

Имя

Внешний вид

Эльф: Аелриндел, Даратрине, Галан, Лианзорн, Элоен, Мериалес, Селданна, Тзалаера
Дворф: Далзар, Болфост, Гаррунд, Хадол, Мордриа, Налдина, Чалуни, Кила, Ардред
Человек: Дариус, Шинген, Маркус, Вильям, Саймон, Дженни, Алианор, Катрин, Элизабетта

Тяжёлый взгляд, утомлённый взгляд или острый взгляд
Шляпа с плюмажом, рогатый шлем или глазная повязка
Военная униформа, меховая накидка или изношенный костюм
Тело в рубцах, грузное тело или, тощее тело

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ ослаб	■ дрожит	■ болен	■ ошеломлён	■ сбит с толку	■ изуродован
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

Урон

D10

Броня

O3

текущие

максимальные

Максимальные O3 = 10+ телосложение

Мировоззрение

Начальные ходы

☐ Хороший

Подвергай себя опасности для защиты когонибудь другого.

☐ Законопослушный

Предпочитаешь честь персональной выгоде.

☐ Нейтральный

Побеждай достойных противников.

☐ Злой

Убивай беззащитных или сдающихся противников.

Раса

☐ Дворф

Ты игнорируешь свойство «громоздкая» у брони, которую ты носишь.

☐ Эльф

Длинные мечи для тебя считаются изящным оружием.

☐ Человек

Наёмники под твоим командованием имеют +1 к лояльности.

Связи

Впиши одного или нескольких компаньонов:

_____ спас меня в битве и заслуживает полного доверия.

_____ не думает прежде чем впутаться в битву и постоянно втягивает меня в неприятности.

Я видел как _____ изменял ход битвы.

_____ не подходит для битв, будет лучше если я буду приглядывать за ним.

Военачальник

Ты можешь собирать воинов под своё знамя когда есть подходящее время для найма. Они будут сражаться за тебя в одной битве, в обмен они потребуют часть любых добытых сокровищ или трофеев. Когда **ты ведёшь своих наёмников в битву**, кинь+ХАР. На 10+ получи 3 очка, на 7-9 получи 2 очка, на 6- всё равно получи 1 очко, но плата в последствии окажется высока. В процессе битвы потрать очки что бы твои наёмники сделали:

- Провели мощную атаку.
- Прочно стояли против мощной атаки.
- Организованно отступили.
- Проявили милосердие к поверженным противникам.
- Стояли и сражались до последнего.

Тактик

Когда ты **используешь свои знания о тактике и стратегии на поле боя**, опиши чем ты помогаешь одному из своих последователей:

- Создаёшь преимущество; ты или союзник получают бонус +1 к следующему ходу
- Выйти из рукопашной схватки с одним противником
- Избежать угрозу на поле боя без использования хода Превозмогая Опасность
- Заблокировать удар; для себя или когонибудь рядом, ты получаешь половину урона
- Избавься от эффекта страха, смятения или ошеломления

Потом кинь+ХАР, на 10+ ты делаешь это без проблем. На 7-9 ты добиваешься желаемого эффекта, но подвергаешь себя опасности, подставляешься или это чего то тебе стоит.

Один за всех и все за одного

Когда ты **помогаешь союзнику в бою**, он получает бонус к ходу в +2 вместо +1 а так же бонус в +1d4 к урону. Когда **наёмник помогает тебе в бою**, ты наносишь дополнительные +1d4 урона.

Зычный голос

Ты можешь Оказывать поддержку любому кто может услышать твои вдохновляющие слова, стратегический совет или страшные угрозы. Действует на дистанции крика.

Военачальник

Уровень

Опыт

Снаряжение

Твой максимальный груз 11 + СИЛ, ты начинаешь с рационом авантюриста и рукопашным оружием на твой выбор (взмах меча, вес 1).

Выбери три:

- ☐ Снаряжение авантюриста (5 использований, вес 1)
- ☐ Кольчуга (броня 1, вес 1)
- ☐ Кинжал (рука, вес 1) и 5 монет.
- ☐ Щит (+1 брони, вес 2)
- ☐ Лечебное зелье
- ☐ Бинты (3 использований) и 5 монет
- ☐ Боевой конь

Продвинутые ходы

Когда ты получаешь уровни с 2 по 5, выбери один ход из приведённых:

☐ Компания собратьев

Когда ты Помогаешь другому игроку, бросок на 6- считается как 7-9

☐ Стратегия поля боя

Когда ты **Изливаешь знания про воинов врага или место, находящиеся в поле твоего видения**, ты можешь кинуть МУД вместо ИНТ. Первый персонаж, действующий полагаясь на твою информацию, получает +1 к следующему броску.

