцев
Кольцо или колъе 50 червонцев
Царский венец 1000 червонцев

Сиверия

Расположена в северной части континента. Холодная страна, которая в данный момент пытается восстановиться после двухсотлетнего владычества тугар, кочевников с востока.

История

Время Медвежье. Сиверия зовётся Белоземьем. Нет единой власти, есть множество племён, которыми правят волхвы – воины, маги, оборотни, но есть совет волхвов самых крупных племён, которые сообща решают вопросы. Самым сильным считается племя берендеев, способных перекидываться в медведей. Но потом по причине, скрытой во мраке истории, власть из рук берендеев переходит к роду Рарога, символ которого – огненная птица. Рарог, чьё имя история тоже не сохранила, побеждает ужасного ящера-аспида, и основывает на этом месте Златоград. Он объявляет себя великим князем и начинает объединять племена в единую страну. **Время святого пламени.** Пра-пра-правнук Рарога, Креслав, принимает веру во Всеединого бога, религию из южной страны Крессиды. Насаждение веры приводит к гражданской войне, в которой Креславу противостоит Вианя, его первая жена, брак с которой он объявил недействительным. Креслав одерживает победу, уничтожив Березов – главный оплот мятежников. Те, кто продолжает веровать во множество богов, прячутся в глухих углах страны, и начинают именоваться чуждо (позже так начали называть все народы, которые веруют во множество богов). Белоземье переименовано на кресский манер в Сиверию, также создаётся сиверская букваца – письменность на основе кресского алфавита. Креслав провозглашает себя царём, помазанником Всеединого.

Через несколько поколений царём становится князь Андрий Богонравный. Он женится на щерцинской принцессе и начинает бороться с остатками язычества, учреждая в Церкви братство бесогонов. Андрий умирает, не оставив наследника, и начинается долгая междуусобица между потомками Рарога. **Время змиево.** На ослабленную усобицей Сиверию нападает войско тугар – кочевников с востока под предводительством змеев – магов огня с жёлтыми глазами и вертикальным зрачком. Они завоёвывает Сиверию, уничтожая множество городов, в том числе Златоград, и налагая на княжества подати. Сиверия становится частью Алого ханства. **Время Жар-птицы.** Через две сотни лет Алое ханство раскалывается, подточенное внутренней враждой потомков легендарного Алого Хана. Сиверия отвоёвывает себе свободу. Её столицей становится Маковина, расположенная достаточно близко к торговым путям и достаточно далеко от степных земель, с которых до сих пор нападают тугаре. Последний царь Василий Рарожич прослыл безумцем, который видел везде чёрных колдунов и заговоры, а почти все его дети таинственным образом умерли. Единственный выживший наследник редко показывается на публике и мало говорит. Ходят слухи, что он слабоумен.

Волшебство

Гибель богов: говорят, что боги прекратили отвечать на молитвы волхвов десяток столетий назад потому, что их уничтожил некий Враг. Оптимисты говорят, что боги пожертвовали собой, чтобы убить Врага. Пессимисты говорят, что Враг вернётся и уничтожит мир. А большинство просто не верит в страшные сказки. **Ирийские руины:** странные руины, которые находят по всей Сиверии. Некоторые расположены под землёй, другие имеют такой вид, будто упали с небес. Населены странными существами, которые очень недружелюбно встречают авантюристов, но там же можно найти сокровища, в частности – изделия из ирийского серебра, которое позволяет изготавливать волшебное оружие. Сами существа разумны, но если и снисходят до общения, то говорят о неких «господах», которым служат, и которые покинули их. С лёгкой руки кресского книжника эти руины назвали «ирийскими», в честь Ирия – так называли язычники райский мир на небесах; этот же книжник предполагал существование на заре времён некой очень развитой цивилизации, скорее богов, чем людей, которая оказалась разрушена, а руины – всё, что осталось от её прекрасных городов. **Отношение к волшебникам:** если в Тайлере и Щерцине магов разыскивают и запирают в некие монастыри, из которых никто не возвращаются, в Сиверии отношение куда мягче. Волшебника будут преследовать лишь если он совершил с помощью магии какое-то преступление. Другое дело, что суеверные крестьяне, особенно если пришёл мор или неурожай, не будут утруждать себя поиском доказательств – а толпа с вилами опасна даже для сильного волшебника. Потому волшебники стараются жить скрыто и скрывать свой дар. Некоторые идут другим путём, стараясь быть поближе к Церкви и заработать репутацию святых.

Города Сиверии

Маковина: стольный град, самый большой в Сиверии. Стоит на Маковой Реке. Единственный, где есть университет с огромной библиотекой, фонтаны на улицах и канализация. Именно там, в Белом Кроме, резиденция царя. Как ни странно, в Маковине живёт несколько сотен катайцев, по непонятным причинам бежавших из своего родного царства. **Ладоград:** во Время Змиево откупился от тугар большой податью, а потому не пострадал от нападений. Богатый торговый град, который стоит на берегу озера Ладо, на речном торговом пути от Снёрхейма в Крессиду (ну, теперь в Исфет и Катай). Управляется вече Золотых Поясов – самых знатных и богатых граждан города. Де-юре, подчиняется маковецкому царю, де-факто – независим и не прочь стать совсем независимым. **Неледье:** самый северный порт Сиверии, построен ладоградцами на Седых Землях – ледяной пустыне далеко на севере. Через него идёт немалая часть торговли со Снёрхеймом и с аборигенами Седых Земель, которые продают шкуры животных, китовый жир, рыбу и кости загадочных мамонтов. **Ключ-город:** укреплённая пограничная крепость. Сейчас осаждается щерцинскими войсками и силами Ордена Святого Леса. На захваченной Щерциной землях действуют партизаны, из которых самая организованная группа – разбойники из Кудеяровой Пущи под предводительством атамана Кудеяра, слывающего бессмертным. Впрочем, кажется, у Кудяра претензий к Маковине и царским людям не меньше, чем к Щерцинцам, и обозы сиверских купцов он грабит не менее часто. **Морова Пустошь:** бывшее златогорское княжество, ныне пустошь, полная мутировавших зверей, растений и людей. Всё потому, что златогорский князь, решив вернуть былую славу городу, пригласил в город чёрных алхимиков – тех, чьи эксперименты считались в Тайлере слишком жуткими и запретными. Из-за слухов, что алхимики похищают жителей города и ставят на них эксперименты, златоградцы разгромили их лабораторию. Начавшийся пожар поднял в воздух тучи чёрного дыма, которые пролились красным дождём, навсегда отравившим землю. Единственный оплот цивилизации – это Польшинин град на берегу одноимённой реки, который живёт тем, что грабит руины бывшего княжества или продаёт тушки искажённых зверей и растения (они очень ценятся алхимиками).

Креславль: житница Сиверии. Спокойный город, больше похожий на большую деревню. Жители богобоязненны и суеверны. Не так давно креславльский князь, после смерти третьей жены при родах, взял в жёны темнокожую дочь торговца с Корса, что вызывает толки и пересуды в народе.

Корс: самый южный порт Сиверии. Расположен на полуострове в Полуденном Море. Его культура – удивительная смесь сиверской, тугарской, адрийской и кресской, а население – самое пёстрое и смуглое среди всей Сиверии. Там живёт немало крессов, бежавших из своего разрушенного царства.

Трёхречьё: город на островах на месте слияния трёх рек – степной Волотыни, северной Серебрянки и восточной Росы. Вольница, население которой состоит из ушкуйников – наёмников и речных пиратов (для тех, кто не заплатил им за защиту). Ушкуйники получили своё имя из-за ушкуев – речных судов, построенных по образу и подобию снёрских драккаров, но с медвежьей головой на носу вместо драконьей. Сами ушкуйники – тоже наследники традиций и мастерства снёрских воинов, варягов.

Агрик: город, несколько раз поднимавший восстание против тугар, которое неизменно жестоко подавлялось. В последнем подавлении приняли участие маковецкие войска, отчего агричанские князья терпеть не могут Маковину, а Маковина видит в них потенциальных бунтовщиков. До сих пор подвергается набегам тугар. В городе ненавидят степняков и любят песни о собственных героях.

Стрижевск: город мастеров, прежде всего кузнецов. Лежит на торговом пути от Рифеевых гор в Маковину, благодаря чему там никогда нет недостатка в железе и других металлах. Один из самых молодых и пишущих жизнью городов Сиверии.

Рифеев: недавно построенный город в предгорьях богатых железом Рифеевых гор. Именно туда стекается добыча множество шахтёрских городков в горах. А ещё через него проходят каторжники, которых тоже отправляют работать в шахты. Говорят, рифеевские купцы не гнушаются покупать сиверских рабов у тугар.

Болоцк: город на краю Ржавой Топи, где добывается болотное железо. Небольшое, затянутое туманом и полное странностей место. Населяющая болота чудь слышит чудной даже для чуды.

Госеди Сиверии

Снёрхейм: западный сосед Сиверии, земля мореплавателей и воинов. Из всех соседей у Сиверии с ними самые лучшие отношения и мирная торговля. Земли ханов: восточный сосед Сиверии. Осколки Алого Ханства, в которых прелят потомки Алого Хана, создателя этого некогда огромного царства. С одним из осколков – Смарагдом – у Сиверии союзнические отношения, прочие (Шемархан, Лал, Ярхонт...) либо нейтральны, либо враждебны.

Щерцина: юго-западный сосед Сиверии. Исповедует Изумрудную Веру, которое предполагает полное уничтожение всякой магии и торжество науки, а потому полагает Сиверию землёй еретиков. С тех пор, как Щерцина вступила в союз с Тайлером и впустила на свои земли Орден Святого Леса, её отношения с Сиверией ухудшились, и сейчас она двинула на неё войска. Несмотря на предательство одного из сиверских князей, правителя Псовой горы, врага пока удалось остановить под Ключ-городом.

Тайлер: расположен ещё южнее Щерцины. Долгое время находился в состоянии войны с ведьмами Чёрного Леса, но в конце концов уничтожил их вместе с лесом. Очень развитая наука, особенно алхимия – именно благодаря ей и была одержана победа. Власть, по сути дела, находится в руках Ордена Святого Леса – общества алхимиков и рыцарей, прекрасно умеющих бороться с магами и нечистью. Исповедует Изумрудную Веру и желает распространить её на весь мир. Воюет с Исфетом.

Исфет: лежит далеко на юге, за Землями Ханов. Живущие там люди поклоняются Йзу, Звёздному Дитя, который когда-то послал на брENNую землю свою частицу – метеорит, оставивший кратер на месте некогда великого города Зур. Йз наделяет тех, кто истинно верует в него, великой магией. Желая обратить в истинную веру как можно больше людей, исфетцы двинулись на запад и столкнулись в войне с Тайлером, которая продолжается и поныне.

Адрия: островная империя торговых принцев, лежавшая в Полуденном море на юге от Сиверии. Сейчас завоёвана Исфетом. Многие торговые принцы обратились к пиратству. Её жители отличаются тёмной кожей, причём чем она темнее, тем благороднее считается род.

Крессиди: некогда колыбель культуры и родина веры во Всеединого, сейчас уничтожена. Половина завоёвана Исфетом, половина приняла подданство Тайлера.

Катай: далёкое и очень загадочное царство где-то за восточными степями. Из Сиверцев в нём бывали единицы, но очень любя слушать сказки про него и покупать диковинки якобы оттуда.

Именослов

Мужские церковные имена: Авделаи, Агафон, Александриан, Анастасий, Валент, Варахий, Варнава, Викентий, Гавриил, Гайи, Герасим, Геронтий, Гордий, Димитриан, Дорофей, Евграф, Елеазар, Елисей, Еразм, Зиновий, Игнатий, Иеремий, Иларий, Иоанн, Ириний, Иулий, Каллиник, Канид, Киприан, Констанций, Лавр, Лазарь, Ларгий, Левкий, Маврикий, Макарий, Малахия, Маркелл, Мефодий, Мирон, Михай, Навкратий, Назарий, Наталий, Нафанаил, Нектарий, Никандр, Олег, Орион, Острихий, Павлин, Паисий, Палладий, Панкратий, Пантелеимон, Питирим, Порфирий, Савел, Севир, Серафим, Сильвестр, ТатIAN, Тихон, Уриил, Феликс, Феоктист, Флавиан.

Женские церковные имена: Авда, Агафия, Аглаида, Агора, Арсения, Василисса, Вриена, Валерия, Вера, Глафира, Гермогена, Горгония, Дамара, Дария, Девора, Домна, Евдоксия, Евтихия, Елеса, Елима, Захария, Иерия, Илия, Индика, Иона, Калиса, Кассия, Киранна, Ксения, Леонида, Ливия, Лукия, Любовь, Мавра, Магдалина, Мария, Мелана, Михаила, Надежда, Нонна, Ольга, Осия, Павла, Пелагия, Петрония, Пульхерия, Раиса, Рафаила, Римма, Руфина, Саломия, Серафима, Сидония, Соломония, Стефанида, Таисия, Фаина, Феврония, Феодосия, Филиппия, Фотиния, Хиония, Хрисия, Юния.

Мужские домашние имена: Алень, Бажен, Баламут, Белослав, Беримир, Берислав, Благослав, Богша, Божидар, Болеслав, Боримир, Борислав, Баян, Брячислав, Будигост, Будимир, Бурислав, Велимир, Велимудр, Велислав, Венцеслав, Влад, Возгарь, Воислав, Вук, Ворон, Всемир, Всемир, Всеслав, Вторак, Вышеслав, Вячеслав, Горазд, Горислав, Гордыня, Горыня, Гостемил, Гостомысл, Громобой, Дарён, Девятко, Деян, Добровлад, Добромил, Добрыня, Драгомир, Дубыня, Ёрш, Ждан, Завид, Златомир, Изяслав, Искрен, Истислав, Истома, Креслав, Лад, Лан, Лучезар, Любим, Лютомир, Людмил, Лютогост, Младен, Мечислав, Милован, Милорад, Мирослав, Молчан, Мстислав, Мороз, Нажир, Невзор, Орлик, Осмомысл, Пересвет, Путята, Радигост, Радимир, Ратибор, Сбыня, Светослав, Световид, Святополк, Соловей, Сом, Станислав, Твердимир, Твердята, Тихомир, Третьяк, Храбр, Чеслав, Четвертак, Яромир, Ярополк, Ярослав.

