

# Колоброды

---

Пилотная настольно-ролевая игра об исследовании мира работающей магии и тайн прошлого.

*В этом мире люди живут вместе с Теми: домовыми, водяными и лектрючками. Чтобы получить электричество, они камлают над генератором, как в кривом зеркале повторяя действия своих предков. Но всё же находятся люди, что отправляются в опасные окрестности, чтобы найти то, что не доступно простым горожанам. Их зовут колобродами.*

**Тема:** низшая мифология.

**Слова:** зеркала, завеса, предания.

**Основа системы правил:** Точка Отсчёта.

**Источники вдохновения:** Г.Л. Олди и А. Валентинов «Нам Здесь Жить», Р. Желязны «Этот Бессмертный».

**Автор:** Александр Bond Бондаренко

**Редактор:** Ольга [Skvo] Бондаренко

**Идея:** [МО «Академическая общественность»](#), 2016 г.

*Хочу выразить особую благодарность Злате, Кабаллу и Василисе, мои дорогим сомастерам полигонной ролевой игры «Боги, люди и я» 2016 года, без которых этот проект бы никогда не появился на свет. Эта наш общий мир, я лишь даю ему новую жизнь.*

За дальнейшим развитие проекта можно следить в группе [Serial Experiments](#).



## Игровой мир

*Когда-то давно, так давно что никто уже не помнит, случился большой конфликт: все убивали всех. «И небеса разверзлись, явив свою волю людям» — предыдущий мир закончился. Но он оставил после себя людей, которые не могли не построить новый мир, который (с некоторой точки зрения) не сильно отличается от того, что был.*

*Подброшенный предмет падает на землю. Вода мокрая. По проводам течет электричество, и если к ним подключить лампочку — будет свет. А чтобы электричество было — нужно позвать ТЕХ-ника, который с бубном и танцами будет камлать над генератором, прося лектрючек гнать ток в нужную квартиру.*

*Да, в новом мире кроме людей и животных есть Те. Некоторые утверждают, что они — слуги людей, потому что выполняют их желания. Другие же считают, что Те — настоящие хозяева мира, ведь без них не обходится ни одно серьезное людское дело. По велению Тех к охотникам из леса выходит зверь, затягиваются раны, текут в город электричество и вода. Чтобы просить (или заставлять) Тех выполнять просьбы, есть ритуалы. Общеизвестные и тайные, для излечения, охоты и всего прочего.*

Никто не знает, откуда взялись Те. Просто первые очухавшиеся от большой войны люди обратились к последнему, что осталось: суевериям и преданиям предков о домовых, русалках и прочих существам нечеловеческой природы. И Те ответили. С тех пор так и живут вместе — Те и Эти, то есть люди. Силе Тех подвластно практически всё: вода, земля, электричество, огонь и даже рождение новой жизни. Главное только правильно попросить и не забыть, что отдавать также необходимо.

Живущему в Городе человеку не нужно задумываться, откуда берется электричество и вода в доме — за него работают специальные службы, которые знают правильные ритуалы. Впрочем, и сам он, скорее всего, постоянно сталкивается с Теми.

Те — не боги. Они не всеведущи, не бесстрастны и не всемогущи, по крайней мере, каждый по отдельности. Скорее хорошие партнеры и работники. Привычная часть обыденности.

## Город

Город (который жители называют просто Город, а торговцы знают как Варос), лежит в горной долине меж двух перевалов, через которые проходит торговый маршрут. Он представляет собой типичный массив домиков в один-два этажа, с вкраплениями более основательных строений. Люди в нём живут, а не выживают: хотят на работу, общаются с друзьями, занимаются своими хобби и т.д. На первый взгляд жизнь не сильно отличается от той, что была раньше, разве что методы иные.

