**Колдун**

**Имя:**

**Раса:**

Человек: Когда вы распознаете детали, вы можете спросить «есть ли тут источник энергии Смерти?» и ГМ ответит вам.

Халфлинг: Когда ваш союзник выбрасывает 7-9 при Последнем вздохе, вы можете поговорить со Смертью.

**Внешность:**

Глаза Волосы

Одежда Фигура

**Мировоззрение:** Хаотик Нейтрал Зло

**Характеристики: Состояния:**

Сила Ослаблен

Ловкость Трясущийся

Телосложение Болен

Интеллект Оглушен

Мудрость Дезориентирован

Харизма Шрамирован

Значения: 16 (+2) 15 (+1) 13 (+1) 12 (0) 9 (0) 8 (-1)

Состояния снижают модификатор характеристики на -1

Хиты: 6+Телосложение Броня: Урон: 1к6

**Движения:**

**Проклятье.**

Когда вы направляйте на врага свой взор и произносите слова, призывающие духов на голову вашему противнику, киньте +инт.

На 10+ выберите один из трех эффектов

* Галлюцинации – враг перестает различать реальность и те изображения, которые ему в голову посылают духи. (ГМ опишет, что именно увидел ваш враг и какой эффект это оказало).
* Плоть врага покрывается гниющими нарывами, и он получает 1к6 урона.
* Духи вселяют в вашего врага ужас, который заставляет его пропускать атаки по вашим товарищам.

При 7-9 что-то идет не так, и вам нужно выбрать одно из:

* Вы приносите кровавую жервту (любое создание больше крысы, или же 1к4 урона вам/союзнику/большому живому существу, которое обездвижено)
* Эффект быстро пропадает, а урон уменьшается на одну кость
* Вы привлекаете к себе внимание противника.

**Общение с мертвыми.**

Вы можете общаться с нежитью.

**Амулеты и обереги.**

Когда вы тратите время и ингредиенты на создание амулета или оберега, бросьте +инт. На 10+ вы тратите нормальное количество ингредиентов и создаете предмет, дающий небольшой бонус к определенному броску кубика (+1 к атаке, +1 к распознать детали и т.д.). При 7-9, что-то пошло не совсем так, выберете:

* Нужно приносить жертву каждый день, чтобы амулет работал (как у проклятья)
* Нужно добыть особый ингредиент
* Нужно потратить в два раза больше ингредиентов
* Амулет работает только в особых условиях (ГМ скажет их вам.)
* Носитель амулета будет привлекать внимания нежити

**Отношения:**

Предки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ попросили меня присмотреть за ним.

\_\_\_\_\_\_\_ нравится Папаше Дже, я должен помогать ему

\_\_\_\_\_\_\_ оскорбил древних духов, ему грозит опасность

\_\_\_\_\_\_\_ ищет что-то , что находится в мире духов.

**Снаряжение:**

Заклинатель тащит 9+Сил. веса, Кинжал (ручное, 1 веса), пайки (5 шт 1 веса), ингредиенты (2 шт, 1 веса).

Выберите броню

* Маска из дерева (+1 броня, 1 вес)
* Рубашка из костей (1 броня, 1 вес)

Выберите два из списка:

* Набор приключенца (1 вес)
* 30 монеты
* 2 Зелья Лечения (0 веса)
* Противоядие (0 веса), паек (1 веса) и травяной сбор (1 веса)

**Продвинутые Движения:**

2-5

**Лихорадка**

При броске 10+ во время проклятия, вы можете выбрать одну из опций для 7-9 и уговорить духов атаковать 1к8 противников. (Усиления эффектов не распространяются).

**Гнилое мясо.**

Гниение затрагивает мышцы противника, нанося ему 1к8 урона.

**Чужие лица.**

Когда вы насылаете на врага галлюцинации, он начинает атаковать своих союзников вместо врагов после каждого вашего действия до того момента, пока вы не нашлете духов на другого врага.

