

ИМЯ

Эльф: Августин, Кассиус, Целесте, Магиер, Сангвиний, Сайас, Тадеус
 Человек: Артур, Гвенивер, Хадриан, Логан, Регулус, Люсия, Октавия, Валерия
 Дварф: Циафас, Эрдас, Гресса, Холт, Ибрам, Керри, Ковас, Ограм

ВНЕШНОСТЬ

Глаза: Суровые, Пламенные, Яркие
 Голова: Шлем, Стильные волосы, Лысый
 Тело: Стройное, Массивное, Крепкое
 Святой символ: Поношенный, Серебряный, Причудливый

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

Сила	Ловкость	Сложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
УРОН	D10	БРОНЯ	ОЗ	ТЕКУЩИЙ МАКС	МАКСИМУМ ОЗ 10+ СЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ДОБРЫЙ

Подвергайся опасности, защищая слабых.

☐ ЗАКОНОПОСЛУШНЫЙ

Отвергай жалость к преступнику или неверующему.

☐ ЗЛОЙ

Пренебрегай потерями, преследуя свою цель.

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

НЕ ИХ ТЫ ДОЛЖЕН БОЯТЬСЯ

Когда ты **прикрываешь союзника** и он колеблется или боится, ты можешь дать ему «воодушевление». Ты можешь Поддерживать союзника настолько долго насколько он может тебя слышать. Если ты достаточно близко, чтобы ударить его, получи +1 на твой бросок Поддержки.

ДОЗНАНИЕ

Когда ты **разговариваешь с неигровым персонажем один на один**, брось +ХАР. На 10+, сохрани 3. На 7-9, сохрани 2. На 6-, сохрани 1, но персонаж попытается сбежать или атакует тебя. Потрать сохранения 1-к-1 на следующее:

- Ты выяснил на кого он работает и почему.
- Ты выяснил его цель и как далеко он к ней продвинулся.
- Ты выяснил пытался ли он нанести вред кому-то, и если да, то кому именно.
- Ты выяснил скрывает ли он что-то, и если да, то что.

Я ЕСТЬ ЗАКОН

Когда ты **отдаешь приказ неигровым персонажам**, опираясь на свою позицию у власти, брось +ХАР. При успехе, они выбирают одно:

- Делают что ты велел;
- Осторожно отступают, а потом пускаются наутек;
- Нападают на тебя;

На 10+ ты также получаешь +1 вперед против них. При промахе они делают то, что пожелают, и ты получаешь -1 вперед против них.

НЕОСЛАБЕВАЮЩИЙ

Когда ты **уже не в состоянии продолжать следовать к твоей ближайшей цели (объяви ее), но все равно делаешь это**, брось +ТЕЛ. На 10+ выбери два варианта, на 7-9 выбери один. При промахе выбери одно, но твое состояние значительно ухудшилось – получи 1к10 повреждений – ты вышел за рамки возможного:

- Ты игнорируешь немощи и раны до того тех пор, пока ты не достигнешь ближайшую цель. До этого момента ты действуешь как будто ты в полном порядке.
- Ты стоишь крепко и не упадешь. Один из союзников по твоему выбору получает +1 постоянное на то время пока ты стоишь.

Когда ты **умираешь пока действует Неослабевающий**, получи +1 на бросок Последнего Дыхания

РАСА

☐ ЭЛЬФ

Ты цепляешься за жизнь всей своей волей. Ты бросаешь +МУД вместо +ТЕЛ, когда используешь **Неослабевающий**.

☐ ЧЕЛОВЕК

Ты привык игнорировать раны, даже те, что не следует. Когда ты **получаешь немощь**, ты можешь получить 2 повреждения и +1 вперед на следующий бросок этой способности.

☐ ДВАРФ

Ты крепок, настолько крепок что это пугает. Ты бросаешь +ТЕЛ вместе +ХАР, когда используешь **Дознание**.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:

Неуправляемое поведение _____ может быть проблемой.

_____ боролся с еретиками. Я могу доверять ему.

_____ подозрителен. Я должен присмотреть за ним.

Я бы хотел взять _____ под свое крыло.

ХРАМОВНИК

УРОВЕНЬ _____
 ХР _____

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 12+СИЛ. Ты начинаешь с Рационом для Подземелий (5 применений, вес 1), парой наручников (вес 1) и неким символом веры, опиши его (вес 0). Выбери свое оружие:

- ☐ Длинный меч (взмах меча, +1 урон, вес 1) и щит (+1 броня, вес 2)
- ☐ Короткий меч (взмах меча, вес 1) и кремниевый пистоль (близко, перезарядка, ненадежный, +1 урон, вес 1) с 3 ammo.

Выбери свою защиту:

- ☐ Броня храмовника (броня 2, неудобный, вес 3)
- ☐ Накидка инквизитора (броня 1, вес 1)

Выбери два:

- ☐ Снаряжение авантюриста (5 использований, вес 1) и противоядие;
- ☐ Рацион для подземелий (вес 1) и зелье лечения (вес 0);
- ☐ Кинжал во вторую руку (рука, бросаемое, вес 1) и 5 монет;

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

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

☐ БРОНИРОВАННЫЙ

Ты игнорируешь тэг «неудобные» у доспехов.

