

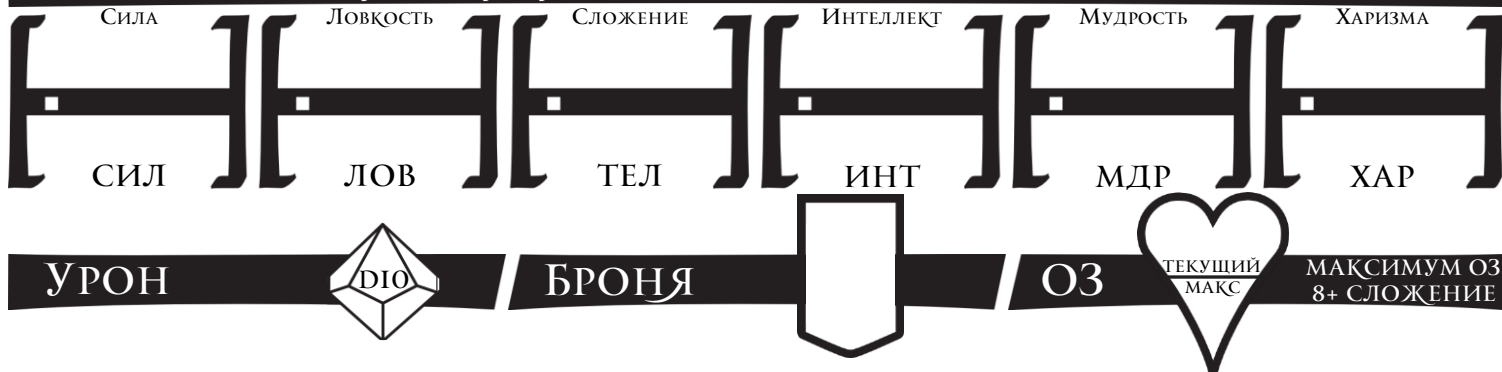
ИМЯ

Имена: Горм, Ши-Ю, Присцилла, Шен, Ксиа, Ксаефа, Лур, Шар, Коррин, Нкоси, Фафнир, Куа, Сэйсер, Версин, Барбозар, Кловис, Тра-раксес, Силиус, Камиси
 Титулы: Восхитительный, Алчущий, Вспыльчивый, Непобежденный, Прожорливый, Уничтожитель, Костедробитель, Веселый, Меланхоличный, Всесильный, Гигансткий, Победоносный

ВНЕШНОСТЬ

Глаза: измученные, испуганные, дикие, туманные
 Тело: мускулистое, длинноногое, сухопарое, гибкое
 Украшения: странные тату, необычные, отсутствуют
 Одежда: лоскуты, шелка, животные шкуры, неподходящая по погоде

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



МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ХАОТИЧНЫЙ

Воздерживайся от традиций цивилизованного мира.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ

Научи кого-нибудь обычаям своего народа.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Выбери одно из следующего:

☐ В ПОЛНОЙ БРОНЕ КАК В ШЕЛКАХ

Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которое накладывает броня.

☐ НАЛЕГКЕ И НЕВРЕДИМ

Пока твоя нагрузка ниже предела и ты не носишь ни броню, ни щит, получи +1 Броню.

Так же ты начинаешь с этими ходами:

ГЕРКУЛЕСОВА ЖАЖДА

Другие могут удовлетвориться лишь вкусом вина или господством над одним или двумя прислужниками, но ты хочешь большего. Выбери две жажды. Когда ты преследуешь одну из них, то вовремя броска любого Хода, вместо 2к6 брось 1к6+1к8. Если на к6 выпадет больший результат, чем на к8, то Мастер также добавит осложнение или опасность, вызванные твоей беспечностью.

- ☐ Чистое разрушение
- ☐ Власть над другими
- ☐ Плотские наслаждения
- ☐ Завоевания
- ☐ Богатство и собственность
- ☐ Честь и слава

ПРЕВОСХОДСТВО

Ты получаешь +1 на все броски Последнего Вздоха. Когда ты выпускаешь последний вздох, на 7-9 ты делаешь предложение Смерти за возвращение тебя к жизни. Если Смерть согласится, то она вернет тебя к жизни. Если нет – ты умрешь.

