

ЗАПІЗНА ПРЦСЯГА

ГРАЛЬНИЙ НАБІР

Цей файл містить друковані матеріали для настільної рольової гри Залізна присяга.

Аркуш персонажа

Відстежуйте показники, стани та досвід вашого персонажа.

Довідка правил

Односторінкова довідка правил Залізної присяги.

Кодекс ходів

Друкований кодекс ходів для Залізної присяги. Тримайте під рукою під час гри.

Аркуш показників прогресу

Відстежуйте прогрес ваших присяг, подорожей та боїв.

Аркуш Оракула

Створюйте ваші власні таблиці Оракула

Мапа Залізних земель

Друкована чорно-біла версія мапи Залізних земель.

На сайті ironsworn.com можете знайти кольорову версію.



Зроблено людьми для людей.

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

Переклад та верстка: Богдан Мокрієв

Редактура: Євген Мокеєв

Окрема подяка: Владислав Нижник

©2025 Dense Forest Camp, переклад та адаптація. Всі права застережено.

The text of this work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International license.

For details on licenses, visit ironswornrpg.com.



СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА

Виконайте ці кроки у довільному порядку:

- Уявіть свого персонажа.
- Присвойте ім'я.
- Призначте кожному з атрибутів (Вістря, Серце, Залізо, Тінь, Розум) одне з запропонованих значень відповідно до обраної складності:

Героїчний виклик ➤	4, 3, 3, 2, 2
Грізний шлях (станд.) ➤	3, 2, 2, 1, 1
Дорога жаху ➤	3, 2, 1, 1, 0
- Призначте Здоров'ю, Духу та Припасам значення +5.
- Встановіть поточне значення імпульсу на +2, запишіть у максимальне значення +10, а в початкове +2.
- Позначте до трьох позначок стосунків, а також занотуйте відповідних персонажів.
- Оберіть три профіля на власний розсуд.
- Занотуйте всі важливі елементи спорядження.
- Запишіть життєву присягу та призначте їй екстримальний чи епічний ранг. Потім уявіть рушійну подію та *Дайте залізну присягу.*

Стосунки

Ви маєте розпочати вашу першу сесію з трьома або менше стосунками. Зробіть нотатки про людей або спільноти, з якими у вас є зв'язки, та відмітьте до трьох позначок на шкалі стосунків.

Профілі

Для початку оберіть три профілі. Оскільки це ключовий аспект вашого персонажа, можете сміливо починати створення героя саме з вибору профілів. Ви можете дозволити профілям сформуванати вашу концепцію — або ж навпаки.

Профілі поділяються на чотири типи.

Супутники: повноцінні істоти, що подорожують з вашим персонажем.

Шляхи: риси вашого минулого, сформовані у набір здібностей.

Бойові таланти: компетенція у певному виді озброєння.

Ритуали: містичні та обрядні здібності.

Кожен профіль має три опції. Новий профіль завжди має одну активну опцію (якщо не має, ви можете обрати її на власний розсуд).

Подальші опції профіля можна здобути, здійснивши хід *Загартуватись*.

тип профіля	назва профіля	
СУПУТНИК		
Печерний лев		
Ім'я: _____		
Ваш кіт хапає здобич.		
<input checked="" type="radio"/> Нетерплячий: Коли ваш кіт вполював велику здобич, ви можете <i>Поповнити припаси</i> додавши Вістря (замість Розуму). У такому разі, точно влучивши, отримайте +1 Припас або +1 імпульс.	поле для запису досупні опції	
<input type="radio"/> Неминучий: Коли ви <i>Входите в бій</i> чи <i>Нападаєте</i> відправляючи kota в атаку, киньте граники + Вістря. Влучивши, отримайте +2 імпульси.		
<input type="radio"/> Сторожовий: Коли ви <i>Розміщуєте табір</i> , ваш кіт лишатиметься насторожі. Якщо ви чи союзники захочете розслабитись, отримайте +1 Дух. Якщо ви сконцентруєтесь, отримайте +1 імпульс.		
0 +1 +2 +3 +4		показник профіля

Щоб набути деякі профілі, окрім витрати досвіду, може знадобитись виконати певні умови, що зазначені у самому профілі.

Присяги

Ви маєте розпочати першу сесію з двох присяг: перша — це довгострокова мета (фонові присяга), друга — нагальна ситуація, яку необхідно вирішити (поштовх до подій). Для прикладу можете взяти запропоновані у буклеті світу Початки пригод, що зазначені під кожною опцією.



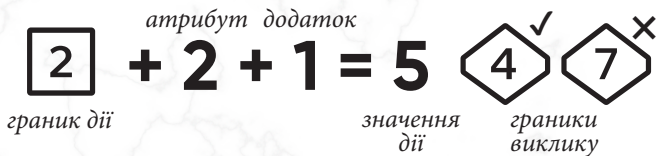
ДОВІДКА ПРАВИЛ

Ходи

Коли ви робите щось чи зіштовхуєтесь з ситуацією, яка описана ходом, звіртеся з ним та виконайте його інструкції, щоб дізнатись, що буде далі. Назви ходів можуть згадуватись у правилах чи в інших ходах, і виділяються курсивом.

Кидок дії

Киньте граник дії (к6) та граники виклику (2к10). Сума показника на гранику дії, атрибута та додатків — це ваше значення дії; воно не може перевищувати 10, а все що більше — ігнорується.



- **Точно влучаєте**, якщо значення дії вище за обидва граника виклику.
- **Ледь влучаєте**, якщо значення дії вище за один граник виклику.
- **Промахуєтесь**, якщо значення дії нижче за обидва граника виклику.

Показники прогресу



- Коли хід каже вам відмітити прогрес, поставте відповідну до рангу кількість позначок чи пунктів прогресу.
- Коли ви завдаєте шкоди ворогу у бою, кожен пункт шкоди відповідає кількості позначок чи пунктів прогресу відповідно до ранку ворога.
- Коли ви успішно Скріплюєте стосунки, відмітьте 1 позначку на показнику стосунків.

Ходи прогресу

Ваше значення прогресу відповідає кількості повних пунктів прогресу (4 позначки). Киньте граники виклику (2к10) та звірте їх зі значенням прогресу. Імпульс не застосовується до ходів прогресу.

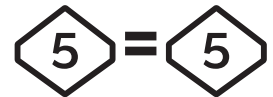
значення прогресу 6



граники виклику

Дублі

Коли ви отримуєте дубль на границях виклику:



➤ **Точне влучання:**

різка зміна оповіді, щось цікаве чи нові можливості.

➤ **Промак:** загострення негативних наслідків, ускладнення чи нова загроза.

Якщо непевні, що станеться, *Спитайте Оракула*.

Оракули

Спитайте Оракула, коли маєте питання у соло- чи кооперативній грі, або черпайте натхнення, як Майстер у веденій грі.

Коли ви вирішили скористатись таблицями Оракула для генерації випадкової відповіді, визначте вірогідність від 1 до 100 та киньте два десятигранники. Один буде відповідати за десятки, інший за одиниці.





Імпульс

Спалювання імпульсу

Ви можете скасувати один з граників виклику, значення якого нижче за поточне значення імпульсу. Після спалювання імпульсу, поновіть його (встановіть його на початкове значення).

Поновлення імпульсу

- Базове початкове значення — +2.
- Якщо одна слабкість відмічена, початкове значення — +1.
- Якщо відмічено більше слабкостей, початкове значення — 0.

Здобуття від'ємного імпульсу

Коли ваш імпульс нижче 0, і збігатися зі значенням граника дії, ви маєте скасувати граник дії.

Коли ви маєте втратити імпульс, а його значення вже -6, ви маєте *Стріти Невдачу*.

Зазнавання шкоди та стресу

Коли ви зазнаєте ментального

шоку чи відчай,

Знайте стресу.

Коли ви зазнаєте

фізичної шкоди

чи виснаження,

Знайте шкоди.

	Ранг	Шкода, Стрес
	Клопітна	-1
	Небезпечна	-2
	Грізна	-3
	Екстремальна	-4
	Епічна	-5

Завдавання шкоди

- Коли ви використовуєте летальну зброю (як меч, сокира, спис або лук), ви завдаєте 2 шкоди.
- Коли ви б'єтесь голіруч чи використовуєте імпровізовану/дроблячу зброю (як щит, палиця, дубина, посох або камінь), ви завдаєте 1 шкоду.

Вороги

Ранг	Тип	Прогрес	Шкода
Клопітний	Звичайні вороги	3 пункти прогресу за шкоду	Завдає 1 шкоди
Небезпечний	Зграбні бійці та хижі істоти	2 пункти прогресу за шкоду	Завдає 2 шкоди
Грізний	Виняткові бійці та могутні істоти	1 пункт прогресу за шкоду	Завдає 3 шкоди
Екстремальний	Вороги з нищівними навичками чи силою	2 позначки за шкоду	Завдає 4 шкоди
Епічний	Легендарні вороги з могутньою силою	1 позначка за шкоду	Завдає 5 шкоди

Припаси

Ви та ваші союзники розділяєте одне значення припасів. Коли ваш показник припасів падає до 0, кожен персонаж *Знає Злиднів*.

Супутники

Якщо ви отримали 1 на гранику дії, коли використовуєте здібність супутника, будь-які наслідки перевірки мають стосуватись супутника.

Коли ваші супутники отримують фізичні пошкодження, завдайте Шкоди супутнику.





ХОДИ ПРИГОДИ

Стрити небезпеку

Коли ви **намагаєтесь вчинити щось ризиковане чи реагуєте на неunikну загрозу**, уявіть власні дії та киньте граники. Якщо ви дієте:

- Швидко, спритно чи точно, додайте Вістря
- Зважливо, дружньо чи мужньо, додайте Серце
- Агресивно, з грубою силою чи тілесною стійкістю, додайте Залізо
- Погрозами, хитро чи оманливо, додайте Тінь
- Мудро, свідомо чи помірковано, додайте Розум

Точно влучивши, ви зазнаєте успіху.

Отримайте +1 імпульс.

Ледь влучивши, ви все ще маєте успіх, але довелося сплатити ціну. Виберіть одне:

- Ви затримались, втратили перевагу чи виявили нову загрозу.
- Ви виснажились чи поранились: *Зазнайте шкоди* (1 шкода).
- Ви зневірилися чи злякались: *Зазнайте стресу* (1 стрес).
- Ви витратили ресурси: *Втратьте -1 припас.*

Промажнувшись ви зазнаєте невдачі, або прогрес дається вам не легкою ціною крізь драматичні події. *Сплатіть ціну.*

Здобути перевагу

Коли ви **оцінюєте ситуацію, здійснюєте підготовку або намагаєтесь здобути важелі впливу**, уявіть власні дії та киньте граники. Якщо ви дієте:

- Швидко, спритно чи точно, додайте Вістря
- Зважливо, дружньо чи мужньо, додайте Серце
- Агресивно, з грубою силою чи тілесною стійкістю, додайте Залізо
- Погрозами, хитро чи оманливо, додайте Тінь
- Мудро, свідомо чи помірковано, додайте Розум

Точно влучивши, ви здобули перевагу. Виберіть одне:

- Все під контролем: Здійсніть інший хід (окрім ходу прогресу) та додайте до нього +1.
- Готові до дій: Отримайте +2 імпульси

Ледь влучивши, ви здобуваєте швидкоплинну перевагу. Отримайте +1 імпульс.

Промажнувшись ви зазнаєте невдачі, або ваші оцінки підвели вас. *Сплатіть ціну.*

Зібрати інформацію

Коли ви **шукаєте інформацію, ставите запитання, ведете розслідування чи рухаєтесь по сліду**, киньте граники +Розум. Якщо ви дієте зі спільнотою, або ставите питання спільноті з якою маєте стосунки, додайте +1.

Точно влучивши, ви з'ясували щось корисне та особливе. Ви розумієте, у якому напрямку варто рухатись для наближення до своєї цілі. Уявіть, що саме ви дізнались (*Спитайте Оракула*, якщо непевні) та отримайте +2 імпульс.

Ледь влучивши, ви дізнались інформацію, що ускладнює справи чи викриває нову небезпеку. Уявіть, що саме ви дізнались (*Спитайте Оракула*, якщо непевні) та отримайте +1 імпульс.

Промажнувшись ви дізнались про наявність жакливої загрози або відкрили інформацію, що підриває ваші плани. *Сплатіть ціну.*

Перевірити спорядження*

* *Експедиційний хід*

Коли ви **перевіряєте спорядження у пошуках потрібного предмету**, і маєте при цьому щонайменше +1 Припас, киньте граники +Припаси.

Точно влучивши, ви маєте те, що потрібно. Отримайте +1 імпульс.

Ледь влучивши, ви маєте те, що потрібно, але предмет буде витрачено. Отримайте +1 імпульс та втратьте -1 Припас.

Промажнувшись, ви не знаходите потрібного предмета, а ситуація загострюється. Сплатіть ціну.

Лікувати

Коли ви **лікуєте поранення чи недуг**, киньте граники +Розум. Якщо ви обробляєте власні рани, киньте граники та додайте нижче з Розума та Залізо.

З точним влучанням, ваша турбота приносить користь. Якщо ви (або союзник під вашою опікою) маєте стан Поранення, можете стерти його. Після чого отримайте або надайте до +2 Здоров'я.

Ледь влучивши, ви повторюєте попереднє, але маєте втратити -1 припас або -1 імпульс (на ваш розсуд).

На промах, ваше піклування безрезультатне. *Сплатіть ціну.*





Поповнення

Коли ви **полюєте, збираєте припаси чи займетесь мародерством**, киньте граники +Розум.

