ХРАБРЕЙШИЕ

ЛИСТ СОЮЗА

МОТИВ СОЮЗА

АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - УВАЖЕНИЕ

СОБРАННАЯ ДОБЫЧА ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

БОЙ

- **Культ воинов:** когда наёмники становятся свидетелями того, как кто-либо из членов союза погибает в славном бою, они обретают боевой дух и снимают ранение, если оно у них есть. Однако теперь они вынуждены завершить то, что начали их союзники.
- **Преданность:** вы внушаете своим наёмникам большое уважение. Они обладают повышением *«Установкой (верные)»*. Если вы получите урон, который приведёт к ранению, они примут этот удар на себя — и получат ранение вместо вас или погибнут.
- **Скакуны:** у вас есть ездовые животные, которых хватит на всю вашу группу, включая наёмников, чтобы отправиться в бой. Вам всегда удаётся заменить потерянных во время длительных передышек. Опишите, что это за существа, и дайте им свойства (выберите два): *быстрые — водные — летающие — магические — мощные — огромные — природная броня — пугающие.*
- **Стратегическое планирование:** правильная стратегия — ключ к победе в войне. Вы добавляете +1d6 к проверке расклада, когда ваше вторжение использует такие планы, как засада, штурм или удар. При успехе вы получаете сердце.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО

- **Агенты хаоса:** вы успешно возлагаете ответственность на других и вмешиваетесь в планы остальных фракций. При успехе на проверке расплаты боевой дух ваших наёмников поднимается — и вы можете закончить или сбросить счётчик какой-либо фракции. *Как вы смогли подставить других, чтобы вызвать этот эффект?*
- **Крылатые разведчики:** вас сопровождают летучие мыши, вороны или другие мелкие крылатые создания. Каждый раз, когда вы выбираете план, союз может установить факт о цели, которую ваши зверьки видели с неба. Вы также можете использовать это ещё один раз во время флешбэка при выполнении плана.
- **Устные традиции:** вы делитесь традициями своего народа друг с другом и с другими народами из уст в уста, когда встречаетесь. Один раз, во время длительной передышки, союз может установить какой-либо факт об истории, культуре или тайнах мира. Вы также можете воспользоваться этим в режиме флешбэка. *Какая история была вам рассказана и кем?*
- **Хитрые планы:** в хорошо продуманном плане есть страховка от непредвиденных обстоятельств. Вы получаете +1d6 на проверке расклада для плана переговоров, проникновения или хитрости. В случае успеха проверки флешбэка во время выполнения такого плана вы получаете сердце.

МИСТИЦИЗМ

- **Видения:** в настоящем вы можете установить факт о вероятных будущих действиях персонажа ведущего, но немедленно получаете шок характеристики по выбору ведущего. Проверка удачи определяет, как будут развиваться действия персонажа ведущего. *Какую форму примет видение?*
- **Дальновидность:** один раз, во время длительной передышки, союз получает представление о действиях фракций в мире. Вы можете установить факт о фракции или совершить бросок 3d6, чтобы перевести счётчик одной из них вперёд или назад.
- **Награда:** во время передышки вы можете принести жертву божеству своего союза, заплатив определённую цену, чтобы обрести награду (выберите одну): *получите +1d6 на одну проверку с использованием предмета в этом цикле — получите +1d6 на следующую проверку испытания — ваш следующий провал будет считаться частичным успехом.* Каждый раз, когда вы просите о новой награде, жертва должна различаться.
- **Помощь:** один раз за цикл один из участников союза может умолить своё божество дать ему сотворить заклинание III ранга из его домена. Вы делаете проверку по правилам проверки навыка по рангу союза без штрафа — и ведущий решает, кому придётся сталкиваться с последствиями.