БУГРЯЩИЕСЯ МЫШЦЫ

Оружие, которым ты сражаешься, получает метки *мощное* и *месиво*.

ЧЕГО ВЫ ЖДЕТЕ?

Когда ты бросаешь вызов свои врагам брось+ТЕЛ. *На 10+ они будут считать тебя наиболее очевидной угрозой и буду игнорировать твоих союзников, ты наносишь им +2 урона во время атак. *На 7-9 только некоторые (наиболее слабые или безрассудные) купятся на твои насмешки.

РАСА

☐ ЧУЖАК

Ты можешь быть эльфом, дварфом, халфлингом или человеком, но ты и твои люди не из этих мест. В начале каждой сессии Мастер спросит тебя что-нибудь о твоей земле, почему ты покинул её и что ты оставил позади. Если ты ответишь ему, то отметь опыт.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:

_____ неопытен и глуп, но забавляет меня.

Действия _____ кажутся мне странными и сбивают меня с толку.

_____ постоянно попадает в неприятности, я должен защитить его/её от самих себя.

_____ разделяет мою жажду славы; земля будет дрожать от нашей поступи!

ВАРВАР

УРОВЕНЬ
ХР

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 8+СИЛ. Ты начинаешь с Рационом для Подземелий (5 применений, вес 1), кинжалом (рука, вес 1), знаком тех мест где ты был или откуда пришел и оружием (выбери одно):

☐ Топор (взмах меча, вес 1)

☐ Двуручный меч (взмах меча, двуручное, +1 урон, вес 2)

Выбери два:

☐ Снаряжение авантюриста (вес 1) и рацион для подземелий (5 применений, вес 1)

☐ Кольчуга (броня 1, вес 1)

☐ Топор в левую руку (взмах меча, +1 урон, вес 1)

☐ Противоядие (вес 0), травы и припарки (вес 1)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

☐ ВСЕ ЕЩЕ ГОЛОДЕН

Выбери дополнительную жажду.

☐ ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЙ

Возьми ход из буклета Воина, Барда или Вора. Ты не можешь брать ходы мультикласса.

☐ МОЯ ЛЮБОВЬ К ТЕБЕ КАК БЕШЕНЫЙ БЫК

Когда ты проявляешь невероятную силу, назови кого-то из присутствующих, кого ты впечатлил – ты получаешь +1 на следующий ход *договора*.

☐ ЧТО ЛУЧШЕ ВСЕГО В ЖИЗНИ?

В конце сессии, если в ней ты сокрушал своих врагов, видел как они бежали от тебя или слышал стенания их сородичей – отметь опыт.

☐ ОБОШЕЛ ПОЛМИРА

Ты обошел почти весь мир. Когда ты приходишь в какое-то место, спроси Мастера о важных традициях, ритуалах и т.п., он расскажет тебе всё, что нужно знать.

☐ УЗУРПАТОР

Когда ты показал свое превосходство над кем-то имеющим власть, получи +1 к следующему броску с его последователями, подчиненными и союзниками.

☐ ХАН ВСЕХ ХАНОВ

Твои наемники всегда принимают безвозмездное утешение какой-либо твоей жажды в качестве оплаты.

☐ САМСОН

Ты можешь взять немощь для того, чтобы немедленно освободиться от любых физических или ментальных ограничений.

☐ КРУШИ!

Когда ты Рубишь и Кромсаешь, на 12+ нанеси свой урон и выбери что-то физическое, что есть у цели (оружие, позиция, конечность): она теряет это.

☐ НЕСОКРУШИМАЯ ЖАЖДА

Когда ты получаешь урон, ты вместо него можешь взять -1 постоянно до тех пор, пока не утолишь одну из своих жажд. Если этот штраф у тебя уже есть, ты не можешь использовать этот ход.

