

ИМЯ




Хидзири, Иро, Ли, Кан, Лао, Сяо, Лейден, Янь, Тень, Сабин, Далс, Айла, Ган, Фей, Регал, Ти, Кен, Сандзи, Касэн, Хоси

ВНЕШНОСТЬ

Отрешённый взгляд, Сияющий взгляд, Напористый взгляд
Лысая голова, Странная голова, Буйная шевелюра
Добротная одежда, Ниспадающая ряса, Рубище
Мускулистое тело, Татуированное тело, Истощённое тело

Распредели значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Сложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA

УРОН  БРОНЯ  НР  ТЕКУЩИЙ МАКС

МАКСИМУМ НР
8 + СЛОЖЕНИЕ

ЧАКРЫ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

□ ПОРЯДОК

Восстанавливать равновесие, если ситуация выходит из-под контроля.

□ ДОБРО

Защищать слабых от тех, кто ещё не увидел свет истины.

□ ЗЛО

Использовать способности просветлённого, преследуя порочные цели.

РАСА

□ ЭЛЬФ

Благодаря долгим годам тренировок тебе удалось в совершенстве овладеть двумя дополнительными стойками.

□ ЧЕЛОВЕК

Находясь в цивилизованном поселении, ты не останешься голодным благодаря щедрости его обитателей. Ты также можешь получить +1 к результату броска, когда **Ведешь переговоры** с людьми.

□ ГНОМ

Твои кулаки крепки словно камень и получают метку “мощный”.

УЗЫ

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

Я поделился с _____ водой, когда его мучила жажда.

Я слышу в священных гимнах предзнаменования того, что земной путь _____ будет весьма интересен.

Горько об этом думать, но _____ не принадлежит к той породе людей, которые готовы пожертвовать собой ради других.

У _____ мягкое сердце, должно быть его тяготит всё это насилие.

_____ много знает о путях войны, но ничтожно мало о пути мира.

_____ - умелый боец. Надеюсь, нам никогда не придётся сойтись в схватке

ВНУТРЕННЯЯ ГАРМОНИЯ

Когда в твоём распоряжении есть время и покой, необходимые для того, чтобы восстановить гармонию тела и разума, открой все Чакры. Одновременно их может быть открыто не больше, чем 3.

СТОЙКИ

Когда твоё тело и разум готовы к схватке, выбери стойку и брось кости + Wis.

На *10+ ты принимаешь выбранную стойку и находишься в ней до тех пор, пока не потеряешь концентрацию. На *7-9 ты также должен либо закрыть 1 Чакру, либо подвергнуть себя опасности (Мастер скажет какой и именно).

Выбери три стойки, которые будут доступны тебе изначально:

- **Кольца змеи:** в этой стойке ты можешь использовать Чакры вместо Силы когда **Бьёшь и Рубишь**.
- **Хватка тролля:** в этой стойке твой урон - d10 + число открытых Чакр.
- **Панцирь драконовой черепахи:** в этой стойке твоя броня равна числу открытых Чакр.
- **Замах великана:** в этой стойке твоё тело - оружие с метками “вплотную”, “ближний”, “средний”, “урон +1”, “кровавый”, “мощный”.
- **Чутьё дракона:** находясь в этой стойке, ты можешь использовать Чакры, когда действуешь **Вопреки опасности**.
- **Непресекаемая нить:** в этой стойке ты не можешь умереть. Даже если твои НР упали до 0 не делай **Последний вздох**. Как только ты покинешь эту стойку и если твои НР по прежнему равны 0, сделай **Последний вздох**.

ЖЕЛЕЗНАЯ РУБАШКА

Если на тебе нет доспехов, открыта хотя бы 1 Чакра, а груз, который ты несёшь меньше доступной тебе Ноши, твоя броня равна 2.

ЖЕМЧУГ МУДРОСТИ УЧИТЕЛЯ

Когда ты думаешь о том, что бы на твоём месте сделал учитель, брось кости + Wis.

