

Материалы для Мастера

Содержание

Фронт города	2
Фронт персонажей	3
Руководство Мастера	4
Материалы фронтов (1)	5
Материалы фронтов (2)	6
Лист фронтов	7
Руководство по созданию персонажа	8

Информация

Контакты

Email: davide.pignedoli@gmail.com

Сайт: www.daimongames.com

(английская версия)

Email: info@dreamlordpress.it

Сайт: www.dreamlordpress.it

(итальянская версия)

Email: judas@safgang.ru

Сайт: www.safgang.ru

(русская версия)

Лицензирование

Copyright Davide Pignedoli

Вы можете создавать и распространять (в том числе на коммерческой основе) материалы собственной разработки для игры «Град Иуды» или для игры на ее основе, при условии соответствующей ссылки на оригинал.

Карта

Карта Иерусалима

Карта, представленная в этих материалах, это реконструкция древнего Иерусалима, распространяемая по лицензии CC-BY-SA-2.5. См. ссылку на оригинал ниже:
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Reconstruction_of_Ancient_Jerusalem.jpg

Инструкции

Распечатай этот материал для Мастера, который будет вести игру.

Используй Фронт города, чтобы черпать вдохновение для создания угроз, сюжетов, интриг и приключений в Граде Иуды.

Заполняй Фронт персонажей в процессе создания персонажей, не откладывая это дело на потом. Запиши важную информацию о персонажах и обновляй ее во время игры. Когда вводишь какой-то элемент в игру, отметь круг рядом с ним, даже если игрок упустил предложенный шанс.

Когда планируешь обратиться на что-то внимание, подчеркни это. Если какое-то состояние активно, подчеркни его.

Запиши самые недавние ходы или те, что меньше всего использовались, чтобы обратиться на них внимание.

Тебе нет нужды вести строгий учет, но это пригодится в качестве справочного материала. Время от времени бери чистый лист Фронта персонажей и начинай сначала.

Используй в качестве справочного материала Руководство Мастера: у тебя есть полный список Железных правил, Железных принципов и Железных ходов, со ссылками на страницы книги.

Кроме того, Руководство Мастера содержит важные напоминания, список полезных имен ПМов, информацию о призыве порчи и данные о состояниях.

Материалы фронтов (1) и (2) содержат полный список инстинктов, пример ходов, ключевые слова и счетчики для создания новых фронтов.

Чтобы вести учет своим фронтам, используй лист фронтов.

И, наконец, у тебя есть руководство по созданию персонажа, со всей информацией, необходимой для того, чтобы помочь твоим игрокам в создании их персонажей. Также можешь заглянуть в книгу, начиная со стр. XX.

Фронт города



Локации

Заполняй пробелы во время игры. Размести их на карте.

• Великий храм [величественный, укрепленный, источник силы?]
• Дворец Давида [укрепленный, военный, гарнизон,]
• Пять башен [тайна, некоторые укрепленные]
• Храм Гроба Господня [культ, священный, умиротворение, источник силы?]
• Дамасские ворота [север,]
• Золотые ворота [восток,]
• Сионские ворота [юг,]
• Яффские ворота [запад,]
• Церковь Христа [христианская, религиозная, центр власти,]
• Гнездо Иуды [иудейская, религиозная, центр власти,]
• Штаб-квартира Железного кулака [укрепленный, военный, гарнизон,]

Фронты города

Используй для вдохновения; заполни листы соответствующих фронтов.

- Официальная Церковь Христова [стабильность, дворянство, деньги]
- Культ Иуды [крестьяне, бунт, употребление опиума]
- Торговцы [торговля с востоком, торговля с западом, поставки опиума]
- Местные [пока нейтральные]
- Потомки римлян [христиане, иудеи, дворяне]
- Приезжие из Северной Европы [недавние, христиане, иудеи]

Важные ПМы

Заполняй пробелы во время игры. Размести их на карте.

