

Имя

Внешность

Амелия, Морния, Арья, Эйнхарт, Зефир, Ви, Аллиора, Джойра, Кара, Редд, Астро, Дриборн, Роринг, Йонек, Кларк, Эраго, Роккит, Икар

Настороженные глаза, прищуренные глаза или авиационные очки
Тело: подтянутое, долговязое или маленькое
Развевающийся плащ, впечатляющие крылья или красный шарф
Лётный комбинезон, развевающиеся одеяния или длинное пальто

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	Д6	Броня		Хиты	Текущие Макс.
					Твои макс. хиты: 6 + Тел

Стимул

Что заставляет тебя подняться в небеса? Выбери одно:

Изучение мира

Отправься туда, где еще не бывал и узнай что там

Боязнь опасности

Обнаружь угрозу, засаду или ловушку и что-то с ними сделай до того как они тебе навредят

Личная свобода

Уйди или сбеги от проблемы, не решая ее

Стартовые ходы

Взмыть в небеса (Лов)

Ты способен на управляемый полет. Ты можешь летать так часто и так далеко, как захочешь, хотя в случае особо далекого полета тебе может потребоваться *Предпринять опасное путешествие*. Когда ты летишь, чтобы добраться куда-то, куда иначе добраться невозможно, брось+Лов. На 10+ ты добираться куда хотел, нет проблем. На 7-9 ты там, но выбери одно:

Когда ты туда добираться, тебя там поджидает опасность

Ветер не попутный и ты попадаешь туда не так быстро, как хотел

Твоя посадка скорее похожа на падение.

Лист на ветру (Лов)

Когда ты танцую уходишь от атаки врага, брось+Лов На 10+, выбери два. На 7-9, выбери одно:

Ты избежал его атаки

Ты ускользнул туда, куда он не может за тобой последовать

Ты раздражил его, полностью завладев вниманием

Взгляд с небес

Когда ты осматриваешься с большой высоты, получи +1 *Предпринимая опасное путешествие*, *Вставая на стражу* и *Изучая реальность*.

У меня плохое предчувствие

Когда ты пару секунд изучаешь область, задай Мастеру два из следующих вопросов. Мастер должен ответить честно.

Как мне лучше всего уйти, войти или пройти?

Здесь есть ловушка или засада и если да, то где?

Что здесь для меня самая большая угроза?

Что я вижу такого, чего больше никто не видит?

Способ полета

Выбери любую расу, а затем выбери, как ты летаешь:

Магия

Ты летаешь с помощью магического артефакта (такого как жезл, тотем или метла) и можешь делиться своим даром с союзниками. Когда ты *Взмываешь в небо*, ты можешь двигать согласного на это союзника, вместо себя.

Механизм

Ты летаешь с помощью собственного изобретения - может быть реактивного ранца, ракетных сапог или костюма с пропеллером - оснащенного разными опасными штуками, которые мешают людям тебя бить. Когда ты используешь *Лист на ветру* против рукопашной атаки, на 10+ ты также наносишь свой урон атакующему.

Природа

У тебя есть крылья, на которых ты паришь, может быть от природы, в результате мутации или искусственно приживленные. Поскольку ты летаешь за счет мускульной силы, ты гораздо сильнее других небесных танцоров. Твой базовый урон 1d8, а не 1d6.

Связи

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

Мы с _____ не в первый раз танцуем вместе.

У меня есть послание для _____, но он еще не готов его выслушать.

_____, еще не видел всего, что небеса ему готовят

Я слежу за _____.

НЕБЕСНЫЙ ТАНЦОР

Уровень

XP

Снаряжение

Твоя нагрузка 9 + Сил

Ты начинаешь с сухими пайками (5 использований, вес 1) и своим средством полета, опиши его.

Выбери своё оружие:

Потрепанный короткий лук (недалеко, вес 2) с колчаном (заряд 3, вес 1)

Ангельский меч (ближний, точный, вес 1) и легкий щит (+1 брони, вес 2)

Выбери два:

Летающая машина или верховое животное на твой выбор

Бинты (3 использования, медленно, вес 0) и сухой паек (5 использований, вес 1)

Бинокль и компас (вес 0 каждый)

Броня из светоткани (броня 1, вес 1)

Последний танец

Когда ты умираешь, на месте твоей гибели создается небольшой вихрь. Со временем он крепнет и превращается в постоянно странствующее по миру торнадо. Люди назовут его твоим именем и не зря. Какая-то частица тебя и правда сохранилась в нем и иногда твои друзья могут вступить с ней в контакт.

В начале сессии, если хочешь, брось+Лов. На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1.

- Ты смог направить торнадо в нужное место мира
- Ты не нанес обширного побочного урона
- Ты можешь рассказать о том, что там видел

Улучшенные ходы

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

Облачный танцор

Ты можешь двигать и менять форму облаков руками, когда и как захочешь. Из облаков можно построить укрытие, облачную платформу, написать на небе сообщение, вызвать дождь или все остальное, что придумаешь.