Женские домашние имена: Бажена, Беляна, Берислава, Благослава, Богдана, Божена, Болеслава, Борислава, Баяна, Берёза, Велимира, Велислава, Венцеслава, Веселина, Влада, Воислава, Всемила, Всемысла, Всеслава, Голуба, Горица, Горислава, Гостята, Дарёна, Добромилла, Добромира, Драгомира, Душица, Ель, Ждана, Забава, Зима, Злата, Зорица, Ива, Искра, Краса, Лада, Лана, Лебедь, Леля, Любава, Людмила, Млада, Милава, Милослава, Мирина, Мстислава, Нежана, Некраса, Неждана, Пламена, Преслава, Радимира, Радмила, Рада, Ружица, Румяна, Сбыслава, Светислава, Светозара, Сияна, Смиляна, Снежана, Станислава, Тихомира, Улада, Умила, Цветава, Чеслава, Чернава, Ярослава, Ясна.

Ратник

Урон к10

ОЗ: 25 /

Броня:

Уровень:

Опыт:

Выбери имя:

Добрыня, Мечислав, Мстивой, Ратмир, Руслан, Храбр; Василиса, Драгомира, Марья, Настасья, Ярослав...

Выбери наследие:

☐ Селянин

☐ Горожанин

☐ Степняк

☐ Чудь

☐ Отшельник

☐ Порубежник

☐ Странник

☐ Придворный

☐ Любомудр

☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи 4 узы с соратниками

Заголовок

Текстовое поле

Текстовое поле

Узы (соратники)

...я доверяю прикрывать спину в бою.

...я взялся защищать.

...нужно стать сильнее.

На...я смотрю как на соперника.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Судьба

00

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

☐ Травма (-1)

Стойкость

☐ Травма (-1)

Чутьё

☐ Травма (-1)

Разум

☐ Травма (-1)

Сердце

☐ Травма (-1)

Прошлое

☐ **Благородный:** ты приходишь из знатного рода, известного... (выбери два): ☐ Богатством ☐ Обширными владениями

☐ Честностью ☐ Верностью церкви ☐ Верностью старым путям ☐ Жестокостью ☐ Грозными воинами

☐ Учёностью ☐ Многочисленными родичами

☐ ----- ☐ -----

Репутация твоего рода сама по себе даёт рычаг для договоров с теми, кому твой род известен. *Завяжи 2 узы* со знатью и их приближёнными, включая своё семейство.

☐ **Выживший:** получи +2 к урону, когда твои ОЗ 6 или ниже. Один раз в сессию, когда делаешь **последний вздох**, можешь вместо броска считать, что получил 10+. Ты снова выживаешь: опиши, какие отметины это на тебе оставило.

☐ **Богатырь:** раз в сессию ты можешь использовать свою богатырскую силушку, чтобы совершить нечто совершенно невероятное: например, бросить в противника быком. Опиши это ведущему: он может уменьшить масштабы, но не суть.

☐ **Перерождение героя:** выбери дополнительный приём. Также один раз за сессию можешь *завязать узы* с неигровым персонажем: объясни, откуда вы знали друг друга в прошлой жизни.

Начальные ходы

Стиль боя

Отвага

0000

Выбери три боевых приёмов:

☐ *Точный удар:* твой урон становится проникающим.

☐ *Парирование:* следующий бросок урона по тебе получит помеху.

☐ *Сокрушающий удар:* уменьши броню противника на 1 до минимума в 0.

☐ *Тяжелая рука:* получи +1 к урону и считай, что твоё оружие со свойством мощное. Если атака уже обладает этим свойством, эффект становится ещё сильнее.

☐ *Улочка да переулочек:* твоя атака получает свойство область.

☐ *Прикрыть спину:* выбери союзника неподалёку от тебя. Он получает +1 к броне или +2 к урону на твой выбор на свой следующий ход.

☐ *Выход из боя:* ты безопасно уходишь с дистанции ближнего боя со своим противником до или после того как нанёс урон (на выбор).

☐ *Да правит миром любовь:* если ты опустил ОЗ противника до 0, можешь считать что у него осталось 1 ОЗ, и он обезоружен либо оглушён.

Боевой дух: когда начинается бой, брось +удаль. На 10+ получи *отвагу* 3. На 7-9 – *отвагу* 2. На 6- *отвагу* 1 и -1 на первый ход. Когда *вступаешь в схватку*, вдобавок к нанесению урона можешь потратить *отвагу* и использовать известный тебе приём. После боя потеряй всю *отвагу*.

Если, *вступая в схватку*, получаешь 12+, получи 1 *отвагу*.

Привычный к доспехам: игнорируй свойство *неуклюжий* для доспехов и щитов, которые носишь; также вес любых доспехов (но не щитов), что носишь на себе, уменьшается на 2 до минимума 0.

Продвинутые ходы

При создании персонажа выбери один

☐ ☐ ☐ **Улучшенная характеристика:** увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +2.

☐ **Превосходная характеристика** (требует: уровень 6+): увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +3.

☐ ☐ **Улучшенный основной ход** (требует: уровень 6+): улучши один из основных ходов.

☐ ☐ **Разносторонний:** возьми один продвинутый ход другого архетипа.

☐ ☐ ☐ ✖ **Сведомый кметь:** выбери ещё один приём.

Горяжение

5 припасов имеет вес 1

Червонцы:

Припасы ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Нагрузка: 12 /

У тебя есть сумка с припасами (5 припасов, вес 1) и 7 червонцев.

- ☐ Выбери самую ценную вещь своего снаряжения:
- ☐ Булатный клинок (взмах меча, +1 урон, 1 пробивание, 2 вес)
- ☐ Щердинская шпага (взмах меча, 2 пробивание, 1 вес)
- ☐ Тайлерский молот (взмах меча, +1 урон, 2 пробивание, двуручное)
- ☐ Снёрская секира (взмах меча, +1 урон, месиво, двуручное)
- ☐ Бердыш (удар копыя, +1 урон, двуручное, 2 вес)
- ☐ Чешуйчатый доспех (3 броня, неуклюжий, 4 вес)
- ☐ Ростовый щит (+1 броня, неуклюжий, +1 к встать на защиту, 3 вес)
- ☐ Тугарский лук (близко, далеко, +1 урон, двуручное, 1 вес) и колчан обычных стрел, 5 боезапас, 1 вес)     
- Выбери две менее ценных вещи:
- ☐ Топор (взмах меча, 1 вес)
- ☐ Копье (удар копыя, 1 вес)
- ☐ 3 метательных ножа (близко, метательное, незаметное)
- ☐ 3 сулицы (взмах меча, близко, метательное, 1 вес)
- ☐ Сложный лук (близко, далеко, двуручное, 2 вес) и колчан обычных стрел (5 боезапас, 1 вес)
- ☐ Самострел (близко, +1 урон, 1 пробивание, двуручное, перезарядка, 3 вес) и болты (5 боезапас, 1 вес)     
- ☐ Кольчуга (броня, неуклюжий, 3 вес)
- ☐ Щит (+1 броня, 2 вес)
- Выбери два:
- ☐ 3 припарки (1 применение, медленный, вес 1)   
- ☐ Кувшин медовухи (1 вес)
- ☐ Засапозный нож (рука, незаметное, 1 вес)
- ☐ Ифетский табак (6 применений, редкое)     
- 
- ☐ Памятный подарок от того, кто тебя любит. Когда чувствуешь дыхание смерти, можешь потратить применение и получить 10+ (1 применение) 

Продвинутые ходы

- ☐ **Приди и возьми:** когда выбираешь одного врага в бою и вызываешь его на поединок (опиши, как), брось +удаль. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно. На 6- противник выбирает одно вместо тебя:
- Никто, кроме этого врага, не может нападать на тебя, пока ты не атакуешь другого.
 - Ты наносишь этому противнику урон с преимуществом, пока не атакуешь другого.
 - Если враг нападает на кого-то другого или пытается уйти от боя с тобой, ты можешь нанести ему урон, когда он потеряет бдительность
 - Скрещивая клинки, ты узнаёшь кое-что об их истинной природе; ведущий расскажет, что именно.
- ☐ **Воодушевление:** когда перед боем произносишь воодушевляющую речь, брось +удаль. На 10+ каждый соратник, что тебя слушал, выбирает два, на 7-9 выбирает одно.
- +5 временных ОЗ, которые пропадут после боя.
 - Игнорировать одну травму во время боя.
 - +1 на первый ход.
 - Один раз за бой, когда ОЗ станут равны 0, считать что остался 1 ОЗ.

При провале соратники выбирают одно, но в душе появляются сомнения: ты не получаешь отдачи в начале боя.

- ☐ **Берсерк:** когда ты яростно бросаешься в бой, не защищённый доспехом, получи броню 2 и брось **+стойкость**. На 10+ твой разум закрыт для очарования и контроля, пока ты в ярости, и ты наносишь урон даже на 6-. На 7-9 то же самое, но у тебя проблемы с тем, чтобы прийти в себя: ведущий скажет, что ты разрушил и кого из союзников атаковал перед тем, как ярость закончилась.
- ☐ **✳ Пьяный мастер:** когда договариваешься с кем-то за кружкой хмельного напитка, можешь использовать **удаль** или **стойкость**, а не **сердце**. Вступая в бой пьяным, уменьши урон до 1к8, но получи +1 отваги и особый приём, который можно использовать, когда тебе наносят урон: ☐ **Пьяная удача:** очень вовремя пошатнись, уклонившись от атаки противника.
- ☐ **Дубовый лоб:** когда прикидываешься недалёким гомилкой, обманывая или выведывая сведения, можешь использовать **удаль** при попытках договориться или оценить личность.

При создании персонажа выбери один

- ☐ ✖ **Ибо мёртвые сраму не имут:** когда сражаешься против врага, который сильнее тебя, можешь провозгласить, что будешь сражаться насмерть. После этого восстанови 1 судьбу и получи максимальную отвагу.
- Если ты падёшь в этом бою, то тебя запомнят как героя. Выбери предмет снаряжения. Он приобретает волшебные способности. Обсуди с ведущим, какие; если хочешь, он каким-нибудь образом попадёт в руки твоему следующему персонажу.
- Если нарушишь данное слово и отступишь, то теряешь этот ход, и вначале боя всегда получаешь на 1 меньше отваги, чем должен.
- ☐ **Боевое братство:** когда спасешь кого-то или оставляешь жизнь побеждённому врагу, можешь стать с ним побратимами, смешав кровь и обменявшись оберегами. Запиши отношения: _____ передо мной в неоплатном долгу и завяжи 2 узы с ним. В критический момент можешь *разорви 1 узу*, и он придёт к тебе на помощь, где бы ты ни находился; вместе с ведущим обсуди его навыки как последователя и как он к тебе явился.
- ☐ **Дядька Черномор:** этот ход не может брать другой архетип кроме воина. Выбери соратника. *Завяжи узу с ним: Я учу _____ воинским премудростям.* Он также *завязывает узу с тобой: Я обучаюсь у _____*, и выбирает одно:
- Урон увеличивается: с к4 до к6, с к6 до к8, с к8 до к10.
 - ОЗ увеличивается на 5.
- Эти узы не входят в лимит уз архетипа.
- ☐ **Кровавые письма:** когда ты убиваешь могучее существо или же оно добровольно делится своей кровью, можешь создать из его крови краску и набить себе татуировку. При этом выбери основное свойство и/или ход существа (например, дышать под водой, летать, дышать огнём и так далее). Ты можешь сделать несколько татуировок, но не больше трёх. Когда хочешь использовать силы татуировки, брось **+стойкость**. На 10+ ты успешно делаешь ход или получаешь особое свойство на несколько минут. Возможно, твой облик изменится – появится чешуя, крылья и так далее, но эти изменения иллюзорны и пропадут, когда действие закончится. На 7-9 – то же самое, но потратить 1 судьбу или на пару мгновений поддайся инстинктам этого существа. Те, кто увидит татуировку, наверняка посчитают тебя последователем старых путей, к добру или к худу. Опиши свои татуировки:
- _____
- _____
- _____

Ведьма

Урон к4

03:15 /

15

Броня:

Уровень:

Опыт:

Выбери имя:

Волх, Киприан, Крив, Лесьяр, Милош, Чеслав, Крапива, Неясыть, Сирич, Солоха, Цветана, Чернава, ...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин
- ☐ Горожанин
- ☐ Степняк
- ☐ Чудь
- ☐ Отшельник
- ☐ Порубежник
- ☐ Странник
- ☐ Придворный
- ☐ Любомудр
- ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи узы 4

Узы (соратники)

...привлекает меня больше прочих.

...относится ко мне с подозрением.

...я хотела бы видеть своей ученицей.

...стоит стать мудрее.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Судьба

00

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

☐ Травма (-1)

Стойкость

☐ Травма (-1)

Чутьё

☐ Травма (-1)

Разум

☐ Травма (-1)

Сердце

☐ Травма (-1)

Прошлое

☐ **Одиночка:** ты живёшь в глуши, подальше от людей и неприятностей. Выбери две дополнительные особенности ведьминой избушки.

☐ **Жрица:** ты живёшь в селении, где ещё чтят старые традиции и бережно хранят знания. *Завяжи 3 узы* с поселянами и дополнительно получи два рецепта известных тебе зелий.