• Глава Церкви Христовой: [религиозный, связи, дворянин,]
• Глава Культа Иуды: [религиозный, амбициозный]
• Глава Торговой гильдии: [богатые, корабли, караваны, торговля, опиум]
• Дворянская семья римского происхождения: [богатые, дворяне, язычники?]
• Недавние переселенцы из Англии: [богатые, дворяне?, военные?, религиозные?]
• Загадочный колдун: [заклинания и ритуалы, тайный? религиозный?]
• Один из цезарей Железного кулака: [военный, дворянин? религиозный?]
• Магистр Железного кулака: [военный, дает задания,]
• : []
• : []
• : []

Фронты границ

Используй для вдохновения; заполни листы соответствующих фронтов.

- Пираты [запад, море, грабители]
- Варвары [север]
- Банды [разбойники, наемники, деньги]
- Тайный культ [скрытность, проникновение, продажность]
- Книга "К" [юг, переговоры?]
- Неизвестная угроза [восток, чудовища?]

Фронт персонажей

Заноси сюда важную информацию о персонажах в начале и во время игры. Когда вводишь какой-то элемент в игру, отметь круг рядом с ним, даже если игрок упустил предложенный шанс. Тебе нет нужды вести строгий учет, но это пригодится в качестве справочного материала.

Имя и буклет персонажа

История(1)	о о о
История(2)	о о о
Запиши лучшие, недавние, важные ходы	
~	о о о
~	о о о
~	о о о
Дух -1 когда:	
Состояния	
Не подготовлен	Порченный о о о
Долг	Дурная репутация о о о
	Нестабилен о о о

Имя и буклет персонажа

История(1)	о о о
История(2)	о о о
Запиши лучшие, недавние, важные ходы	
~	о о о
~	о о о
~	о о о
Дух -1 когда:	
Состояния	
Не подготовлен	Порченный о о о
Долг	Дурная репутация о о о
	Нестабилен о о о

Имя и буклет персонажа

История(1)	о о о
История(2)	о о о
Запиши лучшие, недавние, важные ходы	
~	о о о
~	о о о
~	о о о
Дух -1 когда:	
Состояния	
Не подготовлен	Порченный о о о
Долг	Дурная репутация о о о
	Нестабилен о о о

Счетчик порчи

Отметь один сегмент, каждый раз, когда персонаж получает -1 Дух. Очищай сегменты только когда совершаешь призыв



Когда планируешь обратить на что-то внимание, подчеркни это. Если какое-то состояние активно, подчеркни его. Запиши самые недавние ходы или те, что меньше всего использовались, чтобы обратить на них внимание. Время от времени бери чистый лист Фронта персонажей и начинай сначала.

Имя и буклет персонажа

История(1)	о о о
История(2)	о о о
Запиши лучшие, недавние, важные ходы	
~	о о о
~	о о о
~	о о о
Дух -1 когда:	
Состояния	
Не подготовлен	Порченный о о о
Долг	Дурная репутация о о о
	Нестабилен о о о

Имя и буклет персонажа

История(1)	о о о
История(2)	о о о
Запиши лучшие, недавние, важные ходы	
~	о о о
~	о о о
~	о о о
Дух -1 когда:	
Состояния	
Не подготовлен	Порченный о о о
Долг	Дурная репутация о о о
	Нестабилен о о о

Имя и буклет персонажа

История(1)	о о о
История(2)	о о о
Запиши лучшие, недавние, важные ходы	
~	о о о
~	о о о
~	о о о
Дух -1 когда:	
Состояния	
Не подготовлен	Порченный о о о
Долг	Дурная репутация о о о
	Нестабилен о о о

Командующий миссией:

Руководство Мастера

Железные правила Мастера

со стр. XX

Сделай мир холодным и резким
Сделай персонажей важными
Следуй истории, не веди ее
Придерживайся принципов,
не забывай говорить:
то, чего требуют Железные принципы
то, чего требуют правила
то, чего требует повествование
то, чего требует честность
Остановись и переведи дыхание

Железные принципы

со стр. XX

Делай Железный мир реальным
Обращайся к персонажам по имени
Маскируй свои ходы
Неумолимый мир
Делай локации и ПМов реальными
Задавай вопросы, строй игру на ответах
Играй ради персонажей
Иногда расстраивай их планы
Думай: «А тем временем...»
Принимай решения, следуя сюжету

