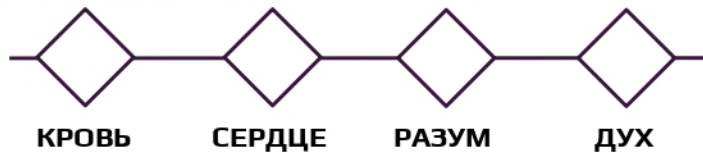


ЗАЩИТНИК КЛЯТВЫ

ИМЯ

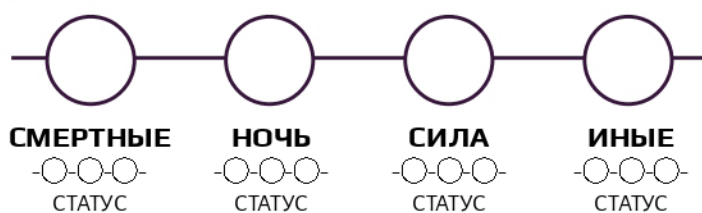
ХАРАКТЕРИСТИКИ



ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

КРУГИ



ХОДЫ ЗАЩИТНИКА КЛЯТВЫ

Выбираете два:

☐ СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

Когда вы оцениваете напряжённую ситуацию, бросьте **Разум**. При успехе задайте вопросы МЦ из списка; получите +1, когда будете действовать в соответствии с ответами. На 10+ спросите 2. На 7-9 спросите 1:

- ◆ Какой у меня путь к отступлению?
- ◆ Какой враг наиболее уязвим для меня?
- ◆ Чего мне следует опасаться?
- ◆ Каково истинное положение моего врага?
- ◆ Кому здесь нельзя доверять?

В случае провала вы замечаете изъян в своём положении или приготовлениях, которые не смогли предвидеть

☐ С ХВОСТА НЕ СКИНУТЬ

Когда вы следуете за Персонажем через улицы, бросьте **Разум**. При успехе вы не отстаёте. На 7-9 вы сталкиваетесь с трудностями на пути; разберитесь быстро или потеряете след.

В случае провала ваша жертва ведёт вас именно туда, куда она хочет. Приготовьтесь, клетка захлопывается...

☐ КОВАРНЫЙ

Прибавьте +1 к **Разуму** (max +3)

☐ НАСТОЯЩАЯ ИЩЕЙКА

Когда вы **припоминаете имя** или **изучаете место силы**, бросьте **Разум** вместо разницы в Статусах. Вы всегда можете задать МЦ один вопрос о Персонаже или месте, даже в случае провала

☐ ШАХМАТЫ, А НЕ ШАШКИ

Когда вы **переходите к насилию**, имея серьёзное преимущество — число, положение, внезапность и т. д. — и получаете урон, сообщите своим врагам, какой вариант они не могут выбрать из списка хода (сказать до их выбора)

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



Доступно с самого начала игры: Можно выбрать после 5 опций:

+1 к Статусу Круга (макс +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс +3)

+1 к Статусу Круга (макс +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс +3)

+1 к Статусу Круга (макс +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс +3)

новый ход Защитника Клятвы ☐ исцелить шрам

новый ход Защитника Клятвы ☐ усилить 3 базовых хода

ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода

ход другого архетипа ☐ сменить архетип

Статус Силы: 2 ☐ Отправить персонажа на покой туда, где безопасно

УРОН

БРОНЯ

☐ ЛЕГКИЙ

☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ

☐ Дрожь (-1 Крови)

☐ Помутнение (-1 Разум)

☐ Трепет (-1 Сердце)

☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы умираете или уходите от дел, предложите свое оружие тому, кому вы больше всего доверяете. Если он/она примет, свяжи его/её тремя **Обетами** из твоего списка, как если бы они дали тебе **Клятву**.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ◆ Разрушить магическое заклинание, иллюзию или чары одним прикосновением
- ◆ Облачитесь в магические доспехи; потратьте доспех, чтобы проигнорировать весь урон один раз

- ◆ Сокрушите всех незначительных противников поблизости взрывом стихийной силы
- ◆ Заставьте кого-нибудь честно ответить на ваши вопросы о текущей сцене

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Шарлотта, Дакота, Элис, Гильермо, Хан, Холланд, Джек, Кадан, Луна, Моррис, Мбауе, Норман, Офелия, Садик, Татенда, Веомунд

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- ◆ андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- ◆ азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, _____
- ◆ мешковатая одежда, темная одежда, грязная одежда, военная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

хитрый, эмоциональный, навязчивый, стойкий

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)