☐ **Изгой:** ты живёшь бок о бок с обычными людьми, которые не очень любят ведьм, и хранишь в тайне свой дар. На случай, если тебя раскроют, у тебя имеется особый амулет, который действует как *зелье звериного обличия*, но позволяет *принять облик* только одного небольшого животного (кошки, голубя, мыши...). Этот амулет должен содержать кости, шерсть или перья животного, в которого превращает. Один раз за сессию ты без броска можешь принять облик этого животного; далее для этого нужно потратить судьбу.

☐ **Советница:** ты – советница кого-то из власть имущих, например, князя или боярина. *Завяжи 2 узы* с ним и его приближёнными. Благодаря богатству покровителя ты не знаешь голода и нужды, и в любой момент можешь договориться о большем количестве ресурсов или особых услугах. Тем не менее, проблемы твоего покровителя – твои проблемы тоже.

Начальные ходы

Ведмино сестринство: каждая ведьма знает ещё нескольких. Назови четырёх ведьм, которых ты знаешь (например, Ядвига, Хельга, Василиса и Полынь), и запиши имя каждой из них в пробелы ниже. *Завяжи узы* с каждой из них. Когда ты пребываешь в новое место, можешь сказать, что она из твоих названных сестёр находится здесь. Объясни, как она сюда попала.

Сестринство (узы)

С ...отношения у нас напряжённые.

...занимает высокое положение.

...живёт в глуши и много знает.

...моя добрая подруга, мы всегда помогаем друг другу.

Ведмино зелье

Зелья

00000000

Выбери четыре известных тебе рецепта зелий. Если твоя сума при тебе, то в любой момент можешь достать какое-то из известных зелий, вычеркнув 1 зелье. Если в описании зелья не указано, как оно выглядит и применяется (травяной настой, мазь, пилюля, благовония...), опиши это сама. Когда ты или кто-то другой использует его указанным способом, брось +чутьё. На 10+ оно будет действовать, как описано, на 7-9 – слабее или с каким-то побочным эффектом, на выбор ведущего. Если в описании зелья не указано время действия, оно действует до рассвета. Когда есть несколько часов и место, чтобы собрать ингредиенты и приготовить зелья, ты восстанавливаешь запас до максимума. Учти, если в описании зелья указан некий «особый ингредиент», ты должна добывать его отдельно.

Ведьмина избушка: твой дом, крепость и мастерская с небольшим участком земли вокруг. Задняя дверь ведёт точно в навь, и ты всегда можешь добраться до избушки навьими тропами. В нави твоя избушка выглядит более злое; все повреждения, нанесённые ей в яви, отражаются на её облике в нави, и наоборот. Выбери две особенности избушки:

☐ место силы, ☐ сад с редкими травами, ☐ защита от вторжений из нави, ☐ скрыта мороком от глаз простецов пока ты их сама не пригласишь/не приведёшь, ☐ внутри в несколько раз больше чем снаружи, ☐ карта навьих троп, ☐ сундук с берестяными книгами о волшебстве, ☐ большой подпол с замаскированным входом, ☐ куриные ноги у избушки в нави, которые позволяют ей передвигаться со скоростью лошади, идущей шагом (в яви избушка не меняется и остаётся на месте). Если пользуешься особенностью, совершая ход, получи +1.

Дом, милый дом: когда отсутствуешь дома несколько дней или больше, по возвращению брось +судьба. На 10+ дома всё в порядке. На 7-9 возникли какие-то мелкие, но требующие незамедлительного решения проблемы. На 6- эти проблемы серьёзные.

Расплести: когда ты ищешь средство снять чары или вылечить болезнь, потрать 1 зелье и брось +чутьё. При успехе ты его находишь, но выбери одно последствие на 10+ и два на 7-9.

- Потрать ещё 1 зелье.
- Кто-то или что-то ценное получает урон.
- Чары или болезнь стали слабее, но не исчезли совсем.
- Ты привлекаешь ненужное внимание.

Можешь выбрать дополнительное последствие, чтобы ведущий рассказал тебе важный факт о чарах или болезни или их причине. Учти, что древние и сильные чары можно расплести лишь на некоторое время, позже они восстановятся, а тяжёлая болезнь пройдёт не сразу. Когда пытаешься окончить действие собственных чар или насланной тобой болезни, получи +1.

Обряд: когда хочешь, изготовить особое зелье или продлить действие известного тебе зелья (в том числе сделать эффект постоянным), опиши ведущему, чего хочешь добиться. Результат достигим всегда, но он поставит тебе от одного до четырёх условий:

- Тебе потребуется принести в жертву ____.
- Тебе нужен ценный ингредиент: ____.
- На изготовление зелья уйдёт много времени: ____.
- Его нужно готовить в особый день и час.
- Его нужно готовить в особом месте или в месте силы.
- Эффект будет лишь жалким подобием того, чего ты хотела достичь.

Продвинутые ходы

При создании персонажа выбери один

☐ ☐ ☐ **Улучшенная характеристика:** увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума +2.

☐ **Превосходная характеристика** (требуется: уровень 6+): увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума +3.

☐ ☐ **Улучшенный основной ход** (требуется: уровень 6+): улучши один из основных ходов.

☐ ☐ **Разносторонний:** возьми один продвинутый ход другого архетипа.

☐ ☐ ☐ * **Зельевар:** выбери два новых зелья.

☐ ☐ * **Родимый дом:** добавь особенность своей ведьминой избушке.

☐ ☐ * **Отравительница:** выбери один яд. Ты можешь готовить его, как зелье. Если желаешь, яд получает свойство *волшебный*.

☐ **Удар сковородой:** домашняя утварь (ухваты, скалки, сковородки...) для тебя оружие ничем не хуже любого другого. Его свойства и вес зависят от размеров: *рука; взмах меча; удар копья; близко и метательное*. Также оно *волшебное*; вступая в схватку, используй **чутьё**, если вооружена этим оружием.

☐ * **Отравленное яблоко:** *завяжи узы* с тем, кто отведает твою стряпню, до следующего рассвета. Твои зелья не имеют ни цвета, ни вкуса, ни запаха, и если добавить их в обычную еду, съевший ничего не заподозрит.

☐ **Матерь зелёного змия:** ты прекрасно умеешь варить хмельную выпивку. Можешь *достать из сумы* бутылку отличного хмельного напитка. Раз в сессию можешь *завязать узы* с тем, кого угощаешь своими изделиями.

☐ **Вода мёртвая, вода живая:** у тебя есть величайшее сокровище – склянка с мёртвой водой и живой водой. Если влить в рот мертвеца сначала мёртвую, потом живую воду, все его раны заживут, и он вернётся к жизни. При этом отсутствующие части тела назад не отрастут, но могут снова прирасти, если положить их рядом. Воскрешение невозможно, если душа уже переродилась. После оживления брось без модификаторов. На 10+ выбери одно последствие, на 7-9 – два.

- Твои запасы драгоценной воды иссякают. Ведущий скажет, что нужно сделать, чтобы восстановить их, поставив от 1 до 4 условий обряда.
- Навь оставляет на тебе отметину: -1к4 ОЗ навсегда.
- Воскрешённый никогда не будет прежним: на его разуме или теле остаётся шрам.

☐ **Коргоруша:** твоя нежить-помощник, которая умеет принимать облик животных чёрного цвета. Считай её последователем со следующими характеристиками:

ОЗ: 6

/ 6

Броня:

1

Урон:

к4

Лояльность:

3

Плата: еда и забота

Выбери 2 навыка, отражающих её любимые облики:

_____ , _____

Ходы:

- *Невидимость:* может прятаться на Кромке.
- *Связь:* сосредоточившись, ты можешь ощущать мир её органами чувств.
- *Возвращение:* когда ОЗ падают до 0, не умирает, а возвращается на закате, но лояльность падает на 1.
- *Верность:* останется рядом с тобой даже при лояльности 0.

Снаряжение

5 припасов имеет вес 1

Червонцы:

Припасы ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

- У тебя есть: ведьмины зелья (см. ход), сума с припасами (5 припасов, 1 вес), и 7 червонцев; 3 припарки (1 применение, медленный, 1 вес)    ; нож для трав (рука, 1 вес)

- Выбери одно:

☐ Чары на нож: солнечная реза (+ волшебный, светится в присутствии _____)

☐ Чары на нож: лунное серебро (+волшебный, +преимущество к урону по нечисти)

☐ Чары на ноже: полночный свинец (+ волшебный, +преимущество к урону по ирийским созданиям)

☐ Чары на ноже: заточённый дух (+ волшебный, + опасный, +стойкость урона)

- Выбери один яд:

☐ Жгучий сок (яд, контактный, 3 применения)   

☐ Кровоток (яд, контактный, 1 применение) 

☐ Ломотник (яд, контактный, 3 применения)

☐ Златокорень (яд, вдыхается, область, опасный, 3 применения) ☐ ☐ ☐

□ Ноговяз (яд, контактный, 1 применение)◇

☐ Чёрные слёзы (яд, внутрь, 1 применение) ☐

Зелья

☐ **Верёзовый сок:** действие обычных ядов проходит, мощных – ослабевает. Если выпить, не будучи отравленным, то обычные яды не будут действовать, а мощные – действовать слабее. Хмельные напитки считаются ядом.

☐ **Ведьмин яд:** вкусивший этого зелья через час чувствует себя плохо, через день – засыпает сном, мало отличимым от смерти. Пробуждается он только тогда, когда чары зелья развеяны. Тому, кто находится в состоянии колдовского сна, не нужно питание и воздух, его тело не кровоточит и не тлеет. Его же душа оказывается заперта в нави.

☐ **Дурман (очарование):** позволяет забыть то, что происходило **за последнюю пару часов.**

☐ **Зелье двойника:** позволяет принять облик другого человека. Особый ингредиент: частицы (волосы, ногти...) другого человека. Превращение не затрагивает снаряжение, только тело.

☐ **Зелье звериного обличья:** позволяет обернуться в животное. Особый ингредиент: частицы (шерсть, шкура, перья...) животного, в которого зелье превращает.

□ **Купальская мазь:** если покрыть ей своё тело, на час получаешь способность летать со скоростью голубя. Если покрыть им предмет (размером не больше скамьи) – например, метлу – то способность летать получает этот предмет. Для того, чтобы совершать в воздухе сложные манёвры, нужно спастись от угрозы.

☐ **Мазь истинного зрения:** даёт способность видеть чары как светящийся ореол, но чтобы определить, что это за чары, может понадобиться покопаться в памяти. Сквозь морок проступает истинный облик существа или места.

☐ **Мухоморный чай:** урон выпившего увеличивается на категорию вплоть до 1k12 и отпадает потребность во сне. Однако когда действие зелья заканчивается, выпивший его получает травму.

☐ **Обережная мазь:** выбери стихию, от которой она защищает: огонь, холод, яд, молния, _____. Герой становится неуязвим к этой стихии час. Чтобы покрыть тело взрослого человека, нужна 1 порция, снаряжение – ещё одна.

☐ **Папоротниковый отвар:** даёт возможность понимать язык животных.

☐ **Полынное пламя:** запах этих благовоний отвратителен для навьих духов (выбери, каких).

Слабых он обратит в бегство, сильные смогут сопротивляться, но все ходы против них получают +1. Благовоние сгорает за несколько часов, но сильный ветер может уменьшить его эффект или свести на нет.

☐ **Приворотное зелье** (*очарование*): особый ингредиент: волосы, ногти или другие частицы тела того, к кому привораживают. Тот, кто выпьет это зелье, почувствует любовь к этому человеку – в зависимости от характера это может быть как платоническое чувство, так и плотская страсть.

Противоположность приворотному зелью – отворотное; оно готовится и действует точно так же, с той лишь разницей, что внушает не любовь, а отвращение.

 **Разрыв-зелье:** соприкосновение с этим зельем заставляет запоры отпереться, узлы – развязаться, любые сборные конструкции – ослабнуть. В местах, где грань между явью и навью тонка, зелье ослабляет её, создавая червоточину, что открывает путь на навьи тропы.

☐ **Русалочья настойка:** позволяет около часа спокойно дышать под водой.

☐ **Снотворное (очарование):** Тот, кто подвергся его воздействию, погружается в сон без сновидений. Когда он просыпается, его разум очищен от очарования и тому подобных влияний. Не подействует на цели, не способные спать.

☐ **Сыворотка правды** (очарование): выпивший не сможет лгать или молчать в ответ на вопросы.

☐ **Целебная настойка:** восстанови 10 ОЗ.

Зелья со свойством *очарование* не действуют на существ, не обладающих разумом и волей, либо тех, чей разум защищён от воздействий

Бродяга

Урон кб

03: 20 /

Броня:

Уровень:

20

Опыт:

Выбери имя:

Баламут, Балда, Завид, Путимир, Стриж, Четвертак, Велимира, Веселина, Злата, Малуша, Сорока, Умила, ...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин☐ Горожанин☐ Степняк☐ Чудь☐ Отшельник
- ☐ Порубежник☐ Странник☐ Придворный☐ Любомудр
- ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи 6 уз

Узы (соратники)

...я удачно обдурил.

...же я обдурил неудачно.

Рядом с ...я чувствую себя как дома.

...нужно стать менее наивным.

.... тоже понимает, что значит зов дороги.

... – надёжный товарищ в странствиях.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Судьба

оо

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

☐ Травма (-1)

Стойкость

☐ Травма (-1)

Чутьё

☐ Травма (-1)

Разум

☐ Травма (-1)

Сердце

☐ Травма (-1)

Прошлое

☐ **Попрошайка:** если имеешь жалкий и униженный вид, на тебя никто не обращает внимания, пока ты сам его не привлечёшь. Когда *оцениваешь обстановку*, общаясь с людьми или наблюдая за ними, может использовать **сердце**.

☐ **Калика:** в монастырях ты желанный гость, пока ведёшь себя прилично. *Приходя кому-то на помощь*, можешь потратить припас, и автоматически получить 7-9. Опиши, какую реликвию ты извлёк из своего дорожного мешка, и чем она тебе помогла.

