

Имя

Калин, Айка, Шелл, Фейт, Крофт, Ирина, Мина, Мэй, Фэн,  
Альтаир, Брюс, Крит, Питри, Паркер, Эцио, Вэй, Гаррет, Честер

Внешность

Глаза животного, опасные глаза или острые глаза  
Капюшон, скрытое лицо или всклооченные  
волосы  
Плащ и маска, практичная туника или без рубашки  
Открытая кожа, пирсинг или обмотки

Распредели по своим характеристикам: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9 (+0), 8(-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ Слаб -1	■ Потрясен -1	■ Болен -1	■ Оглушен -1	■ Растерян -1	■ Шрам -1
Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
Урон	Броня		Хиты	Текущие Макс.	

Д8

Твои макс. хиты:  
8 + Тел

Стимул

Что заставляет тебя рисковать? Выбери одно:

**Чувство превосходства**

Навреди тому, кто стоит на пути

**Спортивный интерес**

Победи кого-то в состязании силы или умения

**Свое понимание правосудия**

Покарай кого-то за его преступления

Тренировка

Выбери любую расу, а потом выбери общество, где учился  
своему умению ходить по стенам:

**Побережье Хунхара**

Ты можешь использовать *Хождение по стенам* на любом водоеме  
или месте, где есть вода, таком как озеро, река, водопад или облако.

**Великие города**

Ты используешь *Хождение по стенам* с помощью особого  
снаряжения, которое сам разработал и создал. Когда ты на стене или  
на потолке, ты можешь использовать обе руки даже с пассажиром.

**Тайные города**

Замени описание хода *Никто не смотрит вверх* следующим: когда  
ты лезешь по потолку, не говоря и не атакуя, персонажи Мастера  
никогда тебя не заметят, если ты уже не замечен.

**Азменди**

Жизнь на самом краю обитаемого мира научила тебя ради  
собственной защиты двигаться по стенам неравномерно и  
непредсказуемо. Когда ты *Ходишь по стенам*, получи +1 брони.

Связи

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

У нас с \_\_\_\_\_ идет забег на спор  
\_\_\_\_\_ впечатлил меня. Я должен его превзойти.  
\_\_\_\_\_ не слишком высокого обо мне мнения. Как глупо.  
\_\_\_\_\_ прикрывает мне спину, а я прикрываю его.

Стартовые ходы

**Хождение по стенам**

Ты можешь лазать по твердым стенам и потолкам также быстро как ходить и бегать,  
независимо от их фактуры и состава. Когда ты лезешь, для действий у тебя свободна  
только одна рука. Ты можешь нести с собой одного человека, когда Ходишь по стенам,  
но с пассажиром ты не можешь пользоваться руками.

**Смерть с небес (Сил)**

Когда ты атакуешь кого-то сверху, брось+Сил. На 10+, выбери два. На 7-9 выбери одно:

- Нанеси свой урон оружием ближнего боя
- Похить его - ты отступаешь куда-то *недалеко*, забрав его с собой
- Никто не заметил, как ты спустился, и твоя цель не издает ни звука

**Никто не смотрит вверх**

Когда ты висишь на потолке, не говоря, не двигаясь и не атакуя, персонажи  
Мастера никогда тебя не заметят, если уже не заметили. Если потолок достаточно  
высок, чтобы ты был выше их естественного сектора обзора, тебя не заметят,  
даже если ты двигаешься. Ты всегда можешь спросить Мастера, достаточно ли ты  
высоко, чтобы двигаться и Мастер ответит честно.

**По краю зеркала (Сил)**

Когда ты начинаешь бег, начни движение и брось+Сил. На 10+, получи 3 шанса. На  
7-9, получи 2 шанса. На 6- получи 1 шанс, но когда ты его потратишь, Мастер  
добавит осложнение. Ты теряешь все эти шансы, когда останавливаешься. Потрать  
1 шанс, чтобы сделать одно из следующего:

- Уклонись от врага или сбей его с ног и продолжай движение
- Перепрыгни, обогни или пройди насквозь препятствие или врага на своем пути
- Доберись в место вне досягаемости или вне поля зрения

БЕГУЩИЙ

Уровень

XP

## Снаряжение

*Твоя нагрузка 10 + Сил*

Ты начинаешь с сухим пайком (5 использований, вес 1), снаряжением для путешествий (5 использований, вес 1) и походным ножом (вплотную, вес 1)

**Выбери основное оружие:**

- Короткое копье (рядом, на расстоянии, проникающее 1, вес 2)
- Боевая дубинка (рядом, мощная, вес 1)
- Боевой нож (вплотную, рядом, метательный, недалеко, вес 1)

**Выбери два:**

- Символ власти или высокого положения
- Кожаные доспехи (броня 1, вес 1)
- Бинты (3 использования, медленно, вес 0) и 1d6 монет
- Ремнабор (6 использования, медленно, вес 1)
- Метательные ножи (недалеко, вес 1), заряд 3

## Окончательная смерть

Когда за тобой приходит Смерть, ты бежишь. Бежишь так быстро, что даже Смерть не способна за тобой угнаться. Когда ты умираешь, ты освобождаешься от всего, что тебя удерживает и продолжаешь движение. Пока ты не остановишься, у тебя есть бесконечные шансы для хода По краю зеркала и ты автоматически получаешь результат 12+, когда избегаешь опасности с помощью Сил или Лов. Когда ты прекращаешь движение, выбери одно из этих преимуществ и потерь его. Когда Смерть вновь подойдет близко, ты освобождаешься от всего, что тебя удерживает и продолжаешь движение. Когда ты вновь останавливаешься – это конец. Смерть тебя догнала.

