

# Град Цуды

Буклеты персонажей



## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- ☐ +1 Холод ☐ ☐ ☐ Ход из твоего буклета  
☐ +1 Сталь ☐ ☐ Ход из другого буклета  
☐ +1 Шарм ☐ Исцели увечье  
☐ +1 Тень ☐ Расплатись с долгами  
☐ +1 Ум

Особые варианты развития

*Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше*

- ☐ Смени буклет ☐ Особый вариант  
☐ Вернись домой ☐ Стань магистром  
☐ Создай второго персонажа ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

ЗАПИСИ

## БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Ты цирюльник, отлично владеющий лезвием, будь то лезвие меча или скальпель. Ты учился на медика, возможно, в известной школе, но так им и не стал. Вместо этого ты принес свои инструменты на поле боя. Как любой наемник, ты противостояшь врагам с оружием в руке, но настоящая работа для тебя начинается уже после битвы: ты шьешь, чистишь раны и штопаешь тела своих товарищей. Чудеса ты творить не умеешь, лечение дается тяжело, но ты даешь раненому хоть какой-то шанс выжить. Объяснить бы им еще важность гигиены...

Имя игрока

Имя персонажа

Внешность

Прошлое

☐ Опыт

☐ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Вступить в бой/Защищать
Шарм	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Манипулировать: О О О
Тень	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Лгать и обманывать: О О О
Ум	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье +4 ☐ +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Получить урон

☐ Нестабилен

Увечья

☐ Покалечен, -1 Сталь

☐ Изуродован, -1 Шарм

☐ Потрясен, -1 Холод

☐ Уязвлен, -1 Тень

☐ Сломлен, -1 Ум

Снаряжение +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Припасы и заряды  
(О О О)

☐ Не подготовлен

☐ Долги

Дух +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Испытать дух

☐ Порченный

☐ Дурная слава

Получи -1 Дух когда:

Провалишь бросок Ума

Откажешься лечить нуждающегося

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]

### Доспехи

+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+ Штрафы за доспехи					

## Ходы цирюльника

### Ø НОЖИ И СКАЛЬПЕЛИ

☐ Опыт

Ты можешь обработать рану, при наличии времени и материала; потрати 1 запас из *Припасов и зарядов*. Также ты можешь помочь себе, пока ты стабилен. Когда ты оперируешь или диагностируешь кого-то, используй+Холод.

На 10+ получи запас 2. На 7-9 получи запас 1.

Потрати 1 запас, чтобы убрать состояние *нестабилен* или вылечить 1 Здоровье или ПУ у персонажа Мастера. Когда Здоровье на 0, начинается естественное выздоровление. При успехе, ты также можешь диагностировать состояния.

При провале получи -1 к Духу или отними у пациента -1 Здоровье.

### О РУКИ ЦЕЛИТЕЛЯ

☐ Опыт

Когда ты возлагаешь руки на раненого, в том числе на себя, и исцеляешь его магией, используй Ум.

Тебе не нужны инструменты, это магия, но лечение требует времени. Ты и пациент теряете по 1 Духу.

На 10+ получи запас 2. На 7-9 получи запас 1. Трати запас как с ходом Ножи и скальпели. Если ты *порченный*, можешь исцелить 2 Здоровья, вместо 1 за первый запас.

При провале ты и твой пациент теряете по 1 Здоровью или 1 Духу (решать тебе), но оба теряют одно и то же.

### О ГЛАС РАССУДКА

Когда ты вызываешь к разуму собеседника, обсуждая вопрос терпеливо и рационально, используй Ум, а не Шарм в социальном общении (т.е. Манипуляции). Если ты *порченный*, можешь также использовать Ложь и обман, чтобы делать яды с помощью Ума, а не Тени.

При успехе хода общения (10+ или 7-9) получи +1 Дух.

### О КРУТ ЖИЗНИ

Когда ты кого-то лечишь (не себя) с помощью медицины, а не магии, получи +1 Дух или увеличь КП на 1.

### О МАСТЕР ЗЕЛИЙ

☐ Опыт

Когда у тебя есть время и материалы, ты можешь приготовить целительное зелье; потрати одну единицу из *Припасов и зарядов*.

Только после того, как зелье будет выпито, используй Ум и отметь опыт.

Считай результат броска результатом хода *Руки целителя*.

Если зелье пьет кто-то, кроме тебя, ты можешь использовать Круг жизни, но только чтобы увеличить КП на 1, а не Дух.

### О МАСТЕР ЯДОВ

☐ Опыт

Когда у тебя есть время и материалы, ты можешь приготовить дозу яда; потрати одну единицу из *Припасов и зарядов*. При применении яда используй Тень (найди способ его применить: на оружие, еду и т.д...) отметь опыт и получи -1 к Духу.

На 10+ яд наносит 1-3 урона (бб) на твое усмотрение.

На 7-9 яд наносит 1-2 урона (бб) на твое усмотрение, но позволит Мастеру сделать ход. Если ты *порченный*, яд наносит на 1 урон больше, чем ты хочешь.

При провале яд наносит только 1 бб урон и Мастер делает ход.

### О МУДРЕЦ (Особый вариант)

Возьми буклет, который не используется в игре и получи его первый ход (тот, что помечен "Ø", который обычно больше никому не доступен). Когда ты выбираешь другие варианты развития, ты можешь выбирать их из других буклетов также как из своего собственного. Если ты берешь список заклинаний, ты получаешь пять заклинаний в начале, как колдун и также как он получаешь дополнительные.

## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- ☐ +1 Холод ☐ ☐ ☐ Ход из твоего буклета  
☐ +1 Сталь ☐ ☐ Ход из другого буклета  
☐ +1 Шарм ☐ Исцели увечье  
☐ +1 Тень ☐ Расплатись с долгами  
☐ +1 Ум

## Особые варианты развития

*Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше*

- ☐ Смени буклет ☐ Особый вариант  
☐ Вернись домой ☐ Стань магистром  
☐ Создай второго персонажа ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

## ЗАПИСИ

## БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



*Ты всадник: твоя сила это в первую очередь твой боевой конь. Любой может сесть на лошадь, но немногим дано умирить и взнуздать могучего скакуна. Ты на это способен, более того, ты от с рождения еддишь на самых мощных боевых конях и даже самую трусливую лошадь можешь превратить в яростную боевую машину. Когда ты мчишься в битву, копыта твоего коня грохочут по земле, тяжелое оружие угрожающе сверкает и ты атакуешь в мгновение ока, сея смерть и разрушение. Пока ты в седле, даже самому ужасному чудовищу нелегко с тобой справиться.*

Имя игрока

Имя персонажа

Внешность

Прошлое

☐ Опыт

☐ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт	Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт	Вступить в бой/Защищать
Шарм	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт	Манипулировать: О О О
Тень	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт	Лгать и обманывать: О О О
Ум	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт	Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье	+4	<input type="checkbox"/>	+3	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Опыт	Получить урон								<input type="checkbox"/> Нестабилен							

Увечья	<input type="checkbox"/> Покалечен, -1 Сталь
<input type="checkbox"/> Изуродован, -1 Шарм	<input type="checkbox"/> Потрясен, -1 Холод
<input type="checkbox"/> Уязвлен, -1 Тень	<input type="checkbox"/> Сломлен, -1 Ум

Снаряжение	+3	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Опыт	Припасы и заряды (О О О)								<input type="checkbox"/> Не подготовлен <input type="checkbox"/> Долги					

Дух	+3	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	-3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Опыт	Испытать дух								<input type="checkbox"/> Порченный					
	<input type="checkbox"/> Дурная слава													

**Получи -1 Дух когда:**  
Провалишь бросок Стали  
Твой конь погибнет или ты будешь выброшен из седла

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]

### Доспехи

+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+ Штрафы за доспехи					

## Ходы всадника

### Ø РОЖДЕН В СЕДЛЕ

Когда ты верхом на боевом коне, добавляй его соответствующие характеристики к своим броскам, если это логично. В бою ты (и кто угодно на боевом коне) наносишь +1урон, но ты еще и получаешь +1брони. Твой боевой конь либо сильнее, либо проворнее обычного. Если он погибнет, Железный Кулак заменит его. Если он получает урон, используй ход *Нанести урон*, как для персонажей Мастера.

Имя коня:	Внешность:
О Сильный (+1 Сталь)	Урон +1; Броня +1
О Проворный (+1 Холод)	Полученный урон:

### О ОПЫТНЫЙ ВСАДНИК ☐ Опыт

Чтобы подозвать ближайшего боевого коня свистом или иным звуком (при условии, что он может тебя слышать), используй+Сталь.  
На 10+ он приходит немедленно и получи +1 к КП, если он тебя спасает.  
На 7-9 на его пути какое-то препятствие, но ты можешь заставить его прийти ценой задержки или получения им 1 урона (бб). При успехе также получи +1 Дух.

### О ВЕТЕР БИТВ

Когда ты используешь Внимательность в бою и находишься в седле, ты сливаешься с инстинктами своего скакуна; используй+Сталь (а не +Ум). Прибавь Сталь коня, если есть. Получи -1 Дух за свои сверхъестественные инстинкты.  
*Если ты порченный, можешь задать на 1 вопрос больше или получи +1 к КП.*

### О НЕПРИКОСНОВЕННЫЙ ☐ Опыт

Когда ты сражаешься верхом, один раз за бой, твой боевой конь может получить урон вместо тебя; однако, когда это происходит, получи -1 Дух.  
*Если ты порченный, когда ты это делаешь, ты можешь немедленно контратаковать врага.*

### О В БОЙ! ☐ Опыт

Когда ты на своем боевом коне мчишься в бой против малой банды или большого чудовища, ты считаешься равным им, пока ты в седле. Теперь используй+Сталь.  
На 10+ получи и то и другое, а на 7-9 выбери одно:  
› Игнорируй штраф за размер/количество врага  
› Тебе не придется *Противостоять смерти* в этом бою  
За каждую битву, в которой ты бросаешься *В бой!* и этим помогаешь друзьям или жертвам, или атакуешь чудовищ, получи +1 Дух.

### О КАВАЛЕРИЙСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Когда ты следуешь чьим-то приказам и сражаешься верхом на своем боевом коне, каждый раз, когда используешь+Сталь, при успехе выбери одно:  
› Получи +1 КП или дай командиру +1 КП.  
› Выбери еще один из вариантов своего хода или дай командиру выбрать дополнительный вариант его хода.