Но всё же за прошедшие годы многое было утрачено. Из средств массовой информации сохранились лишь радиоточки и газеты. Мало у кого остались компьютеры: починка требует крайне сложного ритуала, к тому же обязательно с участием запчастей. Огнестрельного оружия в Городе также практически нет — много его в мирной долине никогда не было, а у того, что осталось, быстро кончились патроны. Потому сейчас добыча мяса (охота) ведётся при помощи копий, рогатин и т.д. К тому же холодное оружие у Тех больше в чести.

Управляет городом Совет, состоящий из самых успешных представителей значимых городских профессий: ЖЭКа, охотников, суда, агентства ритуальных услуг, медиков, трактирщиков и отеля. Но кроме них в городе есть ещё домохозяева, интеллигенция, рынок учебная часть и т.д. Правда, иногда от профессий осталось скорее название, а функции значительно изменились. Про ключевые особенности вы можете прочитать на листах готовых персонажей.

Люди Города объединяются не только по рабочим, но и по другим интересам: кто-то занимается спортом, кто-то исследует ритуалы, кто-то увлекается вышиванием и т.д. Для встреч групп по интересам в городе есть Клуб, где можно зарезервировать себе как небольшую комнатку, так и большую залу (но только на ограниченное время).

## Окрестности

За пределами Города цивилизация заканчивается. Опасности поджидают даже в самой долине, среди лесов и кукурузных полей: дикари-куреты, руины, где легко подхватить заразную болезнь, ловушки и, говорят, даже всякие кровожадные монстры. А уж что находится за перевалами — вообще ведомо немногим.

Но окрестности содержат не только опасности, но и возможности. Благодаря Тем в городе в достатке еды и воды, но нет годных для обработки металлов и высокотехнологичных производств. Кое-что из этого можно найти в округе, а вместе с тем и иное наследие людей прошлого.

## Персонажи

Игрокам предлагается сыграть колобродов — тех, кто отправляется за границы города, ведомые преданиями о предыдущих эпохах и их богатстве. Колоброды города делятся на два типа: те, кто зарабатывает этим промыслом на жизнь и те, кто занимается колобродством в качестве хобби. В данной игре вам предлагается взять на себя роль не профессионалов, а любителей, ведомых страстью, а не необходимостью.

## Характеристики

Отвечают за «базу» персонажа и его способность переносить те или иные состояния. Когда количество состояний достигает значения характеристики — персонаж **сломлен**.

	Описание	Состояния	Сломлен	Восстановление
<b>Тело</b>	Физическое развитие	Раны	При смерти. Не может совершать проверки. Если получит ещё одну <b>рану</b> — умрёт	У медиков
<b>Разум</b>	Умственное развитие	Стресс	В панике. Может только бежать и прятаться	Через 6 минут в безопасности — на 1. Остальное — при отдыхе в Городе.
<b>Эмпатия</b>	Умение чувствовать людей	Бесчувствие	Погружён в себя. Не может совершать проверки, связанные с <b>эмпатией</b>	На 1 раз в сутки после отдыха
<b>Сила духа</b>	Воля	Бессилие	Безволие. Не может совершать проверки без помощи	На 1 раз в сутки после отдыха

## Навыки

Отвечают за то, чему персонаж научился.

**Сила.** Включает в себя умение ею пользоваться. Используется в драках.

**Точность.** Твёрдость руки и глазомер. Используется при стрельбе.

**Мудрость.** Умение думать и понимать мир.

**Разведка.** Оценка общей картины и внимание к деталям.

**Манипулирование.** Умение заставить другое живое существо сделать то, что тебе нужно.

**Исполнение.** Пение, танцы и подача себя.

**Выносливость.** Способность противостоять внешним воздействиям.

**ТЕХ-ника.** Знание Тех и умение с ними взаимодействовать.

## Достоинства

Особые возможности персонажей (см. готовые бланки).

## Вера

Отвечает за веру персонажей в Тех. Измеряется в **пунктах веры** (ПВ). Максимум — удвоенное значение **силы духа** героя. **Вера** тратится на проведение ритуалов, а восстанавливается при **особых усилиях**. Каждый герой начинает с половиной максимума ПВ.

