

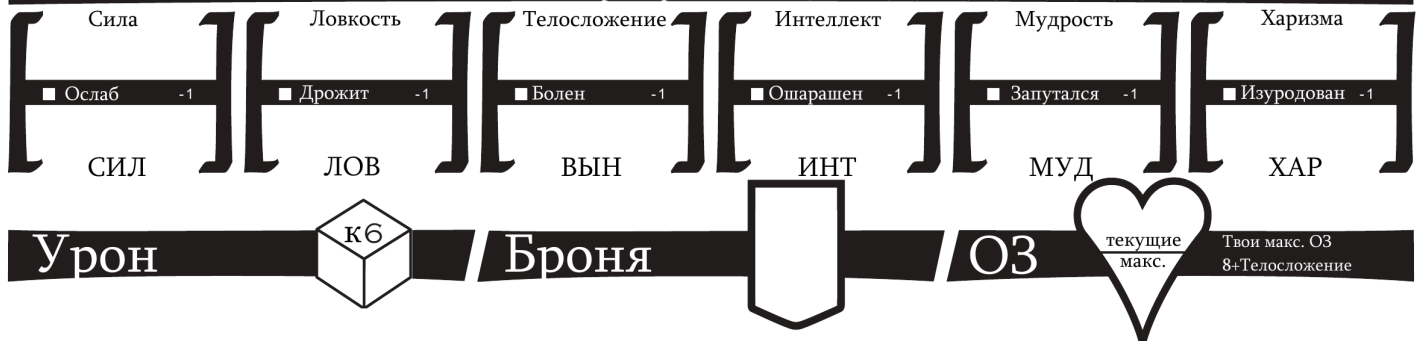
Имя

Алистер, Эдогава, Елена, Соломон, Бо, Чозен, Юн

Внешность

Нетерпеливые глаза, Мудрые глаза или Жесткий взгляд
Украшенные волосы, Бритая голова или Грязные волосы
Праздничная роба, Строгое облачение или
Одежда путешественника
Худое тело, Татуированное тело, Сухощавое тело

Назначь эти значения характеристикам: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0), 8(-1)



Побуждение

☐ Великое добро

Помогай кому-нибудь, когда это тяжело, неудобно или опасно

☐ Исследование Окультичного

Исучай что-нибудь новое о мире

☐ Свобода

Используй свою силу для обогащения

Начальные ходы

Виды бесформенного:

Начни играть с одним духом. По умолчанию, заявленный дух размером с крупную лошадь и наносит 1к8 урона. Твой дух начинает с 4 очками на следующие черты:

1 очко черты:

- **Священный:** Дух представляет собой нечто, что почитается большинством культур, и дает право на уважение и гостеприимство, если ваша связь известна
- **Неукрошенный:** Дух имеет особую связь с созданиями природы и может вести переговоры или влиять на них
- **Крошечный:** Дух достаточно мал, чтобы поместиться в сумке
- **Меньший Элементаль:** Дух имеет способности манипулировать объектами или силами выбранного элемента
- **Вонючий:** Добавь один тэг к атаке твоего Духа: *близко, мощно, кроваво*
- **Аморфный:** Дух состоит из роя или в противном случае в состоянии изменить свою форму
- **Летающий:** Звучит круто, так оно и есть

2 очка черты:

- **Элементаль:** Дух имеет способности создавать, разрушать или манипулировать объектами или силами выбранного элемента
- **Крупный:** Дух размером с крупный конный экипаж (с лошадью)
- **Трио:** Дух состоит из 3 самостоятельных частей, которые могут действовать независимо
- **Замысел:** Дух имеет особую цель, которая управляет его действиями.
Команды в направлении замысла производятся с +1 (максимум с +3), конфликтующие с замыслом команды получают -1
- **Лечащий:** Духу можно командовать лечить других на количество равное его урону
- **Воплощение:** Дух сильно связан с определенными чувствами и может вдохновлять на них других существ

Призыв

Когда ты пытаешься облечь духа в физическую форму, предварительно освободи других духов, призванных этим ходом, потеряй все пакты и брось +МУД.