### О КОРОЛЕВСКИЙ СКАКУН (Особый вариант)

Ты получаешь великолепного скакуна, достойного короля. Добавляй его характеристики к своим броскам, когда это логично. Он сильнее, быстрее и весьма впечатляет. Он дает тебе +1 урон и +1 брони.  
Трать на него один шанс из Оборудования и припасов каждую встречу. Если он погибнет, Железный Кулак заменит его. Если он получает урон, используй ход *Нанести урон*, как для персонажей МЦ.  
Имя коня: Внешность:  
Сильный (+1 Сталь) Урон +1; Броня +1  
Проворный (+1 Холод) Полученный урон:  
Впечатляющий (+1 Шарм)

## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- ☐ +1 Холод ☐ ☐ ☐ Ход из твоего буклета  
☐ +1 Сталь ☐ ☐ Ход из другого буклета  
☐ +1 Шарм ☐ Исцели увечье  
☐ +1 Тень ☐ Расплатись с долгами  
☐ +1 Ум

Особые варианты развития

*Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше*

- ☐ Смени буклет ☐ Особый вариант  
☐ Вернись домой ☐ Стань магистром  
☐ Создай второго персонажа ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

ЗАПИСИ

## БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



*Ты охотник, псарь, верный глаз и крепкая рука, держащая лук. Твоя настоящая жизнь протекает в глуши, где большинство людей чувствуют себя потерянными, где они едва справляются и ведут себя как малые дети. Там, где ветви деревьев застилают небо, где крутые горные склоны вздымаются до вечных снегов, где реки становятся болотами, там твой дом. Именно тебя зовут чтобы выследить чудовище, животное или беглеца, чтобы раскрыть тайны дикой глуши. Твои стрелы находят их и несут быструю смерть, но тем не менее обитатели этих земель заслужили твое безоговорочное уважение.*

Имя игрока

Имя персонажа

Внешность

Прошлое

☐ Опыт

☐ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Вступить в бой/Защищать
Шарм	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Манипулировать: О О О
Тень	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Лгать и обманывать: О О О
Ум	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье	+4 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Опыт	Получить урон
	<input type="checkbox"/> Нестабилен

Увечья	<input type="checkbox"/> Покалечен, -1 Сталь
<input type="checkbox"/> Изуродован, -1 Шарм	<input type="checkbox"/> Потрясен, -1 Холод
<input type="checkbox"/> Уязвлен, -1 Тень	<input type="checkbox"/> Сломлен, -1 Ум

Снаряжение	+3 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Опыт	Припасы и заряды (О О О)
	<input type="checkbox"/> Не подготовлен
	<input type="checkbox"/> Долги

Дух	+3 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Опыт	Испытать дух
	<input type="checkbox"/> Порченный
	<input type="checkbox"/> Дурная слава

**Получи -1 Дух когда:**  
Провалишь бросок Холода  
Тебе придется отказаться от охоты или потерять след

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]

### Доспехи

+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+ Штрафы за доспехи					

## Ходы охотника

### О ПСАРЬ

У тебя есть пара верных псов; когда они помогают тебе, добавь соответствующие их характеристики к своим броскам. Они опаснее, умнее и лучше идут по следу, чем обычные собаки. Если они помогают в бою, наносят +1 урон. Если они погибнут, Железный Кулак заменит их. Если они получают урон, используй ход *Нанести урон*, как для персонажей Мастера. Когда они тебе помогают, получи +1 Дух.  
Имена псов: Внешность:  
О Лютые (+1 Сталь) Урон +1  
О Умные (+1 Ум) Полученный урон:

### О СОКОЛЬНИЧИЙ

У тебя есть сокол, который летает по твоему приказу; прибавь его характеристики к своим броскам. Он дает тебе +1 Ум при выслеживании, но это гораздо быстрее обычного хождения по следу. Если он погибнет, Железный Кулак заменит его. Если он получает урон, используй ход *Нанести урон*, как для персонажей Мастера. Когда он тебе помогает, получи +1 Дух.  
Имя сокола: Внешность:  
Следопыт (+1 Ум) Урон +1  
Быстрый следопыт Полученный урон:

### О СЛЕДОПЫТ ☐ Опыт

Когда ты изучаешь чудовище или выслеживаешь кого-то в дикой глуши, используй +Ум и получи -1 Дух, за то, что следуешь животным инстинктам. Если ты порченный, ты всегда можешь задать на один вопрос больше.  
На 10+ задай два вопроса и получи +1 к КП. На 7-9 задай один вопрос. При провале задай один вопрос, но Мастер сделает свой ход. Ты получаешь ответ, выходящий за рамки общеизвестного.  
> Что здесь произошло? Кто был/Что было здесь?  
> Куда оно идет и откуда пришло? Как давно оно прошло здесь?  
> Как оно себя обычно ведет и чего от него ждать? Стоит ли за ним еще что-то?  
> Что самое ценное для него или против него? Насколько оно сильное?

### О ЖИВОТНЫЕ РЕФЛЕКСЫ ☐ Опыт

Когда ты сражаешься в легких доспехах или без доспехов, ты можешь избежать первого попадания в бою (всего урона за вычетом брони от первой попавшей в тебя атаки), взяв -1 Дух.

### О НЕВИДИМКА

Когда ты прячешься, крадешься, крадешь или делаешь что-то бесшумно или тайно в дикой глуши, используй +Холод, а не +Тень.  
Если ты порченный, ты можешь спрятать или провести других, но ты получаешь -1 Дух.

### О ВСЕГДА ГОТОВ

Один раз за встречу, если ты в дикой глуши, ты можешь использовать Припасы и заряды, не тратя шансы или получить +1 к Снаряжению и пополнить его.

### О ДУХ ЖИВОТНОГО (Особый вариант) ☐ Опыт

Когда ты концентрируешься, ты можешь ненадолго слиться со своими животными и видеть, слышать, чувствовать как они. За это демоническое общение получи -1 Дух. Ты не можешь контролировать действия своих животных. Если ты порченный, ты можешь контролировать своих животных и заставить их что-то сделать. Или можешь пообщаться с другим диким зверем на разумном расстоянии, но не контролировать его.



## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие Каждый вариант берется только один раз

- ☐ +1 Холод ☐ ☐ ☐ Ход из твоего буклета  
☐ +1 Сталь ☐ ☐ Ход из другого буклета  
☐ +1 Шарм ☐ Исцели увечье  
☐ +1 Тень ☐ Расплатись с долгами  
☐ +1 Ум

Особые варианты развития

Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше

- ☐ Смени буклет ☐ Особый вариант  
☐ Вернись домой ☐ Стань магистром  
☐ Создай второго персонажа ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

ЗАПИСИ

## БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



## СВЯЩЕННИК

Ты - Длань Божья на этой земле. Ты - глас Иуды, пророка и спасителя смиренных простолюдинов и жертв несправедливого общества. Благородным в их дорогих одеждах стоит бояться твоих простых одежаний. В тонкой веревке, что завязана петлей на твоей шее, больше власти, чем в золотых, усыпанных рубинами, ожерельях королей. Там, где другие полагаются на сталь своего оружия, золото или могущественных друзей, где они полагаются на темную силу колдовства и слабое утешение так называемой науки, ты твердо придерживаешься своей веры. Вот потому-то, в конце-концов, они приходят к тебе.

Имя игрока

Имя персонажа

Внешность

Прошлое

☐ Опыт

☐ Опыт



## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Вступить в бой/Защищать
Шарм	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Манипулировать: О О О
Тень	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Лгать и обманывать: О О О
Ум	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье +4 ☐ +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Получить урон ☐ Нестабилен

Увечья	<input type="checkbox"/> Покалечен, -1 Сталь
<input type="checkbox"/> Изуродован, -1 Шарм	<input type="checkbox"/> Потрясен, -1 Холод
<input type="checkbox"/> Уязвлен, -1 Тень	<input type="checkbox"/> Сломлен, -1 Ум

Снаряжение +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Припасы и заряды (О О О) ☐ Не подготовлен ☐ Долги

Дух +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Испытать дух ☐ Порченный ☐ Дурная слава

**Получи -1 Дух когда:**  
Провалишь бросок Шарма  
Подведешь Бога, Иуду или веру

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]

### Доспехи

+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+ Штрафы за доспехи					

## Ходы священника

### Ø МОЛИТВА

Когда ты молишься или медитируешь, и не более одного раза в день, черпай силу в своей вере и используй+Дух.  
На 10+ получи запас 2, на 7-9 - запас 1. При любом успехе получи +1 Дух. Если с тобой молится кто-то еще, получи еще один запас, а он получает +1 Дух.  
Трать свой запас после любого броска, чтобы получить +1 за каждый потраченный запас.  
При провале получи -1 Дух и Мастер сделает свой ход.

Запас: О О О

### О ЧЕЛОВЕК ЦЕРКВИ ☐ Опыт

Пока ты в хороших отношениях с Церковью Иуды, один раз за встречу ты можешь использовать+Шарм, чтобы получить поддержку. На 10+ получи запас 2, на 7-9 - запас 1. Трать свой запас, общаясь с членами церкви, чтобы получить:  
› Информацию или указания, кров или защиту и т.д.  
› Распространить кров и защиту на твоих спутников  
› Утешение (+1 Дух)  
› Дозу опиума (один запас Припасов и зарядов) или простое снаряжение и припасы (+1 Снаряжение)  
При провале Мастер делает ход: возможно ты обратился не к тому течению Церкви или сделал что-то не так.

Запас: О О О

### О ГЛАС ИУДЫ ☐ Опыт

Когда ты говоришь с кем-то или с толпой во имя Иуды, используй+Шарм. На 10+ получи запас 2, на 7-9 - запас 1. Если ты порченный, получи на один шанс больше. Трать шансы, чтобы:  
› Получить неприкосновенность для себя и спутников  
› Получить неприкосновенность или прощение для кого-то еще  
› Заставить их пережить сильные эмоции: ярость, страх, раскаяние, непокорство, мир и т.д.  
› Они встали на твою сторону, сторону гласа Божьего и их лидерам и дворянам пришлось выслушать тебя  
› Заставить их сражаться за тебя или против тех, на кого ты укажешь (но лишиться всего оставшегося запаса)

### О АНГЕЛЬСКИЙ ХОР ☐ Опыт

Когда другой персонаж приходит к тебе за советом, ты должен направить его на путь во славу Иуды. Если он последует твоему совету, он получает +1 КП и +1 Дух. Ты тоже получает +1 Дух. Если ты порченный, можешь дать любой совет, честно считая, что поступаешь во славу Божью.

### О ДЕСНИЦА БОЖЬЯ ☐ Опыт

Когда ты возлагаешь руки на раненого, в том числе на себя, и исцеляешь его верой, используй Дух. Ты и пациент теряете по 1 Духу.  
На 10+ получи запас 2. На 7-9 - запас 1. Потрать 1 запас, чтобы убрать состояние неустойчиво или вылечить 1 Здоровье или ПУ у персонажа Мастера.