## Мотивация

Причина, по которой герой готов отправляться в приключения.

## Снаряжение

Стартовое снаряжение записано в лист персонажа. Герой может нести не больше чем удвоенное значение **тела** значительных по весу предметов.

## Предметы

**Набор мулеток.** Стандартные дары для ритуалов

**Еда и вода.** Позволяют не умереть с голоду.

**Любимое копьё, клюка, дубинка.** Оружие, используется в драке.

**Там-там.** Музыкальный инструмент. Используется в ритуалах.

**Прочная одежда.** Защищает от непогоды и неприятеля.

**Шикарный наряд.** Производит впечатление.

**Бумага и карандаши.** Можно записывать и рисовать.

**Верёвка.** Крепкая. Можно карабкаться, можно связывать.

**Медицинский набор.** Бинты, припарки, настойки.

**Скальпель.** И оружие, и орудие.

## Особые состояния

Используются, когда для описания ситуации не хватает обычных состояний.

## Проверки

Когда дело доходит до проверки, опиши, что именно собирается совершить персонаж. Потом посчитай сумму значений подходящего навыка и связанной характеристики, и прибавь к ним модификаторы от снаряжения, помощи и ситуации. Собери соответствующее число кубиков и брось их.

## Шестёрка — успех

Каждая выпавшая на кубике шестёрка называется успехом. Если получен хотя бы один успех — действие удалось. Дополнительные успехи могут добавить полезные эффекты на усмотрение ведущего.

## Искусство провала

Если при проверке не выпало ни одного успеха — персонажу не удалось достичь цели. Провал не должен тормозить ход истории: всё же есть способ продвинуться, возможно, ценой дополнительных усилий или ресурсов.

Последствием провала часто может быть получение состояний.

### Не слишком часто

Преуспеть в проверке не просто, а без успеха героя ждёт фееричный провал. Держите это в голове и не заявляйте проверки, пока не наступит драматичная ситуация или сложный вызов. В остальных случаях позвольте персонажам преуспеть.

## Единственный шанс

У персонажа есть только один шанс совершить действие: больше проходить проверки для достижения той же цели тем же способом нельзя.

## Модификаторы

Когда ведущий хочет подчеркнуть, что персонажу помогают или мешают внешние факторы, он может добавить проверке модификатор от -3 до +3.

## Помощь

Другие персонажи могут помогать, обеспечивая модификатор +1, если в соответствующий навык у них вложен хотя бы один пункт. Одновременно помогать может не более трёх персонажей (остальные будут мешать).

## Особое усилие

Если тебе отчаянно необходимо успешно пройти проверку навыка, можешь приложить **особое усилие**. Добавь одно **состояние** к подходящей характеристике (если это не сделает персонажа сломленным), после чего перебрось все кубики, на которых не выпали успехи. Результатом проверки будет считаться общее число успехов по результатам двух бросков.

## Вера

Если **особое усилие** было не напрасным (вы получили больше успехов, чем было до переброса), персонаж получает 1 ПВ (Те помогли).

## Большие неприятности

Порой, героям приходится сталкиваться с серьёзной угрозой: бой, важные переговоры, попытки спастись из разваливающегося здания и т.п. Для разрешения подобных сцен используйте следующий алгоритм:

### 1. Объявите ставки

Чего герои хотят достигнуть, и что будет, если они потерпят неудачу.

### 2. Определите уровень угрозы

Ведущий определяет суммарное количество успехов, которое необходимо героям для достижения **полного успеха**.

### 3. Спланируйте действия

Игроки составляют план: как, в каком порядке и что они будут делать. Ведущий вправе запретить использование того или иного навыка.