На *10+ ты вспоминаешь дельное и подробное наставление, на *7-9 в голову приходит лишь туманное, хотя возможно и полезное изречение. В ответ Мастер может задать несколько вопросов тебе.

СТАЛЬНЫЕ КУЛАКИ

Твое тело - само по себе оружие с меткой “вплотную”.



МОНАХ

УРОВЕНЬ _____
ХР _____

СНАРЯЖЕНИЕ

Доступная тебе Ноша составляет 9 + STR. В начале пути у тебя нет почти ничего кроме одежды на теле, сандалий, чаши для подаяния и маленького кошелька с 5 монетами.

Выбери что-то одно:

- ☐ Котомка с набором инструментов гравёра (вес 1)
- ☐ Флейта, послушать которую останавливаются звери (вес 1)
- ☐ Шрамы, напоминающие о годах обучения (вес 0)
- ☐ Широкополая соломенная шляпа (вес 0)
- ☐ Гвоздь из стены дома, который ты покинул много лет назад (вес 0)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

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

☐ ЗАЩИТНАЯ ЧАКРА

Когда ты получаешь урон, находясь в стойке, можешь закрыть 1 Чакру и полностью его проигнорировать.

☐ РАСШИРЕННОЕ СОЗНАНИЕ

Обретая **Внутреннюю гармонию**, ты открываешь 4 Чакры вместо 3. Максимальное число открытых Чакр также увеличивается до 4.

☐ ПРОСВЕТЛЁННЫЙ

Ты осваиваешь новую стойку:

- **Освобожденный разум**: в этой стойке твой разум становится оружием с метками, "средний", "дальний" и "пронзающий 1". Кроме того, пока открыта хотя бы 1 Чакра, ты можешь телепатически общаться с любым существом в поле зрения.

☐ ПОТОК БИТВЫ

Когда ты убиваешь противника, находясь в стойке, ты можешь сразу же поменять её, не бросая костей. Просто выбери другую.

☐ КРАДУЩИЙСЯ ТИГР

Сосредоточившись на скорости и точности своих движений, ты можешь закрыть 1 Чакру, чтобы преодолеть земное притяжение: в течение нескольких мгновений, пока ты продолжаешь двигаться, ты можешь бежать по воде, тонким ветвям, стене или потолку.

☐ ОСНОВЫ ЧУЖОГО СТИЛЯ

Выбери и возьми себе ход другого класса

☐ МАСТЕРСТВО

Добавь новую стойку в список освоенных.

☐ ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЧАКРЫ

Когда тебе **Помогает** союзник, вместо того, чтоб получить +1, ты можешь открыть 1 Чакру.

☐ КЛЫКИ ЗМЕИ

В стойке **Кольца змеи** твоя кожа начинает выделять яд, нарушающий ток жизненной энергии в теле жертвы. Прикоснувшись к коже противника, закрой 1 Чакру, чтобы отравить его. Каждый раз, когда соперник получает урон, яд наносит дополнительные 1d4.

☐ ШКУРА ТРОЛЛЯ

В стойке **Хватка тролля** ты можешь восстановить 1 НР каждый раз, когда выкидываешь на костях *10+.

☐ ДЫХАНИЕ ДРАКОНОВОЙ ЧЕРЕПАХИ

В стойке **Панцирь драконовой черепахи** ты можешь закрыть 1 Чакру, чтобы выдохнуть облако раскалённого пара, который нанесёт 1d6 урона всем противникам вокруг, игнорируя их броню.

☐ ТОНКИЕ ЭНЕРГИИ ТЕЛА

Когда ты наносишь противнику удар, чтобы лишить его возможности сражаться, брось кости +Dex. На *10+ выбери 2, на *7-9 выбери 1.