### О КЛИНОК ИУДЫ ☐ Опыт

Ты или кто-то, кого ты благословляешь, получает +1 КП и +1 урон против тех, кого ты назвал врагами Иуды или против мерзостных чудовищ. Если ты порченный, можешь назвать врагом кого захочешь.

### О ПАРЫ ОПИУМА (Особый вариант)

Когда ты используешь опиум, тебе нужен запас от Припасов и зарядов или от Человека Церкви. Затем выбери одно:  
› Получи еще один шанс от хода Молитва  
› Получи +1 Дух или убери состояние порченный  
Если кто-то использует опиум вместе с тобой, можешь использовать один шанс хода общения против него; этот персонаж также получает +1 Дух вместе с тобой.

## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Холод | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из твоего буклета |
| <input type="checkbox"/> +1 Сталь | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из другого буклета                         |
| <input type="checkbox"/> +1 Шарм  | <input type="checkbox"/> Исцели увечье   |
| <input type="checkbox"/> +1 Тень  | <input type="checkbox"/> Расплатись с долгами  |
| <input type="checkbox"/> +1 Ум    |  |

## Особые варианты развития

Ты можешь брать их после того, как  
взял минимум 5 из списка выше

- ☐ Смени буклет
  - ☐ Особый вариант
  - ☐ Вернись домой
  - ☐ Стань магистром
  - ☐ Создай второго персонажа
  - ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

# ЗАПИСИ

# БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



*Ты - прирожденный лидер, знатный и привыкший к повиновению окружающих. Ты избрал путь наемника, вызвав большой скандал в своей семье. Жизнь у наемника нелегкая, совсем не такая удобная, как в твоём семейном замке и не настолько романтическая, как изображали барды в балладах о странствующих героях. Но в тебе есть нечто, чего нет в твоих спутниках: ты образован, обучен искусству владения оружием лучшими мастерами и прекрасно им владеешь. Они уважают твоё обаяние, твоё лидерство и однажды ты займешь заслуженное место: место командира.*

Имя игрока

Имя персонажа

## Внешность

## Прошлое

□ Опыт

## □ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Вступить в бой/Защищать
Шарм	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Манипулировать: О О О
Тень	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Лгать и обманывать: О О О
Ум	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Опыт	Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье +4 ☐ +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Получить урон

☐ Нестабилен

Увечья

☐ Покалечен, -1 Сталь

☐ Изуродован, -1 Шарм

☐ Потрясен, -1 Холод

☐ Уязвлен, -1 Тень

☐ Сломлен, -1 Ум

Снаряжение +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Припасы и заряды  
(О О О)

☐ Не подготовлен

☐ Долги

Дух +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Испытать дух

☐ Порченный

☐ Дурная слава

**Получи -1 Дух когда:**

Провалишь бросок Шарма

Выполнишь приказ равного или низшего

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]

### Доспехи

+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+ Штрафы за доспехи					

## Ходы лидера

### Ø ПРИРОЖДЕННЫЙ ЛИДЕР

☐ Опыт

Когда ты берешь на себя руководство ситуацией, включая бой, любой другой персонаж, следующий твоим приказам, отмечает опыт один раз за ситуацию или получает +1 КП за каждое важное действие (на его выбор). В конце, если твое лидерство окажется эффективным (их решение) ты получаешь +1 Дух.

### О ЗНАМЯ КОМАНДУЮЩЕГО

☐ Опыт

Ты носишь штандарт своей семьи или свой личный. Когда ты поднимаешь его на поле боя и руководишь группой, используй+Шарм.

На 10+ получи запас 2. На 7-9 - запас 1. При любом успехе также получи +1 Дух. Когда ты тратишь запас в битве:

- › Ты собираешь вокруг себя друзей и спутников
  - › Ты не даешь банде рассеяться или сдаться
  - › Ты впечатляешь противника, получая +1 КП
  - › Если ты атакуешь агрессивно, нанеси +1 урон
  - › Их клинки не остановят тебя, получи -1 урон
  - › Ты прорываешься сквозь них, один раз пропусти ход *Получить урон*
  - › Дай один из вышеописанных вариантов одному из твоих спутников
- При провале все равно выбери один вариант, но Мастер сделает свой ход.

Запас: О О О

### О ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

Когда ты общаешься с властями по поводу персонажа другого игрока или Мастера, ты можешь использовать+Шарм вместо +Ума для хода *Внимательность* и получить -1 Дух за такое злоупотребление.

*Если ты порченный, ты можешь задать на один вопрос больше.*

### О СПУТНИК

У тебя есть верный слуга или спутник со времен юности. Добавляй его соответствующих характеристики (выбери две, бонус +1 у каждой) к своим броскам, если он помогает тебе в твоих действиях. Он никогда тебя не предаст. Если он получает урон, используй ход *Нанести урон*, как для персонажей Мастера. Если он умрет, кто-то может занять его место (на твой выбор). Получи -1 Дух каждый раз, когда он получает урон, исполняя твой приказ или на твоей службе.

Имя: Внешность:

+1 ... Урон +1

+1 ... Полученный урон:

### О МЫ БОГАТЫЕ

☐ Опыт

Когда тебе нужны деньги, можешь обратиться к своей богатой семье; используй+Шарм.

На 10+ ты получаешь значительную сумму, до 3 Припасов и рядов, в течении несколько часов. На 7-9 - до 2 и в течении нескольких дней. Получи -1 Дух за каждый полученный запас. При провале ты получаешь -1 Дух, но никаких денег.

### О ГОЛУБАЯ КРОВЬ

Когда ты общаешься с дворянами в соответствующей обстановке, можешь использовать+Шарм и получить запасы, как от хода *Раскрыть их тайны* (см. ход Разведчика).

При любом успехе также получи +1 Дух.

*Если ты порченный, можешь также использовать+Шарм вместе +Тени, чтобы Лгать и обманывать.*

### О ВАССАЛ (Особый вариант)

Благодаря своей семье или вопреки ей ты получаешь право на небольшой участок земли с маленьким фортам неподалеку от Иерусалима. Земля дает определенный доход и престиж (получи +1 Снаряжение каждый раз, когда туда возвращаешься, но не чаще одного раза за встречу), но может принести тебе неприятности при использовании ходов Мастера и становится отдельным фронтом.

## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Холод | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из твоего буклета |
| <input type="checkbox"/> +1 Сталь | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из другого буклета                         |
| <input type="checkbox"/> +1 Шарм  | <input type="checkbox"/> Исцели увечье   |
| <input type="checkbox"/> +1 Тень  | <input type="checkbox"/> Расплатись с долгами  |
| <input type="checkbox"/> +1 Ум    |  |

Особые варианты развития

- ☐ Смени буклет
  - ☐ Особый вариант
  - ☐ Вернись домой
  - ☐ Стань магистром
  - ☐ Создай второго персонажа
  - ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

## ЗАПИСИ

# БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Ты налетчик: тебя и твою небольшую банду зовут туда, где льется кровь. Ты работаешь со своей маленькой группой, братством внутри братства. Другие наемники тебя, возможно тебя не особо любят и не слишком тебе доверяют, но знают, что могут рассчитывать на тебя, когда надо вселить ужас в ряды врагов, исполнить месть или потребовать платы. Вся твоя жизнь это насилие и ты знаешь практически с любым оружием, но ты знаешь самое главное - соратник, прикрывающий тебе спину, надежнее самого прочного щита.

Имя игрока

Имя персонажа

## Внешность

## Прошлое

## □ Опыт

☐ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Вступить в бой/Защищать
Шарм	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Манипулировать: О О О
Тень	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Лгать и обманывать: О О О
Ум	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье +4 ☐ +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Получить урон

☐ Нестабилен

Увечья

☐ Покалечен, -1 Сталь

☐ Изуродован, -1 Шарм

☐ Потрясен, -1 Холод

☐ Уязвлен, -1 Тень

☐ Сломлен, -1 Ум

Снаряжение +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Припасы и заряды  
(О О О)

☐ Не подготовлен

☐ Долги

Дух +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Испытать дух

☐ Порченный

☐ Дурная слава

**Получи -1 Дух когда:**

Провалишь бросок Стали

Один из твоих людей умирает или брошен в беде

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]

### Доспехи

+	броня	___	метки [	]
+	броня	___	метки [	]
+	броня	___	метки [	]
+ Штрафы за доспехи				

## Ходы налетчика

Ø ТВОЯ БАНДА

☐ Опыт

Тыходишь в малую банду, примерно из 10 человек. Они вооружены и снаряжены примерно также как ты, принадлежат к Железному Кулаку и получают от братства жалование. Назови их и опиши (т.е. они семья, друзья или просто другие наемники).

Описание банды:

Сталь: +1

Урон банды: 3

Члены (численность):

Броня банды: 1

Полученный урон:

О Я ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ

☐ Опыт

Ты их лидер: куда ты, туда и они. Когда тебе приходится подтверждать свой статус, используй+Сталь.

На 10+ получи запас 2, на 7-9 - запас 1. При любом успехе также получи +1 Дух.

Если ты *порченный*, получи еще 1 запас.

› Они делают то, что хочешь, даже если это практически самоубийство

› Не дай банде разбежаться в бой

› Они изо всех сил постараются принести или дать тебе то, чего ты попросишь

При провале они ставят под сомнение твое лидерство и ты получаешь -1 Дух.

О ВТОРОЙ ПОСЛЕ ГЛАВАРЯ

☐ Опыт

У тебя есть верный помощник. Назови его и опиши. Ты можешь полагаться на него, он сохранит банду и возглавит ее так, как если бы ты был с ними - он персонаж Мастера, но никогда тебя не предаст и не станет угрозой.

Пока он во главе банды, банда получает +1 Сталь.

Вы можете составить план и он появится с бандой в нужном месте или предоставит тебе нужный шанс. У него нет характеристик, просто отслеживай *Полученный урон* по мере необходимости, а если он умрет, назови преемника.

Он ждет от тебя многого, если подведешь его, получи -1 Дух.

Отметь опыт, когда он играет какую-то роль.

Имя:

Полученный урон:

Внешность:

О СТАЛЬНЫЕ ВСАДНИКИ

Ты и твоя банда ездите на боевых конях. Верхов на боевых коня и ты и они наносите +1 урон. Железный Кулак заменит лошадей в случае их гибели.

Если ты порченный, +1 урон становится бб.

О СТЕНА СТАЛИ

Твоя банда хорошо обучена и может по команде выстроить стену щитов, получая +1 брони, когда сражается как банда. Если ты один, если вас очень мало или вы верхов, это не работает.