### 4. Разыграйте сцены

Игроки описывают действия персонажей и проходят проверки. Успехи можно использовать как для преодоления уровня угрозы, так и для получения дополнительных эффектов. Можно прикладывать **особое усилие**.

### 5. Опишите исход

Сравните общее количество успехов с уровнем угрозы:

- меньше половины — планы героев потерпели **крах**;
- больше либо равно половине — **частичный успех**, игроки могут получить недостающие успехи, получая **состояния** в характеристики, по два пункта за каждый успех.
- больше либо равно — герои достигли **полного успеха**.

## Ритуалы

Ритуалы — это кривое зеркало, отражающее действие людей прошлого. Как и раньше, техники с изолентой и гаечным ключом колдуют около протекающего крана, только если раньше им приходилось действительно устранять проблему, то теперь это просто позволяет призвать домового, который устранил протечку. И так во всём.

Жители Города придерживаются простого принципа: если не знаете что делать — делайте ритуал. Обычно человек знает набор бытовых и профессиональных ритуалов. Но также каждый может собрать ритуал под требуемое действие «на коленке».

## Проведение ритуала

Известный ритуал не требует проверок. Потратьте указанное количество **веры** и примерно полчаса игрового времени и опишите проведение ритуала. Ритуал считается всегда успешным.

## Новые ритуалы

Создание ритуала, требует: подобрать дары (проверка **мудрости**); нарисовать подходящие геометрические рисунки (проверка **точности**); красиво подать всё это, с песнями и танцами (проверка **исполнения**); договориться Тем (проверка **ТЕХ-ники**).

Обычно каждым аспектом ритуала занимается отдельный человек. Совмещая аспекты, персонаж добавляет -1 ко всем проверкам за каждый дополнительный аспект.

## Проведение

Новый ритуал разыгрывается по правилам больших неприятностей, но с отличиями.

- **Планируя**, герои определяют к какому Тому будут обращаться (известному или случайному) и в какой последовательности вводить аспекты (ТЕХ-ник всегда последний).  
В зависимости от решения игроков ведущий в тайне корректирует уровень сложности.
- **Разыгрывая сцены**, персонаж должен потратить 1 пункт **веры**. Тратя дополнительную **веру** можно увеличить число успехов по курсу 1-к-1.
- При **крахе** героев настигает гнев Того; при **частичном успехе** нельзя выкупать успехи за состояния, однако герои достигают успеха — неполного или с последствиями.

## Подходы

Существуют особые подходы к проведению ритуалов, однако они подходят не для всех Тех. Подход заявляется на этапе **планирования**.

- **Принуждение** Того против его воли. Каждый успех на проверке **ТЕХ-ники** считает за два.
- **Моление** Того о снисхождении. Каждый успех на проверке **исполнения** считает за два.
- **Дары**, радующие Того. Каждый успех на проверке **мудрости** считает за два.

## Известные ритуалы

**Призыв зверя.** Появляется указанный зверь.

**Подготовка к бою.**  $X = 2 * \text{число участников}$ . Добавляет каждому участнику +2 на ближайший бой в течении 8 часов.

**Направление лектрянки.** Короткий приказ лектрянке.

**Призыв водянки.** Появляется водянка, вместе с водой.

**Усмирение домового.** Усмиряет разбушевавшегося домового.

**Уборка помещения.** Позволяет убрать весь мусор из помещения/с улицы, при этом важные и ценные вещи останутся нетронутыми.

**Поиск цели.** Тот указывает направление к цели и примерное расстояние.

**Исцеление.** Убирает d3 состояния с характеристики.

## За завесой

*Этот раздел предназначен только для глаз ведущего.*

### Принципы игры

- **Всё можно исследовать.** Герои могут заниматься как изучением прошлого долины и преданий предков, так и современного устройства мира — что такое Те и как именно работают ритуалы.
- **Ритуалы — обыденность.** Не забывай напоминать игрокам, что всегда есть возможность провести ритуал и прибегнуть к помощи Того.
- **В Городе — жизнь, в округе — выживание.** Пусть город кажется героям утопией, где есть всё, кроме развития. За околицей же можно развиваться, но только преодолевая опасности.
- **Пусть игроки сами ведут историю.** Следуй за ними и смотри, как разворачивается повествование, подбрасывая новых проблем и отвечая на запросы мира.
- **Смерть — часть жизни.** Не стремись убивать героев, но воспринимай их смерть как ещё одну неизбежность.