- Он испытывает головокружение и с трудом держится на ногах
- Он не может расслабить или напрячь мускулы
- Он испытывает приступ слабости и тошноты
- Одна из его конечностей в захвате или парализована
- Его способность контролировать магическую энергию ослабевает

☐ ИЗМЕНЧИВЫЙ СТИЛЬ

Когда ты получаешь результат *10+, принимая стойку, можешь применить эффекты броска на *7-9, но принять сразу две стойки, получив преимущества обеих.

☐ ПОГЛОЩЕНИЕ СУЩНОСТИ

Убив противника, ты можешь открыть 1 Чакру.

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

☐ НАДМИРНОЕ СОЗНАНИЕ

Заменяет **Расширенное сознание**

Обретая **Внутреннюю гармонию**, ты открываешь 5 Чакр. Максимальное число открытых Чакр увеличивается до 5. Когда ты отнимаешь жизнь у другого существа, закрой все Чакры.

☐ СВОБОДНЫЙ ОТ ОҚОВ

Требует **Просветлённый**

В стойке **Освобождённый разум** твои атаки имеют метку "пронзающий 2" и, если ты этого хочешь, будут лишь оглушать противника, не угрожая его жизни.

☐ ВЕЧНОЕ ТЕЧЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Когда ты выбрасываешь на костях *12+ открой 1 Чакру.

☐ ЗАТАИВШИЙСЯ ДРАКОН

Когда тебе удаётся сбить противника с толку, брось кости + значение открытых Чакр. На *10+ ты можешь воспользоваться возможностью, чтобы исчезнуть и незаметно для противника появиться в любой выбранной точке рядом с ним. На *7-9 противник теряет тебя из виду, но ты сам быстро теряешь преимущество, сделав ошибку. При провале ты застигнут врасплох.

☐ ТЕХНИКИ ЧУЖОГО СТИЛЯ

Требует **Основы чужого стиля**

Выбери и возьми себе ещё один ход другого класса.

☐ ВЫСОКОЕ МАСТЕРСТВО

Добавь новую стойку в список освоенных.

☐ СИЛА ВЕЛИКАНА

В стойке **Замах великана**, когда противник пропускает твой удар, ты можешь закрыть 1 Чакру, чтобы отправить его в полёт.

☐ СЕКРЕТЫ ДРАКОНА

В стойке **Чутьё дракона** ты можешь закрыть 1 Чакру, чтобы попытаться **Сотворить заклинание** Волшебника. Уровень заклинания не должен превышать твой. На *7-9 ты не сможешь выбрать вариант "забыть заклинание", вместо этого закрой 1 Чакру.

☐ ТАНЦУЮЩИЙ ДУХ

В стойке **Непресекаемая нить** ты получаешь +1 к броне.

☐ ВСЁ МИР - МОЁ ОРУЖИЕ

Когда ты используешь против соперника подручные предметы и элементы окружения, брось кости + Dex. На +10 нанеси урон + 1d6. На 7-9 нанеси урон и получи +1 к следующему броску против врагов, но при этом ты что-то сломаешь, подвергая себя опасности.

☐ ЗАПРЕТНАЯ ТЕХНИКА

Требует **Тонкие энергии тела**

Когда ты **Бьёшь и Рубишь** противник не только получает урон, но и может испытать на себе один из эффектов хода **Тонкие энергии тела** на твой выбор. Однако в этом случае тебе придется выбрать из списка ещё один эффект - для себя.

Когда ты проводишь годы в обучении у мастера Линь Бао Гуня, прозываемого также Неунывающим, постигая тайны врачевания и ремёсел, ты можешь взять следующих ход:

□ ЛИНИИ СУДЬБЫ

Когда ты тратишь продолжительное время на то, чтобы нанеси гравировку на предмет, создавая его судьбу, брось кости + количество ХР, которые ты готов потратить. На *10+ выбери 2, на *7-9 выбери 1.