☐ КРОВАВАЯ ЭГИДА

Получая урон, ты можешь сжать зубы и принять удар. В этом случае, ты не получаешь повреждений, но выбираешь себе одну немощь. Ты не можешь использовать этот ход, если у тебя уже 6 немощей.

☐ ВПЕРЕД!

Когда ты возглавляешь атаку, те, кто следуют за тобой, получают следующие+1.

☐ БОЕВОЕ ДОЗНАНИЕ

Ты можешь использовать ход **Дознание** на враге пока ты дерешься с ним.

☐ ЕРЕТИК-ДИЛЕТАНТ

Получи 1 ход из классов Вора или Рэинджера.

☐ СВЯТЫЕ ПИСАНИЯ

Получи один ход из класса Жрец.

☐ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ВЕЖЛИВОСТЬ

Ты и Смерть находитеcь во взаимопонимании. Когда ты выполняешь ход **Последнее Дыхание**, получи +1. Когда союзник выполняет ход **Последнее дыхание**, пока ты рядом, ты можешь Поддержать его бросок. Но будь на чеку: Смерть попытается связать тебя со сделкой твоего союзника.

☐ КАРА

Пока ты **Неослабевающий**, ты наносишь +1к4 повреждений.

☐ НЕ БЫЛО НИКАКОЙ ВОЙНЫ

Добавь следующую опцию к ходу **Дознание**:

- Неигровой персонаж будет по своей воле игнорировать все доказательства, что какое-то событие (по твоему выбору) когда-либо происходило.

☐ НЕИЗМЕННАЯ ПРЕДАННОСТЬ

Пока ты **Неослабевающий**, ты получаешь +1 броню и +1 сохранение на ход Защиты.

☐ МАСТЕР ДОЗНАНИЯ

Если при **Дознании** ты оказываешь силовое давление на неигрового персонажа – ломаешь пару костей, угрожаешь близким или что-то похожее, то ты можешь использовать +СИЛ вместо +ХАР. Если ты делаешь так, то ты получаешь +1 сохранение, но неигровой персонаж не станет иметь с тобой больше дел.

☐ КТО СКАЗАЛ ТЕБЕ ОСТАНОВИТЬСЯ?

Когда ты **Поддерживаешь** союзника, ты заставляешь его выйти за рамки возможного. Твой союзник может отметить немощь, чтобы: На 7-9 выбрать один вариант, на 10+ два варианта из следующего:

- Получи +3 брони вперед.
- Получи +1к6 повреждений вперед.
- Вылечи 2к6 повреждений.
- В течение короткого времени игнорируй немощь, эффект или состояние.

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

☐ ВСЕГДА ВПЕРЕДИ

Заменяет: Вперед!

Когда ты возглавляешь атаку, те, кто следуют за тобой, получают следующие+1 и следующие +2 брони.

☐ ЭКСТЕРМИНАТУС

Когда ты громко объявляешь о своем обещании сокрушить врага или конкретную группу врагов, ты наносишь +2к4 урона против них и получаешь -4 урона против кого-либо еще. Этот эффект длится до тех пор, пока враг не повержен. Если ты не сможешь победить врага или откажешься от боя, ты можешь признать свою ошибку, но эффект будет длиться до тех пор, пока ты не найдешь пути обрести себя вновь или искупить вину.

☐ НЕСГИБАЕМЫЙ

Когда на тебя накладывается немощь (даже от Кровавой эгиды), то ты получаешь следующие +1 против того, что или кто ее причинил.

☐ МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ НОВИЧОК

Получи один ход другого класса. При выборе хода, твой уровень считается на 1 ниже.

☐ НИКОГДА НЕ ОТСТУПАТЬ

Требуется: Неизменная Преданность

Когда ты **Защищаешь** и получаешь результат 12+, вместо того, чтобы получить сохранение, атакующие или опасность не достигают своей цели в независимости от шансов. В дополнение атакующие боятся тебя, получи +1 вперед против них.

☐ ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ ИДЕЯ

Когда ты **Защищаешь**, любые союзники кто помогает тебе в защите получают по 1 сохранению. Они могут потратить это сохранение в любой момент времени чтобы дать +2 брони вперед союзнику или чему-то, что защищают.

☐ ОСВЕЩАЯ ПУТЬ

Замени второй вариант **Неослабевающего** на следующее:

- Ты стоишь крепко и не упадешь. Твои союзники получают +1 постоянное на то время пока ты стоишь.

☐ БЕССМЕРТНЫЙ

Требуется: Неизменная преданность

Когда ты **достигаешь 0 НР пока действует Неослабевающий**, ты продолжаешь действовать и не делаешь хода **Последнее дыхание** до тех пор, пока твоя цель не будет выполнена или провалена.

☐ СОКРУШАЮЩАЯ КАРА

Заменяет: Кара

Пока ты **Неослабевающий**, ты наносишь +1к8 повреждений.

☐ НЕОСПОРИМЫЙ АВТОРИТЕТ

Получи +1, когда приказываешь наемникам. На 12+, они преодолевают страх и сомнения и выполняют твой приказ с особой эффективностью и отдачей.