### Мироустройство

Когда-то давно привычный нам мир был разрушен ужасающей войной. Но некоторые поселения смогли выжить благодаря обращению к *некросфере* — тому, что остаётся от человечества, когда умирают люди. В разных местах её влияние проявляется по-разному, но практически везде это похоже на тот или иной вид магии.

В Варосе *некросфера* проявляет себя в виде Тех — мифологических созданий из баек, легенд и преданий, наслоения которых отразились в душе каждого человека. Но на самом деле за этими личинами скрываются проникшие из-за завесы смерти души (и стремления) предков.

*Некросфера* питается верой людей в неё, потому что в интересах Тех, чтобы люди проводили больше ритуалов, отдавая её. Но *некросфера* не торопится: она не обладает сознанием и пониманием времени.

### Те

Те — порождения завесы, отделяющей жизнь от смерти, и в то же время общей памяти людей, преданий предков об иных сущностях. Не людях, но обладающих подобием сознания и личности. Каждый из Тех — персонифицированная сущность, обретающий всё больше индивидуальности по мере того, как люди к нему начинают обращаться. За окончившийся **крахом** ритуал Тот получает только половину ПВ.

Получив 10 ПВ, Тот обретает метку (и прозвище), позволяющую его выделять. После 20 ПВ он обретает любимый подход, после 30 — специализацию на определённом типе ритуалов, после 40 — предпочитаемые элементы ритуалов.

### Тех-справочник

Те являют себя в виде новых и старых мифологических сущностей с соответствующими способностями.

**Лектрючка.** Тот, что гоняет ток по проводам. В одиночку обладает небольшой силой.

**Водянка.** Управляет водой, обычно отвечает за небольшой источник.

**Домовой.** Следит за порядком и ремонтом в доме. Часто уходит в загулы.

**Исчезник.** Живёт в стенах. Занимается мелкими поручениями.

**Леший.** Следит за лесами. Могуч и привередлив.

## Ведение игры

В этой игре ведущий **не бросает кубики**, кроме как для определения случайных событий.

## Уровень угрозы

Для больших неприятностей количество успехов для достижения **полного успеха** рекомендуется определять исходя из количества игроков (далее [КИ]). Простая задача потребует [КИ] успехов. Обычная — [КИ]×2, сложная — [КИ]×3 и т.д.

## Прошлый мир

В данной версии игры персонажи будут заниматься, в основном, исследованием руин прошлого мира. Сделай это исследование напряжённым и опасным.

Описывай старые вещи такими, какими их видят герои, не касаясь того, чем они являются на самом деле. Кое-что герои смогут понять, проявив **мудрость**, а чему-то найдут альтернативное применение.

## Ритуалы

Поощряй игроков за изобретательность и красочные описания. Помни, что ритуалы — кривое зеркало реальных действий. При помощи ритуалов можно осуществить даже недостижимые человеку вещи, но **сложность ритуала** может стать запредельной.

Сложность (уровень угрозы) определяется производимым эффектом. Бытовые и рабочие ритуалы имеют **сложность** 1 или 2. Новый ритуал для преодоления конкретной опасности оценивается на 3. Ритуал, влияющий на значительные площади, оценивается на 7 (на всю долину — от 10). Увеличивай **сложность**, если эффект должен быть длительным или влиять на много объектов одновременно.