Железные ходы Мастера

со стр. XX

Объяви о скорой беде
Покажи далекую опасность
Раздели или захвати их
Выведи кого-то на передний план
Предложи возможность и назови цену
Покажи их слабость
Обрати их ход против них
В граде Иуды
В цивилизованном мире
В дикой глуши
Сделай фронт угрозой
Получи тактическое преимущество
Используй состояние
Нанеси урон или добавь недостаток,
уменьши куб преимущества

Ходы

Противостоять опасности (стр. XX)
Помочь кому-то (стр. XX)
Конфликт (стр. XX)
Внимательность (стр. XX)
Манипулировать (стр. XX)
Лгать и обманывать (стр. XX)
Припасы и заряды (стр. XX)
Испытать дух (стр. XX)
Вежа (стр. XX)
Завершение миссии (стр. XX)
Вступить в бой (стр. XX)
Сделать выстрел (стр. XX)
Защищать и удерживать (стр. XX)
Противостоять смерти (стр. XX)
Нанести урон (стр. XX)
Получить урон (стр. XX)
Банда получает урон (стр. XX)

Кое-какие советы

со стр. XX

Описывай в начале
Следуй ритму игроков
Переходи к делу
Если ты их разделил, осторожнее
с временем, когда кому-то нечего де-
лать
Связывай персонажей
Используй их отзывы
Здесь и сейчас
Если не знаешь, что делать, смотри
на фронты, импульсы,
напряженности, эскалацию, смотри
на
ходы и состояния персонажей

Помни

- Есть пять характеристик: Холод, Сталь, Шарм, Тень, Ум если у тебя нет для чего-то специального хода, используй противостояние опасности с соответствующей характеристикой
- Ты можешь потребовать сделать бросок противостояния опасности, когда персонаж пытается сделать что-то сложное
- Помни, что серьезные монстры и неравные бои требуют противостояния смерти, а не опасности.
- Если игрок задает много вопросов, возможно он делает ход внимательности для ситуации или человека?
- Для особого снаряжение и зарядов в бою им потребуются запас от хода припасы и заряды

- Помни, что можешь уменьшить значение куба преимущества игрока, чтобы отобразить определенный недостаток
- Следи за состояниями игроков: нестабилен, в долгах, порченный, престиж, снаряжение: используй их в своих ходах
- Обычно ход требует действий персонажа, но иногда ты, как Мастер, можешь потребовать испытать дух
- Для расчета урона за вычетом брони возьми урон оружия и вычти броню цели
- Помни, что тяжелая броня имеет и сюжетные ограничения и числовые штрафы
- Если персонаж наносит урон и использует ход, брось или перенеси результат на ход Нанести урон
- Если персонаж получает урон, брось или перенеси результат на ход Нанести урон
- Так или иначе, для окончания боя тебе потребуются ходы урона
- Не забудь излечить персонажам соответствующее количество урона с течением времени

- Обновляй фронты персонажей: следи за ходами, историей, состояниями; используй их для вдохновения

Имена персонажей Мастера

Мужские: Михаил, Ирод, Пан, Симон, Нава, Самер, Акакий, Адриан, Саул, Джоффри, Самуэль, Абеляр, Рафаэль, Морис, Актеон, Гай, Тимей, Тацит, Гилберт, Эссау, Алабан, Фульвий, Роман, Ральф, Леон, Иаков, Гладвин, Осберт, Шелбо, Гейл, Сечок, Милон, Элазар, Ури, Насам, Сулам, Алер, Шон, Томас, Каликс, Эйкен, Эрнест, Фабий, Зено, Леофин, Платон, Роджер, Ричард, Исаак, Уриэль, Вимарк, Василий, Никон, Сильвестр, Хью, Ахим, Тобиас, Ранульф, Дор, Энний, Павел, Аймер, Понс, Эбан, Эфрен, Симеон, Элвин, Алексис, Генри, Иуда, Юсуф