ПОЛЕЗНОСТЬ

- **Командная работа:** объединяя усилия, вы повышаете уровень стресса только при провале, а шестёрки разных участников считаются впечатляющим успехом на проверке.
- **Следопыты:** ваш союз опытен в путешествиях, вы умеете находить скрытые тропы и избегать опасностей. Вы получаете +1d6 к проверкам блуждания.
- **Транспорт:** у вашего союза есть невероятное транспортное средство, например, подводная лодка, дирижабль или даже паровой автомобиль. Опишите этот транспорт и дайте ему свойства (выберите два): *бронированный — быстрый — замаскированный — маневренный — надёжный.* Укажите его недостатки (выберите один): *заметный — медленный — неуклюжий — шаткий — шумный.* Союзу всегда удаётся полностью отремонтировать его при каждой длительной передышке.
- **Экипировка:** вы получаете дополнительную ячейку припасов и бесконечные запасы следующих снадобий и снаряжения: *громовые камни — дымовые шашки — ловушки — метательное оружие — светящиеся палочки — скалолазное снаряжение — смоляные бомбы.*

НАЧНИТЕ ИГРУ С ОДНОЙ ИЗ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ СОЮЗА. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ДОСТИГАЕТ КУЛЬМИНАЦИИ, ВЫБИРАЙТЕ ДРУГУЮ СПОСОБНОСТЬ СОЮЗА.

СЧЁТЧИКИ

ЗАМЕТКИ

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

БАРД

○ **ИГРА СЛОВ**: при успехе проверки испытания с помощью **УГОВОРОВ, ЗАПУГИВАНИЯ** или **ОБМАНА** вы также можете выбрать одно: *отвести подозрения — внедрить ложную мысль — заставить ведущего раскрыть секрет.*

○ **ИНТУИЦИЯ**: для вас окружающие — открытая книга. Повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт об эмоциональном состоянии цели. Эмоция должна быть реалистичной — такой, какую цель действительно могла бы испытывать. Вы получаете +1d6, действуя исходя из этого знания.

○ **ИСКУСНЫЙ ЛЖЕЦ**: вы превосходно лжёте, если идёте ва-банк. Получите +1d6, когда действуете жёстко, сообщая кому-то заведомую ложь.
При успехе получите сердце.

○ **ПАУТИНА**: если во время флешбэка или действия передышки вы получили успех, когда взаимодействовали со знакомыми, то зарабатываете сердце. Вы также получаете дополнительное действие передышки, которое можете потратить только на встречу с другом, фракцией или другим персонажем ведущего.

○ **ПРИСПОСОБЛЕНЕЦ**: вы получаете +1d6 к проверке, если действуете сразу после того, как союзник успешно прошёл проверку испытания.
Как вы превратили его успех в своё преимущество?

○ **СТРУНЫ**: повысьте уровень стресса, чтобы союзник вспомнил ваши слова или песню, — он заново проходит неудачную проверку. Если на этот раз он получит успех, вы заработаете сердце. *Какую критику или совет он от вас услышал?*

○ **ГИБКОСТЬ**:

○ **ГИБКОСТЬ**:

Вы можете сделать **флешбэк** тех действий, которые бард мог бы предпринять. Например, *вечерние посиделки, выступление перед влиятельной персоной или добыть информацию от знакомых.*

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ Х 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (1 РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐

КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ВОИН

○ **АТАКА**: вы — сила, с которой нужно считаться. Получив успех в ближнем бою, вы также можете выбрать одно: *дополнительно задеть ударом ближайшего врага — уничтожить его щит или броню — отправить его в полёт.*

○ **БЕШЕНСТВО**: повысьте уровень стресса, чтобы сделать что-то невероятное при помощи силы. Например, *швырнуть огромный камень, остановить лошадь на скаку или вступить в бой с намного более крупным противником и считать это обычными условиями.*

○ **ВЬЮЧНЫЙ МУЛ**: вы можете нести на себе огромное количество вещей. Получите две дополнительных ячейки для снаряжения, защиту, базирующуюся на нём, и ячейку припасов. *Где вы храните все эти предметы?*

○ **КРЕПКАЯ ШКУРА**: ваша шкура защищает вас от ран. Вы получаете +1d6, когда ослабляете последствия физических атак, и при этом получаете на один пункт стресса меньше. *Что сделало вас таким крепким?*

○ **ХВАСТУН**: вы излучаете чрезмерную самоуверенность. Вы получаете +1d6, когда действуете жёстко, запугивая или производя впечатление на других. При **6&6** снимите один пункт стресса.

○ **ЯРОСТЬ**: когда вас бьют или унижают, получите +1d6 к проверке, если немедленно набрасываетесь на обидчика. При **6&6** снимите один пункт стресса.