☐ В ПОИСКАХ СЛАБОСТИ

Когда ты *изучаешь обстановку*, добавь «Что здесь слабое или уязвимое?» к списку вопросов, которые ты можешь задать.

☐ В ДВИЖЕНИИ

Когда ты *противостоишь опасности* из-за передвижения (возможно падения с узкого моста или попытки пробежать мимо стражника) получи +1.

ХОД СМЕРТИ

Когда ты умираешь (если ты провалил или отказался от предложения Смерти во время Последнего вздоха), ты можешь использовать это ход:

Существует момент спокойствия перед смертью, когда все происходящее замедляется. Большинство тратят этот момент впустую, но не ты. Нет, ты ценишь этот момент и не отпустишь его. **Когда ты умираешь**, тыходишь в бессмертную ярость. В течение около минуты (для тебя), никто и ничто больше не может двигаться или предпринимать любые действия, а ты можешь делать всё, что захочешь без помех. Когда время закончится, только момент пройдет для всех остальных и твои действия вступят в силу одновременно. После одной последней черты или ревушего смеха ты умрешь.

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ ХОРОШИЙ ДЕНЬ, ЧТОБЫ УМЕРЕТЬ

Пока у тебя меньше ОЗ, чем твой параметр ТЕЛ (или 1, что выше) получи +1 постоянное.

☐ УБЕЙ ИХ ВСЕХ

Требуется: Жажда Разрушений

Возьми еще один ход из буклета Воина, Барда или Вора. Ты не можешь брать ходы мультикласса.

☐ БОЕВОЙ КЛИЧ

Когда ты вступаешь в бой, демонстрируя свою мощь (криком, воодушевляющим кличем, боевым танцем), брось+ХАР. *На 10+ получи обе опции, на 7-9, выбери одно:

- Твои союзники воодушевлены и получают +1 на следующий ход;
- Твои враги чувствуют страх и действуют соответственно (избегая тебя, скрываясь, атакуя с отчаянием ужаса);

☐ МЕТКА МОЩИ

Когда ты берешь этот ход и тратишь какое-то непрерывное время, размышляя о своих славных деяниях прошлого ты можешь отметить себя некоторыми символом твоей силы (длинная коса сплетенная с колокольчиками, ритуальные шрамы или тату и т.п.). Любое разумное смертное существо, которое видит этот символ инстинктивно понимает, что ты – сила, с которой нужно считаться, и действует соответственно.

☐ БОЛЬШЕ! ХОЧУ БОЛЬШЕ!

Когда ты удовлетворяешь свою жажду некоторым из ряда вон выходящим способом (разрушив что-то уникальное и значимое, получив невиданную славу, богатство, мощь и т.п.) ты можешь разрешить эту жажду. Вычеркни её из списка и отметь опыт. Хотя ты можешь снова преследовать эту жажду, но ты больше не будешь чувствовать обжигающего желания как прежде. Вместо неё выбери новую жажду из списка или напиши свою.

☐ ВСЁ БУДЕТ ПО МОЕМУ!

Когда *противостоишь опасности*, на 12+ ты обращаешь опасность на саму себя, Мастер опишет как именно.

☐ ЗДОРОВОЕ НЕДОВЕРИЕ

Когда нечистая магия от смертного существа заставляет тебя *противостоять опасности*, считай любой результат 6- как 7-9.

☐ ВО ИМЯ КРОВАВОГО БОГА

Тебя посвящали в старых традициях, традициях жертвоприношений. Выбери то, что твои боги (или древние духи, или твой тотем) ценят – золото, кровь, кости и т.п. Когда ты приносишь в жертву эти вещи во время твоих обрядов и ритуалов, брось+МУД. *На 10+ Мастер даст тебе понимание твоей текущей проблемы или благословение для помощи тебе. *На 7-9 жертвоприношения недостаточно и твои боги возьмут твою плоть в дополнение, хотя все равно дадут понимание или благословение. *При промахе, ты навлекаешь гнев переменчивых духов.