**Паника!**

Когда вы заставляете своего врага чувствовать страх, все ваши союзники получают +1 к атакам против этого противника, пока вы не нашлете духов на другого врага.

**Говорящая голова.**

Когда вы создаете амулеты, он может призвать духа в специально подготовленную голову. Голова сохраняет разум и отвечает на вопросы заклинателя после кровавой жертвы, давая +1 к поделиться знаниями. При 12+ голове достаточно одной жертвы в день.

**Контроль нежити.**

Когда вы насылаете проклятье на нежить, вы можете взять под контроль нежить с костью атаки к6.

**Зомби-раб.**

Когда вы используете тело недавно умершего гуманоида, вы можете создать из него зомби, у которого 1 хп и который носи 10+1к8 веса за вами.

**Злобные глаза.**

Когда вы используете свежие глаза при создании амулетов, мы можете создать связку живых глаз или же вставить их куда-то. Глаза могут стоять в дозоре вместо игроков и имеют +1к4 в броску (бросается перед каждым броском).

**Вопросы предкам.**

Когда вы обращаетесь к духам предков, бросьте +муд. На 10+ предки отвечают на ваш вопрос и помогают вам, вы получаете +1 при действии в соответствии с ответом. При 7-9 выберете одно:

* Вы приносите жертву, чтобы задобрить предков
* Предки не уходят после ответа, мешая и досаждая вам и вашим союзникам.
* Предки не могут дать четкий ответ на ваш вопрос.

**Блинг-блинг.**

Когда вы создаете амулеты или обереги при 10+ вы можете выбрать один из минусов и добавить предмету еще один эффект или усилить выбранный.

6-10

**Тропическая лихорадка.**

**Заменяет: Лихорадка.**

При броске на 12+ вы можете использовать усиленный эффект проклятья.

**Безумные пляски.**

Вы вводите себя в транс безумными плясками во время общения с духами, вы можете выбрать сколько угодно негативных эффектов (включая повторяющиеся кровавые жертвы) – за каждый выбранный эффект вы можете выбрать один эффект (включая лихорадку, контроль нежити и так далее) или же взять усиление для уже выбранного эффекта. После безумной пляски некоторое время вы не можете использовать усиленные эффекты.

**Гнилые кости.**

**Заменяет: гнилое мясо**

Кость урона увеличивается до 1к10. При 12+ - выберете одну конечность – она отваливается.

**Трип.**

**Заменяет: Чужие лица.**

Противник может нанести урон самому себе. При 12+ - он наносит урон и себе и одному противнику.

**Полный контроль.**

**Заменяет: контроль**

Вы можете контролировать нежить с костью атак к8

**Зомби-донор.**

**Требует: Зомби раб**

Когда вы используете тело живого гуманоида, вы можете создать из него зомби, с количеством ХП как у существа и использовать его для кровавой жертвы.

**Морт.**

**Заменяет: Говорящая голова.**

Голова также дает вам +1 к различению реальностей.

**Смотрящий.**

**Требует: злые глаза. Говорящая голова.**

Когда ты создаешь амулет с головой и глазами, ты можешь создать Смотрящего. Смотрящий не только стоит на тебя в дозоре, но и позволяет тебе видеть через его глаза – даже в темноте.

**Прокачай мою блестяшку.**

**Требует: Блинг-блинг.**

Если вы получаете 12+ при создании амулетов, мы можете создать простой магический предмет со слабым эффектом. ( К примеру – амулет бессонницы, Маска, позволяющая видеть духов и т.д.)

**Участь лучше, чем Смерть.**

Если ваш союзник проваливает Последний вздох, он может вместо смерти вселиться в одно из ваших творений (Голова, Смотрящий, Зомби). Он сохраняет свой разум и все свои навыки (а также получает все недостатки и преимущества вместилища). Впоследствии, вы можете создать или найти ему новое тело. В зависимости от типа тела, ГМ опишет необходимые приготовления и необходимое для проведения ритуала время. Ваш союзник получит все бонусы нового тела (внешность, возможность видеть в темноте, новая рука, щупальца и т.д.).