☐ **Офеня:** в начале игры получи +5 припасов; доставая из сумы вещь, можешь достать что-то из своих товаров – ленты, нитки для вышивания, отрез ткани и т.п. Когда спасаешься от угрозы, может потратить от 1 до 3 припасов и бросить **+потраченные припасы**. Опиши, как ты спасся ценой порчи или потери части твоего снаряжения.

☐ **Кочевой народ:** у тебя есть кибитка – дом на высоких колёсах, способный преодолевать мелкие реки и снег, и мул, чтобы кибитку тащить. С относительным комфортом внутри кибитки может жить 2-4 человека, есть небольшая печь. Выбери, какой будет кибитка: ☐ яркая и заметная ☐ невзрачная и не привлекающая внимания. Получи +1, когда отправляешься в опасное путешествие по местам, где кочует твой народ: они оставляют особые путевые метки.

Начальные ходы

Умелец: выбери два таланта, которые позволяет тебе выживать на дорогах: ☐ пение и музыка ☐ акробатические трюки ☐ актёрское мастерство ☐ захватывающие истории ☐ ловкость рук ☐ торговля ☐ плетение или резьба ☐ рисование и каллиграфия ☐ -----

Когда спасаешься от опасности, используя свой талант, считай 6- за 7-9.

Ветер странствий: когда зарабатываешь в поселении на жизнь так, как привык (попрошайничаешь, поёшь духовные стихи и т.п.), брось **+сердце**. На 7-9 выбери одно. На 10+ выбери два. Можешь дополнительно выбрать одно даже при провале, но ведущий делает ход.

- Ты зарабатываешь 1к6 червонцев.
- Ты находишь безопасное место для ночлега.
- Ты находишь бесплатное пропитание для себя и ещё для пары человек.
- Ты узнаёшь слухи и сплетни; скажи, о чём или о ком.
- Ты завёл с кем-то приятельские отношения – *завяжи с ним узы*.
- Ты находишь обычный предмет, который можешь незаметно и без последствий присвоить (верёвку, кусок мыла, факел...).

Тайный язык: ты знаешь тайный язык сообщества странников, которому принадлежишь, и поговорив с собратом можешь узнать и сообщить, или же распознать в чужой речи, нужную информацию, замаскированную под несколько не подозрительную беседу.

Краснобай: когда ведёшь дружелюбную беседу с кем-то, брось **+сердце**. На 7-9 задай один вопрос из списка ниже, на 10+ три.

- Что ты от меня скрываешь?
- Что мне надо сделать, чтобы ты -----?
- Каково твоё сокровенное желание?
- Что ты ценишь?

Собеседник должен ответить честно. На 6- задай один вопрос, но сам честно ответь на один из списка: ты выдаёшь это собеседнику.

Снаряжение

5 припасов имеет вес 1

Припасы ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Нагрузка: 9 / ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

У тебя есть сумка с припасами (5 припасов, 1 вес), спальник или тёплый плащ (2 вес) и 7 червонцев. Также ты носишь с собой инструменты в зависимости от выбранных талантов (музыкальный инструмент, кисть и краски, набор для грима и т.п.) Опиши их: _____ Они имеют 1 вес.

- Выбери своё оружие:
 - ☐ Посох (взмах меча, незаметное, двуручное, 1 вес)
 - ☐ Дубинка (взмах меча, -1 урон, 2 вес)
 - ☐ Нож (рука, незаметное, 1 вес)
 - ☐ Кистень (рука, незаметное)
 - ☐ Топор (взмах меча, 1 вес)
 - ☐ Самострел (близко, +1 урон, 1 пробивание, двуручное, перезарядка, вес) и колчан болтов (5 боезапас, 2 вес)
- Выбери интересную вещицу и расскажи, откуда она у тебя:
 - ☐ Подзорная труба (1 вес)
 - ☐ Лупа (+1 к оценке если ищешь мелкие детали)
 - ☐ Китайские пряности (3 применения)
 - ☐ Шемарханские духи (3 применения)
 - ☐ Исфетский табак (6 применений)
 - ☐ Зачарование на оружии: посеребрённое (+волшебное, +редкое)
 - ☐ Оберег. Один раз за сессию можешь почувствовать магию или увидеть невидимых существ на несколько минут.
 - Выбери три:
 - ☐ Кожаная броня (1 броня, 2 вес)
 - ☐ 3 припарки (1 применение, медленный, 1 вес)
 - ☐ Удобная сумка (+2 нагрузка)
 - ☐ Кувшин медовухи (1 вес)
 - ☐ Тубус с картами (3 применения)
 - ☐ Златокорень (яд, вдыхается, область, опасный, 3 применения)
 - ☐ Ноговяз (яд, контактный, 1 применение)

Червонцы:

Продвинутые ходы

При создании персонажа выбери один

- ☐ ☐ ☐ Улучшенная характеристика: увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +2.
- ☐ Превосходная характеристика (требуется: уровень 6+): увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +3.
- ☐ ☐ Улучшенный основной ход (требуется: уровень 6+): улучши один из основных ходов.
- ☐ ☐ Разносторонний: возьми один продвинутый ход другого архетипа.
- ☐ ☐ Мастер на все руки: выбери ещё один талант.
- ☐ Грязная драка: когда атакуешь противника, используя грязные приёмы, брось +чутьё. На 10+ выбери три. На 7-9 выбери два. После чего противник наносит ответный удар.
 - Нанеси свой урон.
 - Отвлеки внимание: следующий ход против него получит +1.
 - Уменьши его броню на 1, пока он её не починит/не вылечится в случае естественной брони
 - Избеги ответного удара или подставь под него кого-то неподалёку.

☐ Запоминающееся лицо: когда встречаешься с тем, с кем мог видаться, можешь сказать «Мы уже знакомы» и бросить +сердце. При успехе опиши, как персонаж к тебе относится. На 10+ его отношение не изменилось, и завяжи с ним узы. На 7-9 – изменилось частично.

☐ Схорониться: в начале боя опиши, почему противники не считают тебя угрозой, или как ты спрятался. Пока ты не атаковал сам, тебя атаковать не будут; твоя же атака считается неожиданной.

☐ Нож в печень, никто не вечен: если сражаешься с оружием с дальностью рука, добавь дальность взмах меча.

☐ Схрон: когда прибываешь в место, где уже мог бывать, можешь сказать, что у тебя здесь есть тайник. Брось +судьба. При успехе тайник цел, иначе его уже кто-то разграбил. В противном случае в тайнике есть простые вещи на сумму в червонцах, равную выпавшему на кубиках числу.

☐ Спорим?: Когда споришь с кем-то, скажи, что ставишь на кон (это должно быть нечто хоть сколько-то ценное). Если другая сторона принимает ставку и делает свою, не меньшей ценности, восстанови 1 очко судьбы, или 2, если поставил что-то очень ценное для себя.

Если ты проиграл спор, то обязан отдать заклад. Отказавшись, ты теряешь доступ к этому ходу, пока не исполнишь условие.

☐ Чёрная зависть (требование: отсутствие хода золотое сердце): когда наносишь урон тому, кому в жизни повезло больше чем тебе, увеличь урон до 1к8 и добавь оружию свойство месиво.

☐ Золотое сердце (требование: отсутствие хода чёрная зависть): когда встаёшь на защиту кого-либо, может использовать сердце, а не стойкость.

☐ Загнанная в угол крыса: оценивая обстановку, ты всегда, даже на 6-, можешь задать дополнительный вопрос: «Какие тут есть пути для побега?». К тому же, когда противники превосходят вашу группу числом, получи +1 к броне.

☐ Азартная игра: играя в азартную игру (карты или кости), сделай ставку. Если решаешь жульничать, брось 1к6 +чутьё; иначе 1к6 +судьба. Реши, повышаешь ли ставку. После чего брось 1к6 ещё раз и сложи с предыдущим результатом. При успехе считай, что сделал ход красной или ветер странствий на твой выбор с тем же результатом, который получил. Если повышал ставку – выбери оба.

Охотник

Урон к8

03:20 /

Броня:

Уровень:

20

Опыт:

Выбери имя:

Волот, Вук, Лютомир, Новак, Ратибор, Соловей, Горица, Ель, Зима, Лана, Лебедь, Смиляна, ...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин☐ Горожанин☐ Степняк☐ Чудь☐ Отшельник
- ☐ Порубежник☐ Странник☐ Придворный☐ Любомудр
- ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи 4 узы

Узы (соратники)

...– городской неженка.

... не нужна моя помощь, чтобы выжить в дикой природе.

...показывает клыки по делу и без дела.

.... – ещё щенок, которому нужно быстрее вырасти.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Судьба

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

☐ Травма (-1)

Стойкость

☐ Травма (-1)

Чутьё

☐ Травма (-1)

Разум

☐ Травма (-1)

Сердце

☐ Травма (-1)

Прошлое

- ☐ **Зверолов:** дикие земли – твой дом и твоё убежище, а звери – твои соседи. Ты можешь договариваться с ними, используя чутьё, подражая их голосам и телодвижениям. Дикое животное никогда не нападёт на тебя первым; даже спровоцированное, оно сначала попытается тебя просто отпугнуть.
- ☐ **Налётчик:** ты вырос в землях, где человеческая жизнь дёшева, а милосердие – роскошь, которую могут позволить немногие. Если бой начинаешь ты, увеличь урон до 1к10 до конца боя. *Кому ты насолил и кто ищет тебе мести?*
- ☐ **Охотник на нечисть:** тебя специально обучали сражаться с нечистой силой. Ты чувствуешь навь и навьих созданий. К тому же получи +1, когда копаешься в памяти насчёт чудищ и их слабых мест. Если ты пролил кровь чудища, или он – твою, получи +1 на все попытки его выследить.
- ☐ **Найдёныш:** вырос ты в диких землях, но история твоего происхождения окутана тайной – даже для тебя. У тебя есть вещица, которая указывает на твоих настоящих родителей или предназначение; вещица ценная, возможно, волшебная. Обсуди с ведущим, что это, и запиши в инвентарь. Вместо любой черты наследия можешь взять черту «узнай правду о своём прошлом».

Начальные ходы

Верный зверь: у тебя есть верный зверь (птица, рептилия...), умный почти как человек, и прекрасно понимающий твои команды. Выбери, что это за животное:

☐ конь,☐ волк,☐ собака,☐ медведь,☐ сокол,☐ кот,☐ сова,☐ голубь,☐ ласка,☐ _____.

Придумай ему имя: _____.

Зверь обладает всеми свойствами выбранного животного: способность летать, лазать по деревьям, зрение в слабом освещении и т.д.

Выбери два умения своего верного зверя: ☐ охота, ☐ поиск, ☐ охрана, ☐ разведка, ☐ битва с чудовищами, ☐ битва с людьми, ☐ выступление, ☐ скакун, ☐ носильщик, ☐ выносливость, ☐ быстрые рефлексy, ☐ скрытность, ☐ воровство, ☐ _____.

Выбери одну слабость: ☐ вспыльчивый, ☐ увечный, ☐ жуткий, ☐ невнимательный, ☐ пугливый, ☐ заметный, ☐ слишком дружелюбный, ☐ _____.

Если хочешь, можешь выбрать ещё одно умение, но также ещё одну слабость.

Когда верный зверь...

- ...помогает тебе с тем, что умеет, получи +1.
- ...атакует противника вместе с тобой, наноси этому противнику урон с *преимуществом*.
- ...принимает на себя удар, предназначавшийся тебе, урон получает он, а не ты.
- ...получает урон, вычеркни одно умение. Оно восстановится только после того как зверь получит отдых и/или лечение.
- ...действует, а тебя нет рядом, *спасись от угрозы*; добавь +1 за каждое умение, которое может помочь, и -1 за каждую слабость, которая может помешать.
- ...рядом с тобой, когда ты восстанавливаешь силы, на исцеление травмы уходит на день меньше.

Дикий нрав: когда слабость берёт верх над твоим *верным зверем*, и ты призываешь его к порядку и послушанию, брось **+сердце**. На 10+ *верный зверь* слушается тебя до конца сцены. На 7-9 его послушания хватает лишь на несколько минут. На 6- он действует согласно своим слабостям.

Верность до конца: когда ты *смотришь в навь* и получаешь 6-, *верный зверь* может уйти вместо тебя. Ты теряешь *верного зверя*; только когда *повышаешь уровень*, можешь выбрать нового *верного зверя*. Он получает все ходы прежнего верного зверя (такие как *уловка* или *сказочный зверь*), но берёт одно умение, а не два.

Горяжение

5 припасов имеет вес 1

Червонцы:

Припасы ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

У тебя есть сумка с припасами (5 припасов, 1 вес), спальник (2 вес), охотничий нож (рука, незаметное, 1 вес), сложный лук (близко, далеко, двуручное, 2 вес) с колчаном стрел (5 боезапас, 1 вес)  и 7 червонцев.

- Выбери три:
 - ☐ Кожаная броня (1 броня, 2 вес)
 - ☐ Палма (удар копыя, 1 вес)
 - ☐ 3 припарки (1 применения, медленный, вес 1)  
 - ☐ Удобная сума (+2 нагрузка)
 - ☐ Тубус с картами (3 применения, +1 к совершению опасного путешествия)
 - ☐ Кандалы (2 вес)
 - ☐ Счастливые стрелы (3 боезапас)    . Когда наносишь урон ими и тратишь боезапас, вычеркни применение и считай, что нанёс максимальный урон.

Разведка: когда тратишь несколько часов на разведку местности, брось +**чутьё**. На 7-9 выбери одно. На 10+ выбери три.

