

Волот



Имя:

Отряд:

Волот

•
•
•
•

Информация

Имя (см. Имена и черты)

Внешность (Выбери несколько) Изнуренное лицо, безумные глаза, вздутые вены, роба в бурых пятнах, длинные черные ногти, причудливый плащ с капюшоном, кривые зубы. . .

Черты характера (Выбери две, см. Имена и черты)

Цель (Что тебя ведет? Что ты ищешь на болотах?) Секрет могущества? Способ разорвать темную сделку?

Страсть (В чем твоя слабость?) Садизм? Маковый порошок?

Темная предыстория (Почему ты бежал на болота?)

Контакт (Кто ждет тебя в городе?) Старый друг? Ученик?

Связь с отрядом (Почему ты доверяешь другим?)

Характеристики

Уровень

Опыт											
------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

10 опыта= новый уровень

Судьба_(Макс. 3)

Козырь

Эссенции

Распредели 7,5,4,2	Макс	Текущ.	Ходы
Стать			Схватка, Запугивание
Прыть			Незаметность, Разведка, Скрытая Атака
Нрав			Обман, Переговоры, При Смерти
Ум			Знания, Восприятие, Поиск Пути, Первая Помощь
	Макс	Текущ.	Состояние
Жизнь	4+Стать		Ранен(≤ 5)
Воля	2+Нрав		Сломлен(≤ 3)
Тьма	10		Осквернен(≥ 6)

Инвентарь

Твоя ноша = 5+Стать(). Ты ПЕРЕГРУЖЕН, если вес предметов больше

Название	Вес	Свойства
Запасы Макс. 10	2	5 запасов = Вес 1
Провиант	1	5 рационов = Вес 1
Дукаты	0	10 дукатов = Вес 1
Фолиант	1	В нем записаны все твои заклятья
Ритуальный нож	0	1р, урон 3, стать/прыть, вплотную, скрытое, зачарованный
Зловещий плащ	1	Легкий доспех, броня 1, проблемный(заметный)
Древний жезл	2	1р, урон 4, стать, рядом, оглушение, статусный(культы)

Начальные ходы

Силач — Когда испытываешь Стать, совершая нечеловеческое усилие (поднимаешь валун, выбиваешь железную дверь...), **потрать 1 Волю**, чтобы игнорировать штрафы за Сложный ход.

Вдобавок в бою **потрать 1 Волю**, чтобы до конца сцены использовать любые топоры, копья, дубины или булавы как метательное оружие с параметрами: урон и бб такие же, как в ближнем бою, недалеко, стать, одноразовое. Если оружие осталось цело, то ты можешь его подобрать и снова использовать. Ты умеешь метать подобным образом тяжелые предметы (валуны, коряги...)— считай их оружием со свойствами: урон 3, недалеко, мощное, одноразовое.

Тутейший — Селяне и Болотные братья хорошо тебя знают и уважают. Считай, что у тебя всегда есть соответствующий статусный предмет. Также ты получаешь **бонус** на ход Знания, когда используешь его, чтобы установить факты о болотных тварях, местных жителях и их обычаях.

Клык цмока (ход на привале) — У тебя есть волшебный амулет. Когда ты убиваешь грозное или легендарное чудовище, ты можешь заключить его дух в свой амулет (может содержать не более 3 духов чудовищ). В начале игры в амулет уже заключен один дух чудовища (опиши, кого ты убил недавно).

В любое время сделай ход **ТЬМА СГУЩАЕТСЯ**, чтобы при 3+ выпустить один дух из амулета и получить один эффект (опиши его, он действует до конца сцены):

- **Крепкая чешуя:** Броня 3.
- **Гибельная мощь:** зачарованный и +1 к урону.
- **Шипы и когти:** оружие: урон 5, бб1, рядом, мощное.
- **Глаза смерти:** Возможность видеть в темноте и бонус к Восприятию.
- **Кожа-хамелеон:** Бонус к Незаметности и Разведке.
- **Цепкие лапы:** дает возможность ползать по любым твердым поверхностям.

Убийца чудовищ — Пока ты сражаешься в легком доспехе или без брони, ты считаешь штраф за РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ на 1 меньше (этот ход сочетается с оружием со свойством Древковое).

Убив грозное или легендарное чудовище, ты **восстанавливаешь 1 Волю**. Наконец, убив легендарное чудовище, наводящее ужас на округу, и добыв с него трофей (шкуру, голову, лапу... — вес 2), ты можешь получить за него награду (**3d6 дукатов**, монетами или услугами) у местных селян, купцов или шляхты.

НОВЫЕ ХОДЫ

Кровавая ярость — Получи бонус на боевые ходы, пока Ранен.

Сжав зубы (1 раз за сцену) — можешь потратить 1 Волю вместо травмы.

Житель болот (ход в лагере) — Твоя Ноша увеличивается на 1. Также ты получаешь на 2 рациона больше, когда успешно ДОБЫВАЕШЬ ПРОДОВОЛЬСТВИЕ или разделяешь съедобное чудовище.

Сразись со мной! (1 раз за день) — Ты можешь вызвать грозное чудовище на ритуальный поединок: оно воспримет тебя как равного себе. **Выпусти один дух чудовища из своего амулета и испытай Нрав: 6+**: Ты одолел чудовище — оно или в панике убежит, оставив тебе свое логово и добычу, или сделает то, что ты прикажешь (простая команда). **3-5**: Как 6+, но Мастер делает ход. **1-2**: Ты проиграл. Мастер делает ход.

Мать сыра земля — когда ты сражаешься с противником лицом к лицу и пока стоишь ногами на твердой земле, ты **игнорируешь свойство МОЩНОЕ** у атак противника (включая заклятья) и получаешь +1 Брони.

Темный ход

Болотный цмок — твой амулет впитал так много сил чудовищ, что ты сам стал чудовищем. Отныне ты мерзкий болотный цмок под личиной человека: у тебя глаза и язык змея, из кожи проступает чешуя, тебя терзает жажда золота. . . (свойство ПРОБЛЕМНОЕ). Твой метаболизм ускорился — ты всегда **потребляешь на 1 рацион больше**, но и Восстанавливаешь Жизнь в двойном объеме. В полночь ты можешь **потратить 1 Волю** и провести обряд, чтобы заключить в твой амулет дух чудовища из-за завесы (тебе не нужно никого убивать). Также тебе доступны новые эффекты для КЛЫКА ЦМОКА:

- Кожаные крылья: дает возможность летать.
- Дыхание смерти: оружие: урон 3, бб5, зона, недалеко.

Кроме того, ты можешь вместо одного выпустить два (три) духа чудовищ из своего амулета и использовать столько же эффектов. Вдобавок, если ты выпустишь 2 духа (вместо 1), то можешь сделать ход Сразись со мной даже против легендарного чудовища. Однако отныне, пока действует эффект амулета, ты сбрасываешь личину и являешь свою истинную форму— смешай свой человеческий облик и облик чудовища, чьи силы ты используешь (опиши). В этой форме ты также име-

ешь большой размер (см. Размер имеет значение).

Тьма возвращается : твой амулет цел.