

Имя

Внешний вид

Мужские: Борин, Ровен, Джофри, Эдмунд, Робин, Хоб, Беннэт, Милоу, Вейд, Аланд, Бредфорд, Дарен, Говард, Пейтон, Стюарт
Женские: Алиса, Беатрис, Сесилия, Эмма, Джулия, Жизель, Хавиза, Мавди, Роза, Сали, Нанет, Кристина, Элиза, Жаклин, Маделина

Озорные глаза, гневные глаза, наивные глаза.
Неопрятная причёска, собранные в хвост волосы или короткие волосы.
Рваная одежда, качественно пошитая одежда или простая одежда.
Крепкое тело, долговязое тело или гадкое тело.

<input type="checkbox"/> ослаб	<input type="checkbox"/> дрожит	<input type="checkbox"/> болен	<input type="checkbox"/> ошеломлён	<input type="checkbox"/> сбит с толку	<input type="checkbox"/> изуродован
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
Урон	D4	Броня		ОЗ	текущие максимальные 7

Мировоззрение

Начальные ходы

Позволь послушанию и честному труду быть твоим мировоззрением пока ты не подрастёшь чуток. Ты можешь получить моральные установки позже. Когда ты **используешь ход, которому тебя обучили твои отец и мать**, получи 1 очко репутации.

Назначение характеристик

Ты начинаешь со всеми базовыми ходами. Когда ты первый раз применяешь ход зависящий от характеристики, выбери её модификатор: -1, +0, +1 или +2. Ты можешь иметь один -1, два +2, два +1 и один +2. **У тебя должны быть заполнены все 6 характеристик прежде чем ты сможешь поднять уровень.**

Прошлое

☐ Чёрнорабочий

Когда ты **ставишь интересы своей деревни выше собственных желаний**, получи 1 очко репутации.

☐ Сельский ополченец

Когда ты **сражаешься за честь своей деревни**, получи 1 очко репутации.

☐ Подмастерье

Когда **твои знания помогают деревне в каком то важном начинании**, получи 1 очко репутации.

☐ Мошенник

Когда ты **преследуя собственные цели помогаешь своей деревне**, получи 1 очко репутации.

☐ Странник

Когда **своими действиями ты зарабатываешь доверие деревни**, получи 1 очко репутации.

Связи

Когда ты вписываешь связь с игроком, ты так же выбираешь один дополнительный ход и можешь позволить игроку выбрать и вписать тебе один из не распределённых модификаторов характеристик. Если ты позволяешь ему это сделать, получи 1 очко репутации. **У тебя должно быть минимум 2 связи прежде чем ты сможешь поднять уровень.**

Репутация

Репутация растёт при использовании прошлого и связей. Ты можешь потратить 1 очко репутации чтобы получить +1 к броскам на хода с участием твоих товарищей (и персонажей Мастера). Ещё репутация используется при получении уровня для хода **Жизнь ради Приключений**.

Поднятие уровня

Когда каждый распределил все свои характеристики и записал как минимум 2 связи, группа приключенцев готова к поднятию уровня. Что бы сделать скачок на первый уровень, каждый из вас должен:

- Прими судьбу героя! Оставь свой буклет крестьянина позади. Обдумай свою расу и характеристики, затем выбери новый игровой буклет.
- Возьми настоящее имя и новую крутую внешность.
- Выбери мировоззрение. Компаньоны голосуют за твоё мировоззрения основываясь на твоих поведении и новом классе.
- Скопируй характеристики в свой новый буклет и назначь соответствующие значения характеристикам 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0) и 8(-1).
- Получи все способности и ресурсы персонажа первого уровня включая классовые ходы и снаряжение, но оставь любые Связи, которые ты уже записал. Если твой новый класс даёт тебе больше Связей, чем уже вписано, добавь их себе.
- Убери любые дополнительные ходы крестьянина, которые ты мог получить ранее.
- Расскажи другим как ты получил классовые навыки. Мастер может задать тебе вопросы о времени, которое ты провёл в тренировках.
- И в заключении, выполни следующий ход:

Когда ты покидаешь свой дом что бы **Жить ради Приключений**, кинь+Репутация. Ты насладишься тёплыми проводами, мечты и надежды крестьян отправляются с тобой, наряду с небольшим объектом большой памятной ценности. На 7-9 выбери одно:

- У тебя есть незавершённое дело, которое найдёт тебя куда бы ты не отправился.
- Ты оставил кого-то, кому ты сильно нужен и кто не выживет без тебя.
- Ты отказался от ценности, которую заполучил гадкий конкурент.
- Ты был отвергнут деревней. Ты больше не принадлежишь к этому сообществу и вряд ли когда нибудь будешь.

На 6- нет возврата. Мрачные предзнаменования следуют за тобой.

Крестьянин

Репутация

Снаряжение

У тебя есть один инструмент подходящий под твою профессию. Это не может быть броня или оружие, более чуждое чем нож или посох. Денег у тебя нет. К счастью ты живёшь в тесно связанной комунне, где сытная еда и тёплая постель всегда доступны для вас при условии, что вы вносите свой вклад в общее дело.

Базовые ходы

Руби и кромсай

Когда ты **атакуешь врага врукопашную**, кинь+СИЛ. На 10+ ты наносишь свой урон врагу и избегаешь его атаки. Вместо избегания атаки ты можешь нанести дополнительные +1d6 урона. На 7-9 вы обмениваетесь уроном.