На 10+, твой дух призван и ты получаешь 2 пакта.

На 7-9 то же самое, но дух воплощается с некоторыми изъянами или огрехами.

Сделай этот ход с -1 если ты пытаешься призвать того же самого духа неоднократно в течение нескольких часов

Команда

Когда ты даешь команду призванному духу, брось +пакт.

На 10+, команда выполняется без вопросов.

На 7-9, выбери одно.

На 6-, потеряй 1 пакт в дополнение к другим исходам.

- Твой Дух ранен или устал, потеряй 1 пакт
 - Твой Дух искажает команду или выполняет ее не особо энергично, вызывая побочный ущерб или непреднамеренные побочные эффекты
 - Твой Дух привлекает нежелательное внимание к тебе или себе
- Если ты потерял все пакты, дух немедленно освобождается

Истоки

Откуда родом твои духи?

☐ Из Океана Моей Души

Добавь опцию страдания от негативной психической обратной связи, получая 1к8 урона (игнорирует броню), когда на Команде выбрасываешь 7-9

☐ Из Сердцебиения Вселенной

Когда у тебя есть как минимум 1 пакт и ты освобождаешь духа, чтобы призвать другого, получи +1 на ход Суммонера

☐ От Власти над Древним Договором

Все духи получают Замысел бесплатно

Связи

Впиши имя компаньона по крайней мере один раз:

_____ рассматривает меня как рабовладельца.
Если бы он/она/они только знали...

Я не потерплю от _____ неуважения к моим духам!

_____ знает секрет моих сил.

_____ моим защитником уже кажется целую вечность.

Я чувствую близость к духам в _____.



Суммонер

Уровень _____
Опыт _____

Снаряжение

Твоя Нагрузка 8+Сила. Ты начинаешь с рационом для подземелий (5 использований, 1 вес) и инструментом суммонера, опиши его. Выбери защитное снаряжение:

- ☐ Тяжелая одежда (1 броня, 1 вес)
- ☐ Церемониальное трубочное зелье (6 применений, 0 вес) и качественный комплект трав и припарок (4 применения, медленный, 2 вес)

Выбери свое оружие:

- ☐ Ритуальный посох (двуручный, удар копыя, 2 вес)
- ☐ Жертвенный Кинжал (рука, 1 вес)

Выбери одно:

- ☐ Подарок наставника (0 вес)
- ☐ Символ долга (0 вес)
- ☐ Что-то из мира духов (0 вес)

Продвинутые ходы

Получая уровень со 2 по 5, выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ Серебряные нити

Когда ты используешь ход *Призыв*, получи 1 дополнительный пакт

☐ Монстр в каждом из нас

Потратив несколько часов с добровольным или безвольным субъектом, ты можешь провести ритуал, чтобы вызвать к разговору внутреннего духа или скрытые грани личности. Если ты успешно провел переговоры или подчинил духа, то в некотором смысле это будет полезно субъекту, брось +ХАР.

На 10+, выбери 2.

На 7-9, выбери 1:

- Созданное тобой изменение прочное и осмысленное
- Объект чувствует, что сильно обязан тебе
- Объект не убегает прочь из-за опыта общения с тобой или твоими способностями

☐ Зеркало Моей Души

Когда ты приказываешь Духу помогать одному из компаньонов, ты можешь сделать ход *Помощи* с +пакты вместо +узы

☐ Высшая Форма

Твой Дух обладает 6 общими чертами (ты можешь поменять старые черты)

☐ Просто на Удачу

Когда ты тратишь несколько часов, чтобы поместить малых Духов в талисманы и амулеты, потеряй все предыдущие чары и получи 3 очка чар.

Очки чар можно потратить 1 к 1 на следующее:

- Создать мимолетную иллюзию
- Замедлить кого-нибудь до шага, может быть даже сбить с ног
- Получить +2 к броне вперед

☐ Драматический Выход

Твои Духи призываются в особую драматической манере, перекраивая поле боя и запуская врагов в полет

☐ Мои Глаза и Уши

Ты можешь воспринимать все что угодно, что воспринимают твои Духи, и ты можешь отдавать команды на расстоянии

☐ Демонолог

Добавь «какие сверхъестественные существа имеют тут влияние?» на лист вопросов для *Различить Явь*. Дополнительно, получи постоянный +1 к *Изливать Знание* о духах и сходных сущностях

☐ Добро пожаловать в Мой Кабинет

Когда ты связываешь Духа с местом, распространяя его способности на это место, освободи всех Духов, которые были вызваны раньше этим ходом и брось +МУД.