- Задай два любых вопроса из списка оценки обстановки.
- Ты прослеживаешь путь существа или существ по цепочке следов, пока они не сменят способ передвижения, или пока время и/или погода не сотрёт следы.
- Скажи, что ищешь (место для лагеря, источник чистой воды, и т.д.). Если это возможно тут найти – ты это находишь.
- Ты обнаруживаешь что-то полезное или съедобное: получи 1к4 пайка.
- Ты устанавливаешь силки: потратить 1 припас. Проверая силки через полдня, получи 2к4 пайков. Если поставил силки в необычном месте, то вместо съедобной дичи туда может попасться что-то необычное.

На 6- ты попадаешь в опасную ситуацию или раскрываешь местоположение лагеря врагам.

Продвинутые

ХОДЫ

При создании персонажа
выбери один

- ☐ ☐ ☐ **Улучшенная характеристика:** увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +2.
- ☐ **Превосходная характеристика** (требует: уровень 6+): увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +3.
- ☐ ☐ **Улучшенный основной ход** (требует: уровень 6+): улучши один из основных ходов.
- ☐ ☐ **Разносторонний:** возьми один продвинутый ход другого архетипа.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **✳ Хорошо обученный:** выбери ещё одно умение своему верному зверю.
- ☐ ☐ **✳ Сказочный зверь:** твой *верный зверь* проявил волшебные способности! Выбери одно: ☐ чувствует волшебство, ☐ чувствует нечисть, ☐ его зубы (когти, клюв...) становятся волшебным оружием, ☐ может превращаться в деревянную фигурку, ☐ неуязвим к _____, ☐ умеет говорить по-человечески, ☐ вы можете мысленно общаться, если видите друг друга, ☐ после смерти возродится через несколько дней если жив хозяин, ☐ _____.
- Облик такого зверя необычен: большие размеры, светящиеся глаза, какая-то метка и т.д.
- ☐ **А глаз как у орла:** благодаря остроте твоего зрения ты можешь оценить обстановку с расстояния полёта стрелы.
- ☐ **Я знаю эти места:** будучи проводником во время опасного путешествия, объясни ведущему, откуда знаешь эти места. Если объяснение его удовлетворит, считай, что получил 10+.

- ☐ **Братство:** выбери союзника. *Завязая с ним узлы*
 Мой верный зверь очень привязан к _____. Эти узлы не входят в лимит уз архетипа. Если ты прикажешь своему верному зверю быть рядом с этим союзником и помогать ему, союзник будет получать получать все выгоды от хода *верный зверь*. Тем не менее, он получит -2 на все попытки умирить его дикий нрав.
- ☐ **Снайперский выстрел:** если у тебя есть время для тщательного прицеливания, можешь сделать точный выстрел. Брось +чутьё. При успехе нанеси цели свой урон + 1к8. На 7-9 ты выдаёшь свою позицию. На 10+ выбери одно: твоя позиция остаётся скрытой или нанесишь ещё 1к8 урона. На 12+ ты убиваешь цель, если её вообще возможно убить твоим оружием.
- ☐ **Засада:** когда устраиваешь засаду, брось +разум. На 10+ получи готовность 3, а все твои союзники получают готовность 2. На 7-9 получи готовность 2, а союзники получают готовность 1. На 6- получи готовность 1, и что-то непременно пойдёт не по плану. Нападая из засады, можно во время боя потратить готовность, чтобы:
 - Нанеси урон с преимуществом, когда *вступаешь в схватку*.
 - Сделать нанесённый урон *проникающим*.
 - Превратить 6- в 7-9, а 7-9 – в 10+.
- ☐ **Ловчий:** верёвка в твоих руках становится оружием (удар копыя, +помеха), а твои узлы очень тяжело развязать. Когда используешь верёвку как аркан, брось +удаль. На 10+ ты надёжно опутал и опрокинул на землю цель. На 7-9 она скоро освободится, если ты не приложишь усилия, чтобы её связать. Учти, что аркан бесполезен против существ, которые намного больше тебя.
- ☐ **Кожевенник:** когда тратишь время, чтобы освеживать убитое чудовище и используешь его шкуру/чешую/перья и т.д. чтобы улучшить собственную броню, выбери одно достоинство, которое получит броня, и один недостаток.

Достоинства: • Броня +1 • Вес -1 (вплоть до 0)

 - Частичная устойчивость к элементу, к которому чудовище было устойчиво: _____. Урон, который ты получаешь от этого элемента, уменьшается на 2.
 - Броня выглядит устрашающе и величественно – живое доказательство твоих подвигов.

Недостатки: • Вес +2 • + свойство неуклюжая (если у брони его ещё нет) • От неё пахнет чудовищем. Получи -1 к разведке в тех местах, где водятся такие же чудовища. • Она выглядит глупо и странно (нельзя взять, если она выглядит устрашающе и величественно).
- Если ты улучшаешь одну и ту же броню не первый раз, ты не можешь выбирать уже выбранные достоинства и недостатки.

Берегиня

Урон к4

03:15 /

Броня:

Уровень:

15

Опыт:

Выбери имя:

Бажен, Белослав, Любим, Милован, Радигост, Тихомир, Голуба, Забава, Зорица, Лада, Мила, Мирина, ...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин
- ☐ Горожанин
- ☐ Степняк
- ☐ Чудь
- ☐ Отшельник
- ☐ Порубежник
- ☐ Странник
- ☐ Придворный
- ☐ Любомудр
- ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи 6 уз

Узы (соратники)

...я спасла от смерти.

...не слушает моих мудрых советов.

...готов защищать меня ценой своей жизни.

В сердце ...я вижу тьму.

... словно ищет смерти. Почему?

... сам себе злейший враг.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Судьба

00

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

☐ Травма (-1)

Стойкость

☐ Травма (-1)

Чутьё

☐ Травма (-1)

Разум

☐ Травма (-1)

Сердце

☐ Травма (-1)

Прошлое

☐ **Певчая:** ты была частью церкви. Когда тратишь час на молитву в святом месте, восстанови 1 внутренней силы. В церквях и монастырях тебе и твоим спутникам всегда готовы дать приют и накормить.

☐ **Хранительница:** в твоей памяти – бесчисленные песни и традиции твоего народа. Копаясь в памяти, считай 6- за 7-9. Расскажи ведущему, из какой сказки или песни ты об этом узнала.

☐ **Мудрая дева:** ты родилась удивительно умной и проницательной. Когда договариваешься с кем-то, можешь задать (даже при провале) один из следующих вопросов:

- В чём он лжёт?
- Что он чувствует в данный момент?
- Как я могу заставить его чувствовать _____?

☐ **Светлый дух:** ты не человек, ты нечто иное, просто пойманное в человеческую плоть. Получи +1, когда *копаешься в памяти* насчёт волшебства. Выбери особенность, которая тебя выдаёт (крылья, звезда во лбу, сияющий нимб...). Обычно она скрыта, но, потратив внутреннюю силу, ты можешь заставить её проявиться. Лицезревшие это будут испуганы или восхищены – в зависимости от характера и веры. Обсуди с ведущим, что за выгоды даёт тебе выбранная особенность, когда он проявляется (летать, видеть сквозь мороки, разгонять нечистую силу...).
Особенность: _____.

Начальные ходы

Внутренняя сила 000 ☐ истощение

Получи 3 внутренней силы.
Когда следуешь черте своего небесного наследия, выбери одно: восстановить единицу внутренней силы или очистить ячейку сумрачной души.
Если у тебя нет внутренней силы, а ход требует её потратить, сделай ход, но отметь ячейку истощение.
Когда ты истощена, ты не можешь делать ходы, которые требуют траты внутренней силы. Истощение проходит после того как ты восстановишь хотя бы одну внутреннюю силу или просто хорошо отдохнёшь и выступишь.

Целительное касание: когда касаешься раненого или больного кожа к коже и направляешь свою силу на его исцеление, потрать внутреннюю силу и исцели 2к4 ОЗ либо травму за каждую потраченную внутреннюю силу.

Небесное наследие
Замени одну черту своего наследия одной из указанных ниже.

- Черты:
- ☐ Принеси утешение горюющему.
- ☐ Восстанови справедливость, покарай виновного.
- ☐ Беспрекословно исполни приказ того, кому выбрала быть преданной.
- ☐ Откажись от награды на доброе дело.
- ☐ Поспособствуй чужому примирению.

Благословение: когда напеваешь заклинание или молитву, выбери того, кто может тебя слышать, и брось + сердце. При успехе выбери одно:

- Разум цели очищается от очарования и другого пагубного воздействия.
- Тело цели исцеляется от паралича, летаргии, оглушения и тому подобных состояний.
- Когда цель в следующий раз будет спасаться от угрозы, она получит +1.
- Следующий удар, который нанесёт цель, нанесёт +1к4 урона и будет считаться атакой волшебным оружием.

На 7-9 потрать внутреннюю силу.

Связанные судьбой: если у тебя с кем-то 3 узы или больше, то ты всегда ощущаешь, в какой стороне он находится и как себя чувствует.

Меркнувший свет

Сумрачная душа



В конце сессии ответь на следующие вопросы:

- Я совершила что-то противоречащее моему небесному наследию?
- Я нанесла кому-то урон напрямую и не для самозащиты?

За каждый ответ «да» отметь ячейку *сумрачной души*. Если все ячейки заполнены – возьми дополнительный архетип **карны** и прими все изменения, которые он принёс.

Снаряжение

Червонцы:

5 припасов имеет вес 1

Припасы ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○

Нагрузка: 6 / ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

У тебя есть сумка с припасами (5 применений, 1 вес), 3 припарки (1 применение, медленный, 1 вес)
◆◆◆□ посох (взмах меча, двуручный, 1 вес) и 7 червонцев.

- Выбери два:
☐ Короткий лук (близко, 2 вес) и колчан со стрелами (5 боезапас, 1 вес)
☐ Нож (рука, 1 вес)
☐ Запасы бинтов и припарок (6 применений, медленный, 2 вес)◆◆◆◆◆◆◆◆
☐ Оберег. Один раз в сессию несколько минут ты чувствуешь магию.

Продвинутые ходы

При создании персонажа выбери один

- ☐ ☐ ☐ **Улучшенная характеристика:** увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +2.
- ☐ **Превосходная характеристика** (требуется: уровень 6+): увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +3.
- ☐ ☐ **Улучшенный основной ход** (требуется: уровень 6+): улучши один из основных ходов.
- ☐ ☐ **Разносторонний:** возьми один продвинутый ход другого архетипа.
- ☐ ✖ **Светлая волшба:** *благословляя*, можешь при успехе выбрать два. Цели благословений тоже могут быть разные.
- ☐ **Большое сердце:** когда ты *протягиваешь кому-то руку помощи*, можешь использовать **сердце**, а не узы. Если помощь успешна, сама получи +1 на следующий ход.
- ☐ **Быстрота трясогузки:** получи +1 к броне, когда не носишь тяжёлых доспехов и ничто не сковывает твои движения.
- ☐ ✖ **Очищение:** твоё *целительное касание* лечит не только людей, но и чинит, очищает неодушевлённые предметы от мирской или волшебной порчи. Количество внутренней силы, которое нужно потратить, зависит от тяжести повреждений – тем больше, чем серьёзнее эти повреждения. Сюда относятся и еда с питьём – они очищаются от ядов и становятся съедобными.
- ☐ ✖ **Дева и лев:** Добавь в список благословений следующее:
 - Враждебное или испуганное животное успокаивается, начинает дружелюбно относиться к тебе и нейтрально – к твоим союзникам, пока вы не причините ему какой-то вред. Если потратишь внутреннюю силу, оно будет слушаться тебя, как ручное, до следующего заката. Обсуди с ведущим его характеристики как последователя.
- ☐ ✖ **Охранительница:** Когда ты или твой союзник, которого можешь видеть, получает урон, можешь потратить 2 внутренней силы и избежать урона. Опиши маленькое чудо (порыв ветра, вспышка света), которое произошло.

- ☐ **Крылом своим закрою:** когда в твоём присутствии кто-то чувствует *дыхание смерти*, то добавляет к броску **узы** с тобой. Если он получает 7-9, то вместо него шрам можешь получить ты.
- ☐ **Сладкий голос** (*очарование*): когда развлекаешь зрителей танцем, песней или разговором, брось **+сердце**. При успехе выбери одного из зрителей: он очарован тобой. *Завяжи с ним 2 узы* на 10+, 1 узы на 7-9. К тому же, когда тебе наносит урон кто-то, с кем ты связана узами, прибавь узы к броне против этого урона.
- ☐ **Голубь мира:** когда ты решаешь обратиться к врагам из благих намерений, они тебя по крайней мере, выслушают. Даже самый свирепый противник отложит насилие до тех пор, пока ты не скажешь свое слово (они должны тебя понимать). Безумные или неразумные враги не подвержены этому эффекту. Если даже после этого обе стороны предпочли насилие – повторно они к тебе не прислушаются. К тому же если ты никому не нанесла урон в бою, никто намеренно не будет вредить тебе.
- ☐ **Птичий язык:** ты понимаешь птиц, а они понимают тебя. Когда ты просишь их о чём-то (например, узнать или рассказать что-то), брось **+сердце**. На 10+ они выполняют поручение, не жалея себя. На 7-9 они трусят или путают что-то – увы, далеко не все птицы сообразительны...
- ☐ ✖ **Птичья душа:** у тебя есть вещь (накидка, талисман и т.п.), которая, будучи надетой, позволяет тебе принять облик птицы (не хищной и не падальщицы) до следующего заката, если ты потратишь очко силы. Выбери, в какую птицу ты превращаешься: _____. Обратно ты можешь перекинуться в любой момент по собственной воле. Учти, если вещь, которая позволяет тебе превращаться, будет уничтожена, ты потеряешь этот ход. Будучи в облике птицы, ты можешь понимать других птиц, а они понимают тебя, но лишь самые простые смыслы.
- ☐ ✖ **Ветер, ветер:** *Оценивая обстановку*, всегда, даже на 6- можешь задать дополнительный вопрос: ответ тебе прошепчет ветер. К тому же, когда просишь небо и ветер об определённой погоде, можешь потратить внутреннюю силу. Твоё желание исполняется: ветер может изменить направление и силу достаточно быстро, а вот более глобальные изменения – например, начало или окончание дождя – потребуют больше времени, но эффект будет длиться по крайней мере несколько часов.