Точно влучивши, ви поповнюєте свої припаси.
Отримайте +2 Припаси

Ледь влучивши, ви отримуєте до +2 Припаси, але втрачаєте -1 імпульс.

Промахнувшись, ви не знаходите нічого корисного.
Сплатіть ціну.

Розмістити табір

Коли ви **відпочиваєте і відновлюєтесь протягом кількох годин у дикій місцевості**, киньте граники +Припаси.

Точно влучивши, ви та ваші союзники можете кожен обрати два. **Ледь влучивши** — лише одне:

- Одужати: Отримайте +1 Здоров'я для вас та вашого компаньйона.
- Піклуватись: Втрачьте -1 Припас та отримайте +1 Здоров'я для вас та вашого компаньйона.
- Розслабитись: Отримайте +1 Дух.
- Сфокусуватись: Отримайте +1 імпульс.
- Приготуватись: Коли ви зберете табір, додайте +1 до кидка граників, якщо *Вирушили в подорож*.

Промахнувшись, ви не відпочили в комфорті.
Сплатіть ціну.

Вирушити в подорож

Коли ви **подорожуєте крізь тернисту і незнайому місцевість**, встановіть ранг вашої подорожі:

- Клопітна подорож: 3 пункти прогресу за проміжну віху
- Небезпечна подорож: 2 пункти прогресу за проміжну віху
- Грізна подорож: 1 пункт прогресу за проміжну віху
- Екстремальна подорож: 2 позначки за проміжну віху
- Епічна подорож: 1 позначка за проміжну віху

Потім для кожного етапу вашої подорожі, киньте граники +Розум. Якщо ви вирушаєте від спільноти, з якою маєте стосунки, додайте до кидка +1.

Точно влучивши, ви досягли проміжної віхи. Якщо місце незнайоме для вас, уявіть його (*Спитайте Оракула*, якщо непевні). Потім оберіть одне:

- Ви добре розраховали витрати: відмітьте прогрес.
- Ви поспішали: Відмітьте прогрес та отримайте +1 імпульс, але витратьте -1 Припас.

Ледь влучивши, ви досягли проміжної віхи. Відмітьте прогрес, але втрачьте -1 Припас.

Промахнувшись, ви вимушені перервати ваш шлях через загрозу подію. *Сплатіть ціну.*

Досягти місця призначення

Хід прогресу

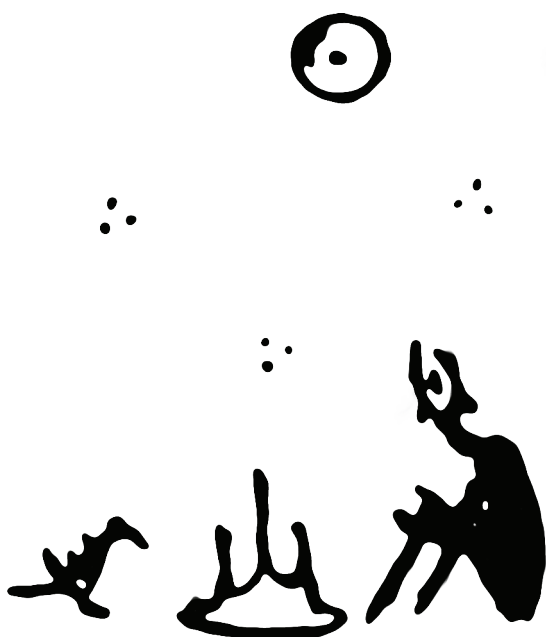
Коли ваша **подорож добігає кінця**, киньте граники виклику та звіртеся з вашим прогресом. Імпульс не застосовується до цього кидка.

Точно влучивши, ви прибули до місця призначення у слушний момент чи у гарному стані. Виберіть одне:

- Здійсніть інший хід зараз (окрім ходу прогресу) та додайте до нього +1.
- Отримайте +1 імпульс.

Ледь влучивши, ви прибули до місця призначення, але зіштовхнулись з непередбаченою загрозою чи ускладненням. Уявіть, з чим ви зіткнулись (*Спитайте Оракула*, якщо непевні).

Промахнувшись, ви безнадійно заблукали, втратили слід або помилились з місцем призначення. Якщо ви вирішили продовжувати подорож, зітріть всі крім одної відмітки прогресу та підвищте ранг подорожі на один (якщо це ще не епічна подорож).





ХОДИ СТОСУНКІВ

Примушувати

Коли ви **намагаєтесь змусити когось зробити щось**, уявіть ваші дії та киньте граники. Якщо ви:

- Зваблюєте, заспокоюєте, домовляєтесь чи переконуєте, додайте Серце (додайте +1, якщо маєте стосунки з персонажем)
- Погрожуєте чи підбурюєте, додайте Залізо.
- Обманюєте або заплутуєте, додайте Тінь.

Точно влучивши, ви змусите зробити їх зробити те, чого ви бажаєте, або вони поділяться тим, що знає. Отримайте +1 імпульс. Якщо ви робите цей хід перед **Збором інформації**, зробіть його наступним і додайте +1 до кидка.

Ледь влучивши, ви досягаєте попереднього, але вони просять у вас щось на заміну. Уявіть, що їм потрібно (*Спитайте Оракула*, якщо непевні).

На промах, вони відмовлять вам, або назвуть ціну, що є непосильною для вас. *Сплатіть ціну*.

Співіснування

Коли ви **проводите час у спільноті, шукаючи допомоги**, киньте граники +Серце. Якщо маєте стосунки зі спільнотою, додайте +1.

Точно влучивши, ви та ваші союзники можете обрати кожен по два варіанти з категорій нижче. Ледь влучивши, оберіть одне. Якщо маєте стосунки зі спільнотою, виберіть на одне більше.

Влучивши, кожен з вас та ваших союзників можете сконцентруватися на одному варіанті відновлення і кинути граники +Серце ще раз. Якщо маєте стосунки зі спільнотою, додайте +1. **Точно влучивши**, ви отримуєте +2 за цю дію. **Ледь влучивши**, ви отримуєте +1 за цю дію. **На промах**, справи йдуть кепсько і ви втрачаєте всі переваги від цих дій.

Стерти стани

- Обробити рани: Зітріть стан Поранення та отримайте +1 Здоров'я.
- Сповідатись: Зітріть стан Спантичення та отримайте +1 Дух.
- Спорядитись: Зітріть стан Розгубленості та отримайте +1 Припас

Відновитись

- Одужати: Отримайте +2 Здоров'я для вас і вашого супутника.
- Кохатись: Отримайте +2 Дух.
- Скупитись: Отримайте +2 Припаси.
- Спланувати: Отримайте +2 імпульси.

Забезпечити підтримку

- Візьміться за завдання: Уявіть, які потреби має спільнота або з якими труднощами вона зіштовхнулася (*Спитайте Оракула*, якщо непевні). Якщо ви вирішили допомогти, *Дайте залізну присягу* та додайте до кидка +1.

Промажувшись, ви не знаходите жодної допомоги тут. *Сплатіть ціну*.

Накреслити кільце

Коли ви **викликаєте когось на формальну дуель, чи прийняли виклик**, киньте граники +Серце. Якщо ви маєте стосунки з цією спільнотою, додайте +1 до кидка.

Точно влучивши, ви отримуєте +1 імпульс. Можете вибрати до двох хизувань і отримати +1 імпульс за кожне.

Ледь влучивши, ви можете вибрати одне хизування та отримати за нього +1 імпульс.

Хизування

- Право першого удару: ваш ворог має ініціативу.
- Оголитись: ви не отримуєте переваг від обладунку і щита. Шкода від ворога +1.
- Лишитись без заліза: Ви не отримуєте переваг від зброї, а ваша шкода дорівнює 1.
- Пустити власну кров: *Знайте шкоди* (1 шкода).
- До смерті: так чи інакше бій має закінчитися смертю.

Промажувшись, ви починаєте бій у не вигідній позиції. Ворог має ініціативу. *Сплатіть ціну*.

Після цього здійсніть ходи для розв'язання бою. Якщо ви переможете, ви можете висунути законну вимогу, а ворог повинен підкоритися або втратить свою честь і авторитет. Якщо ви відмовитесь від виклику, визнаєте поразку чи будете переможені в бою, ворог висуває вам вимогу.



Скріпити стосунки

Коли ви **проводите певний час з особою чи спільнотою, разом долаєте труднощі або робите на їхню користь пожертви**, ви можете вирішити скріпити з ними стосунки. Для цього киньте граники +Серце. Якщо до цього ви успішно втілили присягу на їхню користь, можете перекинути будь-який граник.

Точно влучивши, ви відмічаєте 1 позначку на шкалі стосунків. Зробіть нотатку про нові стосунки та виберіть одне:

- Отримайте +1 Дух.
- Отримайте +1 імпульс.

Ледь влучивши, ви скріплюєте крихкі стосунки і маєте довести вашу вірність. Уявіть, що ви можете запропонувати (*Спитайте Оракула, якщо непевні*), Виконайте це (або *Дайте залізну присягу*), та відмітьте 1 позначку на шкалі стосунків. Якщо ви відмовитесь чи зазнаєте невдачі, *Сплатіть ціну*.

Промахнувшись, ви отримуєте відмову. Сплатіть ціну.

Випробувати стосунки

Якщо ваші **стосунки випробовуються через конфлікт, зраду чи перешкоди**, киньте граники +Серце.

Точно влучивши, ви лишаєтесь у гарних стосунках. Виберіть одне:

- Отримайте +1 Дух.
- Отримайте +2 імпульси.

Ледь влучивши, ви скріплюєте крихкі стосунки та маєте довести вашу вірність. Уявіть, що ви можете запропонувати (*Спитайте Оракула, якщо непевні*), Виконайте це (або *Дайте залізну присягу*), та відмітьте 1 позначку на шкалі стосунків. Якщо ви відмовитесь чи зазнаєте невдачі, зітріть 1 позначку стосунків та *Сплатіть ціну*.

Промахнувшись або, якщо ви не зацікавленні у цих стосунках, зітріть 1 позначку стосунків та *Сплатіть ціну*.

Допомогти союзнику

Якщо ви **Здобуєте перевагу на користь вашому союзнику** і влучили, він може обрати переваги цього ходу замість вас. Якщо ви точно влучили у бою, ви та ваш союзник здобуваєте ініціативу.

Написати епілог

Хід прогресу

Коли ви **вирішуєте відійти від життя під Залізною присягою**, уявіть дві речі: на що ви сподіваєтесь, і чого остерігаєтесь. Потім киньте граники виклику та звіртеся з вашим прогресом. Імпульс не застосовується до цього кидка.

З **точним влучанням**, справи йдуть добре, як ви й сподівались.

Ледь влучивши, ви усвідомите, що опинилися не там, де очікували. це не обов'язково щось погане. Ви усвідомили, що проживаєте дні з кимось, про кого б не подумали, чи десь, де не очікували опинитись. Уявіть це (*Спитайте Оракула, якщо непевні*).

З **промахом** ваші страхи та остороги втілились у життя.





ХОДИ БІТВИ

Увірватись в бій

Коли ви вступаєте в бій, призначте ранг кожному з ваших ворогів.

- Клопіткий ворог: 3 пункти прогресу за шкоду; завдає 1 шкоду.
- Небезпечний ворог: 2 пункти за шкоду; завдає 2 шкоди
- Грізний ворог: 1 пункт прогресу за шкоду; завдає 3 шкоди
- Екстримальний ворог: 2 позначки за шкоду; завдає 4 шкоди
- Епічний ворог: 1 позначка за шкоду; завдає 5 шкоди.

Після цього визначте, хто вестиме бій. Якщо ви:

- Виходите на прямий бій з ворогом: киньте граники + Серце.
- Займаєте позицію для переваги проти ворога, чи атакуєте безшумно: киньте граники +Тінь.
- Потрапили в засідку: киньте граники +Розум.

Точно влучивши, ви от отримуєте + 2 імпульси. Ви маєте ініціативу.

Ледь влучивши, ви можете обрати одне:

- Стати у стійку: Отримайте + 2 імпульси.
- Підготуватись до дій: Ви маєте ініціативу.

Промажнувшись, ви починаєте бій у невідгідній позиції. *Сплатіть ціну.* Ворог має ініціативу.

Напасти

Якщо ви маєте ініціативу та атакуєте у ближньому бою, киньте граники +Залізо. Якщо ви маєте ініціативу та атакуєте з відстані, киньте граники +Вістря.

Точно влучивши, ви завдаєте 1 шкоду. Ви зберігаєте ініціативу.

Ледь влучивши, ви завдаєте 1 шкоду, але втрачаєте ініціативу.

Промажнувшись, ви невдало атакуєте. Сплатіть ціну. Ворог має ініціативу.

Відбитись

Коли ваш ворог має ініціативу, а ви відбиваєтесь від його ударів у ближньому бою, киньте граники +Залізо. Коли ви обмінюєтесь пострілами з дистанції або стріляєте в переважаючого ворога, киньте граники +Вістря.

Точно влучивши, ви завдаєте шкоду. Ви маєте ініціативу. Виберіть одне:

- Стати у стійку: Отримайте +1 імпульс.
- Знайти прогалину: завдайте +1 шкоду.

Ледь влучивши, ви завдаєте школи, але потім *Сплатіть ціну.* Ворог має ініціативу.

Промажнувшись, ви схибили і маєте *Сплатити ціну.* Ворог має ініціативу.

Кинутись стрімголов

Раз за бій, коли ви ризикуєте усім, ви можете перехопити ініціативу у ворога, щоб здійснити свій хід (окрім ходів прогресу). Коли ви робите це, додайте +1 до наступного ходу, та отримайте +1 імпульс за влучання.

