

## Имя

\_\_\_\_\_

## Внешность

Эльф: Элохиир, Шарасеф, Хасриф, Шеварал, Кадеус, Элдар, Кифракет, Фелиан  
Человек: Ян, Гарм, Калёб, Максимиллиан, Александр, Ла Кроикс, Родригез, Скальд

Дикие глаза, холодные глаза или уставший взгляд  
Коротко стриженный, длинноволосый или с капшоном  
Аристократическая, изношенная или тренировочная одежда  
Мускулистое, гибкое или шрамированное тело

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

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГАУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОВАНА -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон  К8 Броня  ОЗ МАКС ОЗ = 8+Телосложение 

## Мировоззрение

### ☐ Законное

Вы следуете своим принципам и кодексу чести, не взвизывая на последствия и мнение окружающих (определите их с мастером).

### ☐ Нейтральное

Вы побеждаете по-настоящему серьёзных противников.

### ☐ Злое

Вы побеждаете любой ценой, порой уничтожая свидетелей своего поражения.

## Стартовые ходы

### Тайные техники боя

Когда вы пытаетесь добавить магию в технику ближнего боя, бросьте+ИНТ \* На 10+ вы наносите урон и применяете одну из своих техник. \* На 7-9 вы наносите урон и применяете одну из своих техник, но враг атакует вас.

### Бросок перчатки

Когда вы вызываете кого-либо на дуэль, бросьте+ХАР. \* На 10+ выберите 2, если противник не принял вызов. \* На 7-9 выберите 1, если противник не принял вызов.

- вы получаете +1 к броску против них, пока они не победят вас;
- их приятели и подчиненные перестают уважать их
- они отступают

### Стальная загадка

Если вы скрещиваете мечи с гуманоидным противником, получите +1 к анализу противника. Также вы можете добавить следующие вопросы в список возможных:

- что мой противник планирует делать;
- какие эмоции движут им;
- что он пытается скрыть.

### Ученик клинка

Вы начинаете с 4 техниками из списка:

- Течение: если ваша атака убивает цель, вы можете немедленно атаковать новую цель на 7-9
- Заморозка: ваша атака замораживает и разрушает часть брони противника. После нанесения урона, уменьшите его броню на 1, пока он не починит ее.
- Шокирующий: электричество проходит через ваш клинок, заставляя онеметь одну из конечностей противника.
- Сглаженный: грани вашего оружия светятся неестественным светом. Оно легко проходит через неодушевленные предметы и получает атрибут "месиво" к текущей атаке.
- Мираж: вы создаёте свои иллюзии, что ударяют других противников и наносят ваш урон, но не могут совершать особые ходы или применять ваши техники.
- Сковывающий: вы прибавляете тень врага к земле, не давая ему двигаться больше чем на пару метров от текущей позиции.
- Продуманный: когда вы применяете эту технику, бросьте+ЛОВ. \* На 10+ нанесите дополнительно +1к8 урона. \* На 7-9 техника не срабатывает, но выглядит реально круто! \* При неудаче ваша самореклама дорого вам обходится. Мастер расскажет детали.
- Сотрясатель: ваша атака вызывает извержение камня и земли под противником, подбрасывая его в воздух.
- Поджигатель: ваша атака наносит дополнительные 1к4 урона и поджигает все, что может.
- Душеед: ваша атака наносит дополнительные 1к4 урона и лечит вас на 1к8, если вы при этом убиваете врага.

## Узы

Выберите как минимум 1 и впишите имя компаньона:

\_\_\_\_\_ вмешался в бой, который я бы наверняка проиграл. Но ему не нужно это знать.

\_\_\_\_\_ и я постоянно тренируемся вместе.

Однажды в прошлом я мог убить родственника \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ выглядит так, будто сломается в первой же стычке. Я не доверяю ему.

# Мистический дуэлянт

УРОВЕНЬ

\_\_\_\_\_

ОПЫТ

\_\_\_\_\_

- Проливной: вы наносите град ударов, на защиту от которых ваш противник тратит много сил. Если же он контратакует, то вы наносите +1к8 урона.
- Разрыв: вы наносите дополнительные 1к4 урона и получаете атрибут "мощный" к текущей атаке.
- Ртуть: Ваше лезвие мелькает быстрее, чем может различить глаз, не позволяя противнику достойно защититься. Игнорируйте 2 брони.
- Оберег: ваша атака создаёт вокруг вас кольцо света, которое не может пересечь никто и ничто, кроме вас и вашего противника.
- Пыльный дьявол: ваша атака вызывает небольшой вихрь из песка и пыли, что ограничивает обзор для противника.

# Снаряжение

Ваша нагрузка равна 8+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 исполь-зований, вес 1)

Выберите, чем вы вооружены:	Выберите одно из двух:	Выберите одно из двух:
<input type="checkbox"/> Полоторный меч (+1 атака, взмах меча, двуручный, 2 вес)	<input type="checkbox"/> Кожанка дуэлянта (броня 1, потрепанная, вес 1)	<input type="checkbox"/> Снаряжение авантюриста (вес 1) и пайки (вес 1)
<input type="checkbox"/> Рапира (точная, взмах меча, вес 1 )	<input type="checkbox"/> Шелка дворянина и 10 монет	<input type="checkbox"/> Целебное зелье (вес 0)
<input type="checkbox"/> Кинжал (вплотную, вес 1) и защитный кинжал (вплотную, +1 броня, вес 1)		

# Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

## ☐ Бронированный

Игнорируйте атрибут "неуклюжий" у носимой вами брони.