○ **ГИБКОСТЬ**:

○ **ГИБКОСТЬ**:

Вы можете сделать **флешбэк** таких действий как, *кутёж с соратниками, запугать кого-то насилием или подобрать подходящее оружие.*

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ Х 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (1 РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐

КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ДРУИД

- **ГНЕВ**: вашу магию питает желание возмездия. Когда вы творите заклинание сразу после проверки испытания, получите +1d6. Его сотворение не потребует повышения уровня стресса.
- **ДИКОЕ ВАРЕВО**: вы можете сварить зелье любого ранга любого из путей ведовства. Также вы получаете действие передышки, которое можно использовать только для приготовления зелий.
- **ЗВЕРИНОЕ ОБЛИЧЬЕ**: повысьте уровень стресса, чтобы принять звериный облик. Пока вы находитесь в нём, два любых ваших навыка меняются значениями друг с другом — и вы получаете **первозданную способность** или подходящую способность другого призвания. Кроме того, в этой форме у вас появляется тёмный порыв (из *Темнейших*). Всё это вы выбираете в момент, когда приобретаете способность.
- **ПЕРЕПЛЕТЕНИЕ**: вы легко сочетаете ведовство с материальными или обыденными действиями. При успешном сотворении заклинания вы получаете +1d6 на следующее использование другого навыка.
- **ПРИРОДНАЯ МАГИЯ**: вы освоили два магических пути: *укрощение бури и дикое сердце*, для чего вам потребуется всего один магический фокус. Повысьте уровень стресса, чтобы использовать **МАГИЮ** и сотворить заклинание II или III ранга этих путей. Однако вы не можете использовать заклинания II и III ранга, находясь в городе, окружённом стеной.
- **ШЁПОТ ПРИРОДЫ**: окружающий мир говорит с вами, делясь информацией. При успешной проверке испытания вы можете задать ведущему вопрос или раскрыть секрет, относящийся к ситуации. Вы также получаете защиту от лжи, уловок и скрытности.
- **ГИБКОСТЬ**: _____
- **ГИБКОСТЬ**: _____

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые предпринял бы друид. Например, *разговор с растениями или животными, создать зелье или отпугивание непрошеных гостей от диких мест.*

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ X 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (1 РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ _____ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ _____ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ _____ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ _____

КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐ ☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐ ☐ ☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐ ☐ ☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐ ☐ ☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐ ☐ ☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐ ☐ ☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐ ☐ ☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐ ☐ ☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐ ☐ ☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐ ☐ ☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ЖРЕЦ

○ **ВОПЛОЩЕНИЕ**: повысьте уровень стресса, чтобы использовать **МАГИЮ** и сотворить заклинание II или III ранга из домена вашего божества. У каждого есть два домена, которые действуют как магические пути. Опишите своего бога и его домены, а также любые ограничения, которые они могут наложить.

○ **КАРА**: назначьте одно оружие *священным оружием*. Теперь это ваш магический фокус. Повысьте уровень стресса при успешной атаке, в которой оно использовалось, чтобы немедленно воздействовать на цель заклинанием I ранга безо всякой проверки навыка.

○ **ОБЛИЧЕНИЕ**: вы преподаёте жестокий урок бросающим вам вызов. При успешной проверке испытания вы получаете +1d6, если сразу же действуете против обидчика. При **6&6** проверки испытания вы также можете выбрать одно: *вселить ужас в его сердце — обратить в вашу веру.*

○ **ОПЛОТ**: вы — опора для союзников. Получите +1d6, когда ослабляете последствия за них. При успехе союзник также получает +1d6 на следующую проверку навыка.

○ **СВЯТИТЕЛЬ**: заведите на листе персонажа счётчик на четыре сегмента. Закрашивайте один сегмент каждый раз, когда очищаете что-то осквернённое или разрушенное, что противоположно домену вашего бога. Когда счётчик заполнится, в этой области немедленно проявится ритуал II ранга, а вы сможете завести новый счётчик.

○ **СВЯЩЕННЫЕ ОБРЯДЫ**: вы получаете дополнительное действие передышки, которое можно потратить только на проведение ритуала.
При успехе вы получаете сердце.