Кровь 1, Сердце 0, Разум 1, Дух -1

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)

Смертные -1, Ночь 0, Сила 1, Иные 1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 0, Ночь 0, Сила 1, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- ◆ Почему вы дали клятву?
- ◆ Как давно вы в городе?
- ◆ Кто обучал вас путям вашего ордена?
- ◆ Что отличает вас от хозяев, которым вы служите?
- ◆ Чье исчезновение вы расследуете прямо сейчас?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

- ◆ Роскошный дом или квартира
- ◆ Модная машина
- ◆ Дорогой смартфон
- ◆ Одно запасное оружие на выбор:
 - ☐ 9-мм Беретта (урон 2, ближнее, громкое)
 - ☐ Охотничий нож (урон 2, рукопашное, легко спрятать)
 - ☐ Обрез (урон 2, ближнее, перезарядка, грубое, рукопашное, легко спрятать, громкое)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ Кто-то собирает для вас сведения о том Круге, который вы знаете плохо
- ◆ Вы тайно помогли кому-то добиться справедливости за причинённое им. Они должны тебе. Расскажи им, почему ты помог
- ◆ Ваша служба заставила вас от имени хозяев наказать или убить чье-то союзника или друга. Вы теперь должны им за это

КЛЯТВА

Вы поклялись служить влиятельной фракции из Круга Силы. Организация полагается на вас в защите своих членов, наказании врагов и защите владений

Кому вы служите:

Выберите один:

- ☐ аббатству оракулов
- ☐ совету надменных чародеев
- ☐ секретному ордену бессмертных
- ☐ академии религиоведов
- ☐ ковенанту земных божеств

Каковы ваши обязанности:

Выберите два:

- ☐ защита и охрана членов общины
- ☐ возвращение утеряных артефактов и фолиантов
- ☐ расследование угроз и проблем
- ☐ уничтожение любого, кто мешает
- ☐ ведение переговоров с союзниками и вассалами общины

ВАШЕ ЛЕГЕНДАРНОЕ ОРУЖИЕ

Ваши хозяева передали вам во владения легендарное древнее оружие давно ушедшей эпохи (3 урона, мифическое, надёжное).

Выберите что-то одно:

- ☐ Меч, которым владели справедливые короли (выявить чьи-то мотивы)
- ☐ Копье, украденное у самого неба (дать себе волю)
- ☐ Посох, пропитанный теневым колдовством (выйти из ситуации)
- ☐ Нож, вырезанный из демонической стали (запутать, отвлечь или обмануть)
- ☐ Топор, выкованный в крови богов (перейти к насилию)
- ☐ Молот, благословленный потусторонней магией (сохранить хладнокровие)

Пока вы носите это легендарное оружие с собой, вы можете использовать продвинутый названный ход. Когда вы используете оружие на службе у своих хозяев, вы можете бросать **Разум** вместо **Духа**, когда пытаетесь **сохранить хладнокровие**. Однако, ваше оружие, как и Клятва связаны вашей лояльностью. Если ваша Клятва будет нарушена, оружие будет для вас потеряно, или даже оно может предать вас за отказ от службы.

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физическую или эмоциональную — с другим Персонажем, скажите, что он/она важнее вашей Клятвы, е вы правда так думаете.

Если слова были сказаны, отметьте **деградацию**, а он/она получают 1 шанс; потратив который в любой момент, он/она призовет вас к себе

ДЕГРАДАЦИЯ

- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

УСЛОВИЕ:

Когда вы нарушаете один из своих Обетов или работаете против своих хозяев, отметьте **деградацию**

☐ В ПРЕДДВЕРИИ ИГРЫ

Вы получаете +1 к **Разуму** (max +4). Всякий раз, когда при броске на Разум выпадает 12+, отвечайте **деградацию**

☐ ПОДСАДНЫЕ УТКИ

Отметьте **деградацию**, чтобы бросить **Разум** вместо Статуса, когда вы **советуетесь с контактами** из другого Круга. В случае провала снова отметьте **деградацию**, а затем либо честно ответьте на провокационный вопрос, либо **задолжайте** перед ними

☐ ФАКУЛЬТЕТ «ИСКУССТВ»

Выберите три **заклинания**. Отметьте **деградацию**, чтобы получить два шанса, которые вы можете потратить для применения этих заклинаний

☐ ДЬЯВОЛЬСКИЕ ДЕЛИШКИ

Когда вы **переходите к насилию**, вы можете отметить **деградацию**, чтобы получить 12+ вместо броска.