☐ Призыв к оружию

Когда ты Набираешь рекрутов, выбери количество опций, равных твоей ХАР. На 10+ все они верны. На 7-9 одна из них верна, мастер скажет какая. На 6- ни одна не верна.

- Ты можешь Кутить в городе без траты денег до того как уйдёшь.
- Любые наёмники, которых ты нанимаешь, имеет стоимость «слепой патриотизм» вместо его обычной стоимости.
- Один наёмник, которого ты нанимаешь, получает дополнительное очко навыка.
- Ты реквизируешь часть снаряжения у местных жителей.

☐ Крестоносец

Возьми не мультиклассовый ход паладина, (кроме хода «Подвиг»)

☐ Удар в слабое место

Когда ты используешь ход Тактик, на 10+ ты так же получаешь бонус +1 к ходу Руби и Кромсай.

☐ Держать строй

Когда ты **сражаешься бок о бок вместе с союзниками на переднем крае битвы**, ты можешь использовать ХАР вместо ТЕЛ при использовании хода Защитить.

☐ Рекогносцировка

Когда ты **посылаешь своих наёмников на разведку опасной местности**, ты можешь Различить явь для этого места так, будто ты находишься там.

☐ Взгляд тактика

Когда ты исследуешь поле боя или опасное окружение, задай Мастеру два вопроса, он должен ответить правдиво.

- Есть ли здесь ловушка или засада, если есть, то где?
- В каком месте здесь лучше всего обороняться?
- Из какого места тут лучше всего атаковать?
- Что здесь самая большая угроза для меня?

☐ Истории о войне

Когда ты **делишься историями о славных битвах со своими товарищами**, Сбрось предыдущие очки, кинь+ХАР, на 10+ Получи 3 очка, на 7-9 получи 2 очка, на 6- всё равно получи 1 очко но возникнет проблема когда оно будет потрачено. Любой может потратить очко от этого хода что бы немедленно выполнить ход Тактик, используя при этом бросок МУД.

☐ Долг караульного

Когда ты **организуешь охрану лагеря**, каждый получает +1 к «Стоять на страже».

Когда ты получаешь уровни с 6 по 10, выбери один любой ход:

☐ Завоеватель

Когда ты берёшь этот ход, в следующий раз когда ты захватишь место (местность, усадьбу, локацию), ты можешь сделать его своей личной крепостью. Если ты это делаешь, ты сразу же получаешь класс Поместный Дворянин и сразу же получаешь ход Поместье.

☐ Сержант строевой подготовки

Пока ты неподалёку, проблем с дисциплиной от НИП-ов под твоим началом не будет. Твой тяжёлый взгляд, острое замечание поставит их на место или изгонит страх.

☐ Полевая логистика

Когда ты Предпринимаешь Опасное Путешествие, все союзники получают +1 к своим ролям.

☐ Тонкое чутьё

Когда ты используешь ход Тактик, на удачном броске ты можешь дополнительно задать вопрос из хода Различить Явь.

☐ Предбоевая подготовка

Требование: рекогносцировка

Когда ты используешь ход Рекогносцировка, твои наёмники дополнительно выполняют услугу для тебя, выбери одно:

- Они оставляют для тебя спрятанное оружие или полезную вещь в разведываемой локации. Ты можешь воспользоваться ей в любой удобный для тебя момент.
- Они построят укрепления так близко к опасности как это будет возможно.
- Они отвлекут или устроят диверсию для первого врага с которым столкнутся.

☐ Шарм лорда

Когда ты используешь ход Военачальник, ты получаешь 1 дополнительное очко даже при провале. Плюс список доступных вариантов расширяется этими пунктами:

- Твои наёмники будут сражаться с тобой в другой битве
- Получить магическую поддержку по ситуации

☐ Объект для подражания

Требование: крестоносец

Возьми не мультиклассовый ход паладина, (кроме хода «Подвиг»)

☐ Прославленный

Когда ты **первый раз встречаешь кого нибудь кто слышал про тебя**, брось+ХАР. На 10+ скажи Мастеру две вещи, которые встреченный слышал о тебе, на 7-9 скажи Мастеру одну вещь, Мастер скажет тебе вторую.

☐ Стена щитов

Требование: держать строй

Ты и союзники в твоём присутствии получают +1 к выбираемым пунктам когда используется ход Защищать, даже если выпало 6-.

☐ Сменить тактику

Добавь дополнительные опции к ходу Тактик:

- Убежать из опасной позиции.
- Заманить или подставить врага в опасную для них позицию.