- Скажи мастеру в чём предназначение этого предмета
- Скажи мастеру как предназначение предмета исполнится
- Скажи мастеру когда исполнится предназначение предмета

Освоив искусство гравировки под руководством Линь Бао Гуня, получив 3, 5, 7 и 9 уровни, помимо одного из ходов твоего класса ты можешь также выбрать один из следующих ходов:

□ КУЗНЕЦ

Когда в твоём распоряжении есть кузница, ты можешь извлечь колдовскую сущность из зачарованных магических доспехов или оружия и наделить ей другой предмет того же типа. Лишенные своей магии предметы рассыплются в прах, когда процесс будет окончен.

□ НЕУТОМИМЫЙ УМ

Когда ты создаёшь эскиз волшебного предмета (доспехов, оружия, артефакта и т.д.), скажи Мастеру, что ты хочешь получить. Мастер поставит перед тобой 3 или 4 условия из списка:

- Сначала тебе придётся разрушить чары, лежащие на _____
- Тебе потребуется помощь _____
- Сначала тебе придётся раздобыть несколько _____
- На это уйдёт очень много времени
- Создать предмет можно лишь в особенном месте
- Процесс будет необычайно опасен

□ ГОРНИЛО ДУХА

Когда ты наделяешь созданный тобой предмет частицей своей сущности, дай ему имя и брось кости + количество ХР, которые ты готов потратить (максимум +3). На *10+ выбери две метки для созданного предмета. На *7-9 выбери одну, вторую выберет Мастер.

- glamourous (with a thought from the wielder, this item can take on the form of something else)
- indestructable (the item cannot be destroyed by mortal means)
- shadow (the item gives off clouds of smoky darkness)
- energy aura (the item is tangible to ghosts, spirits, etc)
- holy (the item is imbued with divine power, either generally or specifically)
- unholy (the item is imbued with energies antithetical to the gods and their works)
- bane (the item is particularly hateful to creatures of a particular race or creed)
- defender (the item grants +1 armor)
- fiery (the item burns with a powerful fire that does not harm the wielder)
- icy (the object is freezing with a cold that does not harm the wielder)
- lightning (the object is possessed of a powerful electric charge that does not harm the wielder)
- hurled (the item gains +thrown, no matter the form it takes)
- thunderous (when struck, the item emits a blast of sound that does not harm the wielder)
- chaos-born (the item has an unstable form and can destabilize matter around it)
- lawful (the item is imbued with lawful energy, and gives form to the unformed)
- wounding (wounds inflicted by the item or in its presence cannot be healed by natural means)
- light (the item emits a brilliant light)
- intelligent (the item has a will and mind of its own)
- cursed (the item cannot be discarded or gotten rid of except if gifted and accepted freely)
- attractor (the item attracts a certain kind of monster or creature to it)
- berzerking (the item invokes a powerful rage in the wielder)
- weakness (the item saps the strength of the wielder)
- life-leech (the item can drain the life force of those it is directed to)
- soul-stealer (when someone dies in the presence of the item, their soul is captured within it - the item can hold one soul at a time)
- anathema (the wielder is known by all to be an ill-omen and bringing of bad fortune)
- blood-drinker (the item must be fed a pint of blood each day or lose its magic)
- cracked (the object has a crack in it that spreads to other objects but not the wielder's)
- unstable (the magic powering the item is unstable, spilling out at random)
- chromomantic (the object only appears on the owner's person at certain times)

□ ПЕРСИКИ БЕССМЕРТИЯ

Когда в твоём распоряжении есть время и качественные материалы, ты можешь составить план лечения, включающий массаж, особую диету и упражнения, способный остановить болезнь или укрепить силы. Ты можешь излечить любую рану, недуг или врожденный порок или наделить человека необычными способностями, однако Мастер поставит перед тобой от 1 до 4 условий:

- На это уйдут часы/дни/недели/месяцы
- Сначала ты должен _____
- Тебе потребуется помощь _____
- На это уйдёт очень много денег.
- Тебе и твоим союзникам будет грозить опасность со стороны _____
- Лучшее, на что ты можешь надеяться - слабый, временный или ненадёжный результат.
- Тебе потребуется кровь. Много крови.