О СТАЛЬНОЙ ЛИВЕНЬ

Твоя банда вооружена луками или арбалетами или и тем и другим. Они могут атаковать издали и дают тактические варианты хода Сделай выстрел. У них тот же боезапас, что и у тебя, по результатам твоих запасов от хода Припасы и заряды.

Если ты порченный, твои стрелы или болты наносят +1 урон.

О ИДЕЙНАЯ БАНДА (Особый вариант)

Когда ты вместе со своей бандой приносишь клятву верности персонажу другого игрока или могущественному персонажу Мастера, ты можешь выбрать для своей банды ход *Стальные всадники*, *Стена стали* или *Стальной ливень* или +1 Сталь для банды. Ты можешь сделать это только один раз.

Когда ты сохраняешь верность даже если за это приходится платить, получи 1 опыт или +1 Дух.

## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Холод | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из твоего буклета |
| <input type="checkbox"/> +1 Сталь | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из другого буклета                         |
| <input type="checkbox"/> +1 Шарм  | <input type="checkbox"/> Исцели увечье   |
| <input type="checkbox"/> +1 Тень  | <input type="checkbox"/> Расплатись с долгами  |
| <input type="checkbox"/> +1 Ум    |  |

## Особые варианты развития

Ты можешь брать их после того, как  
взял минимум 5 из списка выше

- ☐ Смени буклет
  - ☐ Особый вариант
  - ☐ Вернись домой
  - ☐ Стань магистром
  - ☐ Создай второго персонажа
  - ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

# ЗАПИСИ

# БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

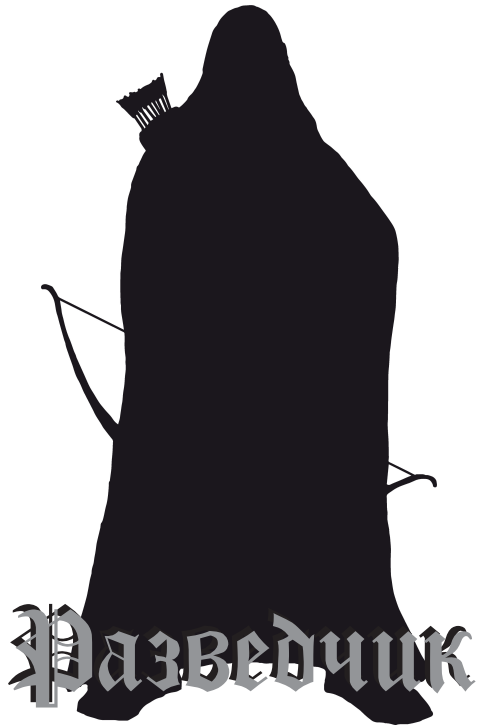
Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Ты разведчик, так они тебя называют, чтобы не было страшно от того, кто ты на самом деле. Ты движешься бесшумно, как дикий кот, твои клинки остры, а одежды черны и полны странных потайных карманов. Ты не заблудишься ни в глуши, ни в незнакомом городе, ты способен смешаться с толпой иноплемеников или пробраться за линию фронта: ты их шпион, их глаза и уши, их подрывник и убийца. Клинок, что дотягивается до кого угодно и бьет неожиданно и насмерть.

Имя игрока

Имя персонажа

## Внешность

## Прошлое

☐ Опыт

□ Опыт



## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Вступить в бой/Защищать
Шарм	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Манипулировать: О О О
Тень	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Лгать и обманывать: О О О
Ум	<div><div></div></div>	<input type="checkbox"/> Опыт Противостоять опасности/Смерти
		<input type="checkbox"/> Опыт Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье

</

Увечья	<input type="checkbox"/> Покалечен, -1 Сталь
<input type="checkbox"/> Изуродован, -1 Шарм	<input type="checkbox"/> Потрясен, -1 Холод
<input type="checkbox"/> Уязвлен, -1 Тень	<input type="checkbox"/> Сломлен, -1 Ум

Снаряжение	+3	<div><div></div></div>	+2	<div><div></div></div>	+1	<div><div></div></div>	0	<div><div></div></div>	-1	<div><div></div></div>	-2	<div><div></div></div>	-3	<div><div></div></div>
<input type="checkbox"/> Опыт	Припасы и заряды (О О О)								<input type="checkbox"/> Не подготовлен					
									<input type="checkbox"/> Долги					

Дух	+3	<div><div></div></div>	+2	<div><div></div></div>	+1	<div><div></div></div>	0	<div><div></div></div>	-1	<div><div></div></div>	-2	<div><div></div></div>	-3	<div><div></div></div>
<input type="checkbox"/> Опыт	Испытать дух								<input type="checkbox"/> Порченный					
									<input type="checkbox"/> Дурная слава					

**Получи -1 Дух когда:**  
Провалишь бросок Тени  
Выдашь информацию о себе или проявишь эмоции

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]

### Доспехи

+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+ Штрафы за доспехи					

## Ходы разведчика

### Ø РАСКРЫТЬ ИХ ТАЙНЫ ☐ Опыт

Когда ты достаточно долго за кем-то шпионишь или кого-то изучаешь или взаимодействуешь с ними или с их вещами или с близкими к ним людьми, используй+Тень. Другой игрок или Мастер должен ответить честно.

На 10+ получи запас 2 и +1 к КП. На 7-9 получи запас 1. Если ты *порченный*, получи еще 1 запас.

Трать запас, когда захочешь, чтобы задать вопрос:

- › В чем их сила? Кто их лучший союзник?
- › В чем их слабость или тайна? Кто их слабое звено?
- › Что их больше всего страшит или волнует?
- › О чем или о ком они больше всего заботятся?
- › Как мне добиться их благосклонности или внимания?
- › Заплати еще один запас, чтобы твое изучение осталось тайным.

При провале все равно получи запас 1, но Мастер сделает свой ход.

### О СВЯЗИ НА УЛИЦАХ ☐ Опыт

Когда ты используешь свои связи в городе или иной населенной людьми местности, используй+Тень.

На 10+ у них есть то, что тебе нужно, если это возможно и ты можешь это получить или купить или найти об этом информацию.

На 7-9 у них это есть (или информация об этом), но с условиями и ты получаешь -1 Дух.

При провале Мастер делает свой ход и что-то из твоего темного прошлого приходит за тобой, получи -1 Дух.

### О МАСТЕР МАСКИРОВКИ

Когда ты используешь ложь, переодевание или обман в общении, можешь использовать Тень для хода *Манипуляции* вместо Шарма. Получи -1 Дух. Тебе придется над этим поработать и может потребоваться время и, возможно, запас от *Припасов и зарядов*.

### О ПРОСТО ТЕНЬ ☐ Опыт

Когда ты хочешь исчезнуть, замереть, смешаться с толпой или переодеться, чтобы уйти незамеченным, используй+Тень.

На 10+ ты скрыт и получи запас 3.

На 7-9 получи запас 1. Получи -1 Дух, когда потратишь весь запас. Если ты *порченный*, ты никогда не оставляешь следов.

- › Ты остаешься незамеченным, пока не делаешь ничего лишнего.
  - › Ты получаешь незаметный доступ к местам и ресурсам.
  - › Ты можешь скрыть и спутников, заплатив один запас за каждого.
  - › Когда закончишь, ты не оставляешь видимых следов, по которым тебя можно преследовать
- При провале все равно получи запас 1, но Мастер сделает свой ход.

### О ТЕНЬ ПРОТИВ ТЕНИ

Когда ты используешь+Тень в своих ходах против чудовищ или для защиты друзей, получи +1 Дух.

### О СТРЕМИТЕЛЬНЫЕ ОСТРЫЕ КЛИНКИ

Когда ты сражаешься малым оружием, ты можешь *Вступить в бой* и использовать+Холод вместо Стали, но ты должен сражаться на очень короткой дистанции или в темноте или атаковать внезапно или твое преимущество теряется после первого броска кубиков.

### О ИСЧЕЗНОВЕНИЕ (Особое развитие) ☐ Опыт

Когда ты хочешь исчезнуть, скажи, как хочешь сбежать, а если ты пленник - то каков твой план и используй+Холод.

На 10+ ты успешно сбегаешь, на 7-9 тебе тоже удастся, но оставив что-то позади или с чем-то на хвосте. При любом успехе также получи +1 Дух.

При провале тебя застали врасплах на полпути.



## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- ☐ +1 Холод ☐ ☐ ☐ Ход из твоего буклета  
☐ +1 Сталь ☐ ☐ Ход из другого буклета  
☐ +1 Шарм ☐ Исцели увечье  
☐ +1 Тень ☐ Расплатись с долгами  
☐ +1 Ум

Особые варианты развития

*Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше*

- ☐ Смени буклет ☐ Особый вариант  
☐ Вернись домой ☐ Стань магистром  
☐ Создай второго персонажа ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

ЗАПИСИ

## БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Ты наемник, настоящий солдат удачи, мастер оружия и брони, последний, кто остается в живых на поле боя. В братство ты вступил недавно, но история твоей жизни, проведенной сжимая в руке оружие, записана шрамами у тебя на коже и пугает большинство людей. Когда ты в доспехах и с оружием в руках, немногие решаются перейти тебе дорогу. А те кто решился - грызут землю или захлебываются собственной кровью. Ты очень серьезно относишься к своему долгу: ты назвал цену и цена была выплачена, так что у тебя нет времени на сожаление и сомнения.

Имя игрока

Имя персонажа

Внешность

Прошлое

☐ Опыт

☐ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Вступить в бой/Защищать
Шарм	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Манипулировать: О О О
Тень	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Лгать и обманывать: О О О
Ум	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье +4 ☐ +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Получить урон

☐ Нестабилен

Увечья

☐ Покалечен, -1 Сталь

☐ Изуродован, -1 Шарм

☐ Потрясен, -1 Холод

☐ Уязвлен, -1 Тень

☐ Сломлен, -1 Ум

Снаряжение +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Припасы и заряды  
(О О О)

☐ Не подготовлен

☐ Долги

Дух +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Испытать дух

☐ Порченный

☐ Дурная слава

**Получи -1 Дух когда:**

Провалишь любой боевой ход

Откажешься принять вызов на бой

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]
+	урон	___	метки	[	]

### Доспехи

+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+	броня	___	метки	[	]
+ Штрафы за доспехи					

## Ходы наемника

### О СИЛА И СТИЛЬ

Ты можешь сменить стиль боя: если ты хотя бы один раз использовал+Сталь, чтобы *Вступить в бой* с этим противником, в следующий раз можешь использовать+Холод. Делай это столько раз, сколько захочешь, чередуя Холод и Сталь. Если попадешь, нанеси +1 урон. Если ты *порченный*, +1 урон становится бб.