Женские: Иден, Юстелла, Флора, Люция, Эдит, Агнес, Абигейл, Ракхель, Хильда, Дария, Ундина, Сара, Леция, Клавдия, Итала, Йола, Пакс, Рикенда, Иветта, Амарис, Аника, Шари, Роззия, Калиста, Йокаста, Сильва, Рогеза, Алдит, Бейла, Йентил, Элиза, Сарис, Нанса, Мириам, Зуна, Кана, Клариса, Децима, Лазлия, Вита, Ависа, Эммот, Яэль, Рева, Колтильда, Адельфия, Летиция, Ксанфа, Недива, Жизела, Электра, Юния, Урания, Жанна, Герлева, Лилит, Яффа

Призыв порчи

- **Одна:** одна или более адских гончих или иных демонов-охотников или один или более низших культивистов
- **Две:** один или более рыцарей ада или иных демонов-охотников или один или более соответствующий противник
- **Три:** один или более пожирателей душ или какой-нибудь высший демон с улучшенным боем или погильелью
- **Четыре:** слабое воплощение Князя Преисподней, достаточное, чтобы создать отдельный фронт для собраний темных сил и управления ими
- **Пять:** сильное воплощение Князя Преисподней, которое способно запустить события, угрожающие самому граду Иуды

Состояния

Когда состояние активно:

- Сделай жесткий ход без подготовки и не давая шанс его избежать, только реагировать на него
- Но помни, что он должен проистекать из сюжетной логики

Материалы фронта (1)

Чудовища и демоны

Драконы и огромные чудовища – список инстинктов:

- Грابت и нападать
- Разрушать
- Копить сокровища
- Искать отмщения

Примеры ходов Мастера:

- Атаковать внезапно
- Принимать дань или выкуп
- Приходить из глубины материка, а иногда с моря
- Быть огромным и уникальным
- Выбирать особую жертву
- Обладать нечеловеческой жадной золота и насилия

Демоны, ангелы и младшие боги – список инстинктов:

- Обретать силу
- Являться
- Требовать поклонения
- Влиять на политику смертных

Примеры ходов Мастера:

- Следовать чуждой логике
- Атаковать используя сверхъестественную силу
- Отдавать приказы, судить
- Выбирать особую жертву или доверенное лицо
- Быть уникальным и жутким
- Принимать дань или поклонение
- Пророчествовать
- Благословлять, проклинать, заражать тело, предмет, место

Духи-хранители – список инстинктов:

- Защищать и проклинать
- Пробуждаться и сражаться

Примеры ходов Мастера:

- Защищать любой ценой
- Преследовать воров
- Использовать сверхъестественные силы
- Быть привязанным к месту
- Повелевать прислужниками
- Проклясть предмет

Культы

Церковь Христова – список инстинктов:

- Поддерживать стабильность
- Сохранять власть
- Добывать золото и влияние
- Увеличивать свою власть

Примеры ходов Мастера:

- Проявить испорченность
- Проявить силу
- Призвать на помощь влиятельных друзей
- Иногда проявить веру
- Поддерживать порядок
- Потребовать что-то или кого-то
- Использовать посредников
- Использовать угрозы и давление
- При необходимости использовать силу
- Предложить награды
- Если надо – подкупить
- Приобрести контроль над местом и его обитателями

Культе Иуды – список инстинктов:

- Подстрекать к бунту
- Потреблять опиум
- Низвергать власть
- Бороться с христианами

Примеры ходов Мастера:

- Проклинать испорченность
- Противодействовать власти
- Действовать с верой
- Ниспровергать порядок
- Поддерживать бедных
- Действовать прямо
- Атаковать только по необходимости
- Прибегнуть к поддержке толпы
- Бросить вызов/оскорбить
- Освободить чего-то/кого-то
- Отказаться от взятки
- Приобрести поддержку местного населения

Прочие малозначимые культы – список инстинктов:

- Тайно проникать
- Развращать
- Призывать демонов
- Разрушать

Примеры ходов Мастера:

- Скрываться
- Развращать власть
- Жажда власти
- Жажда разрушения
- Действовать осторожно
- Приобрести новые связи
- Приносить жертвы (добро, животных, людей)
- Исполнять темные планы
- Атаковать внезапно
- Искушать темной силой
- Отказаться от взятки
- Ниспровергать порядок
- Вселить страх в местное население
- Приобрести неожиданных союзников

Книга "К" – список инстинктов:

- Вторгаться
- Угрожать
- Состязаться за превосходство
- Обращать побежденных

Примеры ходов Мастера:

- Действовать осторожно
- Проявить дружелюбие
- Приобрести власть
- Приобрести стабильность
- Договориться о торговле
- Содержать заложников в хороших условиях
- Угрожать перед атакой
- Атаковать большим числом
- Предложить деньги или добро
- Потребовать компенсации за услуги
- Обращать людей и места
- Захватить и удерживать контроль над местом

Прочие силы

Военные – список инстинктов:

- Контролировать
- Укрепляться
- Атаковать и расширяться
- Злоупотреблять властью

Примеры ходов Мастера:

- Проявить дисциплину
- Проявить силу
- Иногда проявить милосердие
- Поддерживать порядок
- Угрожать и исполнить угрозу
- Безрассудно применять силу
- Потребовать кого-то/чего-то
- Следовать закону военного времени
- Предложить награду/Требовать дань
- Подчиняться приказам сверху
- Атаковать в лоб
- Захватить контроль над местом и местным населением

Дворяне и королевская кровь – список инстинктов:

- Поддерживать стабильность
- Удерживать власть
- Приобретать золото и влияние
- Усиливать свою власть

Примеры ходов Мастера:

- Проявить испорченность
- Узнать тайну и сговориться
- Призвать на помощь влиятельных друзей
- Иногда прислушаться к доводам рассудка
- Поддерживать порядок
- Потребовать кого-то/чего-то
- Давать взятки и подкупать
- Использовать посредников
- Использовать угрозы и давление
- Действовать силой, но почти всегда через других
- Предложить награду вести переговоры
- Обращать людей и и места
- Захватить контроль над местом и местным населением

Купцы, торговцы и гильдии – список инстинктов:

- Торговать и путешествовать
- Привозить товары и новости
- Расширять рынок
- Защищать своих и помогать им

Примеры ходов Мастера:

- Проявить прагматизм
- Показать власть золота
- Прибегнуть к помощи могущественных защитников или шантажу
- Договориться о торговле
- Сговориться для повышения прибыли и улучшения рынка
- Использовать золото и добро для управления дворянами и военными
- Использовать посредников
- Использовать награды и взятки
- Редко действовать силой, предпочитая терпение и переговоры
- Использовать стражников и подкуп
- Купить расположение места и местных жителей
- Отправиться морем в Европу, привезти и отправить опиум
- Добиться стабильности

Колдуны – список инстинктов:

- Сохранять власть
- Приобретать влияние
- Получать знания
- Раскрывать тайны

Примеры ходов Мастера:

- Показать силу и чудо
- Показать порчу
- Призвать на помощь союзника или колдуна
- Иногда прислушаться к доводам рассудка
- Стремиться к знаниям или большей власти
- Игнорировать военных или другую власть
- Использовать посредников
- Использовать колдовство и демонов
- Когда надо, без колебаний действовать силой
- Потребовать компенсации за услуги
- Использовать подкуп/награды, а также магический контроль
- Захватить контроль над отдаленным местом

Материалы фронта (2)

Прочие группы

Пираты и работорговцы – список инстинктов:

- Грабить и нападать на море
- Порабощать и требовать выкуп

Примеры ходов Мастера:

- Атаковать внезапно
- Добывать деньги и добро
- Приходить с моря, а изредка из глубины материка
- Содержать заложников в плохих условиях
- Атаковать большим числом
- Разумно выбирать жертв
- Реагировать только на золото или грубую силу
- Захватить отдаленное место и разбить лагерь

Варвары и захватчики – список инстинктов:

- Нападать и грабить
- Получить землю и осесть

Примеры ходов Мастера:

- Атаковать внезапно
- Грабить и поработать
- Приходить из глубины материка внезапно или ожидаемо
- Содержать заложников в плохих условиях
- Атаковать большим числом
- Передвигаться с семьями
- Реагировать только на золото или грубую силу
- Захватить богатое место и осесть

Небольшие правительства и банды – список инстинктов:

- Нападать и грабить
- Стремиться к власти и богатству

Примеры ходов Мастера:

- Нападать внезапно
- Приобретать власть и золото
- Приходить из глубины материка или из далеких городов
- Нанимать наемников или наниматься самим
- Атаковать небольшой группой
- Атаковать слабейших
- Положительно реагировать на подкуп и переговоры
- Укреплять контроль над местным населением

Места

Связанные с **водой**, такие как порты, корабли, мосты, озера, острова, реки:

- Способствовать торговле
- Накапливать беженцев
- Кормить или морить голодом
- Способствовать путешествиям

Примеры ходов Мастера:

- Показать торговлю, коммерцию, проценты
- Потребовать дань
- Измениться
- Разделять и раздроблять
- Быть охраняемым или быть завоеванным
- Открыть или закрыть путь
- Сопrotивляться
- Блокировать, увести в сторону

Дикие, такие как горы, холмы, леса, пустыни:

- Блокировать
- Защищать
- Разделять
- Удивлять

Примеры ходов Мастера:

- Показать трудные пути
- Потребовать проводника
- Быть завоеванными или быть охраняемыми
- Пригреть чудовище
- Сопrotивляться вторжению
- Потребовать жертвы
- Блокировать или разделять путников
- Оберегать тайну

Связанные с **людьми**, такие как дороги, деревни, замки:

- Связывать
- Защищать
- Путешествовать
- Объединять

Примеры ходов Мастера:

- Показать несколько путей
- Потребовать дань
- Показать интриги и заговоры
- Предложить торговлю
- Показать защиту
- Показать стражей и лидеров
- Предложить приют
- Угрожать неприятностями

События

Осада – слева ключевые слова, справа пример счетчика:

- Изоляция
- Битвы, шпионы
- Беспорядок
- Уличные бои
- Побег, сдача на милость
- Начало осады
- Рейды
- Голод и жажда
- Бунт
- Конец осады

Чума – слева ключевые слова, справа пример счетчика:

- Слабость
- Болезнь
- Закон военного времени
- Беспорядок и бунт
- Эпидемия и смерть
- Первые жертвы
- Заражение
- Карантин
- Нарушение карантина
- Вспышка болезни

Пророчество – слева ключевые слова, справа пример счетчика:

- Невежество
- Культы, закрытый круг
- Реакция военных
- Смена власти
- Колдовство
- Первые слова
- Непонятное пророчество
- Темные знамения
- Толкование пророчества
- Беда и погибель

Путешествие – слева ключевые слова, справа пример счетчика:

- Проводник
- Предательство
- Тайна
- Бунт
- Возвращение
- Недостаточная подготовка
- Бандиты или пираты
- Открытие
- Голод и жажда
- Потерянный путь

Малозначимые угрозы от людей

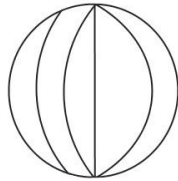
Список малозначимых угроз от **людей** и их основных инстинктов:

- Священники** [возглавлять, проповедовать, сохранять, предавать]
- Монахи** [проповедовать, прятать, бунтовать, изучать, открывать]
- Солдаты** [маршировать, сражаться, защищать, нападать (из засады)]
- Стражники** [защищать, охранять, предавать, злоупотреблять]
- Капитаны** [возглавлять, торговаться, приказывать, предавать]
- Мелкие купцы** [торговать, торговаться, подкупать, путешествовать]
- Торговцы** [инвестировать, давать в долг, занимать, подкупать, влиять]
- Подмастерья** [учиться, торговать, изучать, открывать, защищать]
- Жертвы** [просить о помощи, страдать, бунтовать, восставать]
- Моряки** [путешествовать, открывать, торговать, бунтовать]
- Воины** [сражаться, защищать, нападать, бунтовать]
- Любимые** [прятать, защищать, шпионить, изменять, предлагать, требовать]
- Шпионы** [прятать, предавать, шпионить, воровать, отнимать]
- Воры** [прятать, скрываться, воровать, подкупать]
- Бандиты** [нападать из засады, атаковать, воровать, вести переговоры]
- Крестьяне** [просить о помощи, производить, предлагать, требовать]

Лист фронтов

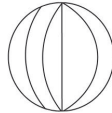
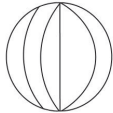
Главная угроза фронта

Темный план, цель
(с счетчиком)