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

Вы можете сделать **флешбэк** тех действий, которые жрец мог бы предпринять. Например, *изучение храмовых архивов, принесение жертвы своему богу или проповедь верующим.*

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐ ☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐ ☐ МАГИЯ
☐ ☐ ОБМАН
☐ ☐ ПОИСК
☐ ☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐ ☐ РЕМЕСЛО
☐ ☐ СКРЫТНОСТЬ
☐ ☐ СНОРОВКА
☐ ☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ X 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (I РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

МОНАХ

○ **БЕССТРАШИЕ**: вы знаете, что ваше тело — всего лишь сосуд. Получите +1d6, когда действуете жёстко и ставите на кон целостность собственного тела. Вы не сможете ослабить последствия этой проверки. Вы также получаете защиту от страха или запугивания.

○ **БОЕВЫЕ ИСКУССТВА**: повысьте уровень стресса, чтобы совершить что-то невероятное в сфере атлетики. Например, *сразиться с группой противников на равных, уверенно маневрировать практически на любой поверхности или поймать стрелу в полёте.*

○ **КОНТРОЛЬ**: вы плавно управляете боем. При успешном ослаблении атаки в ближнем бою вы также можете выбрать одно: *обезоружить противника — перенаправить атаку — заставить противника переместиться ближе.*

○ **ПОСЛУШНИК**: у вас есть ученик, который займёт место вашего наёмника. У него есть следующие повышения: *«Установка (верный)»* и *«Компаньон»*. Повышения для него нельзя покупать, однако за каждую другую способность у вас он также получает новое повышение (выберите одно): *обученный — разносторонний — установка (бесстрашный) — экипированный.*

○ **РАДОСТЬ БИТВЫ**: вы мало что любите больше, чем своё мастерство боя. При **6&6** в сражении вы снимаете один пункт стресса и зарабатываете сердце.

○ **СИЛА ВОЛИ**: вы так просто не сдаётесь. При провале проверки испытания сразу же добросьте 1d6 и засчитайте его результат в этой проверке. Если вы получили успех, считайте его впечатляющим.

○ **ГИБКОСТЬ**:

○ **ГИБКОСТЬ**:

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые предпринял бы монах. Например, *тренировка у великого мастера, оценка силы цели или длительные периоды интенсивной медитации.*

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ X 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (1 РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐

КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ПЛУТ

○ **ШПИОН**: повысьте уровень стресса, чтобы совершить что-то невероятное в сфере ловкости. Например, *незаметно пройти сквозь толпу, безопасно спрыгнуть с высокой башни или спрятаться у всех на виду.*

○ **НАЛЁТ**: вы всегда выбираете идеальный момент для удара. Получите +1d6, когда застаёте кого-то врасплох. При **6&6** также снимите один пункт стресса.

○ **НЕВИДИМАЯ РУКА**: когда вы помогаете союзнику, то сталкиваетесь с последствиями только при провале его проверки. Если союзник получил **6&6**, вы снимаете один пункт стресса. *Почему союзник не в курсе, что вы ему помогаете?*

○ **ОТРАВИТЕЛЬ**: изготовление и добыча ядов — ваша вторая натура. У вас есть бесконечный запас следующих ядов I ранга: *дезориентирующий — замедляющий — ослепляющий — рвотный*. Вы также получаете две ячейки припасов, которые можете использовать только для них.

○ **ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ**: ваше незримое присутствие заставляет противника совершать ошибки. Когда при незаметном перемещении вы получаете успех, выберите одно поведение персонажей ведущего, находящихся рядом: *они действуют глупо из-за паранойи — они раскрывают секрет.*

○ **СКОЛЬЗКИЙ ТИП**: вас сложно загнать в угол. При успешном сопротивлении атаке противника вы также можете выбрать одно: *исчезнуть из его поля зрения — пошарить по его карманам — оказаться у него за спиной.*

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые бы предпринял плут. Например, *украсть что-то ценное, солгать, создавая возможность или припрятать нужную вещь.*

НАЁМНИК БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ X 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (I РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐

КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

РЕЙНДЖЕР

○ **АЗАРТ ОХОТЫ**: повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт о небольшой, едва заметной уязвимости вашей добычи. Вы получаете +эффективность, когда используете эту слабость в следующей проверке, чтобы выследить, поймать или сбить с ног цель. При успехе вы получаете сердце.

○ **ЖИВОТНОЕ ЧУТЬЁ**: в ваших венах течёт кровь животного, обостряющая чувства. Вы получаете +1d6, когда выслеживаете кого-то или обследуете территорию. Вы также получаете защиту от того, чтобы вас застали врасплох.