### О ДАЖЕ СПИТ С МЕЧОМ

Твое оружие это твой самый ценный спутник. Твоя рука всегда на рукояти и атака не может застать тебя врасплох. Кроме того, ты сверхъестественным образом связан со своим оружием и знаешь, где его искать, если у тебя его заберут. Это оружие может быть ценным или экзотическим.

Имя оружия:

Внешний вид:

### О ОМЫТЬ КРОВЬЮ

☐ Опыт

Чистота убийства есть твое спасение. Когда ты убиваешь чудовище или человека, но лишь для защиты невинных, получи +1 Дух.

### О НЕСГИБАЕМЫЙ

Когда твое Здоровье опускается ниже 0 и ты наносишь урон противнику, ты можешь прибавить 1 урон и получить -1 Дух. Если ты *порченный*, +1 урон становится бб.

### О НЕПОБЕДИМЫЙ

☐ Опыт

Когда ты используешь свой КП в бою, можешь восстановить 1 единицу Здоровья, но получи -1 Дух за это сверхъестественное исцеление. Ты можешь сделать это даже если значение твоего КП низкое и он только ухудшает твой результат, но не когда значение КП равно 1. Ты можешь сделать это только один раз за бой.

### О РИСКНУТЬ ВСЕМ

☐ Опыт

Чтобы рискнуть всем в бою ты должен сразаться с достойным противником или быть в явно опасной ситуации. После этого хода ты не можешь отступить. Если ты отступаешь, получи -1 Дух и ты не сможешь использовать этот ход опять пока каким-то образом не получишь +1 Дух.

Когда ты рискуешь всем в бою, прежде чем продолжать, используй+Сталь.

На 10+ получи запас 3. На 7-9 получи запас 2. При любом успехе также получи +1 Дух.

Трать запас по мере надобности в ходе боя, один раз на каждый ход, чтобы:

> Нанести +1 урон

> Отменить 1 урон, нанесенный тебе

> Получить +1 к Кубу преимущества

При провале все равно получи запас 1, но получи -1 Дух и Мастер сделает свой ход.

Запас: О О О

### О ВЕРНЫЙ МЕЧ (Особый вариант)

☐ Опыт

Когда ты приносишь клятву верности персонажу другого игрока или Мастера или клянешься беречь его и защищать, не требуя платы, если он примет твою службу, ты сразу же получаешь 1 опыт, не отмечая его на этом ходе.

Когда твоя клятва подвергается испытанию, получи 1 опыт на этот ход: если ты остался верен несмотря на риск или цену, получи +1 Дух, если ты подвел или предал его, получи -1 Дух.

## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт                    1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> +1 Холод | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из твоего буклета |
| <input type="checkbox"/> +1 Сталь | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ход из другого буклета                         |
| <input type="checkbox"/> +1 Шарм  | <input type="checkbox"/> Исцели увечье   |
| <input type="checkbox"/> +1 Тень  | <input type="checkbox"/> Расплатись с долгами  |
| <input type="checkbox"/> +1 Ум    |  |

## Особые варианты развития

Ты можешь брать их после того, как  
взял минимум 5 из списка выше

- ☐ Смени буклет
  - ☐ Особый вариант
  - ☐ Вернись домой
  - ☐ Стань магистром
  - ☐ Создай второго персонажа
  - ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

# ЗАПИСИ

# БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт  
☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Ты - ветеран. У тебя за плечами целая жизнь: уклонение от клинков, парирование ударов и контратаки. За плечами трупы друзей и врагов, но только не твой, твоего трупа там нет. Ты крепче, быстрее и смертоноснее большинства других наемников. Твоя репутация заслужена. Другие могут уметь обращаться с животными и бандами, с дворянами и ворами, с лекарством и колдовством и прочей ерундой. Но ты знаешь, что в конечном итоге значение имеет лишь острый клинок и твердая рука, что его держит. Да, в конечном итоге все сводится к тому, чтобы убить или быть убитым. Ты не удивишься, если даже в самом конце, после смерти, ты оста-  
неи

Имя игрока

Имя персонажа

## Внешность

## Прошлое

□ Опыт

## □ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Вступить в бой/Защищать
Шарм	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Манипулировать: О О О
Тень	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Лгать и обманывать: О О О
Ум	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье +4 ☐ +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Получить урон

☐ Нестабилен

Увечья

☐ Покалечен, -1 Сталь

☐ Изуродован, -1 Шарм

☐ Потрясен, -1 Холод

☐ Уязвлен, -1 Тень

☐ Сломлен, -1 Ум

Снаряжение +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Припасы и заряды  
(О О О)

☐ Не подготовлен

☐ Долги

Дух +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Испытать дух

☐ Порченный

☐ Дурная слава

**Получи -1 Дух когда:**

Провалишь любой боевой ход

Бросишь соратника в беде

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]

### Доспехи

+	броня	___	метки [	]
+	броня	___	метки [	]
+	броня	___	метки [	]
+ Штрафы за доспехи				

## Ходы ветерана

### Ø БЕЗЖАЛОСТНЫЙ

Когда ты наносишь урон в ближнем бою, ты можешь решить нанести +1 урон. Получи -1 Дух, если бой идет против людей, даже злых, получи +1 Дух, если бой идет против чудовищ. Если ты порченный, ты можешь сделать этот +1 бб.

### О ЖАЖДА КРОВИ

Твои инстинкты позволяют тебе сделать наилучший выбор в бою: на Внимательность в бою используй+Сталь, а не +Ум. Если ты порченный, ты можешь задать на один вопрос больше.

### О САМЫЙ КРЕПКИЙ

☐ Опыт

Ты отправляешься от ран с безумной, почти сверхъестественной скоростью. Когда ты лежишь с помощью отдыха, целительства или колдовства, можешь восстановить на 1 Здоровье больше и получить -1 Дух.

### О ЖУТКИЙ

Когда ты добиваешься своего с помощью страха или жестокости, можешь использовать+Сталь для Манипуляции или Внимательности против человека и получить -1 Дух.

Когда ты делаешь бросок хода, на 10+ он боится тебя и тебе достаточно угроз

На 7-9 тебе придется нанести часть своего урона или выполнить угрозу, чтобы получить запас от хода. Если ты не выполняешь угрозу, ты теряешь запас и не можешь снова ему угрожать пока каким-то образом снова не докажешь, что твоим словам стоит верить.

### О ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

☐ Опыт

Когда ты сражаешься с малой бандой (не больше) или большим чудовищем, ты и сам сражаешься как чудовище и считаешься равным им, пока не отступаешь. Используй+Сталь для боя и получи +1 Дух.

На 10+ получи и то и другое, а на 7-9 выбери одно:

› Ты считаешься равным им и не получаешь штрафов за размер.

› Тебе не требуется Противостоять смерти, это просто обычный бой.

### О УДАЧА В БОЮ

☐ Опыт

Когда ты используешь свой Куб преимущества в бою, сбрось его до 2, а не до 1. Если ты порченный, то до 3.

### О ДОЛГАЯ ДОРОГА К ДОМУ (Особый вариант)

Когда ты решаешь вернуться домой, объяви о своем решении в игре. Не отмечай вариант развития Возвращение домой, а вместо него возьми вот этот ход.

Мастер будет создавать препятствия у тебя на пути и ты должен отметить еще минимум два варианта развития, прежде чем сможешь взять настоящий ход Возвращение домой.

Отмечай их здесь: О О

Когда ты позволяешь кому-то или чему-то помешать твоему возвращению домой (проблеме, мести, кому-то, кто тебе не безразличен и т.д.) используй+Дух.

На 10+ получи запас 3, на 7-9 запас 2.

Трать запас, когда нужно, чтобы:

› Получить +1 Дух, укрепляя решимость вернуться домой, когда эта проблема будет решена

› Исцелить +1 Здоровье, кроме ситуаций, когда ты в Нестабильном состоянии.

› Попросить помощи у старого друга, получая +1 снаряжение

› Получить +1 КП, когда вступаешь в бой.

› Когда ты получаешь последнюю смертельную рану, ты можешь продолжать сражаться еще в течении минимум 2-3 бросков твоих кубиков, прежде чем упокоиться навсегда.

При провале получи -1 Дух и почувствуй, как ускользает надежда когда-нибудь вернуться домой.

Запас: О О О

## ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Опыт 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐

Развитие *Каждый вариант берется только один раз*

- ☐ +1 Холод ☐ ☐ ☐ Ход из твоего буклета
- ☐ +1 Сталь ☐ ☐ Ход из другого буклета
- ☐ +1 Шарм ☐ Исцели увечье
- ☐ +1 Тень ☐ Расплатись с долгами
- ☐ +1 Ум

Особые варианты развития

*Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше*

- ☐ Смени буклет ☐ Особый вариант
- ☐ Вернись домой ☐ Стань магистром
- ☐ Создай второго персонажа ☐ Вступи в борьбу за звание цезаря

ЗАПИСИ

## БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

Имя ☐ Опыт Конфликт ☐ Опыт Помощь

## ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Ты колдун: тот, кто может говорить с демонами, заглянуть в их мир, зачерпнуть их силу и подчинить их своей воле. Ты отлично знаешь, что сила меча и надежность щита зависят от тех, в чьих они руках. Но с колдовством, со своими темными силами, ты можешь быть сильнее самых могучих воинов, потому что твоя сила исходит из неземного источника, что питает демонов и ангелов, богов и дьяволов. Тебя тянет к силе, а силу тянет к тебе, но тут нужна осторожность: в твоих книгах записаны могущественные заклинания и ужасающие истории о колдунах, лишившихся собственной души, из-за того что беззаботно или жадно обратились к силам, кото-

Имя игрока

Имя персонажа

Внешность

Прошлое

☐ Опыт

☐ Опыт

## Характеристики

Отмечай доступные шансы в кругах, стирай при использовании.

Холод	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Сделать выстрел/Защищать
Сталь	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Вступить в бой/Защищать
Шарм	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Манипулировать: О О О
Тень	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Лгать и обманывать: О О О
Ум	<input type="checkbox"/> Опыт	Противостоять опасности/Смерти
	<input type="checkbox"/> Опыт	Внимательность: О О О

## Счетчики

Здоровье +4 ☐ +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Получить урон

☐ Нестабилен

Увечья

☐ Покалечен, -1 Сталь

☐ Изуродован, -1 Шарм

☐ Потрясен, -1 Холод

☐ Уязвлен, -1 Тень

☐ Сломлен, -1 Ум

Снаряжение +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Припасы и заряды  
(О О О)

☐ Не подготовлен

☐ Долги

Дух +3 ☐ +2 ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐

☐ Опыт Испытать дух

☐ Порченный

☐ Дурная слава

### Получи -1 Дух когда:

Провалишь бросок Ума

Покажешь колдовство кому либо, кроме членов Железного Кулака, демонов или колдунов

## Оружие и доспехи

### Оружие

+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]
+	урон	___	метки [	]

### Доспехи

+	броня	___	метки [	]
+	броня	___	метки [	]
+	броня	___	метки [	]
+ Штрафы за доспехи				

## Ходы колдуна

### Ø СВЯЗЬ СО ЗВЕЗДАМИ

Ты связан с магическими силами и могуществом звезд. В начале каждой встречи или когда в игровом мире проходит один день, ты должен использовать+Ум.

На 10+ получи запас 3 и +1 Дух в знак благоволения звезд. На 7-9 получи запас 2.

При провале ты все равно получаешь запас 1, но звезды противостоят тебе; Мастер сделает против тебя жесткий ход, сейчас или позже. Если ты порченный, получи запас 2 при провале. Трать запас на сотворение заклинаний и ритуалов властью солнца, луны и звезд.

Запас: О О О

### Ø ЗАКЛИНАНИЯ И РИТУАЛЫ

У тебя есть книга заклинаний, ритуалы и тайные знания (см. следующий страницы). В начале ты знаешь только пять заклинаний, но потом получишь доступ к другим.

Каждое заклинание или ритуал требует для сотворения броска, описанного ниже, и дает опыт (отметь его на данном заклинании).

Сотворение заклинания занимает относительно немного времени. Что-то около пары минут. Когда ты творишь заклинание, используй+Ум.

На 10+ заплати 1; на 7-9 заплати 2 или все равно 1, если ты порченный.

Ты можешь заплатить еще 1, чтобы сотворение было незаметным для всех, кроме другого колдуна. Плати:

› Благоприятным положением звезд: 1 запас хода Связь со звездами

› Прямым обращением к демонам и получи -1 Дух

› Чтением вслух и уничтожением страницы книги заклинаний или свитка или ингредиента: 1 запас хода Припасы и заряды

› Нанесением себе раны: 1 урон бб

› Добровольным даром крови: 2 урон бб

› Насильной данью крови и страха: 1 урон бб

› Сотворением в перерыве между встречами или когда спешить некуда

При провале ты все равно платишь 2, но заклинание не срабатывает или срабатывает неправильно: Мастер делает ход. Если ты отказываешься платить, получи 1 урон бб и -1 Дух в качестве вынужденной платы.

Для совершения ритуала тебе потребуется несколько часов на его подготовку и исполнение. Когда ты творишь ритуал, используй+Ум.

На 10+ заплати 2; на 7-9 заплати 3 или все равно 2, если ты порченный. Ты не можешь совершить ритуал незаметно для свидетелей, разве что попытавшись его как-то скрыть. Объясни, как ты это делаешь и, возможно, сделай ход общения.

Выбери цены из списка заклинаний или:

› Проведи ритуал в месте силы, например в священном месте, там, где сконцентрирована магическая энергия или в месте, которое ты тщательно подготовил.

› Принеси серьезную материальную жертву, например человеческую жизнь, одно ценное животное, несколько обычных животных, ценности или золото.

При провале ты все равно платишь 3, но ритуал не срабатывает или срабатывает неправильно: Мастер делает ход.

Если ты отказываешься платить, получи 1 урон бб и -1 Дух, плюс еще что-то на выбор Мастера (в том числе еще 1 урон или еще -1 Дух).

Доступ к дополнительным спискам заклинаний дают ходы ниже. Чтобы их взять, необходимо иметь ход Заклинания и ритуалы

О СПЛЕТАТЕЛЬ ДУШ О МАГИСТР ТЕМНЫХ ИСКУССТВ

О МАГИЯ СТИХИЙ О АЛХИМИК

О ДЕМОНОЛОГИЯ О МАСТЕРСТВО МАГИИ  
(Особый вариант)



## КОЛДОВСТВО

Заклинания и ритуалы это основные ходы, доступные колдуну:

- › **ВНИМАНИЕ: Когда заклинание или ритуал творятся в помощь другому персонажу, он получает -1 Дух.**
- › Если заклинание или ритуал требуют другого броска или другого хода, ты должен сделать бросок отдельно и можешь отметить опыт.
- › Заклинание или ритуал действуют до следующего заката или рассвета, если не указано иного, а затем рассеиваются.
- › Колдун может приготовить заклинание или ритуал заранее и удерживать его, чтобы сотворить мгновенно. Скажи что именно подготовлено и делай бросок (и плати цену) только когда его высвобождаешь.
- › Колдовство это удел умных. Если найдешь "дырки" в системе или хитрые способы объединения заклинаний или захочешь импровизировать и обходить правила - вперед. Ну разве что получится настолько мощно, что станет скучно.

Колдовство - штука сложная, мгновенных заклинаний и огненных шаров здесь не бывает. Каждое заклинание представляет собой очень четкую схему, своего рода научный процесс. Ниже даны некоторые советы.

Существует два источника силы: один это небеса, сила Солнца, Луны и Звезд, а второй - преисподняя, место, откуда приходят демоны, дьяволы и чудовища. Большинство считает, что ад находится под землей - так что эта магическая энергия поднимается от земли, а та, что от звезд - спускается.

Но в конечном итоге они одинаковые. За пределами нашего мира есть иной, магический, населенный сверхъестественными сущностями, которые в обмен на что-то дают колдунам силу. Бесплатной сила не бывает.

Сильное влияние на колдовство оказывает астрология: Солнце, Луна и Звезды в небесах это врата эфирных энергий, нисходящих на землю и в аду им соответствуют сферы могущества.

Колдуном становится тот, кто видит эти линии силы, сверху и снизу, и может черпать в них энергию для своих нужд, а иногда и подчинять их своей воле.

Очень редкие позитивные влияния могут усилить заклинание стократно. Негативные способны практически лишить колдуна сила.

У ритуалов есть основополагающие компоненты и четко произносимые или искусно написанные слова просто необходимы. Считайте слова иглой, с помощью которой колдуны вплетают нити магической энергии в ткань реальности. Воспринимай ритуал, как схему, узор, которому следует эта игла, создавая желаемый рисунок на ткани реальности.

Долгое песнопение мощнее краткой формулы; свиток тщательно и аккуратно исписанный золотыми чернилами превосходит знаки, нацарапанные на песке. Когда в ритуале участвует много людей, его мощь усиливается. Участниками могут быть другие колдуны (которых обычно немного) или большая группа обычных людей, которые сосредотачивают свою волю, надежды или религиозную веру на заклинании. Они не знают, как это делается и им требуется руководство хотя бы одного колдуна.

Материалы это еще один ключевой компонент любого колдовства; это плата иному миру и в процессе, независимо от успеха или неудачи заклинания, они всегда уничтожаются или становятся бесполезны.

Иногда с иным миром можно расплатиться заранее: зарядить предмет и потом использовать его в ритуале (например, можно зарядить маленький уголек силой горевшего всю ночь костра). Количество используемых предметов, их сила и чистота, напрямую влияют на масштаб и мощность заклинания.

Дисциплина и сосредоточенность важнее чистой воли и эмоций. Последнее для большинства колдунов является скорее помехой. Заклинание подобно сложнейшей паутине из нитей магической энергии, которую колдун вплетает в ткань реальности.

Чтобы изучать заклинание и верно использовать слова требуется дисциплина и сосредоточенность. Таким образом, сила иного мира вливается в мирские материалы, используемые колдуном, и должным образом направляется, принося желаемый эффект.



## КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

В начале игры выбери пять заклинаний. Добавь еще одно, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

Обрати внимание, что когда ты выбираешь развитие, ты можешь добавить заклинание в каждый список заклинаний, к которому открыл доступ. Если у тебя открыто три списка, одно развитие дает тебе три новых заклинания, каждое в своем списке.

### О ЗАКЛИНАНИЕ СВЕТА

☐ Опыт

Заставь предмет светиться как факел и выбери цвет свечения. Предметом может быть твоя собственная рука. Он не испускает тепла; ты можешь ослабить свет, но если ты его потушишь, заклинание рассеется. Если свет действует, ты можешь заставить его ярко вспыхнуть, чтобы на мгновение сбить с толку противника, но это рассеивает заклинание.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ФОКУСОВ

☐ Опыт

Ты можешь показывать простые фокусы: что-то очистить, передвинуть небольшой предмет, не касаясь его, зажечь небольшой огонек, создать простую иллюзию, пропасть из виду на пару секунд, что-то спрятать, увидеть нечто спрятанное. На короткое время можно объединить несколько фокусов разной природы или использовать один более длительное время. Затем заклинание развеивается.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ОБНАРУЖЕНИЯ МАГИИ

☐ Опыт

Ты можешь анализировать место, человека или предмет и получить информацию о его магической силе, использованных здесь заклинаниях и т.д. Либо ты можешь "повесить" заклинание вокруг себя и узнать, если неподалеку используется магия.

### О ЗАКЛИНАНИЕ РАССЕИВАНИЯ МАГИИ

☐ Опыт

Ты можешь рассеять заклинание, сотворенное кем-то другим и отменить его воздействие. Ритуал рассеять невозможно.

### О ЗАКЛИНАНИЕ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ ЧУВСТВ

☐ Опыт

На какое-то время улучши одно из своих или чужих чувств. Это влияет на игровое повествование и дает цели один дополнительный вопрос для хода Внимательность (как для ситуации, так и для человека) и +1 к КП при одном использовании этих ходов.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ЗАЧАРОВАНИЯ

☐ Опыт

Одна цель заклинания начинает очень хорошо относиться к тебе или к тому, кого назовешь.

### О ЗАКЛИНАНИЕ УДАЧИ

☐ Опыт

Одна цель заклинания получает +1 КП и один раз может использовать КП, не сбрасывая его на 1.

### О ЗАКЛИНАНИЕ СООБЩЕНИЯ

☐ Опыт

Одна цель заклинания получает от тебя сверхъестественное мысленное сообщение и, прежде чем заклинание рассеется, прошептать краткий ответ.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ОБЕРЕГА

☐ Опыт

Помести магическую руну на цель, человека или предмет, и опиши условия срабатывания оберега. Когда это условие выполнится, оберег сообщает тебе об этом и цель получает +1 КП (если возможно) к реакции на событие. Также можно создать довольно широкий круг защиты, но +1 КП получит только одна цель.

### О ЗАКЛИНАНИЕ РУК ЦЕЛИТЕЛЯ

☐ Опыт

Аналогично ходу цирюльника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.

### О ЗАКЛИНАНИЕ МАСТЕРА ЗЕЛИЙ

☐ Опыт

Аналогично ходу цирюльника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

☐ Опыт

Аналогично ходу охотника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.



## О СПЛЕТАТЕЛЬ ДУШ

Когда открываешь доступ к списку Сплетателя душ, выбери пять вариантов. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение. Каждый вариант Шепота души необходимо брать отдельно, как отдельное заклинание.

### О РИТУАЛ СПЛЕТЕНИЯ ДУШ

☐ Опыт

Когда ты хочешь с кем-то сплести душу, вы должны обмениваться кровью: достаточно пары капель. Например, кровь можно выпить или соединить ритуально нанесенные раны. Ты можешь насильно сплести чью-то душу так, что он не будет об этом знать, если подготовишься заранее и найдешь способ обмениваться кровью или заставить его выпить твоей и добыть пару капель его крови.

Сплетение душ сохраняется, пока его не прервет колдун или до конца всего приключения (миссии, фронта, не просто одной встречи).

Если ты лично наносишь оружием или заклинанием урон цели, с которой сплетен, сплетение разрывается и ритуал рассеивается. Однако, твои союзники могут вредить цели, не разрушая сплетения.

Пока сплетение действует, ты всегда знаешь примерное местоположение цели. Одновременно можно быть сплетенным только с одним человеком.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ШЕПОТА ДУШ

☐ Опыт

Ты можешь коснуться сплетенной с тобой души. Это можно делать и на расстоянии, но в пределах разумного - если цель в одном с тобой городе или совсем рядом с ним.

Ты можешь использовать это заклинание, чтобы сделать что-то из нижеследующего, если уже открыл этот вариант (для нескольких эффектов сотвори несколько заклинаний). Если твой выбор требует хода или заклинания, сделай бросок отдельно, используя свою характеристику и, если возможно, отметь опыт.

В его пользу:

- о Ты можешь использовать за него Внимательность и он будет знать ответы или пострадает от последствий твоей неудачи
- о Ты можешь использовать за него ход общения и он будет знать ответы или пострадает от последствий твоей неудачи
- о Пошли ему сладкий или укрепляющий сон или видения: дай ему +1 Дух и на тебя падет тень - получи -1 Дух.
- о Открой канал магического общения с твоей целью через эфир.

Против него:

- о Ты можешь использовать Внимательность так, будто ты там же где он, но чтобы узнать о его уязвимости.
- о Ты можешь использовать против него ход общения, чтобы собрать о нем информацию.
- о Пошли ему кошмары или темный сон или видения: дай ему -1 Дух и сам получи -1 Дух.

### О РИТУАЛ ШЕПОТА ДУШ

☐ Опыт

Ты можешь коснуться сплетенной с тобой души. С помощью этого ритуала можно использовать любые варианты заклинания, приведенного выше, на любом расстоянии.

Также можно открыть следующие дополнительные варианты:

- о Открыть канал для сотворения полезного для цели заклинания или ритуала: делай это как обычно (бросок и опыт) и эффект действует так, будто ты рядом.
- о Открыть канал для сотворения вредного для цели заклинания или ритуала: делай это как обычно (бросок и опыт) и эффект действует так, будто ты рядом.

### О КУКЛОВОД ДУШ

☐ Опыт

Ты можешь одновременно сплести душу с еще одним человеком. Ты можешь выбирать этот вариант несколько раз с каждым развитием, чтобы каждый раз выбирать дополнительное количество душ: О 2 (обычно); О 4; О 8; О 16; О 32; ну ты понял?

## О ТЕМНЫЕ ИСКУССТВА

Когда ты становишь магистром темных искусств, выбери пять вариантов. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

Все заклинания из категории темных искусств требуют, чтобы колдун видел цель. Таким образом, зачастую крайне важно творить их незаметно.

### О ЗАКЛИНАНИЕ РАССЕЙВАНИЯ СВЕТА

☐ Опыт

Погрузи помещение или место в темноту, погасив все факелы, огни, свечи и т.д. Если имеются окна или иные источники света, они закрываются или выглядят закрытыми. Заклинание срабатывает всегда, даже под открытым небом, в том числе на рассвете и закате, но не на ярком дневном свете.

В этой темноте ты так же слеп, как и другие, но поскольку заклинание творишь ты, у тебя есть возможность использовать вызванную им растерянность, чтобы сделать ход в пределах разумного так, будто результат твоего броска 10+ (например, кого-то атаковать) или успешно сбежать, что-то украсть и т.д.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ПРОКЛЯТЬЯ

☐ Опыт

Когда персонаж проклят, его Куб преимущества сбрасывается до 1 безо всякой пользы. Если ты проклинаешь персонажа Мастера, проклятье срабатывает, когда скажешь и тот, кто действует против этого персонажа может считать, что у него на КП 6, использовать его и сбросить до 1.

### О ЗАКЛИНАНИЕ НЕНАВИСТИ

☐ Опыт

Цель заклинания начинает крайне неприязненно относиться к тебе или к тому, кому скажешь. Отношение может быть чем угодно от неприятия до подозрения, от презрения до ненависти. Если целью становится персонаж игрока, каждый раз, когда он действует соответствующим образом, он получает 1 опыт.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ ДУШИ

☐ Опыт

Ты можешь вызвать в одной цели сильные негативные эмоции, например страх, отчаяние, бессмысленную ярость и т.д. Затем ты можешь воспользоваться этими чувствами, например, использовать+Ум против цели для хода общения. Если целью становится персонаж игрока, каждый раз, когда он действует соответствующим образом, он получает 1 опыт.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ИСТОЩЕНИЯ ДУШИ

☐ Опыт

Ты можешь поменяться значениями на Кубах преимущества с целью сразу после применения заклинания или в любое время после этого, когда ты находишься рядом.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ИЗУЧЕНИЯ ДУШИ

☐ Опыт

Цель заклинания должна ответить на один твой вопрос от хода Внимательность для человека, как если бы ты получил результат 10+. Говорить с целью не обязательно, но ты должен ее видеть.

### О ЗАКЛИНАНИЕ УЯЗВИМОСТИ

☐ Опыт

Цель заклинания получает -1 к броне, до минимума 0. Действует до конца боя или в следующем бою, если сотворено во время передышки.

### О ЗАКЛИНАНИЕ РАСТЕРЯННОСТИ

☐ Опыт

У цели возникают серьезные проблемы с одним из чувств, вплоть до полной его потери примерно на час. Например, могут быть затронуты слух или зрение. Если это имеет значение в игровом мире (например, зрение в бою), противники цели получают +1 КП, за каждый тип действия, действуя против нее. Если чувство полностью потеряно (скажем, цель ослепла), некоторые действия (например, ответные атаки в бою) становятся недоступными.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ПРИКОСНОВЕНИЯ ТЬМЫ

☐ Опыт

Ты можешь выбрать целью кого угодно и нанести 1 урон бб, получив за это -1 Дух. Если результат броска 10+, можешь взять еще -1 Дух и нанести еще 1 урон бб.

### О ЗАКЛИНАНИЕ МАСТЕРА ЯДОВ

☐ Опыт

Аналогично ходу цирюльника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.

## О ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИЙ

Когда открываешь доступ к списку Повелителя стихий, выбери пять вариантов. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ПЛАМЕНИ ☐ Опыт

Зажги любой, даже негорючий предмет. Например, клинок оружия. Такой клинок наносит +1 урон, но он по-настоящему горит: это очень заметно и прикрыть его не получится. С другой стороны, пламя не вредит предмету, если он не горючий. Горючий предмет горит ярче и быстрее, пока не сгорит совсем.

### О ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ ОГНЕМ ☐ Опыт

Дает тебе полный контроль над существующим огнем, даже большим (например, горящим домом). Ты можешь сильно ускорить горение, распространить его, размахивать им как оружием, управлять им или погасить. Ты можешь использовать его как оружие, если он достаточно велик (например, костер или очаг, но не факел), начиная с 2 урона бб на расстоянии броска.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ВЕТРА ☐ Опыт

Создает сильный сверхъестественный ветер, который исходит от тебя. Ветер достаточно силен, чтобы помешать или сдерживать сильного человека на пару секунд, чтобы к примеру, подготовить атаку или убежать.

### О ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ ВЕТРОМ ☐ Опыт

Дает тебе полный контроль на ветрами, дующими вокруг тебя. Ты можешь их усилить до уровня, способного на какое-то время сдерживать группу людей или успокоить бурю, облегчив погодные условия для своей команды. Однако, с их помощью нельзя серьезно поменять погоду в большом регионе или летать или делать что-то подобное.

### О ЗАКЛИНАНИЕ КАМНЯ ☐ Опыт

Создает мощную магическую каменную защиту средних размеров, которая может принять любую форму (например, щит, стену, препятствие в дверном проеме). При использовании для защиты дает +1 брони персонажу или малой банде, укрывающейся за ней. Защиту невозможно двигать: она такая же тяжелая, как настоящий камень.

### О ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ КАМНЕМ ☐ Опыт

Дает тебе полный контроль над существующим куском земли, камня, металла или иного твердого неживого материала. Ты можешь менять его форму, сделать из него мост или небольшой примитивный мост, разбить на части, заставить рассыпаться, укрепить вплоть до того, что он даст +2 брони средней банде и т.д.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ВОДЫ ☐ Опыт

Создает небольшое количество воды, извлекая жидкость из воздуха, растений и естественных материалов. Этого количества достаточно, чтобы в случае необходимости, обеспечить дневную потребность малой банды в питьевой воде. Но если делать это больше, чем несколько дней, люди начнут болеть.

### О ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ ВОДОЙ ☐ Опыт

Дает тебе полный контроль над имеющимся объемом воды из моря, реки или озера. Ты можешь не дать человеку утонуть или утanutь под воду (5 урона бб) или замедлить кого-то, ударив волной.

### О РИТУАЛЫ СТИХИЙ ☐ Опыт

Сотвори любое из вышеописанных заклинаний в виде ритуала, чтобы увеличить его силу, дальность или продолжительность. Например, разожги достаточно большой огонь, чтобы сжечь дом, управляй очень большим пожаром или погаси его, несколько дней контролируя ветра и погоду, разрушь часть городской стены и т.д.

## О АЛХИМИК

Когда ты становишься Алхимиком, выбери пять вариантов. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

Все алхимические ритуалы действуют до конца приключения или миссии, если не указано обратного.

### О МЕСТО СИЛЫ ☐ Опыт

С помощью этого ритуала и с достаточной подготовкой, колдун может превратить определенное место в свое собственное место силы для усиления других ритуалов. После преобразования место приобретает явные связи с магией и его невозможно замаскировать под что-то иное. Этот ритуал всегда требует 1 дополнительного запаса от хода Припасы и заряды.

### О МЕСТО ВОЗВРАЩЕНИЯ ☐ Опыт

С помощью этого ритуала и Места силы, колдун может создать связь с самим местом. Затем, когда захочет, он может использовать Заклинание возвращения, чтобы вернуться в это место. Будучи связанным с местом, колдун, независимо от расстояния, смутно осознает возможные опасности и необычные ситуации в этом месте. Однако, подробности ему неизвестны.

### О ЗАКЛИНАНИЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ ☐ Опыт

Когда колдун творит это заклинание, он мгновенно телепортируется в Место возвращения. Колдун может телепортировать других добровольцев с их животными: за каждую цель (человека или животное) необходимо заплатить потерей еще 1 Духа и получением 1 урона бб вдобавок к обычной цене заклинания. Колдун сам решает как распределить плату за заклинание. Только одну цель можно переместить против ее воли, заплатив потерей 1 Духа и получением 1 урона бб колдуном.

### О ПРЕДМЕТ СИЛЫ ☐ Опыт

С помощью этого ритуала и подходящего предмета (книги, свитка, кольца, жезла и т.д.) колдун может запастись силой звезд. В начале каждой встречи сделай ход Связь со звездами и предмет разделяет результат с колдуном, давая дополнительный запас: О О О на 10+, О О на 7-9 или О при провале, который можно потратить на магию.

Все остальные эффекты к предмету не применимы. Когда у предмета не остается запаса, он уничтожается. Оставшийся запас не переносится на следующую встречу.

### О РИТУАЛ ЗАЩИТЫ ☐ Опыт

Целью этого ритуала должно быть что-то, что носят в качестве одежды или доспехов. После зачарования этим ритуалом, предмет дает +1 брони, вдобавок ко всей остальной защите. Если надето несколько зачарованных предметов, учитывается только +1.

Любой предмет может обладать силой отменить весь урон от одного попадания, но только один раз или один раз обратить весь полученный в этом раунде урон в такое же увеличение Куба преимущества.

### О ЗАЧАРОВАННОЕ ОРУЖИЕ ☐ Опыт

Оружие, ставшее целью этого ритуала, после зачарования наносит +1 урон. Как вариант, оружие может вместо этого давать тому, кто им сражается, +1 КП каждый раз, когда он вступает с ним в бой. Либо оружие может получить благословение, позволяющее причинять вред чудовищам и существам, неуязвимым для обычного оружия. Еще одной альтернативой может стать повышенная точность: 1 урон из общего, наносимого оружием урона, становится бб. Если оружие дальнбойное, вариантом зачарования может стать увеличение дальности.

### О ВМЕСТИЛИЩЕ МАГИИ ☐ Опыт

После воздействия этого ритуала, зачарованный предмет будет содержать в себе одно заклинание, известное колдуну, творящему ритуал, или другому колдуну, который принимает в нем участие.

Любой, кто держит предмет в руках, может мгновенно и однократно использовать это заклинание, заплатив понижением Духа на 1.

## О ДЕМОНОЛОГИЯ

Когда открываешь доступ к списку Демонологии, выбери пять вариантов. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

Каждый вариант Заклинаний повеления необходимо брать отдельно, как отдельное заклинание.

Все демоны бестелесны и невидимы после призыва. Чтобы сделать их осязаемыми, нужны особые повеления. Все призванные демоны не могут причинить вред колдуну, пока находятся под его заклинаниями, а также не могут лгать, отказаться отвечать и т.д.

### О РИТУАЛ УЛОВЛЕНИЯ ДУШ ☐ Опыт

Ты можешь извлечь душу из свежего трупа персонажа игрока или МЦ. Получи -1 Дух или плати на одну цену больше за каждый рассвет, прошедший с момента смерти. Душа привязывается как низший демон к предмету или оружию; демон бессмертен, пока существует предмет. Демон это персонаж, управляемый его изначальным игроком (МЦ в случае персонажа МЦ). Ты можешь взаимодействовать с ним также как с любым другим низшим демоном, но его надо призывать после уловления души.

### О РИТУАЛ НИЗШЕГО ПРИЗЫВА ☐ Опыт

Ты можешь вызвать низшего демона и управлять им. Когда ты его контролируешь, ты всегда можешь мысленно с ним общаться и использовать Заклинание мысленного приказа, чтобы командовать им. Ты можешь потерять еще 1 Дух или заплатить более высокую цену за ритуал, за каждый день, на который хочешь продлить время действия ритуала. Если демон уже присутствует в сюжете, ты можешь управлять им, если знаешь его имя.

### О РИТУАЛ ВЫСШЕГО ПРИЗЫВА ☐ Опыт

Ты можешь вызвать высшего демона и управлять им. Работает также, как с низшими демонами, но действует и на более могущественных. Вызов и управление высшими демонами всегда стоит на 1 Дух больше, чем с низшими. Ты все также можешь потерять еще 1 Дух или заплатить более высокую цену за ритуал, если хочешь, чтобы призыв действовал более одного дня.

### О НИЗШЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПОВЕЛЕНИЯ ☐ Опыт

Ты можешь отдать один приказ низшему демону под твоим контролем. Ты можешь отдавать эти приказы и высшим демонам. Используй это заклинание, чтобы отдать один приказ:

- о Мгновенно отправь демона куда угодно, чтобы шпионить для тебя: ты можешь использовать+Ум для Внимательности или хотя бы общения, что позволит тебе задавать вопросы так, будто ты сам находишься там
- о Отправить с демоном небольшой предмет (например записку или небольшое оружие), которое становится нематериальным и переправляется немедленно
- о Отправить демона и использовать его как канал для атаки: используй любое нужное заклинание так, будто находишься там
- о На какое-то время сделать демона видимым и осязаемым (урон 3, броня 3), чтобы он сражался за тебя и служил до следующего восхода
- о Повысить его до Высшего на время всего приключения: тебе потребуется Заклинание высшего призыва, чтобы снова его призвать.
- о Изгнать его на очень долгое время (Лет 77, скажем?)

В случае любой неудачи ты можешь подставить демона под удар и развеять (а потом, возможно, призвать вновь).

### О ВЫСШЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПОВЕЛЕНИЯ ☐ Опыт

Ты можешь отдать приказ высшему демону под твоим контролем. Ты не можешь отдавать такие приказы низшим демонам. Используй заклинание, чтобы отдать один приказ (сотвори его еще раз для нового приказа):

- о На какое-то время сделать демона видимым и осязаемым (урон 4, броня 3), чтобы он сражался за тебя и служил до следующего восхода
- о Сделать демона сильнее (получи -1 Дух или заплати еще одну цену за каждый +1 урон, +1 брони или +1 игнорируемый ПУ до максимума 3)
- о Сделать его слабее, чтобы он стал низшим демоном и мог быть изгнан

## О МАСТЕРСТВО МАГИИ

Когда ты становишь мастером магии, выбери пять вариантов. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

### О РИТУАЛ РАССЕИВАНИЯ ☐ Опыт

Ты можешь рассеять эффекты ритуала и не дать его эффектам развиваться или полностью их отменить. Если эффекты ритуала уже действуют, ты должен рассеять их дважды: один раз, чтобы остановить и один - чтобы обратить.

### О РИТУАЛ УДЕРЖАНИЯ МАГИИ ☐ Опыт

Ты можешь удерживать в готовности к мгновенному сотворению больше одного заклинания или ритуала за раз. Первое из этих заклинаний или ритуалов входит в цену ритуала. За каждое последующее заплати еще 1 вариант из списка платы, но не повторяя варианты. Оплачивай заклинание(я) ритуал(ы), которые ты запомнил, только в момент сотворения.

### О РИТУАЛ РУНИЧЕСКОГО ПОСЛАНИЯ ☐ Опыт

На выбранной тобой поверхности появляется руна. Руна остается, пока кто-то ее не прочтает. Когда это происходит, он получает послание твоего разума и может отправить краткий ответ прежде чем руна исчезнет. Ты можешь сделать руну, предназначенную кому-то определенному или любому, кто ее прочтает. В последнем случае, ты будешь знать, кто ее прочитал, если он тебе знаком.

### О РУНА РИТУАЛА БОЛИ ☐ Опыт

На выбранной тобой поверхности появляется руна. Руна остается, пока кто-то ее не прочтает и когда это произойдет, он немедленно получает магический удар, наносящий 3 урона бб. Ты можешь размещать несколько рун, но прочитана может быть только одна за раз, так что урон складывается только если жертва продолжает читать.

### О РИТУАЛ ОЧАРОВАНИЯ ☐ Опыт

Цель ритуала начинает очень хорошо относиться к тебе или к тому, кого назовешь. Ты можешь добавить дополнительные цели, чтобы влиять на большее количество людей, включить своих спутников в число тех, к кому цели будут хорошо относиться и продлить срок действия больше, чем на один день. Считай цели x объекты хорошего отношения x дни: результат не должен превышать 20 (30, если получишь -1 Дух).

### О РИТУАЛ НЕЕСТЕСТВЕННОГО ЛЕЧЕНИЯ ☐ Опыт

Цель одного ритуала исцеляется от увечья, дополнительно теряет 1 Дух и становится порченной.

### О РИТУАЛ УДАЧИ ☐ Опыт

Целью может быть вся группа персонажей. Все, включая колдуна, получают +1 к КП и один (и только один) из них может один раз использовать КП, не сбрасывая его до 1. Первый, кто это сделает, лишает остальных этой возможности.

### О РИТУАЛ ВИДЕНИЙ ☐ Опыт

Цель ритуала лишается сознания и переживает краткие видения о другом времени (прошлом или потенциальном будущем) и/или другом месте (даже незнакомом). Цель должна пойти на это добровольно, либо колдун должен иметь возможность ее коснуться. Колдун может послать видения с задержкой до нескольких часов.

### О РИТУАЛ ГРИМУАРА ☐ Опыт

Когда тебе удастся добыть гримуар или свиток с источником магических знаний (купив его или украв у другого колдуна, раздобыв на странном рынке, обнаружив в ходе приключений...) ты можешь изучить его с помощью этого ритуала. Исследование дает тебе знание любого заклинания или ритуала на свой выбор из любого списка (даже пока не открытого). Ты можешь использовать это заклинание или ритуал только один раз, когда захочешь (например, чтобы его сотворить или вложить в предмет с помощью алхимии). Если ты используешь этот ритуал заранее, ты сохраняешь это знание на время всего приключения или, естественно, до тех пор, пока ты не сотворишь заклинание. После этого учить понадобится снова.