В конце **планирования** поменяй **сложность**, если:

- ритуал попадает (-1) или не попадает (+1) в специализацию Того;
- выбран нелюбимый (+2) или любимый (-2) Тем **подход**;
- используются неподходящие (+1) или предпочитаемые (-1) Тем элементы;
- ритуал очень похож на использованные недавно (+1) (если обращён к тому же Тому (+2)).

Во время ритуала добавляй героям успехи за красочные описания (в таких действиях больше веры) и непрямо намекай реакциями Того, если что-то идёт не так.

## Гнев Того

d6	
1	Каждый участник ритуала получает <b>особое состояние</b> «недовольство Тех» (дающий модификатор -1 на все проверки ритуалов). Складывается друг с другом. Снимается отдельным ритуалом
2	Участник ритуала, вложивший меньше всего ПВ получает <b>особое состояние</b> «недовольство Тех» (дающий модификатор -1 на все проверки ритуалов). Складывается друг с другом. Снимается отдельным ритуалом
3	Тот бушует. Каждый участник ритуала получает рану и стресс
4	Тот бушует. Каждый участник ритуала получает рану и бессилие
5	Тех-ник получает <b>особое состояние</b> «жадность Тех» (нужно тратить 2 ПВ вместо одного) до конца следующего ритуала
6	Недовольно хмурится/ругается, больше ничего не происходит

## Награды

Награждай героев ценными находками и повышением их статуса в городе. Кроме того, раз в одну-две встречи давай возможность развиваться: повысить один из навыков, взять дополнительное достоинство или сделать один из использованных новых ритуалов известным (цена в ПВ считается как **сложность**×4).



## Приключение

Карту долины (размеченную на гексы) вы найдёте в приложении, а случайные встречи, зависящие от типа местности — в таблице. Путешествие героев может свободным поиском, а может преследовать некую цель (примеры ниже).

- В дальней части долины раньше находилась оранжерея, в руинах которой можно найти редкие цветы, необходимые для медицинского ритуала по спасению жизни важного для одного из персонажей человека.
- Преступник, укравший ценности у одного из персонажей сбежал из города. Поисковый ритуал суда показал, что он спрятался в руинах к северо-востоку от города. Но Совет явно не скоро даст добро на официальную экспедицию.
- Среди охотников бродит байка, что где-то в глубине долины завелась стая не подчиняющихся Тем животных. Герои хотят разведать так ли это, и чем подобное может грозить городу.
- Недавно в долине появились разбойники-людоеды — куреты. Откуда они взялись — неизвестно. Надо разведать, где у них лагерь, и много ли их вообще.

## Случайные встречи

В [скобках] указан предполагаемый диапазон уровня угрозы встречи. Уровень угрозы 0 означает, что персонажи не намерены конфликтовать. Если в гексе встречается несколько обозначений — выбирайте подходящий вам вариант.

d6	Лес/Болото	Поле	Руины	Дорога
1	Куреты [2]	Куреты-разведчики [1]	Куреты [3]	Куреты [2-3]
2	Зверь [1-3]	Зверь [1-3]	Монстр [3-5]	Куреты-разведчики [1]
3	Зверь [1-3]	Горожане [0-1]	Колоброды [0-2]	Зверь [0-2]
4	Колоброды [0-2]	Горожане [0-1]	Изгой [2-4]	Колоброды [0-1]
5	Изгой [1-2]	Колоброды [0-1]	Ценная находка [2-3]	Горожане [0-1]
6	Ценная находка [1]	Изгой [0-1]	Ценная находка [1-2]	Горожане [0]

**Куреты.** Группа дикарей-канибалов, желающих захватить героев в плен.

**Зверь.** Зверь, который может пойти на мясо и ингредиенты.

**Колоброды.** Другая группа людей, ищущих чем поживиться.

**Изгой.** Изгнанный или сбежавший из Города человек. В руинах мог измениться или найти опасное оружие.

**Ценная находка.** Герои находят нечто ценное, но до него не так-то просто добраться.

**Горожане.** Группа горожан, занимающихся уходом за полями или какими-то тайными делами.

**Монстр.** Изменившийся зверь или человек, потерявший разум. Крайне опасен.

Имя: \_\_\_\_\_

Возраст: Юн [ ] Зрел [■] Стар [ ]