## Улучшенные ходы

*Когда ты получаешь 2-5 уровень, выбери один из этих ходов.*

**Жестокий удар (Сил)**

Когда ты атакуешь не ожидающего этого или беззащитного врага оружием ближнего боя, либо нанеси свой урон, либо брось+Сил На 10+, выбери два. На 7-9, выбери одно:

- Ты сбиваешь его с ног или отбрасываешь в сторону
- Ты наносишь свой урон +1d6
- Ты калечишь его - конечность или чувство на твой выбор становятся бесполезными
- Ты ужасаешь его - он делает что угодно, лишь бы оказаться от тебя подальше

**Азарт победы**

Когда ты побеждаешь в состязании, испытании или споре, получи +1 к следующему броску.

**Зашел и вырубил**

Добавь следующий вариант к ходу Смерть сверху:

- Лиши его сознания быстрым и решительным ударом

**Петля палача**

Когда ты кидаешь веревку или кошку во что-то недалеко, веревка или кошка всегда зацепят именно то, что ты хотел. Веревка никогда не развяжется, если ты не захочешь или если ее не разрежут.

**Могучий дилетант**

Получи один не-мультиклассовый ход из списка любого класса. Выбери этот ход так, будто ты на один уровень ниже, чем на самом деле, если только ход не требует бросать+Сил или не усиливает твои физические способности.

**Посторонним вход воспрещен (Лов)**

Когда враг входит в область, которую ты заранее подготовил, брось+Лов. На 10+, получи 2 шанса. На 7-9 получи 2 шанса и Мастер получает 1 шанс. На 6 получи 1 шанс и Мастер получает 2 шанса. Когда кто-то другой двигается в подготовленной области, ты можешь потратить 1 шанс, чтобы сделать следующее:

- Ловушка останавливает его движение, мгновенно пригвождая к месту
- Нанеси свой урон смертоносной ловушкой или внезапной атакой
- Ты внезапно появляешься где угодно в области

**Уважаемый член общества**

Когда ты делаешь ход *Старые проблемы*, ты можешь сделать так, что результат твоего броска будет применен к другому персонажу игрока, а не к твоему.

**Хватка паука**

Ты никогда не ослабляешь хватку на поверхности по которой *Ходишь по стенам*. Когда ты падаешь или тебя бросают, ты всегда можешь ухватиться за любую стену или потолок, мимо которой пролетаешь до удара.

**Слова...**

Когда ты *Договариваешься* с теми, кто ценит силу или физические способности, ты можешь использовать впечатляющие атлетические упражнения в качестве рычага.

**...не расходятся с делом**

Когда ты привлекаешь к себе внимание перед тем, как выполнить отважный атлетический трюк, получи +1 к твоему трюку.

*Когда ты получаешь 6-10 уровень, выбери один из этих ходов или один из ходов 2-5 уровня.*

**Всегда бери веревку про запас**

Когда ты Разбиваешь лагерь, восстанови 3 использования снаряжения для путешествий.

**Головорез**

Когда ты наносишь урон с намерением убить, нанеси +1d6 урона.

**Уклонение**

Когда ты Преодолеваешь опасность, на 12+ ты превзошел ее. Ты не просто сделал то, что хотел, но Мастер предложит тебе лучший исход, истинную красоту или мгновение славы.

**Растворился в воздухе**

Когда ты пытаешься спрятаться от кого-то, кто тебя заметил, если ты уйдешь из поля его зрения, ты всегда найдешь способ спрятаться или ускользнуть незамеченным.

**Могучий посвященный**

*Требует: Могучий дилетант*

Получи один не-мультиклассовый ход из списка любого класса. Выбери этот ход так, будто ты на один уровень ниже, чем на самом деле, если только ход не требует бросить+Сил или не улучшает твои физические способности.

**Могучий мастер**

*Требует: Могучий посвященный*

Получи один не-мультиклассовый ход из списка любого класса. Выбери этот ход будто ты на один уровень ниже, чем на самом деле, если только ход не требует бросить+Сил или не улучшает твои физические способности.

**Тропа теней**

Когда тыходишь в темное, полное теней место, ты можешь выйти из другого темного, полного теней места недалеко.

**Прыжок паука**

*Требует: Хватка паука*

Ты с легкостью можешь прыгнуть в любое место недалеко. Кроме того, пока тебе есть куда прыгать, ты можешь в любое время и где угодно использовать Смерть сверху.

**Прогулка на солнце**

Когда ты используешь *Хождение по стенам*, ты можешь ходить по лучам света, таким как те, что исходят от окна, зеркала или маленького света *светильника*.

**На проволоке**

*Требует: Петля палача*

Веревка с узлами в твоих руках служит оружием с метками *на расстоянии* и *мощное*. Кусок металлической проволоки в твоих руках служит оружием с метками *на расстоянии* и *кровоное*. Когда ты наносишь урон веревкой или проволокой, выбери одно:

- Ты выбиваешь что-то у него из рук, отшвыривая в сторону
- Ты контролируешь его движения, толкая его куда-то *на расстоянии* от тебя
- Ты подсекаешь его или отвлекаешь - союзники получают +1 к следующему броску против него.