Якщо ви зазнали невдачі під час виконання цього ходу, ви маєте прийняти жорсткі наслідки. *Сплатіть ціну.*

Заверши бій

Хід процесу

Коли ви робите хід для здійснення вирішальної дії, і здобуваєте точне влучання, ви можете з'ясувати наслідки цього бою. Якщо ви це робите, киньте граники виклику та звіртеся з вашим прогресом. Імпульс не застосовується до цього кидка.

Точно влучивши, ви виводите ворога з бою. Він вбитий, непритомний, втік або здався, залежно від ситуації та вашого бажання (*Спитайте Оракула*, якщо непевні)

Ледь влучивши, окрім попереднього ви обираєте одне:

- Ворог виявився міцнішим, ніж ви очікували: *Зазнайте шкоди.*
- Ви перенервувалися: *Зазнайте стресу.*
- Ваша перемога короточасна: З'явилась нова загроза чи ворог, або наявна загроза зросла.
- Ви зазнали опосередкованої шкоди: щось цінне втрачено чи зламано, або хтось дорогий для вас має зазнати втрати.
- Ви заплатите за це: Ціль стає недосяжною.
- Інші не забудуть: На вас чекає помста.

Промажнувшись, ви маєте визнати поразку. *Сплатіть ціну.*



Поєдинок

Коли ви вступаєте в поєдинок, і не слідкуєте за ним детально, уявіть свою ціль та киньте граніки. Якщо ви надаєте перевагу:

- Атакам з дистанції, чи використанню швидкості та особливостей місцевості собі на користь, додайте Вістря
- Битві з розрахунком на бойовий дух, союзників чи компаньйонів, додайте Серце.
- Тісній битві і пересилуванню свого ворога, додайте Залізо.
- Брудній бійці чи хитрощам, додайте Тінь.
- Виваженій тактиці, чи пильності до ворога, додайте Розум.

Точно влучивши, ви досягаєте своєї цілі безперешкодно. Отримайте +2 імпульси.

Ледей влучивши, ви досягаєте своєї цілі, але не без ускладнень. *Сплатіть ціну.*

Промахнувшись, ви зазнали поразки, а ваша ціль втрачена чи недосяжна. *Сплатіть ціну.*

Інші ходи у бою

Здобути перевагу: Коли намагаєтесь переграти ворога, або зміцнити наступний хід.

Стріти небезпеку: Коли долаєте перешкоду, уникаєте загрози, чи ухиляєтесь від атаки (без атаки у відповідь)

Допомогти союзнику: Коли ви здійснюєте ходи на користь союзнику.

Примушувати: Коли схиляєте ворога до поразки чи говорите у бою.

Ходи пошкоджені (всі): Коли зазнаєте фізичної або ментальної шкоди чи браку припасів.

Сплатити ціну: Коли зазнаєте наслідків ходів.

Спитати Оракула: Коли ставите питання щодо подій у бою, намірів ворога і його дій.





ХОДИ ПОШКОДЖЕНЬ

Зазнати шкоди

Коли ви **зазнаєте фізичної шкоди**, втрачайте Здоров'я рівне рангу ворога або відповідно до обставин.

Якщо ваше Здоров'я дорівнює 0, втрачайте імпульс замість здоров'я відповідно.

Потім киньте граники +Здоров'я або +Залізо, залежно від того, що вище.

Точно влучивши, оберіть одне:

- Здрігнувшись: Якщо ваше Здоров'я вище 0, втрачайте -1 імпульс за +1 Здоров'я.

- Стримати біль: Отримайте +1 імпульс.

Ледь влучивши, ви притискаєте рану.

Промахнувшись, ви втрачаєте -1 імпульс на додачу. Якщо ваше Здоров'я на нулі, ви маєте позначити Поранення або Скалічення (якщо ще не відмічено) або кинути граники по таблиці:

Значення	Результат
1-10	Рана смертельна. <i>Стріньте смерть.</i>
11-20	Ви помираєте. Вам необхідне Лікування протягом години чи двох, інакше <i>Стріньте смерть.</i>
21-35	Ви непритомні та не можете діяти. Якщо вас лишили наодинці, ви повернетесь до свідомості протягом години чи двох. Якщо ви лишилися вразливими для ворога, що не знає милості, <i>Стріньте смерть.</i>
36-50	Ви ледь стоїте на ногах, але лишаєтесь у свідомості. Якщо ви здійснюєте іншу активну дію (як біг чи бійка) перед тим, як перевести дух, киньте граники по цій таблиці ще раз (до того, як здійснити наступний хід).
51-00	Ви побиті, але ще на ногах.

Стріти смерть

Коли ви **опинились на межі смерті, і зазирнули на потойбіччя**, киньте граники +Серце.

Точно влучивши, ви відмовляєтесь помирати. Вас кинуть назад до світу живих.

Ледь влучивши, оберіть одне:

- Ви помрете, але до того можете здійснити благородну жертву. Уявіть ваші останні миті життя.
- Смерть заважає щось на заміну вашого життя. Уявіть, що вона може заважати (*Спитайте Оракула*, якщо непевні), і *Дайте залізну присягу* (грізну або екстремальну) для виконання цієї заважанки. Якщо ви промахнетесь *Даючи залізну присягу* або відмовитись від завдання, ви помрете. В іншому випадку, ви повертаєтесь до світу живих, але проклятим. Ви зможете зняти Слабкість прокляття лише виконавши завдання цієї присяги.

Промахнувшись, ви помираєте.

Шкода супутнику

Коли ваші **супутники отримують фізичні пошкодження**, вони втрачають Здоров'я рівне нанесеній шкоді. Коли Здоров'я супутника падає до 0, надлишком втрачається імпульс.

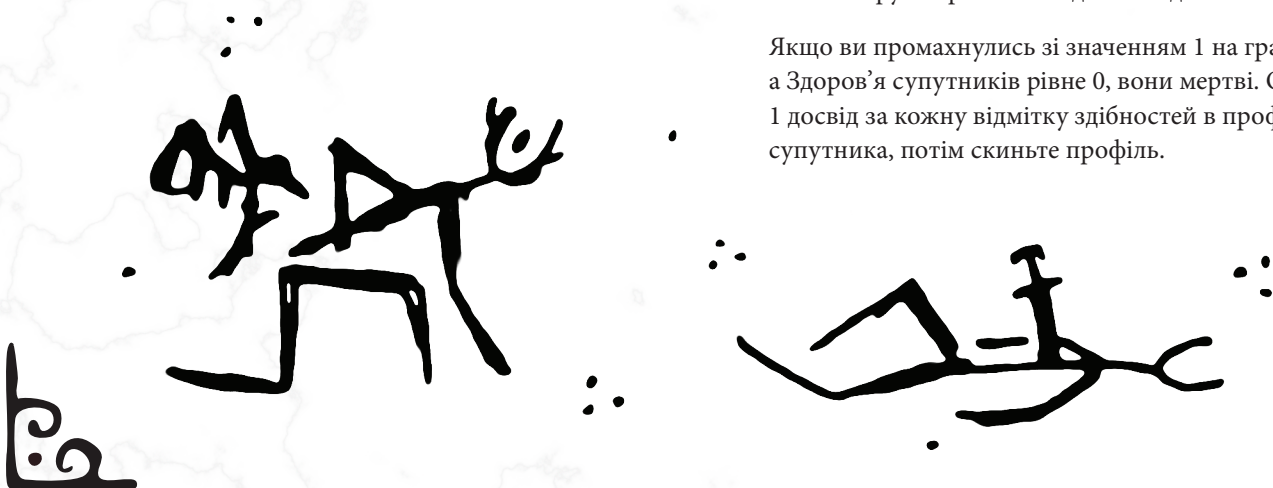
Потім киньте граники та додайте Серце чи Здоров'я супутника, в залежності, що більше.

За точного влучання ваші супутники вистояли. Відновіть їм +1 Здоров'я.

Ледь влучивши, супутники лишаються побитими. Якщо їхнє Здоров'я впало до 0, вони не зможуть допомогти вам, допоки не відновлять щонайменше +1 Здоров'я.

Промахнувшись, ви також втрачаєте -1 імпульс. Якщо здоров'я супутників впало до 0, вони смертельно поранені та не здатні діяти далі. Без належної допомоги вони помруть протягом години чи двох.

Якщо ви промахнулись зі значенням 1 на гранику дії, а Здоров'я супутників рівне 0, вони мертві. Отримайте 1 досвід за кожну відмітку здібностей в профілі супутника, потім скиньте профіль.



Зазнати стресу

Коли ви зазнаєте ментального шоку чи відчаю, втрачьте Дух рівний рангу ворога або відповідно до обставин. Якщо ваш Дух дорівнює 0, втрачьте імпульс замість нього відповідно.

Потім киньте граники +Дух або +Серце, залежно від того, що вище.

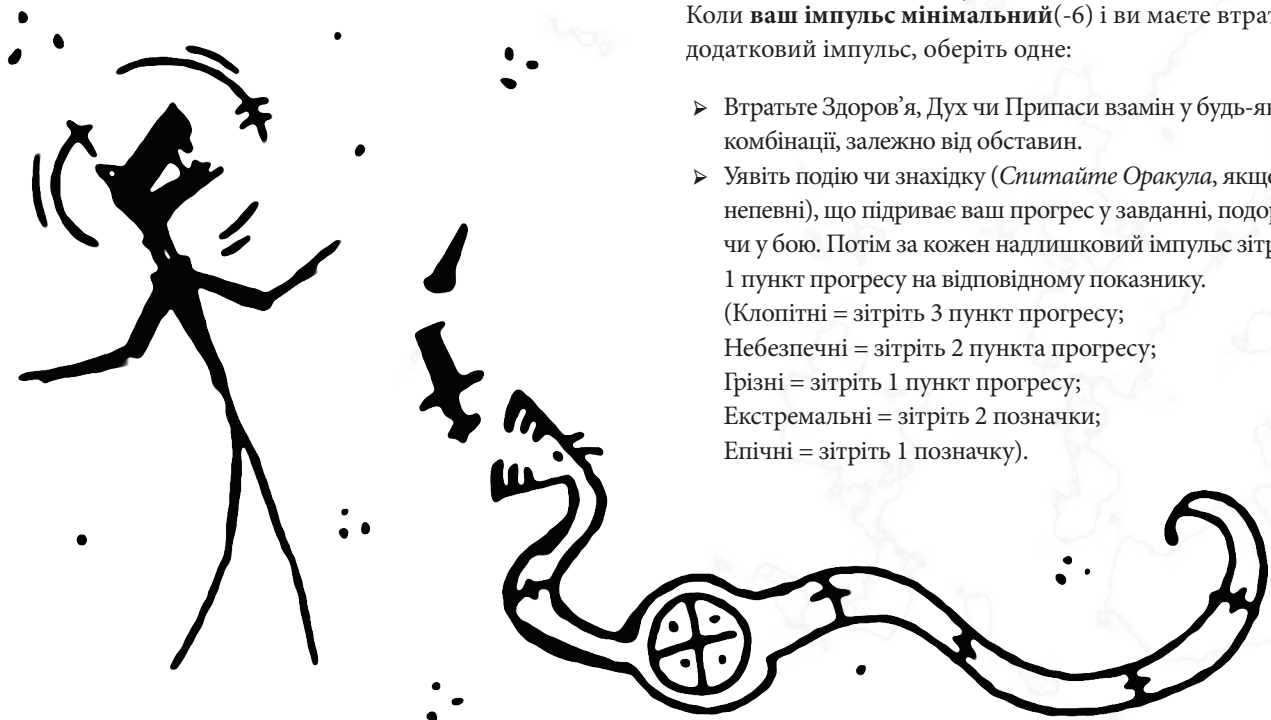
Точно влучивши, оберіть одне:

- Здрігнутись: Якщо ваш Дух вище 0, втрачьте -1 імпульс за +1 Дух.
- Заирнути в п'їтьму: Отримайте +1 імпульс.

Ледь влучивши, ви стримуєте емоції.

Промахнувшись, ви втрачаєте -1 імпульс на додачу. Якщо ваш Дух на нулі, ви маєте позначити Спантиченість або Спотворення (якщо ще не відмічено) або кинути граники по таблиці:

Значення	Результат
1-10	У вас нервовий зрив. <i>Стріньте відчай.</i>
11-25	Ви здаєтесь. <i>Зречіться присяги</i> (якщо можливо, пов'язану з внутрішньою кризою).
26-50	Ви піддаєтесь страху чи примусу і дієте всупереч власним інстинктам.
51-00	Ви стримались та заспокоїлись.



Стріти відчай

Коли ви опинились на межі відчаю, киньте граники +Серце.

Точно влучивши, ви стримуєте емоції і повертаєтесь до світлого розуму.

Ледь влучивши, оберіть одне:

- Ваша свідомість чи глузд втрачені, але до того можете здійснити благородну жертву. Уявіть ваші останні миті світла.
- Ви бачите ведіння жахаючої події, що наближається. Уявіть це темне майбутнє (*Снитайте Оракула* якщо непевні), і *Дайте залізну присягу* (грізну або екстремальну) запобігти їй. Якщо ви не здобули точного влучання під час *Давання залізної присяги* або відмовились від завдання, з вами покінчено. Інакше ви приходите до тями, проте стаєте Змореним. Ви можете зняти стан Зморення лише виконавши завдання.

Промахнувшись, ви піддаєтесь відчаю чи жаху та втрачаєте грузд.

Зазнати злиднів

Коли **ваші Припаси вичерпано** (знижено до 0), відмітьте Розгубленість. Якщо ви зазнаєте повторних втрат Припасів поки розгублені, доведеться втратити Здоров'я, Дух чи імпульс взамін у будь-якій комбінації, залежно від обставин.