□ Карна



ОЗ: 20 /

20

Броня:

Урон:
2к4

Начальные ходы

Карна: замени свои ходы на ходы карны (если в описании хода карны указано «заменяет»), а также черту небесного наследия. Твой урон и ОЗ тоже изменяются. Повышая уровень, ты можешь брать только ходы Карны, или же ходы Берегини, которые не заменяются ходами Карны.

Наследие скорби: замени черту небесного наследия на одну из этих:

- ☐ Заставь плясать под твою дудку.
- ☐ Дай почувствовать ту же боль, что причинили тебе.
- ☐ Избавь от мук, успокоив навеки.

Руки карны (заменяет *исцеляющее касание*): когда наносишь урон тому, с кем ещё связана узами, можешь разорвать узы и нанести +2 урона за каждую разорванную.

Танец сорокопута (заменяет *благословение*): ты можешь потратить внутреннюю силу, чтобы...

-сделать нанесённый урон проникающим.
- ...переместиться к противнику, которого ты видишь, не провоцируя атаки.
- ...уйти от ответного удара.
- ...поставить метку смерти на того, кому только что нанесла урон. Когда он вновь получит урон, то получает +1к4 урона за каждую метку смерти, которая на нём стоит. После этого метки снимаются.

Искушение: если в конце сессии ты отрицательно отвечаешь на вопрос «Действовала ли я хоть раз в соответствии с наследием скорби?», можешь стереть ячейку сумрачной души. Когда последняя ячейка сумрачной души стёрта, брось + **сердце**. Вне зависимости от результата верни себе все ходы берегини.

На 12+ оставь себе все ходы карны.

На 10+ выбери один ход карны, который хочешь оставить, и верни все ходы берегини, которые были заменены. Оставленные ходы карны добавляются к ходам берегини и больше не заменяют их.

На 7-9 потерь ходы карны и верни ходы берегини, которые они заменяли. На 6- тоже, но твоя внутренняя сила навсегда уменьшается на 1. После этого вычеркни этот ход. Ты можешь вновь превратиться в карну, но снова найти *искушение* – нет.

Продвинутые ходы

☐ ※ **Разбитое сердце** (заменяет: *большое сердце*): если ты успешно встала на чьём-то пути, получи +1 на следующий ход; ты также можешь потратить внутреннюю силу и поставить на него метку смерти.

☐ ※ **Яблоко раздора** (заменяет: *голубь мира*): когда говоришь с толпой, распаляя в сердцах гнев и ненависть, укажи на виновного в их несчастьях и брось + **сердце**. На 10+ гнев разгорается и толпа готова на всё, чтобы вершить правосудие. На 7-9 – только если ты вдохновишь их своим примером.

☐ ※ **Губительница** (заменяет: *охранительница*): когда ты или твой союзник получают урон, можешь потратить 1 внутренней силы, чтобы тут же поставить метку смерти на того, кто нанёс урон.

☐ ※ **Крик ворона** (заменяет: *крылом своим закрою*): когда кто-то другой чувствует *дыхание смерти* в твоём присутствии и получает 6-, ты можешь заключить со Смертью сделку: она не станет забирать того, кого собралась (считай, что он получит 10+), но ты должна убить того, чьё имя она тебе назовёт. Убийство нужно совершить в кратчайшие сроки, а отказ повлечёт ужасную кару.

☐ ※ **Язык падальщиков** (заменяет: *птичий язык*): ты понимаешь птиц – не всех, а только хищных и падальщиков, а они понимают тебя. Когда ты просишь их о чём-то (например, узнать или рассказать что-то), брось + **сердце**. Получи +1: такие птицы довольно сообразительны. На 10+ они выполняют поручение, не жалея себя. На 7-9 они трусят или путают что-то.

☐ ※ **Хищная душа:** потрать внутреннюю силу, чтобы превратиться до следующего рассвета в птицу – хищную или падальщика. Выбери, в какую птицу ты превращаешься: _____. Обратно ты можешь перекинуться в любой момент по собственной воле. Будучи в облике птицы, ты можешь понимать других птиц, а они понимают тебя, но лишь самые простые смыслы.

Кузнец

Урон к6

03:20 /

Броня:

Уровень:

20

Опыт:

Выбери имя:

Богдан, Громобой, Драган, Световид, Твердыта, Яромир, Владимира, Ждана, Людмила, Румяна, Светислава, Ясна, ...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин
- ☐ Горожанин
- ☐ Степняк
- ☐ Чудь
- ☐ Отшельник
- ☐ Порубежник
- ☐ Странник
- ☐ Придворный
- ☐ Любомудр
- ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи 4 узы

Узы (соратники)

А

...надёжный, как булатная сталь.

У

...в характере больше огня, чем железа.

...не помешало бы стать крепче.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Судьба

00

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

+2

☐ Травма (-1)

Стойкость

0

☐ Травма (-1)

Чутьё

0

☐ Травма (-1)

Разум

+1

☐ Травма (-1)

Сердце

-1

☐ Травма (-1)

Прошлое

- ☐ **Ученик мастера:** твой учитель – известный и уважаемый мастер. Когда впервые называешь другому кузнецу или ратнику имя своего учителя, *завяжи с ним узы*. Выбери также дополнительный оберег.
- ☐ **Гений-самоучка:** ты всему учился сам. Когда работаешь в кузнице, можешь вдвое уменьшить время или стоимость материалов, но *спасись от угрозы* с помощью **разума** (если ты и так должен спастись от угрозы, получи -1). Надели оружие, выкованное собственноручно, дополнительным свойством.
- ☐ **Кузнец- воитель:** тебе пришлось научиться защищать себя. Ты игнорируешь свойство *неуклюжий* брони, а твой урон равен 1к8.
- ☐ **Златокузнец:** вместо инструментов кузнеца у тебя инструменты ювелира – миниатюрные клещи, наковальни, молоточки. Могут быть использованы для мелкой работы. Если желаешь, твоё изделие будет иметь свойство *богатое*. Когда даришь кому-то украшение, которое сделал собственноручно, и он принимает твой дар, *завяжи с ним узы*.

Начальные ходы

Работа в кузнице: Когда работаешь в кузнице, опиши ведущему предмет, броню или оружие, который хочешь сковать, изменить или починить. Ведущий скажет:

- Сколько будут стоить материалы. Обычно это половина стоимости предмета, который ты собираешься сковать. Меньше, если ты его просто чинишь.
- Сколько времени это займёт. Обычный нож ты будешь ковать несколько часов, а на меч или кольчугу уйдёт не меньше недели.
- Насколько сложна эта задача. Если сложная, тебе будет нужно *спастись от угрозы*. Используй **разум**.

Если ты хочешь наделить предмет, который куёшь или перековываешь, волшебными свойствами, или починить изначально волшебный предмет, опиши ведущему, чего хочешь добиться, и поставит тебе от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Нужен особый материал.
- Нужно принести что-то или кого-то в жертву.
- Нужно ковать в определённом месте.
- Нужно ковать в определённый день и час.
- Предмет будет обладать побочным эффектом.
- Это будет лишь жалкое подобие того, что задумывалось.

Если ты выполняешь условия (и успешно *спасаешься от угрозы* при сложной задаче) – предмет создан.

Железные обереги: у тебя есть несколько оберегов, скованных собственноручно. Обычно это подвеска на шею или пояс, но можешь выбрать другую форму (браслет, серьга, гривна...). Выбери три.

Ты можешь носить оберег сам, а можешь отдать кому-то другому. Но он может получать преимущества только от одного оберега, тогда как ты – от скольких угодно.

Если оберег потерял, то ты можешь его восстановить во время работы в кузнице. Но ты не можешь восстановить оберег, который продал или обменял на что-то; тогда ты теряешь его навсегда.

Обереги

- ☐ **Лунница.** Когда вы получаешь исцеление из любого источника, исцели +4 ОЗ.
- ☐ **Конь с бубенцами.** Когда рядом дух, нежить или магия, бубенцы начинают тихо греметь.
- ☐ **Змеевик.** Защищает от магии. Когда используешь его свойства, брось +удаль. На 10+ магия на тебя не действует. На 7-9 выбери одно: воздействие магии ослаблено, но не полностью заблокировано, или оберег теряет силу до следующего рассвета.
- ☐ **Щит.** Получи +1 к броне, если не используешь щит.
- ☐ **Созвездие Медведицы.** Ты всегда знаешь, где север. Тот, кого ты сопровождаешь во время *опасного путешествия*, получает +1, если слушает твои советы.
- ☐ **Громовая секира.** Если, бросая урон, получаешь 2 или 1 на кости, считай что выпало 3.
- ☐ **Русалочий поцелуй.** Ты можешь дышать под водой.
- ☐ **Медвежья лапа.** Твои атаки получают свойство *мощное* и +1 к урону.
- ☐ **Серебряная ложка.** Темнеет, если коснуться ей отравленной или заражённой пищи или воды. Чем сильнее яд, тем больше потемнеет ложка. Пока ты носишь этот оберег, получи +1, когда сопротивляешься действию ядов и болезней.
- ☐ **Перекованный голос.** Голос того, кто носит этот оберег, полностью меняется. Опиши, как, при создании оберега.
- ☐ **Солнечный круг.** По мысленной команде начинает светиться солнечным светом (дальность освещения как у факела). Когда заставляешь свет усилиться, брось +удаль. На 10+ 1к6 противников на расстоянии близко ослеплены и ошеломлены на несколько мгновений; на 7-9 то же происходит с тобой и ещё одним союзником на твой выбор.
- ☐ **Люди-птицы.** Пара оберегов; те, кто носит их, чувствуют, в какой стороне находится обладатель другого оберега, и насколько далеко. Также, если одному будет нанесён урон или он окажется в затруднительной ситуации, обладатель другого оберега тоже почует это (хоть не будет чувствовать боли); если хочет, может попытаться встать на защиту.
- ☐ **Вороны.** Пара оберегов; те, кто их носит, могут разговаривать друг с другом едва слышным шёпотом, невзирая на разделяющее их расстояние.

Особенное оружие

Несколько примеров, какое оружие ты можешь сковать или улучшить имеющееся:

Богато украшенное: +богатое, цена +10 и больше. Осторожно, может привлечь внимание воров.

Бритвенно острое/с шипами: +пробивание 1, цена +20. Специально сделано для пробивания брони.

Булатное: урон +1, +пробивание 1, цена +50. Булатные клинки гибкие, очень прочные и острые. Секретковки булатной стали хранят далёкие южные земли.

Идеально сбалансированное: цена +10, вес -1. Меньше, легче, тоньше.

Навьё: +волшебное, +редкое, +преимущество на урон ирийским созданиям, цена +100

Огромное: +двуручное, +месиво, +мощное, +1 урон, цена +30, +3 вес. Оно просто в полтора раза больше.

Одушевлённое: +волшебное, +редкое, +стойкость урона, цена +150. К нему прикован чей-то дух. Если дух недоволен этим фактом, добавь свойство опасное.

Освящённое: +волшебное, +редкое, +преимущество на урон нечисти и нежити, цена +100

Посеребрённое: +волшебное, +редкое, цена +50.

Сияющее: +волшебное, +редкое, светится в присутствии _____, цена +100

Ударное: +оглушающее, цена +5. В случае необходимости может наносить оглушающий урон.

Универсальное: +вторая дальность, цена +15. Опиши, как оно выглядит, и почему его можно использовать на разной дальности.

Всё оружие со свойством *волшебное* весьма редко и требует для изготовления какого-то редкого металла (обычного серебра, ирийского серебра, навьего железа и т.д.). Его невозможно купить, только заказать за большие деньги, и то не у всякого кузнеца.

Слиток ирийского серебра: 1 вес, цена 50. Это ценный материал напоминает по цвету серебро, и добывается в основном из ирийских руин.

Оборотень

Урон к8

ОЗ: 20 /

Броня:

Уровень: _____

Опыт: 0 _____

Выбери имя: _____

Берендей, Будимир, Всеслав, Лют, Молчан, Калева, Врана, Мяуша, Невзора, Томила, Радогора, Сура, ...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин ☐ Горожанин ☐ Степняк ☐ Чудь
☐ Отшельник ☐ Порубежник ☐ Странник
☐ Придворный ☐ Любомудр ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия: _____

Завяжи 4 узы

Узы (соратники)

...вкусно пахнет.

Место

...в стае я оспариваю.

...без нужды усложняет картину мира.

...понимает меня, несмотря на различия.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Гудьба



Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

☐ Травма (-1)

Стойкость

☐ Травма (-1)

Чутьё

☐ Травма (-1)

Разум

☐ Травма (-1)

Сердце

☐ Травма (-1)

Прошлое

- ☐ **Пастырь:** получи простой музыкальный инструмент: _____. Играя на нём, ты можешь подзывать к себе животных и договариваться с ними.
☐ **Ловкач:** ты умеешь использовать свой дар, чтобы прятаться и выживать. Твоя дикая душа получает на 1 дар меньше, но ты начинает игру с ходом **перевёртыш**. Если обернулся домашним животным, и пытаешься в этом облике оценить обстановку, считай 6- за 7-9.

☐ **Звериное дитя**

Тебя вырастили звери и/или духи, и ты плохо знаком с человеческим обществом. Начни игру с ходом логово. Когда ты сопротивляешься своему инстинкту, будучи в облики зверя, получи -1. Один раз за сессию, следуя инстинкту, можешь получить 12+ на броске.