Ставки, вопросы

Малые угрозы



ПМы и чудовища

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

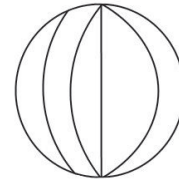
П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

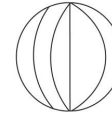
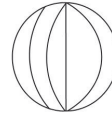
Главная угроза фронта

Темный план, цель
(с счетчиком)



Ставки, вопросы

Малые угрозы



ПМы и чудовища

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Имя/Тип:

Инстинкт:

П.У.: ○○○○○
○○○○○

Урон:
Броня:

Нанести урон
1D6 / 2D6

Руководство по созданию персонажа

Контрольный список

Если тебе нужно будет заглянуть в полные правила создания персонажа, они начинаются со стр. XX книги правил.

При создании персонажа вместе с игроком следуйте этому списку:

- **Имя и внешность:** выберите из приведенных списков
- **Характеристики:** расставьте значения
- **Счетчики:** оставьте пустыми здоровье и опыт (пустое здоровье это то же самое, что +4), увечий нет, дух +1
- **Ходы:** у каждого персонажа уже есть выбранный ход, отмеченный как 0. Выберите еще два для всех, кроме колдуна, у которого уже выбраны два хода плюс базовый список заклинаний.
- **Снаряжение:** у каждого персонажа есть снаряжение по умолчанию, плюс два предмета из соответствующего списка
- **Дух:** кроме того, что в начале он +1, убедись, что и ты и игрок знаете, когда персонаж получает -1 дух.
- **История:** определите два компонента, следуя советам. Либо используйте приведенные примеры, либо придумайте свои.

Имена

Список включает в себя примеры мужских (М) и женских (Ж) имен:

- Цирюльник (М): Абельяр, Ирод, Пан, Симон, Михаил, Нава, Шамер / (Ж): Юстелла, Флора, Лючия, Агнес, Абигейл, Ракель, Хильда
- Всадник (М): Акакий, Адриан, Саул, Джоффри, Самуэль, Рафаэль, Морис / (Ж): Дарья, Иоля, Ундина, Живетта, Амария, Сара, Ликия
- Охотник (М): Актеон, Гай, Тимей, Гилберт, Эссуа, Саул, Гладвин / (Ж): Клавдия, Итала, Паксия, Ришенда, Аника, Шари, Роззия
- Священник (М): Келбо, Гейл, Сечок, Милон, Элазар, Ури, Нашам, Сулам / (Ж): Бейла, Иентилия, Элиза, Шарис, Нанса, Шана
- Лидер (М): Албан, Фульвий, Роман, Ральф, Леон, Иаков, Осберт / (Ж): Калиста, Йокаста, Сильва, Рогеза, Мириам, Зунна, Алдит
- Налетчик (М): Алер, Фабий, Зено, Ричард, Исаак, Шон, Томас / (Ж): Кларисса, Изабелла, Тасия, Аталия, Бетель, Талия, Анабель
- Разведчик (М): Каликс, Эрнест, Платон, Роджер, Эйкен, Уриэль, Вимарк / (Ж): Агата, Ютурния, Вита, Эвисса, Гайла, Орпа, Кларисса
- Наемник (М): Василий, Никон, Сильвестр, Хью, Ахим, Тобиас, Ранульф / (Ж): Децима, Лаэлия, Паксия, Эммот, Жаэль, Рева, Клотильда
- Ветеран (М): Алексис, Тацит, Понт, Генри, Иуда, Юсуф, Леофвин / (Ж): Электра, Юния, Урания, Эрлев, Лилит, Яффа, Эдит
- Колдун (М): Дор, Эний, Павел, Эймер, Эван, Эфраим, Симеон, Элвин / (Ж): Адельфия, Лаэтия, Ксанфа, Жанна, Иден, Недива, Жизела

Снаряжение

По умолчанию все персонажи получают следующее:

- Значение характеристики снаряжение +1
- Два предмета оружия: каждый выбирает между малым, большим и дальнобойным
- Доспехи со значением брони 1 (легкие доспехи или щит) или бонус +1 к броне, который суммируется с другой защитой

Кроме того, каждый персонаж может выбрать два варианта из списка, соответствующего его буклету (один и тот же вариант два раза брать нельзя).