○ **ЗНАНИЕ ДИКОЙ ПРИРОДЫ**: повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт о растениях, животных или погоде. Вы получаете +1d6, когда действуете исходя из этого знания.

○ **ПИТОМЕЦ**: у вас есть охотничье животное. У этого питомца есть повышение — *«Компаньон»*. Также он знает два трюка — выберите их из списка: *устроить неразбериху — принести что-то — загнать добычу — обнаружить добычу — внезапно атаковать*. Ваш питомец получает +1d6, когда использует знакомый трюк.

○ **РАЗВЕДЧИК**: у вас есть привычка выбиваться вперёд, чтобы изучить цели. При выборе плана, вы можете внести в повествование факт об уязвимости в защите цели, за которой вы следили. Во время реализации плана вы можете повысить уровень стресса, чтобы установить ещё один факт, касающийся цели.

○ **ХИТРЫЙ ВЫСТРЕЛ**: вы можете провернуть маловероятный (но не невозможный) трюк с выстрелом из дистанционного оружия. Например, поразить цель рикошетом от стены или прострелить две цели за раз. Вы игнорируете любые обстоятельства, влияющие на эффективность, но должны объяснить, как вам удался этот трюк.

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые рейнджер мог бы предпринять. Например, *расставить ловушку, разведать местность* или *добыть еды*.

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ X 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (1 РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

УМЕЛЕЦ

- ○ **ВАРШИК**: когда вы создаёте снадобье, вы получаете 1 дополнительную дозу всегда, даже при провале проверки. Вы также получаете действие передышки, которое можно потратить только на создание снадобий.
- ○ **ВЕРА В НАУКУ**: вы абсолютно уверены в своих изобретениях. Вы получаете +1d6, когда действуете жёстко, используя снадобья или механизмы, но не можете ослабить последствия проверки. При **6&6** снимите один пункт стресса.
- ○ **ГОРДОСТЬ**: вы вкладываете частичку себя в любое творение. Поэтому когда вы сами или кто-то ещё получает впечатляющий успех, используя ваши изобретения, вы зарабатываете сердце.
- ○ **ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬ**: повысьте уровень стресса, чтобы совершить невероятный акт творения, например, *на ходу соединить снадобья, создав комбинированный эффект, собрать простой временный механизм или проигнорировать нестабильность изобретения.*
- ○ **ТВОРЧЕСКОЕ БЕЗУМИЕ**: когда во время передышки вы получаете успех при работе над проектом по созданию предмета, свойства или механизма, это действие передышки не тратится. Вы также получаете дополнительное действие передышки, которое можете потратить только на ремесло.
- ○ **ТЩАТЕЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ**: повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт об уязвимости какого-либо сооружения или механизма, в поле вашего зрения. Вы получаете +1d6, когда действуете исходя из этого знания.
- ○ **ГИБКОСТЬ**:
- ○ **ГИБКОСТЬ**:

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые мог бы предпринять умелец. *Разрушить сооружение, собрать материалы или сварить снадобье.*

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ Х 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (1 РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐

КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ЧАРОДЕЙ

○ **ВЕЛИКОЕ КОЛДОВСТВО**: вы можете выбрать второй путь для вашей способности «Колдовство» (если она уже выбрана) и творить заклинания обоих путей, используя один магический фокус.

○ **КОЛДОВСТВО**: вы освоили магический путь (выберите один): *очарование — призыв — телекинез — иллюзия — некромантия — пиромантия.*
Повысьте уровень стресса, чтобы использовать **МАГИЮ** и сотворить заклинание II или III ранга вашего пути.

○ **КОНТРЗАКЛИНАНИЕ**: получив успех на проверке ослабления магического эффекта, вы также можете выбрать одно: *поглотить заклинание и снять один пункт стресса — внести в повествование факт о странности в силе заклинателя — обратить заклинание против его заклинателя.*

○ **ПЕРЕГРУЗКА**: вы открываетесь потоку силы. Получите +1d6, когда действуете жёстко, творя заклинание. Вы не сможете ослабить последствия этой проверки. При **6&6** снимите один пункт стресса.

○ **ТВОРЕЦ АРТЕФАКТОВ**: у вас есть дополнительное действие передышки, которое вы можете потратить только на проведение ритуалов для создания артефакта. У этих ритуалов на одно особое требование меньше, чем обычно.