Имя

Внешний вид

Елена, Валентин, Люсиль, Кэмпбэл, Диего, Брюс, Перси, Маргарита, Базил

Глиняная маска, деревянная маска или бумажная маска
Тюрбан, мантия с капюшоном или шляпа с пером
Пёстрые одеяния, длинная роба, не сочетающаяся одежда

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
<input type="checkbox"/> ослаб	<input type="checkbox"/> дрожит	<input type="checkbox"/> болен	<input type="checkbox"/> ошеломлён	<input type="checkbox"/> сбит с толку	<input type="checkbox"/> изуродован
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

Урон

D6

Броня

ОЗ

текущие
максимальныеМаксимальные ОЗ =
7+ телосложение

Мировоззрение

Начальные ходы

☐ Хороший

Помогай комунибудь другому пока твоё анонимность в безопасности

☐ Нейтральный

Заслужи признание твоих навыков

☐ Хаотичный

Разрушай статус-кво

Происхождение

Да конечно! Как будто ты когда-нибудь кому-нибудь позволишь узнать про реального тебя. Кто ты и откуда теперь не важно, всё это теперь маски для тебя.

Вместо этого приватно скажи Мастеру какую-нибудь вещь или факт про себя, который тебе нужно держать в секрете. Когда этот секрет становится известен всем, ты должен отказаться от этого буклета и вместо него выбрать какой-нибудь другой, начиная игру с 1-го уровня. У тебя остаются твои характеристики (сила, выносливость и т.д.) и снаряжение, но ничего более.

Связи

Впиши одного или нескольких компаньонов:

Я пытался быть как _____, но попал в множество неприятностей.

Я хочу быть таким же храбрым как _____.

Я немного завидую силе _____, поэтому я буду имитировать его когда будет подходящая возможность.

Если я помогу _____ достичь его целей, возможно я найду некое понимание или правду про самого себя.

Моё актёрское мастерство может одурачить кого угодно.... Кроме _____.

Маска для любой ситуации.

Ты обладаешь несколькими масками, которые дают тебе (и только тебе) особые умения когда ты носишь их. Каждая маска, которой ты владеешь, имеет вес 1. Надевание маски требует нескольких секунд непрерывной концентрации и ты можешь носить только одну маску в одно и то же время.

Выбери три маски из списка:

- ☐ Железная маска: твоё броня равна 3, но ты получаешь -1 на броски МУД и ХАР.
- ☐ Маска смерти: нежить игнорирует тебя пока ты не привлечёшь внимания к себе, и ты можешь кастовать заклинание Клерика Разговор с Мёртвыми потратив 1 ОЗ.
- ☐ Маска войны: твой базовый урон равен D10
- ☐ Мистическая маска: ты можешь видеть и взаимодействовать с любыми духами. Они могут чувствовать это и будут склонны чаще появляться рядом с тобой.
- ☐ Маска демона: когда ты устанавливаешь зрительный контакт с кем-нибудь, он чувствует страх и будет действовать соответствующие пока ты сохраняешь свой взгляд на нем так как будто он находится под действием заклинания Вызвать Страх.
- ☐ Чумная маска: когда ты используешь какой-нибудь предмет, восстанавливающий ОЗ, на себе или на ком-то другом, исцеляется дополнительно жизнью, равное твоему уровню.
- ☐ Пустая маска: когда ты прячешься в толпе или действуешь неприметно, никто тебя не заметит пока ты не привлечёшь внимания к себе.
- ☐ Лихая маска: когда ты Превозмогаешь Опасность, ты можешь кидать ХАР вместо той характеристики, которую тебе назовёт Мастер.

Когда ты не носишь маску или ничего не прикрывает твоего лица, твоё вера в себя нарушена. Ты получаешь -1 на любые броски ходов до тех пор, пока снова не наденешь маску.

Мимик

Когда ты Делаешь Привал, выбери персонажа с которым у тебя есть хотя бы одна связь, ты получаешь количество очков равное количеству связей с этим персонажем. Когда ты видишь что этот персонаж выполняет ход, ты можешь немедленно потратить 1 очко на выполнение этого хода с таким же успехом. Ты можешь выполнять даже те ходы, которых у тебя нет. Если скопированный ход требует потратить какие-нибудь другие очки, ты тратишь вместо них свои жизни один к одному.

Непостижимый

Маска которую ты носишь имеет собственную индивидуальность. Любое действие, которое ты получаешь нося определённую маску, атрибут этой маски и только её. Никто не определит твою настоящую личность если ты наденешь другую маску.

К тому же ты никогда не выполняешь ход Ордер на Арест и любые попытки прочитать твой разум или предсказать твоё местоположение обречены на неудачу.

Мастер Масок

Уровень

Опыт