Цирюльник, охотник, священник, разведчик и колдун:

- +1 снаряжение
- еще +1 снаряжение
- 1 дополнительное оружие
- +1 к броне

Всадник, лидер, налетчик, наемник и ветеран:

- +1 снаряжение
- 1 дополнительное оружие
- +1 к броне
- еще +1 к броне

Характеристики

Цирюльник

- Холод +1; Сталь -1; Шарм 0; Тень +1; Ум +2
- Холод +1; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +2
- Холод +2; Сталь -1; Шарм 0; Тень +1; Ум +1
- Холод +2; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +1

Всадник

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень 0; Ум +1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм 0; Тень +1; Ум -1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм +1; Тень 0; Ум -1
- Холод 0; Сталь +2; Шарм +1; Тень 0; Ум +1

Охотник

- Холод +2; Сталь +1; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод +2; Сталь +1; Шарм 0; Тень +1; Ум -1
- Холод +2; Сталь 0; Шарм 0; Тень -1; Ум +1
- Холод +2; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +1

Священник

- Холод 0; Сталь -1; Шарм +2; Тень +1; Ум +1
- Холод -1; Сталь 0; Шарм +2; Тень +1; Ум +1
- Холод -1; Сталь 0; Шарм +1; Тень +1; Ум +2
- Холод 0; Сталь -1; Шарм +1; Тень +2; Ум +1

Лидер

- Холод 0; Сталь +1; Шарм +2; Тень -1; Ум +1
- Холод +1; Сталь -1; Шарм +2; Тень +1; Ум 0
- Холод +1; Сталь 0; Шарм +1; Тень -1; Ум +2
- Холод 0; Сталь +1; Шарм +1; Тень -1; Ум +2

Налетчик

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень 0; Ум +1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод 0; Сталь +2; Шарм +1; Тень -1; Ум +1
- Холод +2; Сталь +1; Шарм 0; Тень -1; Ум +1

Разведчик

- Холод +1; Сталь -1; Шарм 0; Тень +2; Ум +1
- Холод +1; Сталь -1; Шарм +1; Тень +2; Ум 0
- Холод +2; Сталь 0; Шарм -1; Тень +1; Ум +1
- Холод +2; Сталь +1; Шарм 0; Тень +1; Ум -1

Наемник

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод 0; Сталь +2; Шарм +1; Тень -1; Ум +1
- Холод +2; Сталь +1; Шарм +1; Тень -1; Ум 0
- Холод +2; Сталь +1; Шарм -1; Тень +1; Ум 0

Ветеран

- Холод +1; Сталь +2; Шарм -1; Тень +1; Ум 0
- Холод +1; Сталь +2; Шарм 0; Тень -1; Ум +1
- Холод +1; Сталь +2; Шарм +1; Тень -1; Ум 0
- Холод +2; Сталь +1; Шарм -1; Тень +1; Ум 0

Колдун

- Холод 0; Сталь -1; Шарм +1; Тень +1; Ум +2
- Холод +1; Сталь 0; Шарм +1; Тень 0; Ум +2
- Холод +1; Сталь -1; Шарм 0; Тень +1; Ум +2
- Холод 0; Сталь +1; Шарм +1; Тень -1; Ум +2

Внешность

Примеры деталей внешности:

- Пол: мужчина, женщина, непонятно, иное
- Лицо: доброе, сильное, жесткое, благородное, в шрамах, красивое, дружелюбное, бледное, мрачное, серьезное, угловатое, элегантное
- Волосы: длинные, короткие, темные, светлые, седые, белые, отсутствуют, масляные, нестриженная борода, спутанная борода, короткая борода, длинная борода
- Глаза: серьезные, добрые, заботливые, ясные, холодные, темные, жестокие, блестящие, жуткие, пронзительные, безумные, благородные
- Тело: низкое, высокое, сильное, массивное, толстое, стройное, тощее, ловкое, крепкое, в шрамах
- Одежда: повседневная, неопрятная, военная, удобная, функциональная, экзотическая, дорогая, темная, прочная, экстравагантная, туника, накидка, шляпа