	Зн.	Состояния
Тело	5	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разум	3	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Эмпатия	3	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Сила духа	3	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Навык	Хар.	Значение
Сила	Т	[■] [■] [ ] [ ] [ ] [ ]
Точность	Т	[■] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Мудрость	Р	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разведка	Р	[■] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Манипулирование	Э	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Исполнение	Э	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Выносливость	СА	[■] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
ТЕХ-ника	СА	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

**Мотивация**

Макс.	Состояние
6	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Известные ритуалы		
Взят	Вера	Цель
[■]	5	Призыв зверя (на выбор)
[■]	X	Подготовка к бою
[ ]		
[ ]		
[ ]		

Особые состояния	Мод.

### Достоинства

[ ] | **Привычное оружие**  
Используя хорошо знакомое копье, персонаж получает модификатор +2 при проверках

[ ] | **В здоровом теле**  
При проверках выносливости персонаж может использовать тело вместо силы духа

[ ] | **Ритуальные песни**  
Персонаж получает +2 при проверках исполнения во время ритуалов

### ОХОТНИК

Охотник — одна из самых ценных для города профессий. Они не только занимаются добычей ценного мяса, обеспечивая нужды жителей, но и являются военной силой. Раньше охотники больше занимались обороной от внешних угроз. Но последнее время их задачи свелись к рутинной охоте: прийти в лес, вызвать при помощи ритуала зверя, убить его, разделать и сдать на мясо.

- Охотники — разносторонне развитые люди, потому каждый из них получает:
- 2 дополнительных пункта навыков (распредели самостоятельно);
  - ритуал призыва зверя на выбор: олень, кабан, зайцы, медведь, куropsатки;
  - одно достоинство на выбор.

T x 2	Предмет	Мод.
[■]	набор мултоков	0
[■]	еда и вода	—
[■]	любимое копье	+2
[■]	там-там	+1
[■]	прочная одежда	+1
[■]		
[■]		
[■]		
[■]		





Имя: \_\_\_\_\_

Юн Зрел Стар  
 Возраст:

	Зн.	Состояния
Тело	4	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разум	4	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Эмпатия	5	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Сила духа	2	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Навык	Хар.	Значение
Сила	Т	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Точность	Т	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Мудрость	Р	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разведка	Р	<input checked="" type="checkbox"/> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Манипулирование	Э	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Исполнение	Э	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Выносливость	СД	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
ТЕХ-ника	СД	<input checked="" type="checkbox"/> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

### Мотивация

Макс.	Состояние
4	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Известные ритуалы		
Взят	Вера	Цель
<input checked="" type="checkbox"/>	8	Поиск цели (на выбор)
[ ]		
[ ]		
[ ]		
[ ]		

Особые состояния	Мод.

### Достоинства

| **Психоаналитик**

Поговорив по душам (мин. 1 час) с другим персонажем, психоаналитик может пройти проверку **манипулирования** и восстановить визави 1 пункт силы духа.

| **Знарок людей**

При проверках, связанных с **эмпатией**, персонаж может совершить особое усилие два раза.

| **Любимчик Тех**

Персонаж получает +2 при прямом взаимодействии с теми, включая проверки **ТЕХ-ники** во время ритуалов

### Судья

Суд Города занимается одейспечением, как кни странно, правосудия от и до: они ловят и наказывают преступников. К обычным наказаниям в городе относятся: принудительные работы, ритуал нерушимой клятвы (соблюдение условий обеспечивают Те), изгнание из города. Кроме того к суду обращаются за разрешением тех или иных споров.

