**Мастер Рун.**

**Имя:**

**Раса:**

Дварф: вы можете задать вопросы, касающиеся материала любого предмета, без броска кубика.

**Внешность:**

Глаза Волосы

Одежда Фигура

**Мировоззрение:** Закон Нейтрал Хаос

**Характеристики: Состояния(Увечия):**

Сила Ослаблен

Ловкость Трясущийся

Телосложение Болен

Интеллект Оглушен

Мудрость Дезориентирован

Харизма Шрамирован

Значения: 16 (+2) 15 (+1) 13 (+1) 12 (0) 9 (0) 8 (-1)

Состояния снижают модификатор характеристики на -1

Хиты: 6+Телосложение Броня: Урон: 1к4

**Основные Движения.**

**Руны стихий:**

Во время отдыха, когда у вас есть время начертить руны на вашем инструменте, выберите одну из стихий (огонь, лед, воздух, камень). Вы получаете возможность использовать силы этой стихии, пока снова не используете это движение.

**Боевые руны.**

Когда вы используете силу рун для того, чтобы призвать мощь стихий против своего врага, бросьте +Мудр. На 10+ вам удалось совладать со стихиями, и вы наносите урон, обозначенный в таблице стихий. На 7-9, вы наносите урон, но что-то пошло не совсем так.

* Вы привлекаете к себе внимание
* Руны на вашем орудии слегка стираются: -1, пока вы не потратите время на их обновление.

**Руны силы.**

Когда вы используете силу рун для того, чтобы направить мощь стихий на усиление своих союзников, бросьте +Мудр. На 10+ вам все удается, и вы накладываете эффект, обозначенный в таблице. На 7-9 что-то идет не так.

* Вы накладываете эффект на другую цель.
* Вы привлекаете к себе внимание.

**Нестабильность**

Каждый раз, когда у вас выпадает 6- при любом действии, связанном с силой рун, возьмите одно очко нестабильности, которые показывают, как ваши действия влияют на нормальное течение стихий в мире. Когда количество очков достигает ваш уровень + 5 – получите очко опыта, однако ваше следующее действие автоматически проваливается, и в результате происходит нечто ужасное.

**Знание тысячи знаков.**

Вы можете прочитать любой текст на любом из языков.

**Отношения.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ не понимает всей мощи стихий, но я готов рассказать ему.

Я вижу в \_\_\_\_\_ великого мастера, пусть он сам об этом не знает.

\_\_\_\_\_\_\_\_ имеет особое предназначение, и я помогу ему выполнить его.

**Снаряжение.**

Мастер Рун несет на себе 10+Вын снаряжения.

Личный инструмент (опишите его, это должен быть некий ремесленный инструмент, кузнечный молот, нож для резки, строительный молот и т.д.) (1 веса) пайки (5 шт, 1 вес).

Одежда

* Украшенные одежды кузнеца (0 веса)
* Легкая броня из кожи (1 веса, 1 брони)

Выберите два:

* 10 золотых
* Снаряжение приключенца (1 вес)
* Кружка дварфийского эля
* Табак для трубки.

Дополнительные движения

**Движения 2-5 уровня.**

**Царь Горы.**

Вы изучаете новый набор рун, который позволяет вам управлять древними стихиями, родственные горами. Выберете одно из двух:

*Царь под Горой* – вы получаете Силу Недр.

*Царь на Горе* – вы получаете Ярость Небес.

**Живая броня.**

Вы игнорируете метку «неуклюжий» на броне.

**Мастер на все руки.**

Вы получаете движение Вора Мастер Ловушек, при этом вы бросаете +Инт, вместо +Ловк.

**Любовь стихий.**

Вы можете накладывать усиления на самого себя, но при этом не можете усилить союзников, если была возможность наложить усиление на две цели.

**Глаза в небесах.**

**Когда вы проводите время готовя руны,** вы можете осмотреть местность вокруг вас и распознать детали.

**Весомость камня.**

При переговорах вы можете использовать модификатор мудрости вместо харизмы.

**Старые метки.**

Когда вы выбираете стихию, вы можете раз за бой использовать ту стихию, которую вы выбрали в прошлый раз.

**Прислужник.**

**Когда вы готовите руны,** выберите одну из начальных стихий, и создайте из нее помощника, будь то фигурка, заряженная этой энергией, или же сама стихия в определенной форме. В зависимости от вашего выбора, ваш помощник дает вам определенные бонусы:

* Огонь - +1 к кашеварению/стоянию в дозоре
* Земля – он носит вещи на 1к6 веса.
* Лед – вы лечите дополнительные 1к4 здоровья во время привала.
* Воздух – вы получаете +1 к распознанию деталей.