Залп

Когда ты **целишься и стреляешь во врага на расстоянии**, брось+ЛОВ. На 10+ у тебя — чистое попадание, и ты наносишь урон. На 7-9, выбери один вариант (что бы ты не выбрал, ты все равно причиняешь повреждения).

- Тебе пришлось двигаться, чтобы выстрелить, и тем самым ты подверг себя опасности (на усмотрение мастера).
- Урон уменьшается на -1d6 (но не может быть меньше 1).
- Пришлось выстрелить несколько раз, уменьшая свой запас на один.

Превозмогать опасности

Когда ты **действуешь, не смотря на явную угрозу, или сталкиваешься с катастрофами**, скажи как ты с этим справляешься, и брось. Если ты...

- Прорываешься силой, +СИЛ
- Убираешься с дороги или действуешь быстро, +ЛОВ
- Выдерживаешь, +ТЕЛ
- Быстро соображаешь, +ИНТ
- Ментально стоек, +МУД
- Используешь шарм, +ХАР

На 10+, ты делаешь то, что собираешься, и опасность обходит тебя стороной. На 7-9, ты спотыкаешься, сомневаешься или дрогнул: мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор.

Защищать

Когда ты **обороняешь человека, предмет или локацию, на которую напали**, брось+ТЕЛ. На 10+, получи 3 очка. На 7-9, получи 1 очко. Пока ты в обороне, когда то, что ты охраняешь, атаковано, ты можешь потратить очко (1 к 1) на следующие варианты:

- Перенаправить атаку с того, что обороняешь, на себя.
- Уполовинить эффект атаки или повреждения
- Открыть нападающего союзнику. союзник получает +1 на броски против нападающего.
- Нанести 1 урона нападающему

Изливать знания

Когда ты **вспоминаешь то, что когда-то узнал о чем-то**, брось+ИНТ. На 10+ мастер скажет тебе о предмете что-то интересное и полезное в данный момент. На 7-9 мастер скажет только интересное — как получить от знаний пользу остается за тобой. Мастер может спросить «Откуда ты это знаешь?», и ты должен немедленно и честно ответить.

Различить явь

Когда ты **внимательно изучаешь ситуацию или личность**, брось+МУД. На 10+ задай мастеру 3 вопроса из приведенного ниже списка. На 7-9 задай 1 вопрос. Ты получаешь +1 на броски когда действуешь принимая во внимание полученные ответы.

- Что здесь недавно произошло?
- Что случится?
- На что стоит обратить внимание?
- Что здесь полезного или ценного для меня?
- Кто здесь всем заправляет?
- Что здесь совсем не то, что кажется на первый взгляд?

Помочь или навредить

Когда ты **помогаешь или мешаешь кому-то с кем у тебя есть связи**, брось+связи. На 10+, они получают +1 или -2 к их броску, на твой выбор. На 7-9, они все еще получают модификатор, но ты подставляешься под опасность, или же тебя ждет расплата, или же ты вынужден будешь платить...

Вести переговоры

Когда у **тебя есть методы воздействия на персонажей мастера** и ты их применяешь, брось+ХАР. Метод воздействия — это то, что они хотят или в чем нуждаются. На 10+ они сделают то, что ты просить, если ты пообещаешь исполнить их просьбу. На 7-9 они выполнят требуемое, но здесь и сейчас понадобятся железные гарантии того, что и ты сдержишь слово.

Продвинутые ходы

Когда ты **вписываешь связи с другим персонажем**, ты получаешь один продвинутый ход (максимум 2):

☐ Местный герой

Когда ты берёшь этот ход, ты немедленно получаешь +2 репутации.

☐ Военные тренировки

Теперь твой базовый урон равен 1d6.

☐ Стойкость

Требование: ТЕЛ+1 или выше

Твоё максимальное здоровье теперь 10.

☐ Решительный защитник

Когда ты Защищаешь, ты можешь тратить репутацию как очки.

☐ Преданный последователь

Требование: МУД+1 или выше

Опиши божество которому ты поклоняешься. Когда ты **обращаешься в молитве за руководством к своему божеству**, твой бог говорит тебе что ты должен сделать. Если ты это делаешь, получи +1 Репутации.

☐ Исцеляющее касание

Требование: Преданный последователь

Когда ты прикасаешься к другому персонажу и молишься о его выздоровлении, брось +МУД. На 10+ ты лечишь его на 1d6 жизнью. На 7-9 ты так же лечишь его но получаешь одну немощ на твой выбор.

☐ Нюх на ловушки

Добавь следующую опцию к возможным вариантам хода Различить явь:

- есть ли здесь ловушки и если есть, что их приводит в действие

☐ Прилежный ученик

Требование: ИНТ+1 или выше

Когда вы берёте этот ход, в следующий раз как вы будете Изливать знания, вместо броска вы автоматически получаете 10+.

☐ Фокус-покус

Требование: Прилежный ученик

Когда ты **сплетаешь простое заклинание**, выбери одно:

- Ты создаёшь маленький огонёк света, который следует за тобой.
- Ты создаёшь очень простую иллюзию, влияющую только на одно чувство.
- Персонаж, к которому ты прикасаешься, получает +1 брони.
- Наносишь 1d4 магического урона по цели, которую можешь видеть. Затем брось +ИНТ. На 10+ заклинание работает так как надо и столько сколько нужно. На 7-9 заклинание получается немного неправильным, выбери одно:
 - Ты не можешь использовать эффект повторно, вычеркни его из списка.
 - Заклинание работает совсем не так как ты этого хотел.
 - Ты подвергаешь себя опасности, возмездия или должен заплатить чем то за эффект.