Стріти невдачу

Коли **ваш імпульс мінімальний** (-6) і ви маєте втратити додатковий імпульс, оберіть одне:

- Втрачьте Здоров'я, Дух чи Припаси взамін у будь-якій комбінації, залежно від обставин.
- Уявіть подію чи знахідку (*Снитайте Оракула*, якщо непевні), що підриває ваш прогрес у завданні, подорожі чи у бою. Потім за кожен надлишковий імпульс зітріть 1 пункт прогресу на відповідному показнику. (Клопітні = зітріть 3 пункт прогресу; Небезпечні = зітріть 2 пункта прогресу; Грізні = зітріть 1 пункт прогресу; Екстремальні = зітріть 2 позначки; Епічні = зітріть 1 позначку).



ХОДИ ЗАВДАНЬ

Дати залізну присягу

Коли ви **присягаєте на залізі виконати завдання**, запишіть вашу присягу та визначте її ранг. Після цього киньте граники +Серце. Якщо хід робиться до особи, що належить до спільноти, з якою ви маєте стосунки, додайте +1.

Точно влучивши, ви сповнені рішучості та чітко розумієте, що робити далі (*Спитайте Оракула*, якщо непевні). Отримайте +2 імпульси.

Ледь влучивши, ви почитаєте завдання з більшою кількістю питань ніж відповідей. Отримайте +1 імпульс, та уявіть, що ви робите, щоб вийти на правильний шлях.

Промахнувшись, ви зіштовхнетесь з вагомою перешкодою перед початком завдання. Уявіть те, що стало у вас на шляху (*Спитайте Оракула*, якщо непевні) та виберіть одне:

- Ви подужали: Втратьте -2 імпульси та зробіть те, що маєте, щоб позбутись перешкоди.
- Ви здались: *Зречіться присяги*.

Досягти проміжної віхи

Коли ви **робите вагомий прогрес у виконанні завдання** шляхом подолання серйозної перешкоди, завершення подорожі, розв'язанням складної таємниці, подоланням загрози, наданням життєво важливої допомоги чи доправленням необхідного предмета, ви можете позначити прогрес:

- Клопітне завдання: позначте 3 пункта прогресу.
- Небезпечне завдання: позначте 2 пункта прогресу.
- Грізне завдання: позначте 1 пункт прогресу.
- Екстремальне завдання: позначте 2 позначки.
- Епічне завдання: позначте 1 позначку.

Втілити присягу

Хід прогресу

Коли ви **досягли того, що вважаєте достатнім для виконання завдання**, киньте граники виклику та звіртеся з вашим прогресом. Імпульс не застосовується до цього кидка.

Точно влучивши, ви виконали ваше завдання. Позначте досвід (Клопітна = 1; Небезпечна = 2; Грізна = 3; Екстремальна = 4; Епічна = 5).

Ледь влучивши, ви зрозуміли, що ще чимало доведеться зробити або переглянули правильність завдання. Уявіть, до чого ви дійшли (*Спитайте Оракула*, якщо непевні). Потім позначте досвід (Клопітна = 0; Небезпечна = 1; Грізна = 2; Екстремальна = 3; Епічна = 4). Ви можете *Дати залізну присягу*, щоб довершити справу, і додати +1 до кидка.

Промахнувшись, ви не завершили завдання. Уявіть, що саме сталось (*Спитайте Оракула*, якщо непевні) та оберіть одне:

- Ви наполегливі: Зітріть всі крім одного пункти прогресу та підніміть ранг присяги на одну ступінь (якщо вже не епічна).
- Ви здаєтесь: *Зречіться присяги*.

Зректись присяги

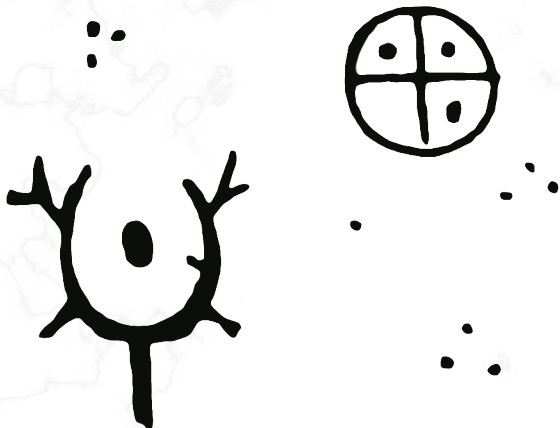
Коли ви **відмовляєтесь від завдання, не дотримуєтесь обіцянки або ваша ціль втрачена**, зітріть присягу та *Знайдіть стресу*. Ви втрачаєте Дух у кількості, відповідній рангу присяги (Клопітна = 1; Небезпечна = 2; Грізна = 3; Екстремальна = 4; Епічна = 5).

Якщо присяга була пов'язана зі спільнотою, з якою ви маєте стосунки, *Випробуйте стосунки* за найближчої нагоди.

Загартовуватись

Коли ви **здобуваєте навички, наполегливо тренуєтесь, знаходите натхнення, приймаєте винагороду чи набуваєте супутника**, можете витратити 3 пункти досвіду і додати новий профіль, або витратити 2 пункта досвіду і покращити наявний профіль.

* Опційно: Щойно ви *Стріли смерть* чи *Стріли відчай* та здобули точне влучання, ви можете витратити 5 пунктів досвіду, щоб підняти будь-який атрибут на +1 (до +3)





ХОДИ ДОПІ



Сплатити ціну

Коли ви зазнаєте згубних наслідків ходу, оберіть одне:

- Дозвольте найочевиднішій халепі статись.
- Уявіть два можливих негативних наслідки. Визначте, який «вірогідний» та Спитайте Оракула, за допомогою так/ні таблиці. На «так» розіграйте вірогідний наслідок. Інакше розіграйте другий можливий.
- Киньте граники, та звертєсь з таблицею нижче. Якщо виникли труднощі з інтерпретацією результату у поточних обставинах, киньте граники ще раз.

Значення Результат

1-2	Киньте граники ще раз, скористайтесь новим результатом у гіршому його прояві. Якщо цей результат випав вдруге поспіль, уявіть щось жахливе (<i>Спитайте Оракула, якщо непевні</i>) та дозвольтє цьому статись.
3-5	Особа чи спільнота, якій ви довіряли, втратила вірність чи пішла проти вас.
6-9	Особа чи спільнота, про яку ви піклувались зіткнулась з небезпекою.
10-16	Ви розділені з чимось чи кимось.
17-23	Ваші дії спричинили небажані наслідки.
24-32	Щось цінне втрачено чи зруйновано.
33-41	Поточна ситуація погіршилася.
42-50	З'явились нова загроза чи ворог.
51-59	Ви поставили себе у невідгідне становище.
60-68	Це спричинило шкоду.
69-76	Це спричинило стрес.
77-85	Несподіваний розвиток подій ускладнив вам завдання.
86-90	Це спричинило втрату ресурсів.
91-94	Це змусило вас діяти проти власних намірів.
95-98	Друг, супутник чи союзник зазнали шкоди (або ви, якщо одинак).
99-00	Киньте граники двічі по цій таблиці. Обидва результати суміщаються. Якщо однаковий результат двічі поспіль, зробіть його гіршим.

Спитати Оракула

Коли вам потрібні відповідь на питання, деталі елементів оточення, поведінка інших персонажів, визначення настання подій, ви можете:

- Зробити висновки: Оберіть найцікавіший та найочевидніший результат.
- Поставте так/ні питання: Визначте шанси на «так», киньте граники, та звертєсь з таблицею нижче, щоб отримати відповідь.
- Оберіть два: Уявіть два можливих варіанти. Визначте, який «вірогідний» та киньте граники, щоб дізнатись відповідь по так/ні таблиці. На «так» розіграйте вірогідний варіант. Інакше розіграйте другий можливий.
- Виіскрїть ідею: Переберіть варіанти з голови чи скористайтесь випадковими пропозиціями з таблиць Аркуша Оракула.

Можливість	Відповідь «так» якщо результат...
Майже точно	11 або вище
Вірогідно	26 або вище
50/50	51 або вище
Малоймовірно	76 або вище
Майже неможливо	91 або вище

На дубль значень на границях результат посилюється або перетворюється на несподіванку.





ОРАКУЛЦІ



Оракул: _____

Значення Результат

01-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

91-00

← РІВНА ЙМОВІРНІСТЬ →

Оракул: _____

Значення Результат

01-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

91-00

← РІВНА ЙМОВІРНІСТЬ →

Оракул: _____

Значення Результат

01

02-04

05-09

10-16

17-25

26-36

37-49

50-64

65-81

82-00

↑ МАЛОЙМОВІРНО
↓ ЙМОВІРНО

Оракул: _____

Значення Результат

01

02-04

05-09

10-16

17-25

26-36

37-49

50-64

65-81

82-00

↑ МАЛОЙМОВІРНО
↓ ЙМОВІРНО

Оракул: _____

Значення Результат

Blank lines for writing results.

Оракул: _____

Значення Результат

Blank lines for writing results.



МАПА ЗАПІЗНИХ ЗЕМЕЛЬ*

* Мапа оригінального видання,
права на яку належать Шону Томкіну.
Мапа українського видання
відрізняється від оригінальної.



ЗАПІЗНА ПРИСЯГА

ВАШ СВІТ

Залізні землі. Буклет істин світу.

*Цей буклет не є частиною сетингу українського видання.

Власні назви з цього буклета можуть не співпадати
з інформацією про сетинг українського видання.



Зроблено людьми для людей.

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

Переклад: Дмитро Башевський

Редактура: Євген Мокеєв

Верстка: Богдан Мокрієв

Окрема подяка: Владислав Нижник

©2025 Dense Forest Camp, переклад та адаптація. Всі права застережено.

The text of this work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International license.

For details on licenses, visit ironswornrpg.com.

Старий Світ

○ Дикунські клани під назвою Скальде вдерлися у королівства Старого Світу. Наші армії пали. Більшість вбили або взяли у рабство. Ті, хто врятувалися, тікали на всьому, що могло йти морем. Після виснажливої подорожі, що тривала місяці, втікачі спішилися на Залізних Землях.
Початок пригоди: Ви — нащадок Скальде. Через спадщину ваша родина здавна зазнає недовіри з боку мешканців Залізних Земель. Нещодавно невеликий загін Скальде висадився на наші береги. Можливо вони передвісники вторгнення? На чієму ви боці?

○ Хвороба рухалась жахливою хвилею крізь Старий Світ, вбиваючи всіх на своєму шляху. Тисячі тікали на кораблях. Однак, від чуми втекти не вийшло. На багатьох кораблях хворобу стримували безжальними методами — викидали за борт будь-кого, хто виказував найменші симптоми. Інші кораблі було втрачено назавжди. Зрештою, ті що вижили, знайшли Залізні Землі і зробили їх своєю новою домівкою. Подейкують, що ми назавжди прокляті тими, кого залишили напризволяще.

Початок пригоди: Поселення вразила хвороба. Хоча вона має певну схожість із чумою Старого Світу, хвороба не вбиває жертв. Натомість вона змінює їх. Які прояви вона має? Чому ви присяглися знайти зцілення?

○ Старий Світ не зміг витримати нас. Нас було забагато. Ми вирубали ліси. Наші посіви в'яли на безплідній землі. Міста та села переповнились відчайдушними, голодними людьми. Дрібні королі бились за крихти. Ми віддали долю у руки моря і знайшли Залізні Землі. Новий світ. Новий початок.

Початок пригоди: Переселення закінчилось десятиліття тому. Відтоді жоден корабель не припливав зі Старого Світу. Аж до сьогодні. Надходять вісті про самотній корабель, який нещодавно проплив через безкрайній океан і сів на міліну серед скель Бар'єрних островів.

Почувши його назву, ви присягнули дізнатись долю пасажирів. Чому це настільки важливо для вас?

○ _____

Залізо

○ Величні пагорби та гори Залізних Земель багаті на руду. Найбільш цінним є зорепадне чорне залізо.

Початок пригоди: Караван, який прямував у далекі південні землі покинув шахтарське поселення минулого сезону, але так і не дістався до місця призначення. Він перевозив неоціненне чорне залізо. Чому для вас так важливо знайти зниклий караван?

○ Похмура погода. Дощ і вітер несуться з океану. Зими довгі та люті. Один із перших поселенців нарікав: «Лише ті, хто зроблені із заліза, наважаться жити у цих негостинних краях» — так і з'явилась назва для нашої землі.

Початок пригоди: Не вродило. Невпинні сніги відрізали селище. Їжі майже не лишилось. Що ви зробите для того, щоб допомогти людям пережити сувору зиму?





○ Таємничі металеві стовпи розкидані по всій землі. Залізно-сірого кольору та гладенькі, наче відшліфовані річковою водою. Ніхто не знає їхнього призначення. Дехто каже, що вони давні, як сам світ. Інші, наприклад, Залізні Жерці, поклоняються та присягають на них. Однак більшість людей робить захисний жест і поспішає своїми справами, коли натикається на них. Стовпи не тьмяніють, і навіть найгостріше лезо не залишає на них подряпин.
Початок пригоди: Вам не дають спокою сни про стовп, який стоїть серед незнайомого краєвиду. Що ви бачили? Чому ви присяглись знайти його?

○ _____

Спадщини

○ Ми — перші люди, які ступили на цю землю.
Початок пригоди: У записах одного із перших поселенців згадується галявина у серці Глухих Пущ. Подейкують, що духи цього місця дарують дивовижне благословення. Яким даром воно наділяє?