☐ **Проклятый**

Тебя насильно превратили в животное, и хоть ты смог вернуть человеческий облик, ты не имеешь над ним полной власти. Выбери проклятье: ☐ свет полной луны, ☐ свет полуденного солнца, ☐ полная темнота, ☐ страх, ☐ гнев, ☐ серьёзное ранение (ОЗ падает ниже 10), ☐ _____.

Когда проклятье действует на тебя, ты обращаешься до рассвета или заката (смотря что наступит раньше), и получаешь на 1 контроль меньше, вплоть до 0. Выбери два дополнительных дара дикой души.

Начальные ходы

Примета оборотня: у тебя есть особенность, по которой знающий человек может распознать в тебе оборотня (слегка заострённые уши, волосатые ноги, сросшиеся брови, глаза странного цвета и т.п.): _____

Дикая душа: выбери животное, обличие которого ты можешь принимать: _____. Когда принимаешь его обличие, у тебя остаются твой урон и ОЗ, но броня меняется на броню животного. Выбери два дара дикой души. Ты получаешь их, когда принимаешь обличие любого животного:

- ☐ Броня +1
☐ Урон 1к10
☐ Контроль +1
☐ Урон от _____ по тебе уменьшается на 1к4 (выбери стихию: огонь, лёд, яд и т.п.)
☐ Одна из характеристик получает +1, пока ты в обличие животного: _____, другая получает

-1: _____
☐ Когда ты оборачиваешься в животное, то исцеляешь 2к4 ОЗ.

☐ Ты сохраняешь способность говорить по-человечески.

☐ Получи +1, когда спасаешься от угрозы, исходящей от магии.

☐ Твой обличие вселяет страх в сердца врагов, если они вообще способны его испытывать: трусы убегают или сдаются, а смельчаки ошеломлены на несколько мгновений: ты и твои союзники получаете +1 на следующий ход.

Обернуться: когда хочешь принять известный тебе облик животного, брось +**стойкость**. На 10+ получи контроль 3. На 7-9 контроль 1. На 6- контроль 0. В любом случае, ты превращаешься в выбранное животное. При этом ты не теряешь доступа к ходам архетипа, и тебе не нужно пытаться сохранить человечность.

Инстинкты зверя: выбери два инстинкта, отражающие плохо контролируемые позывы твоей *дикой души*:

- ☐ Трусость ☐ Гневливость ☐ Упрямство
☐ Жадность ☐ Жестокость ☐ Стайное мышление
☐ Одиночка ☐ Чрезмерная заботливость
☐ _____

Когда ты идёшь против своего инстинкта, будучи в облике животного, *спасись от угрозы*, используя **контроль**.

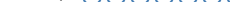
Когда ты идёшь против своего инстинкта, будучи в человеческом облике, получи -1 на следующий ход.

Горяжение

5 припасов имеет вес 1

Червонцы:

Припасы ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Нагрузка: 12 / 

У тебя есть сума с припасами (5 припасов, 1 вес) и 7 червонцев.

- Выбери оружие:
 - ☐ Охотничий нож (рука, незаметное, 1 вес)
 - ☐ Дубинка (взмах меча, -1 урон, 2 вес)
 - ☐ Орясина (удар копья, мощное, двуручное, 4 вес)
 - ☐ Праща (близко, незаметное, урон -1) и снаряды для неё (5 применений, 1 вес)     
- Выбери одно:
 -  3 припарки (1 применение, медленный, вес 1)  
 - ☐ Тёплый плащ (вес 2)
 - ☐ Кожаная броня (1 броня, 2 вес)

Сбросить шкуру: когда ты вновь принимаешь человеческий облик, брось +**контроль**. На 10+ ты превращаешься в человека. На 7-9 выбери одно осложнение:

- Какая-то из внешних черт животного (шерсть на теле, чешуя, жёлтые глаза) остаётся.
- Один из инстинктов продолжает мучить тебя и в человеческой форме. Чтобы действовать вопреки ему, спасайся от угрозы, используя разум или стойкость.
- Ты больше не можешь принимать обличие животного.

Последствия осложнения исчезнут, если ты потратишь несколько часов на обряд очищения и медитацию.

Звероуст: ты знаешь лающий, скулящий и чирикающий язык, который понимают все животные, а ты, в свою очередь, понимаешь их. Ты можешь договариваться с ними, как с людьми; используй **чутьё**, когда делаешь это.

При создании персонажа выбери один

Продвинутые ходы

- ☐ ☐ **Улучшенная характеристика:** увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +2.
- ☐ **Превосходная характеристика** (требует: уровень 6+): увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +3.
- ☐ ☐ **Улучшенный основной ход** (требует: уровень 6+): улучши один из основных ходов.
- ☐ ☐ **Разносторонний:** возьми один продвинутый ход другого архетипа.
- ☐ ☐ * **Дары природы:** выбери ещё один дар дикой души.
- ☐ ☐ * **Чудо-юдо:** выбери свойство, естественное оружие или и ход любого животного. Какой облик ты бы ни принял, ты можешь использовать, что выбрал. Вид животного соответствующим образом меняется: например, у волка со свойством «летающий» могут появиться крылья, а у зайца с естественным оружием «укус» – острые клыки.
- _____
- _____
- _____

- ☐ **Логово:** у тебя есть логово в глухом месте, далеко от людских поселений, куда ты всегда можешь добраться навymi тропами. Оно размером с небольшую поляну, и там есть укрытие (опиши, какое: землянка, пещера, большое дупло и т.п.), где можно безопасно отдохнуть. Во время привала там все восстанавливают +2к4 ОЗ и излечивают одну травму.
- ☐ **Перевёртыш:** ты можешь принимать разные обличия. Запиши на лист персонажа двух животных, обличия которых можешь принимать. Когда ты помогаешь чем-то животному, а позже обращаешься к духам с просьбой дать тебе новую шкуру, брось +судьба. На 10+ духи выполняют твою просьбу: добавь новый облик животного к известным тебе. На 7-9 для начала они просят тебя помочь им чем-то.
- ☐ **Выживает сильнейший:** когда наносишь урон в облике животного, можешь потратить **контроль** и нанести +1к4 урона.
- ☐ **Серебряные клыки:** потрать **контроль**, чтобы сделать своё естественное оружие *волшебным* до конца боя.
- ☐ **Заживает, как на собаке:** будучи в облике животного, можешь потратить **контроль** и исцелить 2к4 ОЗ. Когда *разбиваешь лагерь*, исцели одну травму. *Восстанавливая силы*, исцели все травмы за один день.
- ☐ **Глазами зверя:** оставив на теле другого животного особую метку грязью или кровью, ты получаешь способность видеть его глазами, слышать его ушами и чують его носом, пока метка не смывается или не сотрётся, или пока не наступит рассвет.
- ☐ **Дикая интуиция:** Когда копаешься в памяти насчёт животных, обычных или волшебных, используй +чутьё. Также, когда *оцениваешь обстановку* в облики животного, можешь потратить контроль и получить 12+.
- ☐ **Звероподобие:** когда ты хочешь получить свойство, ход, броню, или естественное оружие (вместе с уроном) одного из своих обличий, либо дар твоей дикой души, брось +стойкость. При успехе твоё тело меняется соответственно тому, о чём ты просил – вырастают когти, крылья, чешуя и т.п. На 7-9, однако, ты оказываешься под властью одного из своих инстинктов; *спасись от угрозы* с -1, когда пытаешься действовать вопреки ему. Изменения держатся примерно час.

Провидец

Урон к4

03:15 /

Броня:

Уровень:

Опыт:

15

Выбери имя:

Безсон, Блуд, Судиша, Петша, Озар, Ясномысл, Благослава, Венцена, Василия, Сновида, Соломония, Зара, ...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин
- ☐ Горожанин
- ☐ Степняк
- ☐ Чудь
- ☐ Отшельник
- ☐ Порубежник
- ☐ Странник
- ☐ Придворный
- ☐ Любоумдр
- ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи 4 узы

Узы (соратники)

Сны о ...я видел ещё до нашей встречи.

.... протянул мне руку помощи, когда я попал впросак из-за своих видений.

...боится смотреть мне в глаза.

...не верит моим видениям.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Судьба

00

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

Стойкость

Чутьё

Разум

Сердце

☐ Травма (-1)

☐ Травма (-1)

☐ Травма (-1)

☐ Травма (-1)

☐ Травма (-1)

Прошлое

- ☐ **Гадалка:** пророчества для тебя – не только чудесный и мучительный дар, но и способ заработка. Когда гадаешь кому-то, бросьте +**сердце**. На 10+ получи оба, на 7-9 выбери одно.
 - Клиент полностью удовлетворён твоим гаданием: *завяжи узы с ним.*
 - Он вольно или невольно выдаёт что-то о себе: задай один вопрос из чтения мыслей.
- ☐ **Прозорливец:** когда приходишь в поселение, скажи, откуда местные могут о тебе знать. Если ведущего удовлетворит ответ, ты получаешь тёплый приём, но местным точно понадобится твоя помощь или предсказание. Когда перечишь кому-то, кто облечён большим благородством и властью, брось +**сердце**. При успехе он прислушается к тебе, но на 7-9 всё равно накажет за дерзость.
- ☐ **Кликуша:** твои видения мучительны и больше напоминают припадки. Ты получаешь *неожиданное видение*, когда у тебя хотя бы на одном кубике выпадет 1 либо 2. Но бросок *неожиданного видения* делаешь с +2.
- ☐ **Чистый лист:** ты видишь грядущее, но не помнишь своего прошлого. Возьми продвинутый ход из другого буклета и одну черту любого наследия – осколок того, чем ты был раньше. Возьми вторую черту: «найди подсказку о том, кем был раньше».

Начальные ходы

- Твои глаза...
- ☐ **Ясные:** на вид ты совсем не представляешь угрозы. В бою, если ты никого не атакуешь, тебя будут атаковать в последнюю очередь.
- ☐ **Чернее полуночи:** получи +1, если *договариваешься*, используя в качестве рычага страх.
- ☐ **Белые, как у слепца:** но видишь ты прекрасно. Получи +1 на первый ход, когда неожиданно действуешь против тех, кто не знает твою тайну.
- ☐ **Прозрачные:** получи +1, когда противостоишь эффектам, воздействующим на разум. Твой разум невозможно прочитать.
- ☐ **Небесные:** Тебя невозможно застать врасплох.

Предчувствие 000

- Получи 3 предчувствия. Восстанови его до максимума в конце сессии. Когда ты или соратник, способный слышать твои советы, делаете бросок, можешь потратить 1 предчувствие, чтобы дать +1 (это можно сделать как до, так и сразу после того, как был сделан бросок).
- Неожиданное видение:** когда у тебя хотя бы на одном из кубиков выпадает 1, делай этот ход вместо того, что ты делал. Ты застываешь на месте, парализованный неожиданным видением; брось +**стойкость**. При успехе восстанови 1 предчувствие. На 10+ к тому же не попадаешь в затруднительную ситуацию из-за того что неожиданно оцепенел.
- Гадание:** выбери, какие инструменты для гадания используешь: карты, руны, священную книгу, серебряную чашу с водой, никакие (вещие сны), Когда тратишь на гадание около часа, брось +**чутьё**. При успехе задай один вопрос ведущему о...
- ...прошлом места, где вы находитесь.
 - ...настоящем, прошлом или будущем человека, с которым тебя связывают узы.
 - ...будущих угрозах, которые встанут у вас на пути.
- На 10+ ведущий опишет короткое, но ясное видение. На 7-9 оно будет смутным и полным символизма. При провале ложь в видении будет сплетена с правдой. Повторное о гадание о том же не даст результата.

Снаряжение

5 припасов имеет вес 1

Червонцы:

Припасы ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Нагрузка: 6 / ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Ты начинаешь с дорожным посохом (взмах меча, двуручный, 1 вес), сумкой с припасами (5 припасов, 1 вес) и 7 червонцами; а также с инструментами для гадания (если используешь), опиши их:

- К тому же выбери два:

☐ Нож (рука, урон -1, незаметное, 1 вес)

☐ Кожаная куртка (1 броня, 2 вес)

☐ Самострел (близко, +1 урон, 1 пробивание, двуручное, перезарядка, 3 вес) и колчан болтов (5 боезапас, 1 вес) 

Спальник (вес 2)

☐ 3 припарки (1 применение, медленный, вес 1) ☐ ☐

Продвинутые ходы

☐ ☐ ☐ Улучшенная характеристика: увеличить одну из своих характеристик на 1, до максимума в +2.

☐ **Превосходная характеристика** (требуется: уровень 6+): увеличить одну из своих характеристик на 1, до максимума в +3.

☐ ☐ **Улучшенный основной ход** (требуется: уровень 6+): улучши один из основных ходов.

☐ ☐ **Разносторонний:** возьми один продвинутый ход другого архетипа.

☐ ✖ **Разноцветные глаза:** выбери вторую особенность для своих глаз.

□ **Пророк:** когда во всеуслышание объявляешь о своих видениях (неважно, реальных или придуманных), брось +**сердце**. На 10+ ты привлёк внимание людей, и толпа будет действовать согласно твоим указаниям. На 7-9 – только если ты вдохновишь их личным примером и поведёшь за собой.

☐ **Я видел это во сне:** когда *копаешься в памяти* насчёт чего-либо, то можешь сказать ведущему «я видел это во сне» и автоматически получить 7-9.

☐ **Чувство правды:** ты распознаёшь ложь человека, чьи глаза видишь. Когда *изучаешь обстановку*, то всегда, даже на 6-, можешь задать вопрос «Что здесь не то, чем кажется?».

☐ **Сглаз:** в начале боя можешь выбрать одного противника и, глядя ему в глаза, изречь зловещее пророчество; брось + **сердце**. На 10+ он получает -1 к броне и -2 к урону до конца боя. На 7-9 выбери что-то одно.