## ☐ Бич ветра

Когда вы атакуете на ближней дистанции лезвиями, режущими воздух, бросьте +ИНТ. \* На 10+ вы наносите урон и применяете 1 из своих техник. \* На 7-9 вы наносите урон и применяете 1 из своих техник, но выбираете одно из списка:

- \* Вы выходите на линию огня и подставляетесь под угрозу
- \* Вы не наносите урон
- \* Вы не применяете технику.

## ☐ На смерть

Вы получаете +1 брони против противника, успешно вызванного на дуэль.

## ☐ Скользящий шаг

Когда вы кидаете 10+ при применении тайных техник боя, получаете +1 к следующему броску "избежать опасности" при передвижении на поле боя.

## ☐ Знай своего врага

Когда вы снова сталкиваетесь с тем, кто ранее нанес вам урон, бросьте+ИНТ. \* На 10+ выберите 2. \* На 7-9 выберите 1.

- \* Вынудите своего врага раскрыться, насмехаясь над ним
- \* Получите +1 на следующий ход против него.
- \* Получите ключевое знание о технике боя вашего врага.

## ☐ Безупречная работа клинками

Заменяет: тайные техники боя.

Когда вы пытаетесь добавить магию в технику ближнего боя, бросьте+ИНТ \* На 10+ вы наносите урон и применяете 2 из своих техник. \* На 7-9 вы наносите урон и применяете 1 из своих техник, но враг атакует вас.

## ☐ Танцующий с клинками

Вы открываете еще 3 техники боя.

## ☐ Хвастовство

Когда вы пытаетесь ошеломить присутствующих своих мастерством, бросьте +ИНТ. \* На 10+ выберите 2. \* На 7-9 выберите 1.

- \* Вы целиком и полностью завладеваете их вниманием.
- \* Толпа кажется не поглощенной вашим выступлением, но требует выхода на бис после его завершения.
- \* Вы не устааете и не получаете -1 на все броски выполнения техник до отдыха.

## ☐Многoproфильный любитель

Вы берете один ход другого класса и выполняете его на 1 уровень ниже текущего.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

## ☐ Знатор клинка

Вы открываете 3 новых техники боя.

## ☐ Останется только один

Заменяет: на смерть  
Вы всегда получаете +1 брони. Против противника, получившего вызов на дуэль (не важно, принял или нет), вы получаете +2 брони.

## ☐ Мастерская работа клинками

Заменяет: безупречная работа клинками.

Когда вы пытаетесь добавить магию в технику ближнего боя, бросьте+ИНТ \* На 10+ вы наносите урон и применяете 3 из своих техник. \* На 7-9 вы наносите урон и применяете 2 из своих техник, но враг атакует вас.

## ☐ Бич урагана

Заменяет: бич ветра  
Когда вы атакуете на ближней дистанции лезвиями, режущими воздух, бросьте +ИНТ. \* На 10+ вы наносите урон и применяете 2 из своих техник. \* На 7-9 вы наносите урон и применяете 2 из своих техник, но выбираете одно из списка:

- \* Вы выходите на линию огня и подставляетесь под угрозу
- \* Вы не наносите урон
- \* Вы не применяете техники.

## ☐ Танцующий с небом

Заменяет: скользящий шаг  
Вы двигаетесь с нечеловеческой грацией и способны перепрыгивать расстояния, недоступные простым смертным. Кроме того, когда вы кидаете 10+ при применении тайных техник боя, получаете +1 к следующему броску "избежать опасности" на поле боя.

## ☐ Сталь не лжёт

Заменяет: знай своего врага  
Когда вы снова сталкиваетесь с тем, кто ранее нанес вам урон, бросьте+ИНТ. \* На 10+ выберите 2. \* На 7-9 выберите 1.

- \* Даёт вспышку осознания, позволяющую понять текущие мысли врага.
- \* Получите +1 на следующий ход против него и, если видите его, то находите способ изолировать себя и его от вмешательства в вашу дуэль.
- \* Вы приходите к пониманию техники боя вашего врага. Получите +1 к броску против ходов, которые уже предпринимал ваш враг.

## ☐ Герой историй

Когда вы первый раз входите в поселение, бросьте+ХАР.

- \* На 10+ все местные жители узнают вас и гостеприимно встречают вас или с уважением уступают многим вашим требованиям.
- \* На 7-9 ваше имя позволяет вам встретиться с кем угодно, но не гарантирует расположения.
- \* При промахе кто-то точит на вас зуб.

## ☐ Наследие

Вы берете себе ученика, чтобы он учился у вас тому, что знаете вы. Студент считается наёмником, оплата знаниями, Лояльность 2, Охрана 2, Солдатское дело 2, перевязка 1. Если вы умираете, то студент становится персонажем, наследующим ваши накопленные знания и повторяющим лист персонажа. Этот ход можно взять только после совершения эпического всемирного подвига.

## ☐ Многопрофильный специалист

Вы берете один ход другого класса и выполняете его на 1 уровень ниже текущего.