**Гадание.**

**Когда вы тратите время, вы можете создать набор рун для гадания и специальную доску.** Когда у вас есть время на то, чтобы погадать на рунах, киньте + Мудрость. На 10+ ГМ скажет вам три случайных факта про этот день, они будут полезны. На 7-9 выберете одно из двух

* Факт только один
* Факты могут быть не особо полезны.

Когда вы действуете на основе этих фактов, возьмите +1 к следующему броску кубика.

**Глаз-алмаз**

Когда вы пополняете запасы, вы можете использовать мудрость вместо харизмы.

**Движения 5-10 уровней.**

**Надписи на поверхности мира.**

**Требуется: Царь Горы**

Вы открыли тайны управления стихиями, и теперь ваша мощь возросла многократно. Возьмите усиления для атаки и усилений.

**Руны созидания.**

**Требуется: Царь Горы.**

Теперь вы можете управлять своей стихией, формируя стены и поверхности с помощью Силы Недр или же управлять осадками с помощью Ярости Небес. Бросьте + Мудрость. При 10+ - все пошло удачно, при 7-9 – у вас получилось, однако вы получаете очко нестабильности. 6- - случается катастрофа, ГМ опишет вам, что случилось.

**Кожа из камней.**

**Заменяет: Живая Броня.**

Вы игнорируете метку «неуклюжый», и получаете +1 к броне.

**Голем.**

**Требуется: Прислужник.**

**Когда вы тратите время и средства, чтобы создать статую и оживить ее с помощью силы рун,** выберите одну из доступных вам стихий и один из материалов под рукой. Вы и ГМ вместе определите мощь вашего голема на основе его материалов, его атака на кость урона меньше чем урон выбранной вами стихии, но сохраняет все остальные характеристики.

**Кузня богов.**

Вы получаете движения предпринимателя Мастерская, но вы должны построить ее в месте сосредоточения энергии стихий (Пики горы, заснеженная тундра, ледник, вулкан). При этом, при броске 6- и большом количестве очков нестабильности возможно катастрофа крупного масштаба.

**Знаток всех вещей.**

**Заменяет: Глаз-алмаз**

**При покупке вещей**, вы всегда находите именно то, что вам нужно.

**Руническая одежда.**

**Требуется: Любовь Стихий.**

**Когда вы выбираете стихию**, вы можете автоматически наложить на себя усиление, без броска кубика.

**Рунный колодец.**

**Требуется: старые метки**

**Когда вы выбираете стихию**, бросьте +Мудрость. На 10+ вы можете использовать ту стихию, которую вы выбрали в прошлый раз наравне с выбранной в этот раз. На 7-9 – вы можете использовать ее только раз в бой. На 12+ - вы можете выбрать другую стихию.

**Руны стойкости**

Когда ваш союзник встает в защитную стойку, вы можете усилить его рунами силы, он получает +1 очко защиты, и +1 одно очко защиты первый раз, когда он защищает вас от атаки.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Элемент | Урон | Особенности | Усиление | Бафф | Усиление |
| Базовые | | | | | |
| Огонь | 1к6 | Ближнее, Игонрирует броню |  | +1к4 к пробиванию  для след. атаки |  |
| Лед | 1к6 | Ближнее, Замедление |  | +1к4 урона для след. атаки |  |
| Камень | 1к8 | Ближнее |  | +1к4 к броне против след. атаки |  |
| Воздух | 1к6 | Ближнее, Оглушение |  | +1 к следующему броску |  |
| Сила Недр | | | | | |
| Жар Земли | 2к4 | Ближнее, Игнор брони. | Каждая след. Атака наносит +1 урона. | +2к4 к пробиванию | +3к4 |
| Хлад Земли | 1к8 | Ближнее, Замедление. | Каждая след атака  -1 к урону цели | +2к4 к урону | +3к4 |
| Дрожь Земли | 1к10 | Ближнее. | 1к6 урона существам вокруг цели. | +2к4 к броне | +3к4 |
| Ярость Небес | | | | | |
| Молния | 1к8 | Дальнее,  игнор брони. | Урон кол-ву врагов = нанесенному урону. Каждый след противник получает -1 урона | +1к4 к пробиванию, можно усилить двух персонажей | +2к4 |
| Гром | 1к8 | Ближнее, Дальнее. Стан. | Урон 1к8 врагам, +1к4 урона (обычного) по основной цели | +1 к броску для любых двух союзников | +2 двум союзникам. |
| Буря | 2к4 | Ближнее, Дальнее, Замедление. | -1к4 урона, если цель атакует не одна. | +1к4 к урону, для двух союзников | +2к4 |

**Таблица Стихий.**