В судьи попадает наиболее талантливая молодежь, и всё же начинающих судей обычно отправляют на полевую разыскную работу. Лишь поднабравшись опыта они становятся свидетелями клятв и решающими гололами в спорах.

- Каждый работник ЖЭКа получает:
- 2 достоинства на выбор;
  - ритуал поиска предметов либо людей.

T x 2	Предмет	Мод.
<input checked="" type="checkbox"/>	набор мултоков	0
<input checked="" type="checkbox"/>	еда и вода	-
<input checked="" type="checkbox"/>	дубинка	+1
<input checked="" type="checkbox"/>	верёвка	+1
<input checked="" type="checkbox"/>	прочная одежда	+1
<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>		
[ ]		
[ ]		

Имя: \_\_\_\_\_

Возраст: Юн [ ] Зрел [■] Стар [ ]

	Зн.	Состояния
Тело	4	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разум	5	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Эмпатия	2	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Сила духа	3	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Навык	Хар.	Значение
Сила	Т	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Точность	Т	[■] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Мудрость	Р	[■] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разведка	Р	[■] [■] [ ] [ ] [ ] [ ]
Манипулирование	Э	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Исполнение	Э	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Выносливость	СД	[■] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
ТЕХ-ника	СД	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

### Мотивация

Макс.	Состояние
6	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Известные ритуалы		
Взят	Вера	Цель
[■]	X	Исцеление (на выбор)
[■]	X	Исцеление (на выбор)
[ ]		
[ ]		
[ ]		

Особые состояния	Мод.

### Достоинства

[ ] | **Диагност**  
Изучая живых существ, персонаж получает +2 при проверках **разведки**

[ ] | **Хирургическая точность**  
Участвуя в драке, персонаж может использовать **точность** вместо **силы**

[ ] | **Знарок вкусов Тех**  
Если при проведении ритуала используется подход **дарение**, значок получает +2 при всех проверках

### Медик

Медицина в городе, хоть и завязана на ритуалы, требует диагностической подготовки: прежде чем лечить человека, нужно определить что же с ним случилось и подобрать соответствующий ритуал. Ведь иначе можно разолить Тех и померять пациента. Поэтому, как и раньше, медикам нужно развивать внимание и крепость рук. И постоянно пополнять свой багаж знаний. В медики берут способных и разносторонне развитых людей.

- Каждый медик получает:
- 2 дополнительных пункта навыков (распредели самостоятельно);
  - ритуал исцеления на выбор: тела, разума, эмпатии или духа;
  - одно достоинство на выбор.

T x 2	Предмет	Мод.
[■]	набор мултоков	0
[■]	еда и вода	-
[■]	медицинский набор	+1
[■]	скальпель	+1
[■]		
[■]		
[■]		
[ ]		
[ ]		

Имя: \_\_\_\_\_

Возраст: Юн Зрел Стар  
 [ ] [ ] [ ]

	Зн.	Состояния
Тело	[ ]	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разум	[ ]	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Эмпатия	[ ]	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Сила духа	[ ]	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

### Достоинства

[ ] | \_\_\_\_\_

[ ] | \_\_\_\_\_

[ ] | \_\_\_\_\_

Навык	Хар.	Значение
Сила	Т	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Точность	Т	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Мудрость	Р	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Разведка	Р	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Манипулирование	Э	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Исполнение	Э	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Выносливость	СД	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
ТЕХ-ника	СД	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

### Мотивация

### Распределение параметров

Возраст	Характеристики	Навыки	Ритуалы
Юн	15	4	0
Зрел	14	5	+1
Стар	13	6	+2

### Вера

Макс.	Состояние
СД × 2	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

### Снаряжение

T × 2	Предмет	Мод.
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____

### Известные ритуалы

Взят	Вера	Цель
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____
[ ]	_____	_____

Особые состояния	Мод.
_____	_____



— Город



— дорога



— поля



— лес



— болото



— руины



— руины



— пещера