○ Інші люди припливли сюди зі Старого Світу незліченні роки тому, але від них залишився лише дикий, здичавілий народ, який ми називаємо «Зломлені». Чи судилося нам розділити їхню долю?
Початок пригоди: Ви знаходите дитину — одну зі зломлених. Вона поранена, її переслідують одноплемінців. Чи захистите ви дитину, попри ризик викликати гнів зломлених племен?

○ До залізників, навіть до первородних, тут жили інші люди. Їхні стародавні руїни розкидані Залізними землями.
Початок пригоди: Шахтарі розкопали підземні руїни. Відтоді мешканців поселення почали мучити дивні сни. Вони кажуть, що руїни кличуть їх. Дехто вже зник у тому темному, давньому місці — включно із важливою для вас людиною.

○ _____

Спільноти

○ Небагато нас на цих проклятих землях. Більшість рідко спілкується з кимось за межами власного хутора чи селища, а до чужинців ставляться із глибокою підозрою.
Початок пригоди: Серед зими до засніженого хутора прибуває зневірений чоловік. Він поранений, голодний і ледь живий від холоду. Його родину викрали. Хто це зробив? Чи наважитесь ви врятувати їх попри безжальну зиму?

○ Ми живемо у спільнотах, які називаються колами. Це поселення розміром від хутора із кількома родинами до селища на кількасот жителів. Деякі кола кочові. Впливові кола можуть включати скупчення поселень. Ми торгуємо (а часом і грабуємо) з іншими колами.

Початок пригоди: Ворожнеча між двома колами, яка тривала десятиліттями, переросла у відкритий конфлікт. Що стало причиною цієї ворожнечі? ви станете частиною боротьби, чи присягнетесь її припинити?

- Ми перетворили Залізні Землі на свій дім. Селища в Рівнинах з'єднані добре втоптаними дорогами. Торгові каравани курсують між поселеннями Рівнин та віддаленими регіонами. Попри це, значна частина земель все ще неприборкана.

Початок пригоди: Каравани змушені сплачувати мито за прохід торговим шляхом. Данина — чверть усіх товарів, залишає кілька поселень без достатніх запасів на зиму. Хто висуває такі вимоги? Як ви все виправите?

- _____

Ватажки

- Правління таке ж різноманітне, як і самі люди. У деяких поселеннях владу тримає голова могутньої родини. В інших — рада старійшин ухвалює рішення та вирішує суперечки.

У деяких все вирішують жерці. Для декого всі суперечки вирішуються дуелями у кільці.

Початок пригоди: Вам щонаочі сниться місто Залізних Земель — з могутніми кам'яними стінами, жвавими ринками та цитаделлю на високому пагорбі. І так багато людей!

В Залізних Землях такого міста не існує. У снах — ви його правитель. Якимось чином, як би довго це не зайняло, ви мусите зробити цей сон реальністю.

- Кожна громада має свого ватажка, якого називають наглядачем. Кожну сьому весну люди продовжують його владу або обирають нового. Деякі наглядачі носять залізний вінець неохоче, інші ж голодні до влади та здобувають її через інтриги або погрози.

Початок пригоди: Наглядачка захворіла. Без допомоги вона приречена, а цілитель селища не знає, що це за хвороба. Підозрюють отруєння або, навіть, темні чаклунства.

Сім'ї поселення гризуться між собою за право посадити власного кандидата під залізний вінець. Чи розкриєте ви правду про хворобу наглядачки та цілите її?

- Безліч кланових вождів правлять дрібними володіннями. Більшість мають намір стати єдиним істинним королем. Їхні чвари призведуть до нашої загибелі.

Початок пригоди: Ви приховуєте одну з двох частин Істинної Корони – артефакту зі Старого Світу. Століття тому цю корону розкололи надвоє, коли сокира вбивці розсікла голову верховного правителя. Ви — нащадок королівського роду. Хто довірив вам реліквію? Чи знайдете ви іншу частину та об'єднаєте клани під своєю владою? Або у вас на неї інші плани?

- _____





Оборона

○ Тут, у Залізних Землях, припаси надто цінні, а землі малолюдні, щоб утримувати організовані бойові загони. Коли спільноті загрожує небезпека, люди стають пліч-о-пліч, щоб захистити своїх.

Початок пригоди: Поселення не може, або не хоче, захищатись від неминучої загрози. Чому? Яка небезпека нависла над ними? Що ви зробите, щоб врятувати їх?

○ Вартові — це наші солдати, охоронці та ополчення. Вони служать поселенням, стоячи на варті, патрулюючи навколишні землі та організовуючи оборону у часи кризи. Більшість має тісні зв'язки зі своєю спільнотою. Інші, так звані вільні вартові — мандрівні найманці, яких наймають для захисту поселень чи караванів.

Початок пригоди: Ви знаходите вартову, що помирає. Вона говорить про важливу місію і доручає вам її виконання. «Присягніться мені», — каже вона, простягаючи закривавлену руку з предметом, який має ключове значення для завдання. Що це за предмет?

○ Наші дружинники збираються, щоб завдавати ударів ворогам або боронити власні володіння. Хоч вони й не зрівняються з арміями, які колись маршували Старим Світом, ці загони треновані та озброєні настільки, наскільки дозволяють їхні поселення. Прапори дружинників прикрашені символами їхньої старосвітської спадщини та історією перемог у Залізних Землях.

Початок пригоди: Дружинники були знищені в битві проти нездоланного ворога.

Як ви пов'язані із загоном? Хто їх переміг? Чи понесете ви їхній прапор у марші за помстою, або присягнете повернути його додому, на місце честі?

○ _____

Містицизм

○ Дехто все ще знаходить розраду у старих звичаях. Вони звертаються до обрядників, щоб ті передбачили долю новонароджених або виконали ритуали виклику щедрого врожаю. Інші ж, охоплені страхом, чинять розправу над тими, кого підозрюють у володінні силою. Однак більшість людей вірить, що справжні чари, якщо вони коли-небудь існували — тепер втрачені.

Початок пригоди: Хтось із ваших близьких звинувачений у накладанні прокляття на поселення, через що посіви загинули, а худоба захворіла. Які є докази? Чи станете ви на захист і розкриєте справжню причину нещастя?

○ Чари рідкісні й небезпечні, а тих небагатьох, хто володіє ними, вважають обраними.

Початок пригоди: Ви чули історії про людину, яка володіє справжньою силою. Вона живе у далекому відлюдному поселенні. Хто розповів вам про обрядника? Його бояться чи поважають? Чому ви присягнулись його знайти?

○ Чари течуть цими землями, як ріки крізь пагорби. Сила завжди поруч із тими, хто прагне приборкати її, і навіть звичайні люди знають бодай один корисний ритуал.

Початок пригоди: Хтось, кого ви любите, ступив на шлях чарів — це його згубило.

Хто ця людина? Чому вона піддалась темним силам? Де вона зараз? Ви прагнете врятувати чи перемогти її?

○

Релігія

○ Дехто із залізників мимохідь робить охоронні жести чи бурмоче молитви за звичкою, або з поваги до традицій, але більшість вірить, що боги давно покинули нас.

Початок пригоди: Харизматична залізниця закликає своїх послідовників зректися залишків старосвітських вірувань та пропонує новий шлях для нового світу. Яке вчення вона проповідує? Чого прагне досягти? Ви присягаєтесь підтримати її чи завадити їй?

○ Люди шанують як старих, так і нових богів. У цих суворих землях молитва нехай і проста, але сильна розрада.

Початок пригоди: Залізник твердо вирішив здійснити паломництво у землі, сповнені небезпек. Яке святе місце він шукає? Чому ви присягаєтесь супроводжувати його у мандрівці? Хто і чому намагається його зупинити?

○ У нас багато богів. Вони дають знати про себе через знамення та дива. Подейкують, що вони таємно ходять серед нас. Жерці доносять волю богів та панують у багатьох поселеннях.

Початок пригоди: Ви відмічені богом. Що це за знак? Жерці проголосили це ознакою вашого божественного призначення. Ви приймаєте долю та присягаєтесь виконати своє призначення, або прагнете відвернути його? Яка сила стає у вас на заваді?

○

Первородні

Ельфи (арди), велетні, тролі та елементалі.

○ Первородні стали легендою. Подейкують, що залишки давніх племен досі ховаються в глибоких лісах чи серед високих гір. Більшість вірить, що вони завжди були міфом.

Початок пригоди: Хтось одержимий пошуками Первородних та прагне знайти докази їхнього існування. Для цього необхідна експедиція у найвіддаленіші куточки Залізних Земель. Яку роль ви граєте у цій подорожі?





- Первородні живуть у самотності та несамовито оберігають свої землі.
Початок пригоди: Ельф, вигнаний своїм народом, знайшов притулок серед Залізників. Згодом він став частиною поселення. Але тепер його дні добігають кінця. Перед смертю він прагне повернутись до свого народу. Він шукає прощення чи справедливості? Чому ви присягаєте допомогти йому? Які сили стають на заваді його поверненню?
- Первородні володіють Залізними Землями. Ельфи дрімучих лісів та велетні пагорбів терплять нашу присутність, і навіть торгують із нами... Поки що. Залізники бояться того дня, коли Первородні вирішать, що їм більше тут не раді.
Початок пригоди: Люди та велетні на межі війни. Що трапилось? На чиєму ви боці? Чи можна якось відвернути конфлікт?
- _____

Чудовиська

Дракони, віверни, василіски, морські змії та вендіго.

- Давні чудовиська — це лише легенди. Дехто, повернувшись із далеких лісів та високих гір розповідає шалені байки про жадливіх потвор, але це лише маячня. Нічого подібного не існує.
Початок пригоди: Ви стали свідками нападу істоти, яку сприйняв за звіра неймовірних розмірів. Ніхто вам не вірить. Ба більше, вас звинувачують у вбивстві, яке ви перекладаєте на чудовиська. Чим ви можете довести невинуватість? Чи можете ви взагалі довіряти спогадам про цю подію?
- Жадливі чудовиська блукають дикими ділянками Залізних Земель.
Початок пригоди: Видатний залізник охоплений жагою помсти конкретній потворі. Які особливості цієї істоти? Чим вона наклікала гнів залізника? Ви допоможете цій людині у завданні, чи станете на заваді сліпій ненависті, яка зруйнує більше, ніж одне чудовисько?
- Різні чудовиська блукають Залізними Землями. Переважно вони мешкають на околицях, але заходять на заселені землі у пошуках здобичі. Їхніми жертвами переважно стає худоба, але нерідко вони нападають на мандрівників, каравани чи навіть поселення.
Початок пригоди: Професійні мисливці заробляють на життя вбивством чудовиськ. Одна з них, відома у всіх Залізних Землях завдяки численним вбивствам, безслідно зникла під час полювання. Можливо вона зустріла гідного суперника, чи тут криється щось зловісне? Звідки ви її знаєте?
- _____

ЗАПІЗНА ПРИСЯГА

ПРОФІЛІ

Основна колода.

Примітка

Деякі профілі містять здібності, що застосовуються до багатьох ходів. Зазвичай вказується мета здійснення ходів, без конкретних назв. Проте, допоки не зазначено інакшого, ви не можете використовувати такі здібності до ходів прогресу.

Стандарти розмірів

Ви можете роздрукувати ці профілі для особистого використання. Їх розмір підходить для використання зі стандартними протекторами для карт розміром 3,5'x2,5' (88x63 мм).



Зроблено людьми для людей.

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

Переклад та верстка: Богдан Мокрієв

Редактура: Євген Мокеєв

Окрема подяка: Владислав Нижник

©2025 Dense Forest Camp, переклад та адаптація. Всі права застережено.

The text of this work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International license.

For details on licenses, visit ironswornrpg.com.

СУПУТНИК

Печерний лев

Ім'я:

Ваш кіт хапає здобич.

- **Нетерплячий:** Коли ваш кіт вполював велику здобич, ви можете *Поповнити припаси* додавши Вістря (замість Розуму). У такому разі, точно влучивши, отримайте +1 Припас або +1 імпульс.
- **Неминучий:** Коли ви *Входите в бій* чи *Нападаєте* відправляючи kota в атаку, киньте граники + Вістря. Влучивши, отримайте +2 імпульси.
- **Сторожовий:** Коли ви *Розміщуєте табір*, ваш кіт лишатиметься сторожі. Якщо ви чи союзники захочете розслабитись, отримайте +1 Дух. Якщо ви сконцентруєтесь, отримайте +1 імпульс.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 |

СУПУТНИК

Павук-велет

Ім'я:

Ваш павук розкриває секрети.

- **Стриманий:** Коли ви *Здобуваєте перевагу*, послаючи павука на розвідку, отримайте +1 до кидка, та +1 імпульс на влучання.
- **Проникливий:** Ви можете *Стріти небезпеку* з додаванням Тіні, послаючи павука приховано вивчити когось. З влучанням павук повертається та розкриває найпоетамніший страх цілі, що відобразатиметься у його скляних очах. Якщо використати це для Зібрання інформації, можете перекинути будь-який граник.
- **Підступний:** Коли ваш павук готує пастку, додайте +1 та Тінь, коли *Вривається у бій*. Точно влучивши, завдайте 2 шкоди.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 |

СУПУТНИК

Яструб

Ім'я:

Ваш яструб може допомагати, поки у повітрі.