☐ ※ **Душа предмета:** когда берёшь в руки предмет, пытайся прочитать его душу, брось +**чутьё**. На 10+ задай ведущему три вопроса, на 7-9 – один. При желании потрать предчувствие и задай один дополнительный вопрос за каждое потраченное предчувствие. Ведущий обязан ответить честно.

- Какие сильные эмоции связаны с этим предметом?
- Какая тайна связана с этим предметом?
- Коснулось ли его волшебство?
- Какие слова звучали возле него последними?
- Кто последним брал его в руки?

При создании персонажа выбери один

□ **Чтение мыслей:** когда ты касаешься кого-то, пытайся прочесть его мысли, брось **+сердце**. На 10+ задай два вопроса ведущему, если это персонаж ведущего, или игроку, если это персонаж игрока. На 7-9 – один вопрос.

- О чём персонаж думает прямо сейчас?
- Кого или что он ценит больше всего?
- Что он скрывает?
- Кого он ненавидит?
- Чего он боится?
- Чего он хочет в глубине души?

На 6- задай один вопрос, но твои пальцы становятся ледяными. И ты, и тот, чьи мысли ты читаешь, получаете 1к4 проникающего урона.

Если тот, чьи мысли ты читаешь, безумен, обладает чуждым разумом или защитой разума, тебе может понадобиться спастись от угрозы, чтобы твой разум не получил ущерб.

☐ **Но примежь ты смерть от коня своего:** выбери соратника и *завяжи с ним узы*: Я видел смерть _____. Ты не можешь изменить эти узы в конце сессии. Когда, *ощущая дыхание смерти*, этот соратник получает 6-, ты можешь *разорвать эти узы* превратить 6- в 10+. В конце сессии можешь завязать эти узы с другим соратником.

□ ※ **Предвидение опасности:** когда спасаешься от угрозы, можешь бросать +предчувствие. Если можешь двигаться, получи броню 2.

☐ ✖ **Ткач судеб:** если, гадая, ты получаешь 12+, то можешь, узнав ответы на свои вопросы, добавить собственную деталь. Если это в принципе возможно, то оно является правдой или станет правдой.

❑ ※ **Глаза смерти:** когда ты сражаешься с тем, чьё будущее предсказывал ранее, можешь использовать **чутьё**: твои атаки получают +**предчувствие** к урону.

☐ **Связь:** когда сосредотачиваешься на другом персонаже, брось...

- +1, если у тебя есть узы с ним;
- +1, если у тебя есть фрагмент его тела (волосы, ногти, кровь...);
- +1, если у тебя есть его личная вещь, которой он часто пользовался.

При успехе ты несколько ударов сердца видишь его глазами и слышишь его ушами. Если цель мертва, ты знаешь, что она чувствовала перед смертью – и знаешь, как она умерла, если она это знает. Задай два из вопросов оценки обстановки на 10+, один вопрос – на 7-9.

Книжник

Урон к4

03:15 /

Броня:

Уровень:

Опыт:

15

Выбери имя:

Лучезар, Лев, Милентий, Мыслемир, Стоум, Осмомысл, Вышеслава, Дарина, Новица, Казимира, Катарина, Сияна...

Выбери наследие:

- ☐ Селянин
- ☐ Горожанин
- ☐ Степняк
- ☐ Чудь
- ☐ Отшельник
- ☐ Порубежник
- ☐ Странник
- ☐ Придворный
- ☐ Любомудр
- ☐ Чужеземец

Выбери 2 черты своего наследия и ещё 1 - любого другого наследия

Черты наследия:

Завяжи 4 узы

Узы (соратники)

Я – Разум, амой Меч.

Ся могу говорить (почти) как с равным.

....я пытаюсь просветить.

А вот просвещать – обречено на провал.

Узы (неигровые персонажи)

Характеристики

Гудьба

00

Распредели значения: +2, +1, 0, 0, -1

Удаль

☐ Травма (-1)

Стойкость

☐ Травма (-1)

Чутьё

☐ Травма (-1)

Разум

☐ Травма (-1)

Сердце

☐ Травма (-1)

Прошлое

- ☐ **Церковник:** получи *сферу знаний* боги истинные и ложные. Когда первый раз прибываешь в святилище твоей веры (церковь, монастырь...), называешь своё имя и показываешь символ веры, *завяжи узы* со всеми в этом святилище. Ты теряешь это преимущество, если станет известно о нарушении твоих обетов или еретических воззрениях.
- ☐ **Самородок:** ты всегда выбираешь одно усиление, но получаешь -1 к алхимической реакции.
- ☐ **Бесогон:** получи сферу знаний *маги* и *магия* или *нежить* и *нечисть* на свой выбор. Когда используешь внутрь тинктуру с эссенцией *игнис аргенти*, получи на час +1 к попыткам спастись от угрозы, если она исходит от волшебства.
- ☐ **Бакалавр:** ты вкусил весёлой студенческой жизни в одном из университетов. Выбери дополнительную сферу знаний. Также выбери одну эссенцию. Каждый раз, когда ты собираешь ингредиенты, ты всегда извлекаешь эту эссенцию вдобавок к трём.

Начальные ходы

Тинктуры

У тебя есть тинктуры – запас флаг, порошков, и других алхимических изделий. Когда тратишь несколько часов на сбор и обработку ингредиентов на алхимическом оборудовании, выбери 3 эссенции, которые ты из них извлёк, и восстанови тинктуру до максимума.

Алхимическая реакция: когда применяешь одну из тинктур, выбери, какую эссенцию она содержит и дальность действия: *внутрь* (тинктура выпивается или съедается), *удар копьё* (порошок, брошенный в лицо), *близко* (бросок пузырька с тинктурой). Затем потратить 1 тинктуру и брось +**разум**. На 10+ тинктура действует на цель или цели в зависимости от того, какую эссенцию содержит. Если тинктура наносит урон, который не указан в её описании, считай урон равным 2к4.

Если время действия не указано, то это несколько мгновений.

На 7-9 выбери осложнение:

- Эффект слабее.
- Чему-то или кому-то нанесён побочный ущерб.
- Ингредиенты с эссенцией, которую ты использовал, закончились.
- Ты подвергаешь себя опасности.

Можешь дополнительно выбрать одно из осложнений и одно усиление (не должно противоречить осложнению):

- Эффект сильнее.
- Время действия увеличивается на пару часов.
- Тинктура получает свойство *область*.
- Урон тинктуры проникающий.
- Тинктура на некоторое время создаёт помеху в окружающей среде (горение, устойчивое облако газа, пятно льда и т.п.).

На 12+ выбери усиление, не выбирая осложнение. Другие могут делать этот ход, когда применяют твои тинктуры, однако вместо своих характеристик они используют твой разум –2.

Снаряжение

5 припасов имеет вес 1

Припасы ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Нагрузка: 6 / ○○○○○○○○○○○○○○○○○○

У тебя есть сумка с тинктурами (1 вес), алхимические инструменты, чтобы создавать новые тинктуры в походных условиях (2 вес), сумка с припасами (5 припасов, 1 вес), нож для вскрытия (рука, урон -1, 1 вес) и 7 червонцев.

- Выбери две диковинки:

☐ Щерцинская шпага (взмах меча, 2 пробивание, 1 вес)

☐ Фонарь (1 вес)

☐ Подзорная труба (1 вес)

☐ Лупа (+1 к оценке если ищешь мелкие детали)

☐ Китайские пряности (3 применения)

☐ Шемарханские духи (3 применения)

☐ Исфетский табак (6 применений)

☐ Бутыли кресского огня (близко, +к10 урона,

метательное, опасное, редкое, зона, 3 применения, 1 вес)



- Выбери три:

☐ Кожаная броня (1 броня, 2 вес)

☐ Самострел (близко, +1 урон, 1 пробивание, двуручное,

перезарядка, 3 вес) и колчан болтов (5 боезапас, 1 вес) 

☐ 3 припарки (1 применение, медленный, 1 вес) ◇◇◇

☐ Тубус с картами (3 применения)

☐ Сумка с книгами (5 применений, 2 вес) 

2 червонца

Червонцы:

Образование: получи сферу знаний алхимия и выбери ещё одну. ☐ Алхимия ☐ Маги и магия ☐ Нежить и нечисть ☐ История и география изведанного мира ☐ Легенды о героях былых времён ☐ Боги истинные и ложные ☐ Забытые цивилизации

Когда впервые сталкиваешься с чем-то, что относится к сфере твоих знаний, можешь задать ведущему об этом один любой вопрос. Он ответит честно.

Великое дело: когда ты хочешь изготовить особый препарат, опиши ведущему желаемый эффект.

Результат достижим всегда, но ведущий поставит от 1 до 4 условий:

- Изготовление займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале ты должен _____.
- Тебе нужна помощь от _____.
- Нужно особое оборудование.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Ты и твои союзники рискуете _____.

Продвинутые ходы

При создании персонажа выбери один

☐ ☐ ☐ **Улучшенная характеристика:** увеличить одну из своих характеристик на 1, до максимума в +2.

☐ **Превосходная характеристика** (требуется: уровень 6+): увеличь одну из своих характеристик на 1, до максимума в +3.

☐ ☐ **Улучшенный основной ход** (требуется: уровень 6+):
улучши один из основных ходов.

☐ ☐ **Разносторонний:** возьми один продвинутый ход другого архетипа.

☐ ☐ ※ **Эрудит:** выбери ещё одну сферу знаний.

☐ **Ритор:** когда договариваешься образованным человеком, используй разум.

☐ ✳ **Ребис:** Можешь выбрать две эссенции, когда проводишь алхимическую реакцию – тинктура объединит в себе оба эффекта. Однако тогда ты выбираешь на одно осложнение больше.

□ ※ **Беспомощный книгоочей:** когда тебе *протягивают руку помощи*, то делают это с +1. К тому же, когда *спасаешься от угрозы*, связанной со сферой твоих знаний, можешь использовать разум вместо любой другой характеристики.

❑ **Филологос:** Получи +3 к нагрузке. Когда *копаешься в памяти*, используя книгу, получи +2, а не +1. К тому же, когда делаешь ход, пытаешься перевести незнакомый язык или разгадать шифр, считай 6- за 7-9.

☐ **Токсиколог:** ты можешь извлекать токсины из ядовитых существ и растений. Делая это, брось **+разум**; на 10+ получи 3 применения яда (свойства определяет ведущий); на 7-9 – выбери одно: ты получаешь только 1 применение яда или оказываешься отравлен сам.

☐ **Необыкновенный знаток:** получи +1, копаясь в памяти насчёт того, о чём другие не имеют понятия. На 12+ ты можешь назвать один любой факт о предмете раздумий. Ведущий либо признаёт, что это правда; либо скажет, что ты ошибаешься, но получи 1 опыт.

☐ **Пиявки и кровопускание:** во время привала можешь выбрать одного союзника (или самого себя) с травмой и потратить 3 припаса, чтобы её исцелить. Когда ты оказываешь медицинскую помощь кому-то, кто чувствует **дыхание смерти**, можешь потратить припас, чтобы он мог прибавить твой **разум** к броску.

□ ※ **Эликсир:** препарируя монстра, можешь получить из его органов особую эссенцию (добавляется к эссенциям, которые ты получил во время сбора ингредиентов). Когда вызываешь алхимическую реакцию, то употребление этой эссенции внутрь позволит на несколько минут получить свойство, естественную броню, естественное оружие или ход чудовища. Это соответствующим образом изменяет внешность (появляются когти, крылья и т.п.).

☐ **Операция:** когда ты пришиваешь части тела монстра другому существу, брось +разум. На 10+ оперируемый получает постоянный доступ к одному из свойств или ходов монстров (возможно, чтобы применить ход, ему потребуются спастись от угрозы), но его ОЗ уменьшаются на 2 навсегда. На 7-9 – то же самое, но операция прошла не совсем удачно: ОЗ оперируемого уменьшаются ещё на 1к6. В любом случае, он получает некрасивые и странные отметины.

☐ ※ **Пиротехника:** когда используешь эссенцию флогистон или аутофор, добавь к списку возможных усилений следующие:

- + дальность *далеко*
- + свойство *мощное*
- искры некоторое время висят в воздухе, освещая всё вокруг
- +1к6 урона.

Эссенции

- ☐ **Аква витэ:** убирает все эффекты сна и утомления на несколько часов.
- ☐ **Алькахест:** наносит урон, в том числе дереву и металлам. Уменьшает на 1 броню, с которой контактирует.
- ☐ **Амальгама:** покрытый этим веществом предмет получает неуязвимость к мирскому элементу. Опиши, к какому: не горит в огне, не мокнет в воде, не тонет и т.п. Действует около часа, пока не сотрётся.
- ☐ **Антидот:** рвотное. Позволяет организму очиститься от ядов. Не подействует самые сильные и опасные.
- ☐ **Ауросфор:** ослепительно вспыхивает или светится с яркостью факела примерно час.
- ☐ **Игнис аргенти:** при контакте с волшебством и волшебниками вспыхивает белым пламенем. Наносит урон бестелесным и волшебным существам, уничтожает или ослабляет волшебство.
- ☐ **Ланданум:** притупляет чувства, усыпляет на несколько часов.
- ☐ **Мутный флюид:** дымка сильно уменьшает видимость в небольшой области, держится несколько минут, если нет сильного ветра. +*область*.
- ☐ **Нитроген:** замораживает жидкости, наносит урон от холода.
- ☐ **Панацея:** лечит травму или восстанавливает 2к4 ОЗ и потерянные части тела вроде пальцев или ушей. + медленная.
- ☐ **Смола:** ко всему приклеивается, всё склеивает.
- ☐ **Флегма:** замедляет движение того, чего коснётся. +1 на все ходы против цели.
- ☐ **Флогистон:** поджигает предметы, наносит урон от огня.
- ☐ **Шлак:** ослепляет и вызывает сильный кашель. +*область*.
- ☐ **Эфир:** помогает ощущать магию, видеть и слышать духов, однако духи тоже обращают внимание на того, кто под действием зелья.