Всегда настороже

Когда ты Изучаешь реальность, задай еще один вопрос, даже на 6-.

Плавные движения

Когда ты *Режешь и рубишь* или используешь ход *Лист на ветру* против рукопашной атаки, на 7+ твои плавные движения управляют неуклюжими движениями врага. Передвинь его в любое место на расстоянии от тебя.

Прогноз

Когда ты *Встаешь лагерем*, Мастер расскажет тебе об одной опасности, враге или препятствии с которыми ты вероятно встретишься завтра. Получи +1 к следующему броску против них.

Воющий ветер (Лов)

Когда ты призываешь воющий, режущий как кинжалами ветер на своих врагов, брось+Лов. На 7+ нанеси урон врагу, который недалеко. На 7-9 ветер вызывает обширные побочные повреждения. Мастер скажет, какие именно. У твоего *Воющего ветра* есть метки *недалеко* и *проникающий* 2.

Подвижный 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+Лов или не улучшает твою подвижность.

Именно там, где ты мне нужен

Когда ты делаешь *Залп* или используешь иную дальнюю атаку, на 7+ свистящий ветер толкает твою цель в любое место *на расстоянии* от того, где она была.

Ракетчик (Лов)

Когда тебе нужно быстро куда-то попасть, брось+Лов. На 7+ ты туда попадаешь за мгновение до того, когда тебе нужно было там оказаться. На 7-9 ты также привлекаешь нежелательное внимание по пути туда.

Хватка небес

Когда ты выжидающе протягиваешь руку, предмет на твой выбор, который никто не держит, *недалеко* от тебя прилетит в нее. Когда ты аккуратно подбрасываешь что-то с весом 1 и меньше, оно полетит по ветру и приземлится там, где ты хочешь *недалеко* от тебя.

Водяной танцор

Ты можешь использовать ход *Взмыть* в небо, что двигаться по поверхности воды или сквозь нее также хорошо, как по воздуху. Ты не можешь дышать под водой, но способен очень надолго задержать дыхание.

Сила погодных условий (Мдр)

Когда ты призываешь на помощь себе и союзникам некий погодный элемент, брось+Мдр. На 7+, выбери одно. На 7-9 тебя и союзников сдерживают или двигают странные погодные эффекты - Мастер скажет, что происходит.

Облако тумана Немедленно заполни область плотным туманом.

Удар молнии Усилить союзника, дав ему +1d4 к следующему броску урона.

Ледяной щит Дай союзнику +1 брони против следующей атаки.

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

Ангельский воитель

Когда ты *Режешь и рубишь* в полете, ты наносишь +1d6 урона.

Путь к отступлению (Лов)

Когда ты влез слишком глубоко и тебе надо уйти, опиши путь к отступлению и брось+Лов. На 10+ ты ушел На 7-9 можешь остаться или уйти, но если ты уйдешь, это будет чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, Мастер скажет что именно.

Всегда разумен

Требует: Всегда настороже

Когда ты Изучаешь реальность, до двух твоих вопросов могут быть любыми, не ограничиваясь списком.

Невероятная грация

Когда ты используешь ход *Лист на ветру*, выбери один дополнительный вариант даже на 6-.

Подвижный посвященный

Требует: Подвижный 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+Лов или не улучшает твою подвижность.

Турбулентность

Когда ты создаешь внезапный порыв ветра, выбери одно:

Отправь кого-то на расстоянии от тебя в полет, сбив с ног

Отрази летящие стрелы и другие небольшие метательные снаряды

Внезапно измени направление ветра, обойдя преследователя

Метеомантия (Мдр)

Ты умеешь управлять погодой. Когда ты пытаешься изменить нынешнюю погоду, выбери одно и брось+Мдр. 7+ выбранный эффект вступает в действие. На 7-9 погода дестабилизируется - Мастер выбирает другой эффект и оба срабатывают. На 6- ты теряешь контроль - Мастер выбирает одно:

Управление ветром Контролируй скорость ветра, от урагана до полного штиля.

Управление осадками Начни или прекрати дождь, снег или град.

Управление катаклизмами Создай или прекрати экстремальные погодные условия - торнадо, грозы или иную фантастическую погоду.

Ярость природы

Заменяет: Воющий ветер

Когда ты призываешь суровую погоду на головы своих врагов, выбери одно и брось+Лов. На 7+ нанеси свой урон врагу, который недалеко и примени выбранные эффекты. На 7-9 ты вызываешь обширные побочные повреждения. Мастер скажет, какие именно.

Танцующая молния Атака переходит на вторую и даже на третью цель.

Ливень мощный, область. Кроме того, все промокает насквозь.

Снегопад Похорони цель подо льдом и снегом.

Пронизывающий ветер *проникающее 3, кровавый, мощный*

Мировой танцор

Когда ты *Взмываешь в небо*, что попасть туда, где уже бывал, всегда получай 10+ на броске. Ты никогда не *Предпринимаешь опасное путешествие*, чтобы лично попасть туда, где уже бывал и это занимает половину обычного времени.