- **Гострий зір:** Коли ви *Вирушаєте в подорож* або *Поповнюєте* Припаси полюючи на незначну здобич, додайте +1 до кидка.
- **Жорстокий:** Коли ви *Здобуваєте перевагу* з додаванням Вістря, наказуючи яструбу дзьобати та дерти ворога, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- **Пильний:** Коли ви *Стрічаєте небезпеку* з додаванням Розуму, щоб виявити загрозу, що насувається, або *Вривається у бій* з додаванням Розуму, потрапивши у засідку, додайте +2 до кидка.

| 0 | +1 | +2 | +3 |

СУПУТНИК

Кінь

Ім'я:

Верхи на коні, ви одне ціле з ним.

- **Швидкий:** Коли ви *Стрічаєте небезпеку* з додаванням Вістря, використовуючи швидкість та грацію коня, або коли ви *Вирушаєте у подорож*, додайте +1 до кидка.
- **Безстрашний:** Коли ви *Вривається у бій* або *Здобуваєте перевагу* з додаванням Серця, ідучи верхи, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- **Могутній:** Коли ви *Нападаєте* чи *Відбивається* у ближньому бою верхи на коні, додайте +1 до кидка та завдайте +1 шкоди на влучання.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |

СУПУТНИК

Пес

Ім'я:

Ваш пес — це найвірніший союзник.

- **Гострий нюх:** Коли ви *Збираєте інформацію*, розраховуючи на собаче чуття, щоб вистежити вашу ціль або дослідити місцевість, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- **Лютий:** Коли ви *Нападаєте* чи *Відбивається* разом з собакою та здобуваєте влучання, завдайте +1 шкоду та отримайте +1 імпульс.
- **Вірний:** Коли ви *Зазнаєте стресу* у компанії вашого собаки, додайте +1 до кидка.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 |

СУПУТНИК

Родич

Ім'я:

Ваш друг, що завжди поруч.

- **Навчений:** Коли ви здійснюєте хід поза боєм, у якому стане у пригоді досвід вашого супутника, додайте +1 до кидка.
- Досвід:
- **Спина-до-спини:** Коли ви *Відбивається* чи у *Поєдинку* разом з супутником, або коли *Стрічаєте небезпеку* проти нападу разом, додайте +1 до кидка.
 - **Рідний:** Як тільки ви скріпили стосунки з вашим супутником, додайте +1 коли *Стрічаєте відчай* у його присутності.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 |

СУПУТНИК

Мамонт

Ім'я:

Ваш мамонт іде рішучими кроками.

- **Вайлуватий:** Коли ви *Вирушаєте в подорож* з вашим мамонтом, можете додати +2 до кидка, але втрачате -1 імпульс (прийміть рішення до кидка).
- **Тяговий звір:** Коли ви здійснюєте хід з додаванням Припасів, ви можете додати Здоров'я мамонта замість Припасів.
- **Звірина могутність:** Коли ви *Нападаєте* чи *Відбивається* у ближньому бою верхи на коні, додайте +1 до кидка та завдайте +1 шкоди на влучання.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |

СУПУТНИК

Сова

Ім'я:

Ваша сова ширяє у пільмі.

- **Нічна:** Коли ви *Поповнюєте* Припаси уночі, відправляючи сову на полювання, отримайте +2 імпульси за влучання. Коли ви *Вривається у бій* з додаванням Розуму, потрапивши у засідку проти ночі, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- **Мудра:** Коли ви залучаєте таємні знання сови для здійснення ритуалу, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання (прийміть рішення до кидка).
- **Вілення:** Коли ви *Стрічаєте смерть*, використайте Здоров'я сови замість імпульсу до кидка.

| 0 | +1 | +2 | +3 |

СУПУТНИК

Ворон

Ім'я:

Ваш ворон чекає наказу.

- **Хитрий:** Коли ви *Здобуваєте перевагу* або *Стрічаєте небезпеку* з додаванням Тіні, коли використовуєте ворона для хитрості (влаштування метушні чи викрадення дрібнички) додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- **Знання:** Коли ви *Стрічаєте смерть*, додайте +2 до кидка, та отримайте +1 імпульс за влучання.
- **Стараний:** Коли ваш ворон передає повідомлення, ви можете *Здобути перевагу*, *Зібрати інформацію* чи *Примушувати* на відстані.

| 0 | +1 | +2 |

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

СУПУТНИК

Юна віверна

Ім'я: _____

Твоя віверна тебе не з'їсть. Поки що.

- **Неслухняна:** Коли ви *Вирушаєте в подорож*, за точного влучання, можете втратити -1 Припас, щоб отримати +2 імпульси.
- **Нестримна:** Коли завдається *Шкода супутнику* віверні, додайте +2 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- **Шалена:** Коли ви *Нападаєте*, наказуючи віверні атакувати, киньте граники + Серце. Віверна завдає 3 шкоди на влучання.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |

ШЛЯХ

Алхімік

- Коли ви варите зілля, оберіть ефект: Спритність (Вістря), Зухвальство (Серце), Енергійність (Залізо), Хитрість (Гінь). Потім витратьте -1 Припас та киньте граники +Розум. Точно влучивши, ви варите одну дозу. Персонаж, що вживатиме зілля, має *Стріти небезпеку* з додаванням Заліза, та влучити, щоб додати +1 до кидків з відповідним атрибутом, допоки його Здоров'я, Дух чи імпульс не впадуть нижче ніж +1. Ледей влучивши, ви додатково втрачаєте -1 Припас на приготування.
- Ви можете зварити одну дозу з двома ефектами або дві дози з одним ефектом.
- Коли ви варите зілля, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс.

ШЛЯХ

Звіриний рід

- Коли ви здійснюєте хід для приручення, заспокоєння, наказування, допомоги чи відбивання звіра (у тому числі звірів супутників) додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс.
- Ви можете додати або покращити профіль звіра супутника, витративши на 1 досвід менше. Коли ви заповните всі здібності профілю, ви можете *Скріпити стосунки* та одразу точно влучити. Тоді відмітьте 2 позначки стосунків та 1 досвід.
- Раз за бій, коли ви використовуєте здібності звіра супутника, можете перекинути будь-який граник. Отримайте +1 імпульс за влучання.

ШЛЯХ

Вірний стягові

Ім'я/назва: _____

Щойно ви дали присягу лідеру чи фракції.

- Коли ви *Даєте залізу присягу* вашому лідеру чи фракції для їхнього завдання, можете перекинути будь-який граник. Коли ви *Втілили присягу* і позначаєте досвід, позначте +1 досвід.
- Коли ви *Снівснуєте* чи *Розміщуєте табір* з вашими соратниками, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Вриваєтесь у бій* під стягом, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання. Коли ви спалюєте імпульс у бою, несучи на собі стяг, отримайте +1 імпульс після його поновлення.

ШЛЯХ

Пошрамований

Щойно ви стали скаліченим...

- Ви зосереджуєте свою енергію: Знизьте Вістря чи Залізо на 1 та додайте +2 до Розуму чи Серця, або по +1 до кожного (не перевищуючи ліміту +4).
- Ви виходите за власні ліміти: Знизьте максимальне Здоров'я на 1. Скаліченість більше не вважається слабкістю, не знижує максимальне та початкове значення імпульсу. Коли ви *Зазнаєте стресу* з використанням Серця, отримайте +1 імпульс за точне влучання.
- Ви вже заглядали смерті у вічі: Коли ваше Здоров'я опускається до 0 і ви *Зазнаєте шкоди*, ви можете додати Розум чи Серце (замість Заліза або Здоров'я). Тоді можете отримати +1 імпульс на влучання.

ШЛЯХ

Тенета лева

Ім'я: _____

Щойно ви відмітили позначку стосунків з родовим лезом — зброєю, у яку закарбована душа вашого пращура...

- Коли ви *Вриваєтесь у бій* чи *Креслите кільце*, маючи за зброю родове лезо, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Збираєте інформацію*, дослухаючись до шепоту родового лева, додайте +1 до кидка та отримайте +2 імпульси за влучання. *Зазнайте стресу* (-2 Дух).
- Коли ви *Нападаєте* родовим лезом, щоб завдати шаленої рани (оберіть до кидка), додайте +1 до кидка та завдайте +2 шкоди за влучання. Потім *Зазнайте стресу* (-2 Дух).

ШЛЯХ

Пов'язаний

- Коли ви здійснюєте хід, у якому отримуєте + до кидка від стосунків, додайте ще +1.
- Коли ви повністю заповнюєте пункт стосунків (4 позначки), подумайте, чого вас ці стосунки навчили. Отримайте 1 досвід та +2 імпульси.
- Коли ви здійснюєте хід у вирішальний момент і промахуєтесь, можете вчепитись за думки про тих, з ким маєте стосунки, та набратись рішучості й наснаги. Можете перекинути будь-який граник. Промажувшись знову, окрім загальних наслідків, ви маєте відмітити спантеличення чи спотворення. Якщо вже відмічено, *Стрінте відчай*.

ШЛЯХ

Командир

- Ви керуєте ватагою, що має силу +4. Киньте граники з додаванням сили, коли наказуєте ватазі *Стріти небезпеку*, *Здобути перевагу*, *Примувувати* чи вступити у *Поєдинок*. Коли ви зазнаєте негативних наслідків цих ходів, ви можете втратити -1 сили ватаги. Коли ви *Розміщуєте табір* або *Снівснуєте*, отримайте +1 сили ватаги за влучання. Коли сила ватаги опускається до 0, цей профіль вважається Слабкістю.
- Ви можете розпорядити розвідників з вашої ватаги, щоб *Зібрати інформацію* або *Поповнитись*, додавши до кидка силу ватаги замість атрибута.
- Тільки но ви *Скріпили стосунки* з вашою ватагою, отримуйте +1 імпульс за влучання, коли застосовуєте переваги ватаги.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 |

ШЛЯХ

Танцюрист

- Коли ви *Здобуваєте перевагу* з додаванням Вістря, танцюючи для привернення уваги, додайте +1 до кидка та отримайте +2 імпульси за влучання. Точно влучивши, додайте +2 до кидка (лише раз), якщо через інший хід взаємодієте з вашою аудиторією.
- Коли ви *Стрічаєте небезпеку* з додаванням Вістря, гнучко уникаючи атак ворога в бою, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс на влучання.
- Коли ви чи ваш союзник здійснюють хід прогресу та здобувають влучання, ви можете виконати пам'ятний танець у честь цієї події, кинувши граники +Вістря. Точно влучивши, ви та союзники отримують +2 імпульсу та +1 Дух. Ледей влучивши, ви отримуєте +1 імпульс або +1 Дух, союзники лишаються не враженими.

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

СУПУТНИК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ШЛЯХ

Відданий

Ім'я божества:

Атрибут:

- Коли ви молитесь своєму божеству, ви можете *Здобути перевагу* у формі благословіння, кинувши граники +атрибут божества. Отримайте +2 імпульси за влучання.
- -Коли ви *Даєте залізну присягу* задля служіння божественному задуму, ви можете кинути граники + атрибут божества, та перекинути будь-який граник. Коли ви *Втілюєте присягу* та відмічаєте досвід, отримайте +1 досвід.
- Коли ви ширите слова вашого божества під час *Стівіснування*, можете додати атрибут божества до кидка, та отримати +1 імпульс за влучання.

ШЛЯХ

Уповноважений

Титул/Родовід:

- Коли ви ледь влучаєте чи промахуєтесь під час *Стівіснування*, ви можете вимагати гостинності на підставі вашого титулу чи родоводу, та отримати можливість перекинути всі граники та додати +1 до кидка. Промахнувшись, ви отримаєте відмову, а ваша зухвалість спричинить вагомі проблеми.
- Коли ви використовуєте свій титул чи родовід, щоб *Примушувати* когось, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви полишаєте свій титул чи родовід, щоб *Скріпити стосунки*, рівні за статусом, або коли ви *Даєте залізну присягу* на користь нижчих за статусом, додайте +1 до кидка та отримайте +1 до імпульсу або +1 до Духу за влучання.

ШЛЯХ

Обраний

- Коли ви *Стрічаєте смерть* або *Стрічаєте відчай* поки ваша життєва присяга не втілена, це ще не час для вас полишити все. Замість того щоб кидати граники, ви можете обрати автоматичне точне влучання, але цей профіль вважатиметься Слабкістю (і ви не матимете переваг від нього) допоки ви не *Досягнете проміжкової віхи* у життєвій присязі.
- Коли ви *Досягаєте проміжкової віхи* у життєвій присязі, отримайте +2 імпульси або +1 Дух.
- За кожні два відмічені пункти на показнику прогресу життєвої присяги отримайте 1 досвід. коли ви *Втілюєте присягу* (життєву присягу), доля у ваших руках, тож можете окреслити останню жертву та перекинути будь-який граник.

ШЛЯХ

Мисливець за живою

- Коли ви *Даєте залізну присягу* за грошову винагороду, додайте +1 до кидка та дайте завданню особливу відмітку. Коли ви успішно *Втілюєте присягу*, дотримайте сток відповідно до рангу присяги. Коли ви виконуєте хід де ресурси мають вплив, додайте значення статку до кидка та втратьте -1 сток.
- Коли ви знаходитесь у громаді або займаєтесь торгівлею, можете втратити -1 сток та отримати +2 Припасів.
- Коли ви *Поповнюєте* Припаси шляхом мародерства чи обшуку троці, та отримуєте точне влучання з дублем, можете уявити, що знайшли щось коштовне, та отримати +1 Припас (замість +2) та +1 сток.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |

ШЛЯХ

Травник

- Коли ви *Лікуєте* за допомогою трав чи зілля та маєте щонайменше +1 Припас оберіть одне (оберіть до кидка):
 - Додайте +2 до кидка
 - За влучання відновіть на +1 Здоров'я більше.
- Коли ви *Лікуєте* супутника, союзника чи іншого персонажа, отримайте +1 Дух або +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Розміщуєте табір* та обираєте опцію піклування, ви можете приготувати цілющий відвар. Тоді ви та ваш супутник відновлять на +1 Здоров'я більше. Кожен союзник, що також обрав піклування, відновлює +1 Здоров'я без втрати Припасів.