○ **ФАМИЛЬЯР**: вы связаны магическими узами с существом, не больше кошки. Вы можете телепатически общаться, когда оно поблизости. Выберите два навыка, которые у него хорошо развиты, — вместо них вы будете делать проверку своего навыка **МАГИИ**. Все остальные его навыки равны 0d6. Если он получит ранение, то выпадет из сцены, но вернётся в игру во время восстановления. Повысьте уровень стресса, чтобы он сотворил заклинание I ранга.

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые предпринял бы чародей. Например, *получить мистическое знание, заключить оккультную сделку* или *создать магический артефакт.*

НАЁМНИК БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

_____ _____
_____ _____
_____ _____

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ X 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (I РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
ВАЖНЫЙ МОМЕНТ

☐ _____
КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ХРАБРЕЙШИЕ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

МОТИВ: АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - ПРАВОСУДИЕ - УВАЖЕНИЕ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ - ОККУЛЬТИЗМ ПОКЛОНЕНИЕ - РОСКОШЬ

СНАРЯЖЕНИЕ (ВСЕГДА С ВАМИ)

ПРИПАСЫ (РЮКЗАК) ☐☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ПУСКАЕТЕСЬ **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ**.

ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐
☐

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*

РАНЕНИЕ

СЕРДЦА

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТРУДНЫЙ ВЫБОР:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ СЕРДЦЕ
- **ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ:** НЕМЕДЛЕННО РЕАЛИЗУЙТЕ МОТИВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ЗАМЕТКИ

НАЁМНИК

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

ИМЯ

НАРОД И ТИП

НАВЫКИ

☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: НАДЁЖНЫЙ - УВЕРЕННЫЙ - УМНЫЙ ОПТИМИСТИЧНЫЙ - ПОЛЕЗНЫЙ - УПОРНЫЙ - ЧЕСТНЫЙ - ЩЕДРЫЙ

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: БЕСЧЕСТНЫЙ - ВСПЫЛЬЧИВЫЙ ДЕРЗКИЙ - ЖАДНЫЙ - НЕРЕШИТЕЛЬНЫЙ - НЕТЕРПЕЛИВЫЙ ТУПОЙ - УПРЯМЫЙ

ПЛАНЫ

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ЦЕЛЬ, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСТУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- **ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- **ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

ДРУГ ИЛИ НАСТАВНИК

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- **НАЛАДИТЬ КОНТАКТ** С ДРУЗЬЯМИ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- **СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ** С ПОМОЩЬЮ РАЗВЕДКИ, НАВЕДЕНИЯ СПРАВОК И Т.Д.
- **НАНЯТЬ** НАЁМНИКОВ
- **ПРОВЕСТИ** РИТУАЛ

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

- **РИСКНУТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, НО С ПОТЕРЕЙ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

ЗОЛОТО

ЗА ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ:

- КУПИТЬ ПРЕДМЕТ, ПОМОЩЬ ИЛИ ИНФОРМАЦИЮ (РАНГ Х 2 ЗОЛОТА)
- КУПИТЬ РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ (1 РАНГ = 1 ЗОЛОТО)
- НАНЯТЬ НАЁМНИКА (1 ЗОЛОТО / ДЛИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДЫШКА)
- УЛУЧШИТЬ НАЁМНИКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПУСТИТЬСЯ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ
ЧАСТИЧНЫЙ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ЗА ВЕДУЩИМ)

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ПЕРСОНАЖА (ПРОШЛОЕ)

☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ
☐ КУЛЬМИНАЦИЯ - ПОЛУЧИТЕ 1 ДОП. ПУНКТ ОПЫТА АВАНТЮРИЗМА

ОПЫТ ГЕРОЙСТВА

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИЮ ВАШЕГО СОЮЗА
- БЫЛ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ ИЛИ КУЛЬМИНАЦИЯ ВАШЕЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
- ВЫ ПРИНЯЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ УЧАСТИЕ В ЧУЖОЙ СЦЕНЕ ПЕРЕДЫШКИ
- ВЫ РЕАЛИЗОВАЛИ СВОЙ МОТИВ

ОПЫТ АВАНТЮРИЗМА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ БРОСАЕТЕСЬ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ ИЛИ ПОЛУЧАЕТЕ РАНЕНИЕ

СЛОВА ТЁМНОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО