

Имя

Галдар, Кенсиро, Крэг, Клейн, Томак, Машрур, Торма, Эрен, Кид, Фрейя, Кеси, Микаса, Моргиана, Норона, Местра, Оша, Нисса, Крэнн

Внешность

Глаза: жесткие, горящие или мудрые
Дикие волосы, потрепанная шляпа или татуированный скальп
Тело: огромное, маленькое или подтянутое
Лохмотья, весь в бинтах или без рубашки

Распредели по своим характеристикам: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9 (+0), 8(-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ Слаб -1	■ Потрясен -1	■ Болен -1	■ Оглушен -1	■ Растерян -1	■ Шрам -1
Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
Урон	Броня		Хиты	Текущие Макс.	Твои макс. хиты: 10 + Тел

Стимул

Что позволяет тебе жить дальше? Выбери одно:

Внутренний мир

Разреши конфликт, не прибегая к насилию

Что-то, что я смогу назвать своим

Получи вещь или место, которое принадлежит тебе и только тебе

Желание взглянуть в лицо смерти

Добровольно, ради острых ощущений ввяжись во что-то, где шансы совсем не на твоей стороне

Источник света

Выбери любую расу, а потом выбери природу катаклизма, который ты пережил. Опиши его для нас.

Человек

Ты потерял все из-за жестокости таких же людей как ты. Общась с персонажем Мастера, который тебе сочувствует или испытывает чувство вины, можешь использовать свое мучительное прошлое в качестве рычага.

Зверь

Ты потерял все, столкнувшись с ужасающим легендарным чудовищем. Когда ты сражаешься со зверем или монстром, причинившим вред тебе или тому, кого ты ценишь, наноси +2 урона против него.

Высшая сила

Ты потерял все из-за гнева высших, неподвластных понимаю человека сил. В сравнении с этим мало что можно считать угрозой. Выбери еще одну Вечную печать.

Связи

Впиши имя одного из своих спутников хотя бы в одну фразу:

_____ лучше других знает, через что я прошел.
_____ не знает, что такое настоящие страдания в отличии от меня.
Я спас _____ от серьезного катаклизма
Я уберегу _____ от ужасов этого мира.

Стартовые ходы

Вечная печать

Ты пережил ужасный катаклизм и мир оставил на тебе свою печать, навеки тебя изменив. Выбери два из следующего:

- Окровавленная рука - твоё тело это оружие с метками *вплотную* и *мощное*
- Тело в шрамах - ты получаешь +1 брони
- Замененная конечность - все, что ты держишь, считается тем, что ты ценишь
- Раздробленный разум - ты получаешь +1 к *Преодолению опасности* против любых манипуляций тобой
- Разбитое сердце - получи +1 к следующему броску против того, кто оскорбит то, что ты потерял
- Пылающий шрам - шрам светится и жжет, когда ты в опасности

Держись за то, что ценно

Когда ты *Защищаешь* союзника, друга или то, что ты ценишь, получи +1 шанс, даже на 6-. Когда ты держишь что-то или кого-то ценимого в руках и их забирают, отбрасывают, двигают, ломают или каким-то образом повреждают, ты можешь предотвратить это, приняв эффект на себя.

Память о прошлом

Когда ты встречаешь странника или врага, с которым уже встречался (тебе решать), расскажи Мастеру о вашей предыдущей встрече. Мастер скажет, как он с тех пор изменился.

Когда ты приходишь к отмеченной могиле, скажи Мастеру кем был покойный и откуда ты его знал.

Выжить любой ценой (Тел)

Когда ты готовишься к надвигающейся опасности, брось+Тел На 10+, выбери два. На 7-9, выбери одно:

- Получи половину урона, округляя вниз.
- Получи увечье вместо урона. Ты не можешь выбрать этот вариант, если уже отметил все шесть увечий.
- Игнорируй все эффекты атаки, кроме урона. Тебе не подвинули, не подожгли, не отравили, не удержали и т.д.
- Получи +1 постоянно против источника урона, пока не повергнешь его

ВЫЖИВШИЙ

Уровень

XP

Снаряжение

Твоя нагрузка 9 + Сил

Ты начинаешь с сухим пайком (5 использований, вес 1) и напоминанием о катаклизме (вес 0), опиши его.

Выбери одно:

- Оружие, которым когда-то пользовался твой наставник, опиши (+1 урон, вес 2) Дай ему подходящую метку дальности и заряд 3, если потребуется.
- Броня, которую когда-то носил твой предок, опиши (броня 1, вес 1)

Выбери два:

- Снаряжение для путешествий (5 использований, вес 1)
- Походный нож (вплотную, вес 1)
- Бинты (3 использования, медленно, вес 0) и сухой паек (5 использований, вес 1)
- Верховое животное или машина, прошедшие с тобой тяжелые времена

Улучшенные ходы

Когда ты получаешь 2-5 уровень, выбери один из этих ходов.

Один против всего мира (Тел)

Когда ты в одиночку противостоишь надвигающейся серьезной угрозе, брось+Тел. На 10+ после славного противостояния, ты оттесняешь ее, получив урон. На 7-9 после изматывающего противостояния ты оттесняешь ее, но получаешь постоянный шрам (физический, ментальный или эмоциональный), опиши его. На 6- бросай *Последнее дыхание* - ты отчаянно старался, но все же проиграл.

Мертвец идет

Когда ты получаешь урон, можешь решить его игнорировать. Вместо получения урона, получи Боль, равную урону, который ты бы получил. На следующем привале, потрать всю Боль и получи соответствующий урон, игнорируя броню.

Преодоление противника

Когда ты *Преодолеваешь опасность* того, что кто-то пытается причинить тебе вред, на 12+ ты получаешь преимущество над ним - сбиваешь с ног, уходишь из зоны досягаемости, оказываешься сверху, обезоруживаешь или как-то иначе.

Отмечен вновь

Когда ты впервые получаешь увечье или серьезный урон после того, как возьмешь этот ход, не отмечай увечье и не получай урон. Вместо этого отметь еще одну *Вечную печать*.

Парень, я расскажу тебе о настоящей беде

Когда ты *Встаешь лагерем*, можешь рассказать союзнику историю из своего прошлого и потом выбрать одну из своих Вечных печатей. Пока он в следующий раз не *Встанет лагерем*, этот союзник получает преимущества твоей Вечной печати так, будто ощущает ее боль.

Никто не будет страдать, как страдал я

Когда ты не даешь катаклизму случиться, уменьшаешь его последствия или хотя бы эвакуируешь население, отметь опыт.

Защитник

Когда кто-то, кого ты ценишь пострадает от последствий своего хода или принятого решения, ты можешь взять все последствия на себя.

Инстинкт выживания

Когда ты собираешь припасы, ты всегда можешь найти 1 использование пайков, зарядов, снаряжения, бинтов или антитоксина, но только если они нужны тебе прямо сейчас.

Упорство

Когда ты *Договариваешься*, долго и несгибаемо выступая за свою идею, несмотря на всех, кто пытается заставить тебя замолчать, игнорировать или причинить вред, брось+Тел, вместо +Хар.

Мирской

Получи ход из буклета, который в настоящее время не использует никто из игроков.

Ты уже мертв

Когда ты наносишь урон, ты можешь решить его не бросать, а вместо этого получить 1 Рок. Ты можешь в любое время потратить весь имеющийся Рок и столько же раз нанести свой урон тому врагу, от которого получил Рок, нанеся весь урон одним ударом. Ты можешь сбросить весь Рок в любое время, если решишь, его пощадить.

Рок:

Бол:

Окончательная смерть

В смерти есть нечто забавное. Конкретно у тебя умирать получается очень плохо. Когда ты должен умереть, ты вместо этого очень серьезно ранен и теряешь то, что ты ценишь, к примеру, конечность, друга или имеющий для тебя большое сентиментальное значение предмет. После этого ты получаешь Вечную печать, в память о том, что ты потерял. Когда ты умираешь, уже имея все шесть Вечных печатей, ты потерял слишком много и отказываешься терять что-то еще. Ты получаешь бесконечные шансы при *Защите* и не умираешь, пока то, что ты ценишь, будет в опасности. Как только опасность исчезнет, ты, наконец-то, умрешь по-настоящему.

Когда ты получаешь 6-10 уровень, выбери один из этих ходов или один из ходов 2-5 уровня.

Преодоление судьбы

Заменяет: Преодоление противника

Когда ты *Преодолеваешь опасность*, на 12+ ты превзошел все ожидания. Вместо того, чтобы просто ее преодолеть, ты ее обошел, изгнал или полностью предотвратил. Если ты защищаешься от хода врага, этот враг больше не будет его использовать, поняв, что против тебя он бесполезен.

Могила с моим именем

Требует: Мертвец идет

Когда ты выпускаешь Последний вздох, брось+Тел.

Под шрамами не видно кожи

Требует: Отмечен вновь

Когда ты впервые получаешь увечье или серьезный урон после того, как возьмешь этот ход, не отмечай увечье и не получай урон. Вместо этого отметь еще одну Вечную печать.

Не от мира сего

Требует: Мирской

Получи ход из буклета, которые в настоящее время не использует никто из игроков.

В память обо мне

Требует: Один против всего мира

Когда ты используешь ход *Один против всего мира*, независимо от результата броска, ты навсегда оставляешь на угрозе с которой столкнулся некую метку - калечащую рану, ошеломительную потерю или разбитый идеал.

Когда мы встретились, ваша судьба уже была предreshена

Требует: Ты уже мертв

Когда ты наносишь урон ходом *Ты уже мертв*, ты можешь нанести весь урон всем врагам, от которых получил Рок.

Неудержимый (Тел)

Когда ты получаешь увечье, состояние или ограничение и действуешь им вопреки, брось+Тел. На 10+, получи 2 шанса. На 7-9, получи 1 шанс. На 6- получи 1 шанс, но после того как ты его потратишь, увечье, состояние или ограничение ухудшаются. Потрать 1 шанс, чтобы полностью игнорировать все увечья, состояния или ограничения на несколько ключевых секунд.

Ты не пройдешь

Ты можешь потратить 2 шанса от *Защиты*, чтобы взглядом остановить приближающегося врага. Когда ты бросаешь 12+ на *Защиту*, получи 5 шансов.

Твое оружие бесполезно (Тел)

Когда ты принимаешь атаку врага и не бьешь в ответ, брось+Тел На 10+ выбери три На 7-9, выбери два На 6- выбери одно и получи +1d4 урона от его атак.

- Его оружие разбивается об тебя.
- Ты получаешь половину урона от атаки, округляя вниз.
- Мелкие враги в ужасе разбегутся от тебя.
- Получи +1 к следующему броску против него.