ШЛЯХ

Принциповий

- Коли ви *Кидаєтесь стрімголов*, уявіть, як ваші присяги додають вам наснаги у цей момент. Потім додайте +2 (замість +1) до наступного кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Здобуваєте перевагу* або *Примушуєте* говорячи гірку правду, додайте +1 та отримайте +1 імпульс за влучання. Ледь влучивши або промахнувшись, уявіть як ця гірка правда погіршує ваше становище.
- Коли ви *Втілюєте присягу* і промахуєтесь, можете перекинути будь-який граник виклику. Якщо ви знов промахнулись, понизьте максимальне значення Духу на 1. Ви можете відновити втрачений Дух, якщо отримаєте точне влучання за наступного *Втілення присяги*.

ШЛЯХ

Імпровізатор

- Коли ви *Перевіряєте спорядження*, можете додати до кидка Розум (замість припасів). Тоді уявіть, як ви заміщаєте потрібний предмет креативним рішенням та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Здобуваєте перевагу* чи *Стрічаєте небезпеку* шляхом хитромудрого комбінування та використання своїх інструментів, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання. Після кидка ви можете витратити -1 Припас та додати до кидка ще +1.
- Коли ви віддаєтесь свавілля та дієте імпульсивно у ризикованій ситуації, можете додати +2 до кидка, та отримати +1 імпульс за влучання. Але якщо ледь влучили, вважайте це промахом.

ШЛЯХ

Шпигун

- Коли ви намагаєтесь вторгнутись, пересікати чи причаїтись на ворожій території, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- -Коли ви *Збираєте інформацію* на ворожій території, щоб дізнатись ворожу позицію, плани чи методи або коли *Збираєте інформацію* шляхом ведення спостереження, можете додати +Тінь (замість +Розум), та отримати +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Поповнюєте* Припаси на ворожій території шляхом мародерства чи обшуку троці, можете додати до кидка +Тінь (замість +Розум), та отримати +1 імпульс або +1 Припас за влучання.

ШЛЯХ

Вчений

- Ви є носієм загадкового архіву. Коли ви *Здобуваєте перевагу* або *Збираєте інформацію* шляхом вивчення надбаних знань, додайте +1 до кидка. Якщо маєте можливість покопирсатись в архіві, додайте +2 до кидка. За влучання уявіть неясну, але корисну інформацію, яку можна застосувати (*Спитайте Оракула*, якщо не певні), та отримайте +1 імпульс.
- Коли ви досліджуєте місцевість чи об'єкт, що містить втрачені знання, і *Даєте залізну присягу* повернути знання до архіву, можете перекинути будь-який граник. Якщо ви *Втілите присягу* отримайте +1 досвід.
- Лише раз ви можете поринути у глибини заборонених знань архіву. Після цього підніміть значення Розуму на 1 та кинути граник дії: на 1-3 ви відмічаєте спотворення або *Стріти відчай* (ігноруючи імпульс).

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ШЛЯХ

Побратим

- Коли ви *Допомагаєте союзнику*, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання. Це додаток до переваг, що отримує ваш союзник.
- Коли ваш союзник *Зазнає стресу* у вашій присутності, він додає +1 до кидка, а ви отримуєте +1 імпульс за влучання.
- Коли ваш союзник здійснює хід прогресу поряд з вами, уявіть, як ви йому можете допомогти. Тоді киньте один граник виклику: на 1-9 союзник може замінити один зі своїх граників виклику на ваш; на 10 уявіть як ви ненавмисне завадили йому, союзник має замінити свій граник виклику з нижчим значенням на ваш.

ШЛЯХ

Маска

- Тільки-но ви скріпили зв'язки з ардами, та отримали у дарунок різьблену маску...
- Оберіть матеріал маски:
 - Грозовий клен: Вістря / Здоров'я.
 - Кривавий явір: Залізо / Здоров'я.
 - Примарна верба: Тінь / Дух.
 - Скрипуча ялина: Розум / Дух.
- Коли ви носите маску та здійснюєте ходи, що задіюють її атрибут, додайте +1 до кидка. Якщо отримаєте значення 1 на гранику дії, втраťте -1 відповідного показника (як додаток до основних наслідків ходу).
- Як вище, але можете додати до кидка +2, але й втратити -2 відповідного показника.
 - Коли ви *Стрічаєте смерть* або *Стрічаєте відчай*, ви можете додати до кидка атрибут маски (замість Серця).

ШЛЯХ

Клятвoporушник

- Тільки-но ви *Зреклися присяги*...
- **Цей профіль вважається слабкістю.** Лише раз, коли ви *Даєте залізню присягу* щоб відкупитись від ганьби (екстремальна та вище), дайте завданню особливу відмітку. Щоразу, коли *Досягаючи проміжкової віхи*, отримайте +2 імпульси.
 - Коли ви *Здобуваєте перевагу* чи *Примушуєте* когось на користь відміченого завдання, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
 - Коли ви *Втілюєте присягу* відміченого завдання, ви відчуваєте полетшення і спокуту. Ця опція профілю активується автоматично без втрати досвіду. Ви можете підняти значення одного з атрибутів на +1 та **скинути цей профіль**.

ШЛЯХ

Вигнанець

- Коли ваші Припаси впали до 0, замість подальших витрат Припасів, втраťте відповідну кількість імпульсу. Потім киньте граники +Розум. Точно влучивши, ви наскребли рештки, та отримали +1 Припас. Ледь влучивши, ви можете отримати +1 Припас, але втратити -2 імпульси. Промахнувшись, ви маєте *Зазнати злиднів*.
- Коли ви *Снів'ясуєте*, можете перекинути будь-які граники. Якщо ви це зробите (вирішіть до першого кидка), вам не знадобиться багато комфорту, проте громада залишатиметься осторонь вас. Ви не можете здобути точного влучання.
- Коли ви *Досягаєте місця призначення* та здобуваєте точне влучання, ви пригадуєте щось корисне про цю місцину. Уявіть, що це може бути та отримайте +2 імпульси.

ШЛЯХ

Самозванець

- Коли ви намагаєтесь видати себе за підставну персону, киньте граники +Тінь. Точно влучивши, ви можете додати +2 до кидка, здійснюючи ходи від імені підставної персони, щоб вплинути на когось. Якщо на гранику дії результат 1, хтось запідозрив вас. Здійсніть необхідні ходи для відвернення або нерозповсюдження сумнівів. Ледь влучивши, ви отримуєте зазначене вище, але додаєте до кидків +1 (замість +2).
- Як вище, а також можете додати +Тінь замість +Серце, коли *Снів'ясуєте*, у ролі підставної персони.
- Коли ви *Здобуваєте перевагу*, розкриваючи свою істину персону у драматичний момент, можете перекинути будь-які граники.

ШЛЯХ

Воскреслий

- Тільки-но ви *Стріли смерть* та повернулись до світу живих...
- Коли ваше Здоров'я впало до 0, і ви *Зазнаєте шкоди* чи *Стрічаєте смерть*, додайте +1 до кидка. Якщо ви спалюєте імпульс для покращення результату, уявіть як стосунки чи присяги утримують вас у цьому світі, та отримайте +2 імпульси після поновлення.
 - Коли ви здійснюєте ходи для дослідження, протистояння чи взаємодії з жахіттями, духами чи мерцями, додайте +1 до кидка.
 - Коли ви обираєте вбити ворога *Завершуючи бій*, ви можете спалити імпульс, щоб приборати один з граників виклику, значення якого нижче за імпульс. Зробивши це, *Зазнайте стресу* (2 стресу).

ШЛЯХ

Месник

- Якщо ви зі своїм конем-супутником...
- Коли ви *Лікуєте* вашого коня, або коли ви *Стрічаєте небезпеку* у спробах заспокоїти чи підбадьорити його, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
 - Коли ви *Вирушаєте в подорож*, ви можете загнати вашого коня, та додати +1 до кидка (після кидка). Проте доведеться завдати *Шкоду супутнику* (1 шкода).
 - Коли ви *Здобуваєте перевагу* з додаванням Розуму, оцінюючи ситуацію з сідла, ваші з конем інстинкти об'єднуються. Додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

ШЛЯХ

Ритуаліст

- Тільки-но ви *Втілили присягу* (грізну та вище) на користь древніх сутностей, та *Скріпили стосунки* з ними...
- Коли ви *Здобуваєте перевагу*, готуючись до проведення ритуалу, уявіть процес підготовки, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
 - Коли ви проводите ритуал, можете витратити -1 Припас та отримати +1 до кидка (вирішіть до кидка).
 - Коли ви робите татування щоб закарбувати суть нового ритуалу, уявіть що саме ви зображаєте на шкірі. Після цього можете придбати новий профіль ритуалу на 1 досвід дешевше.

ШЛЯХ

Тіньовий рід

- Тільки-но ви отримали спотворення...
- Ваше серце зачерствіло: Знизьте показник Серця на -1, та підніміть показник Тіні на +2 (до максимального значення +4).
 - Ви чутливі до тіньового виміру: Коли ви проводите ритуал, додайте +1 до кидка.
 - Вам відомі криві стежки смерті: Коли ви *Стрічаєте смерть*, ви можете додати до кидка Тінь (замість Серця). Ледь влучивши, і обравши *Дати залізню присягу* для викупу життя, ви можете додати до кидка Тінь (замість серця) перекинути будь-які граники. Коли ви *Втілюєте присягу*, отримайте додатково 2 досвіди.

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ШЛЯХ

Провидець

- Коли ви *Стрічаєте небезпеку* або *Збираєте інформацію* для викриття та визначення містичних сил, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Примушуєте*, *Скріплюєте стосунки* або *Випробовуєте стосунки* з містичними чи потойбічними істотами, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Здобуваєте перевагу* вивчаючи когось або щось у напружених обставинах, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання. Також якщо ви наважитесь зазірнути у потойбіччя заради глибших знань (вирішити до кидка), можете перекинути будь-які граники. Проте ледь влучивши, ви все одно промахнетесь.

ШЛЯХ

Вбивця

- Коли ви *Збираєте інформацію* слідуючи за слідами звіра чи жажіття, або коли *Здобуваєте перевагу* готуючись до бою з ним, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Складаєте залізну присягу* вбити звіра або жажіття, можете перекинути будь-які граники. Коли ви *Втілюєте присягу*, отримайте додатково 1 досвід.
- Коли ви вбиваєте звіра чи жажіття (щонайменше грізного) ви можете забрати трофей та обрати одне:
 - Підсилення ритуалу: коли ви чи союзник проводять ритуал, можете перекинути будь-які граники (одноразово).
 - Свідчення цінності: Коли ви *Співіснуєте*, перекиньте будь-які граники (одноразово).

ШЛЯХ

Тенета духа

- Ви одержимі духом того, хто помер через ваші дії. Коли ви *Здобуваєте перевагу* чи *Збираєте інформацію*, спілкуючись з духом, додайте +1 до кидка та отримайте +2 імпульси за влучання. Ледь влучивши, Зазнайте стресу (1 стрес).
- Коли ви *Стрічаєте смерть* у компанії духа, додайте +1 до кидка. Точно влучивши, уявіть чому ви навчилися та отримайте 1 досвід.
- Лише раз, коли ви *Втілюєте присягу* (грізну та вище) на користь духа, виберіть одне:
 - Прощення: отримайте 2 досвіди за кожну відмічену опцію та скиньте цей профіль.
 - Скріплення: додавайте на +1 більше, коли використовуєте профіль.

ШЛЯХ

Скальд

- Коли ви *Здобуваєте перевагу*, *Примушуєте* чи *Скріплюєте стосунки* виконуючи надихаючу чи повчальну пісню, оповідь чи промову, уявіть, про що у ній йтиме мова, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Розміщуєте табір* та обираєте розслабитись, можете розповісти історію для ваших союзників, або скласти нову історію, якщо наодинці. Тоді уявіть, про що у ній йтиме мова та отримайте +1 Дух або +1 імпульс. Союзники, що також обрали розслабитись у вашій компанії, можуть отримати +1 Дух або +1 імпульс.
- Коли ви *Співіснуєте* у громаді, з якою маєте стосунки, додайте +2 до кидка (замість +1).

ШЛЯХ

Фокусник

- Коли ви *Стрічаєте небезпеку*, *Здобуваєте перевагу* чи *Примушуєте* шляхом обману, блефу, крадіжок чи шахрайства, додайте +1 до кидка.
- Коли ви *Збираєте інформацію* розслідуючи підступний план, можете додати +Тінь до кидка (замість +Розум). Тоді отримайте +2 імпульси за влучання.
- Коли ви *Скріплюєте стосунки*, засновані на брехні, оберіть одне:
 - Зберігайте ваш секрет: додайте +Тінь до кидка (замість +Серце)
 - Розкрийте правду: Додайте +Серце до кидка. Точно влучивши, позначте стосунки двічі та отримайте 1 досвід. Ледь влучивши, ви промахнетесь.

ШЛЯХ

Ветеран

- Коли ви спалюєте імпульс для покращення результату у бою, уявіть, як ваш висічений на тілі бойовий досвід дає перевагу. Тоді отримайте +1 імпульс після поновлення та додайте +1 до кидка наступного ходу. Раз за бій ви також можете перейняти ініціативу коли спалюєте імпульс, щоб ледь влучити замість промаху.
- Коли ви *Даєте залізну присягу* на користь когось, хто бився пліч-о-пліч з вами, або *Скріплюєте стосунки* з ними, додайте +2 до кидка та отримайте +2 імпульси за влучання.
- Коли ви *Поповнюєте Припаси* збираючи речі з тіл вбитих у бою, додайте +1 до кидка, та отримайте +1 імпульс за влучання.