На 10+, выбери 2.

На 7-9, выбери 1:

- Дух контролирует и передвигает неодушевленные объекты на этой территории
- Дух может проявлять свои силы где угодно внутри территории (ему можно приказывать с помощью хода *Превозмозгать Опасности*, используя +МУД)
- Изменения на территории достаточно тонкие, чтобы избежать непосредственного обнаружения

☐ Мультиклассовый Дилетант

Получи один ход другого класса. При выборе хода, твой уровень считается на 1 ниже

☐ Практикующий Суммонер

Получи дополнительного Духа с чертами равными количеству черт других твоих Духов

☐ Дрожь Земли

Твой Дух наносит +1к4 урона

Духи

Имя: _____

Описание: _____

Черты: _____

Имя: _____

Описание: _____

Черты: _____

Имя: _____

Описание: _____

Черты: _____

Получая уровень с 6 по 10, выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень:

☐ Мастер-суммонер

Получи дополнительного Духа

☐ ... и Ветер будет Реветь

Замени: *Дрожь Земли*

Твой Дух наносит дополнительно 2к4 урона

☐ Договора Выполнены

Если ты провалишь *Последний Вдох*, твои Духи захватывают твоё тело и, если у тебя есть их лояльность, могут осуществить одну последнюю задачу. В этом состоянии твоё тело обладает всеми не изменяющими размер чертами твоих духов

☐ Лети, мой Верный Миньон!

Когда ты отправляешь Духа выполнять длительную миссию, освободи всех Духов, призванных этим ходом, и брось +МУД. На 10+, выбери 1, на 7-9, выбери 1:

- Это не займет много времени
- Дух не привлечет внимания твоих врагов
- Задача миссии выполняется буквально

☐ Единение

Когда ты связываешь Духа с объектом, освободи любых Духов, призванных этим ходом и брось +МУД. На 10+, выбери 1, на 7-9, выбери 2. Любой, кто обладает или носит этот предмет, получает все черты этого Духа.

- Связь слаба и не будет длиться долго
- Дух влияет на разум обладателя
- Кто-нибудь находится в подходящем положении, чтобы захватить предмет с Духом

☐ Каждый стремится к лучшему

Когда ты создаешь второстепенного временного Духа из лучших качеств и достоинств добровольного субъекта, брось +МУД. На 10+, выбери 2. На 7-9, выбери 1:

- Дух проявляется с 3 чертами и оберегает субъект 24 часа
- Дух вдохновляет объект разумно рассмотреть великие деяния милосердия, отваги или сострадания
- Объект впоследствии не переоценивает свои поступки

☐ Теоретическая Форма

Требует: Высшая Форма

Твой Дух обладает 8 чертами суммарно (ты можешь поменять старые черты).

Дополнительно, твой Дух за 3 очка черт может получить следующее:

- **Домен:** Дух может создавать, разрушать или манипулировать объектами или силами внутри выбранной области в широком масштабе
- **Разрушительный:** Атаки Духа опустошают поле боя, поражая множество врагов и с легкостью разрушая неодушевленные предметы
- **Титанический:** Дух огромный как 2-3-этажное здание
- **Необыкновенный:** Живые благоволят или боятся Духа и не атакуют до его нападения
- **Господин:** Дух может временно контролировать живых существ. Когда вы провалите бросок в следующий раз эффект закончится
- **Всеведущий:** Дух может чувствовать (но не определять) живых существ в радиусе мили и сообщает эту информацию суммонеру
- **Контракт:** Дух может воплотить чудо за ужасную цену

☐ Мультиклассовый Мастер

Получи один ход другого класса. При выборе хода, твой уровень считается на 1 ниже