ШЛЯХ

Дитя води

- Коли ви *Стрічаєте небезпеку*, *Збираєте інформацію* чи *Здобуваєте перевагу*, пов'язану з судноплаванням чи природою водяного світу, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Вирушаєте у подорож* на водному судні, додайте +1 до кидка. Точно влучивши, оберіть одне:
 - Попутний вітер: позначте прогрес двічі.
 - Міцний якір: *Розмістіть табір*, можете перекинути будь-які граники.
 - Вилет з трощі: *Поповніть Припаси*, можете перекинути будь-які граники.
- Коли ви *Вриваєтесь у бій* на палубі судна, можете перекинути будь-які граники.

ШЛЯХ

Розвідник

- Коли ви *Вирушаєте у подорож*, отримайте +1 імпульс за точного влучання. Якщо ви спалюєте імпульс для покращення результату, додатково отримайте +1 імпульс після поновлення.
- Коли ви *Здобуваєте перевагу* чи *Збираєте інформацію* досліджуючи місцевість чи прокладаючи шлях, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Даєте залізну присягу* провести когось крізь тернисту подорож, можете перекинути будь-які граники. Коли ви *Втілили присягу*, отримайте додатково 1 досвід.

ШЛЯХ

Майстер зброї

- Тільки-но ви *Втілили присягу* (щонайменше грізну) на користь досвідченого воїна і *Скріпили стосунки* з ним, щоб вчитись...
- Коли ви *Здобуваєте перевагу* оцінюючи ворога у бою чи напруженій ситуації, що може призвести до бою, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
 - Коли ви вивчаєте чи опановуєте нову зброю чи техніку, ви можете придбати профіль зброї та опції у цій зброї на 1 досвід дешевше.
 - Коли ви *Кидаєтесь стрімголов* із раптовою зміною зброї чи техніки, і ваш наступний хід це *Напад*, додайте +1 до кидка та завдайте +2 шкоди за точного влучання.

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ШЛЯХ

Дикун

- Коли ви *Стрічаєте небезпеку*, *Здобуваєте перевагу* чи *Збираєте інформацію* покладаючись на навички орієнтування, лісництва та мисливства, додайте +1 до кидка.
- Коли ви *Стрічаєте небезпеку* чи *Здобуваєте перевагу*, ховаючись у лісовій місцевості, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Розміщуєте табір* у лісовій місцевості, можете додати +Розум (замість +Припаси). Тоді ви та союзники можете обрати на одну активність більше за влучання.

ШЛЯХ

Ремісник

Ремесло:

- Коли ви *Здобуваєте перевагу*, створюючи корисний предмет за допомогою вашого ремесла, або *Стрічаєте небезпеку*, створюючи чи ремонтуючи предмет у небезпечних обставинах, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Як вище, а також ви можете витратити -1 Припас (після кидка) щоб додати +1 до кидка.
- Коли ви даруєте створений вами предмет, як згадка про видатну подію чи у знак шани, можете (лише раз) перекинути будь-які граники коли ви *Примуєте, Скріплюєте стосунки* чи *Випробовуєте стосунки*.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Лучник

Якщо ви спорядили лук та стріли...

- Коли ви *Здобуваєте перевагу*, прицілюючись, оберіть підхід та додайте +1 до кидка:
 - Довіртеся інстинктам: Додайте +Розум та отримайте +2 імпульси за точного влучання.
 - Наведіться точніше: Додайте +Вістря та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Лише раз за бій, коли ви *Нападаєте* чи *Відбиваєтесь*, можете здійснити додатковий постріл, втративши -1 Припас (вирішіть до кидка). Тоді перекиньте будь-які граники. За влучання завдайте +2 шкоди та отримайте +1 імпульс.
- Коли ви *Поповнюєте Припаси* шляхом полювання, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Берсерк

Якщо захистом вам слугують звірині шкури...

- Коли ви *Здобуваєте перевагу* або *Примуєте*, втілюючи своє дике нутро, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Нападаєте* або *Відбиваєтесь* вивільняючи свій гнів (вирішіть до кидка), завдайте +1 шкоди за влучання. Потім оберіть одне:
 - Стримайте себе: *Знайте шкоди* (1 шкода)
 - Втратьте себе: *Знайте стресу* (1 стрес)
- Коли ви *Знаєте шкоди* у бою і *Здоров'я* вище 0, ваш біль може втілитись у лють (оберіть до кидка). Якщо ви точно влучити та обрали опанувати біль, отримайте +імпульс у кількості *Здоров'я*, що лишилось. Ледь влучивши, ви промахнетесь.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Кулачник

Якщо ви не озброєні або споряджені не смертельною зброєю...

- Коли ви *Здобуваєте перевагу* з додаванням Заліза, вступаючи у кулачний бій (боксування, боротьба, бійцівські захоплення тощо), додайте +1 до кидка. За влучання, ви можете завдати 1 шкоду.
- Коли ви здійснюєте *Напад* без зброї або з не смертельною зброєю з бажанням вбити, додайте +2 до кидка та завдайте 2 шкоди за влучання (замість 1). Ледь влучивши, чи промахнувшись, втратьте -1 імпульс, (на додачу до основних наслідків ходу).
- Коли ви *Стрічаєте небезпеку* або *Відбиваєтесь* проти кулачного нападу, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Горлоріз

Якщо ви спорядили кинджал чи ніж...

- Коли ви готові *Напасти* на ворога зненацька, оберіть одне (оберіть до кидка):
 - Додайте +2 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
 - Завдайте +2 шкоди за влучання.
- Коли ви *Примуєте* когось, тримаючи ніж біля їхнього горла, або коли ви покладаєтесь на своє лезо *Стрічаючи небезпеку*, додайте +1 до кидка.
- Раз за бій, коли ви *Здобуваєте перевагу* з додаванням Тіні, шляхом здійснення обманних маневрів, можете перекинути будь-які граники та отримайте +1 за влучання.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Дуелянт

Якщо ви спорядили клинкову зброю в обидві руки...

- Коли ви *Нападаєте* або *Відбиваєтесь*, можете додати +2 до кидка. Тоді (вирішіть до кидка) завдайте +1 шкоду за точного влучання, проте ледь влучивши, ви промахуетесь.
- Раз за бій, коли ви *Здобуваєте перевагу* з додаванням Вістря, шляхом демонстрації ворогу своєї зухвалості, можете перекинути будь-які граники.
- Коли ви *Креслите кільце*, оберіть одне (оберіть до кидка):
 - Додайте +2 до кидка.
 - Отримайте +2 імпульси за влучання.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Стрілороб

- Коли ви *Здобуваєте перевагу*, роблячи якісні стріли, додайте +1 до кидка. Тоді, за влучання, отримайте +1 Припас або +1 імпульс.
- Коли ви *Поповнюєте Припаси*, збираючи та ремонтуючи стріли після битви, додайте +2 до кидка.
- Коли ви виготовляєте одну стрілу для конкретного ворога, уявіть процес та використані матеріали, на киньте граники +Розум. Точно влучивши, оберіть два. Ледь влучивши, оберіть одне:
 - Шукач: Коли лучник використовує стрілу *Нападаючи* чи *Відбиваючись*, проти цього ворога, він може перекинути будь-які граники.
 - Месник: Коли лучник використовує стрілу для завдання шкоди цьому ворогу, він завдає +1к шкоди (лише раз).

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Броненосець

Якщо ви заковані в обладунок...

- Коли ви одягаєте чи комбінуйте обладунки, оберіть одне:
 - Легкий обладунок: Коли ви *Знаєте шкоди* у бою, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
 - Важкий обладунок: Позначте перевантаження. Коли ви *Знаєте шкоди* у бою, додайте +2 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Відбиваєтесь* у важкий обладунок, додайте +1 до кидка.
- Коли ви *Примуєте* когось в обставинах, де твердість руки має значення, додайте +2 до кидка.

ЛЕГКИЙ | ВАЖКИЙ
ОБЛАДУНОК | ОБЛАДУНОК

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАНТ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

ШЛЯХ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАНТ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАНТ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАНТ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАНТ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАНТ

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАНТ

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Довгорукий

Якщо ви спорядили посох...

- У ваших руках звичайний посох перетворюється на смертоносну зброю (2 шкоди). Коли ви використовуєте його для несмертельних ударів (1 шкода), ви можете *Напасти* та *Відбиватись* з додаванням Вістря (замість Заліза). Тоді додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Здобуєте перевагу* з додаванням Вістря, використовуючи посох для роззброєння, підніжок та поштовхів ворога, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Вирушаєте у подорож* і точно влучаєте, або ваш союзник точно влучає у цьому ході, ваш посох робить подорож комфортнішою. Отримайте +1 імпульс.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Щитоносець

Якщо ви спорядили щита...

- Коли ви *Стрїчаєте небезпеку* використовуючи щит для прикриття, додайте +1 до кидка. Коли ви *Відбиваєтесь* у тісному бою, отримайте +1 імпульс за точного влучання.
- Коли ви оздоблюєте ваш щит символами, наділеними персональним сенсом, уявіть це оздоблення. Тоді, коли вам доведеться *Зазнати стресу* перед обличчям ворога, тримаючи щит у руках, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви маєте *Зазнати шкоди* у бою, ви можете натомість пожертвувати щитом, відвернувши всю шкоду. Тоді щит вважатиметься зруйнованим. Раз за бій ви також можете здобути ініціативу, жертвуючи щитом для відвернення шкоди.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Списоносець

Якщо ви спорядили спис...

- Коли ви *Стрїчаєте небезпеку*, тримаючи ворога на відстані вістря списа, киньте граніки з додаванням Заліза або Вістря. Якщо ви влучили, можете:
 - Залізо: Напасти (якщо маєте ініціативу) або Відбитись та додати +1 до кидка.
 - Вістря: Отримайте +1 імпульс.
- Коли ви *Нападаєте* у ближньому бою, ви можете спробувати напороти ворога на спис (вирішіть до кидка). Тоді отримайте +1 до кидка та завдайте +2 шкоди за влучання. Якщо ви влучили і бій триває, *Стрїньте небезпеку* щоб вийняти списа.
- Коли ви *Здобуєте перевагу*, наставляючи списа на ворога, що набігає, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Працар

Якщо ви спорядили пращу...

- Камінці вашої пращі, завдають смертоносну шкоду (2 шкоди). Коли ви *Вриваєтесь у бій*, обстрілюючи ворога з пращі, завдайте шкоду за точного влучання.
- Коли ви *Нападаєте* на переважаючого ворога, можете вибрати одне (до кидка):
 - Стримати ворога: Лець влучивши, збережіть ініціативу, проте завдайте лише 1 шкоду.
 - Поцілити у слабкі місця: Завдайте +1 шкоди за влучання, але втраťте -1 імпульс.
- Коли ви *Здобуєте перевагу*, готуючи камінець особливої якості чи матеріалу, додайте +1 до кидка. Потім, за влучання, отримайте +1 імпульс або +1 припас.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Рубач

Якщо ви спорядили сокиру...

- Коли ви *Нападаєте* чи *Відбиваєтесь* у тісному бою, можете втратити -1 імпульс, щоб завдати +1 шкоди за влучання (вирішіть до кидка).
- Коли ви, тримаючи у руці, погрожуєте комусь для *Примусу* чи *Здобуття переваги*, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви викарбовуєте на руків'ї руни на честь вбитого ворога (грізного або вище), киньте граніки +Серце. Точно влучивши, завдайте +1кб шкоди (лише раз) коли *Нападаєте* чи *Відбиваєтесь*. Лець влучивши, ви також відчуваєте тягар вбивства. *Зазнайте стресу* (2 стресу).

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Майстер меча

Якщо ви спорядили меча...

- Коли ви *Нападаєте* чи *Відбиваєтесь* та спалюєте імпульс для покращення результату, завдайте +2 шкоди. Якщо бій закінчився, додайте +1 до кидка під час наступного ходу.
- Коли ви *Відбиваєтесь* і точно влучаєте, додайте +1 до наступного кидка, якщо це хід *Нападу*.
- Коли ви *Даєте залізну присягу*, спираючись на коліно і охоплюючи лезо меча, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання. Якщо ви окропите лезо вашою кров'ю, *Зазнайте шкоди* (1 шкоду) в обмін на +1 додатковий імпульс за влучання.

БОЙОВИЙ ТАЛАНТ

Громовержець

Коли ви спорядили бойовий молот...

- Коли ви *Стрїчаєте небезпеку*, *Здобуєте перевагу* чи *Примушуєте* шляхом трощення неживого предмета, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.
- Коли ви *Нападаєте* на ворога з метою звалити, оглушити чи вибити його з рівноваги, завдайте 1 шкоду (замість 2) та отримайте +2 імпульси за влучання. Точно влучивши, ви також створюєте прогалину в обороні та додаєте +1 до наступного кидка.
- Коли ви *Кидаетесь стрімголов*, ви можете *Напасти* з усією люттю та силою. Тоді (вирішіть до кидка) ви можете перекинути будь-які граніки та завдати +2 шкоди за точного влучання, але лець влучивши ви промахнетесь.

РИТУАЛ

Пророцтво

- Коли ви прикликаєте зграю воронів та ставите їм одне запитання, кинете граніки +Розум. Точно влучивши, ви можете інтерпретувати їхню відповідь як корисну вістку. Уявіть їхню відповідь (*Спитайте Оракула*, якщо непевні) та отримайте +2 імпульси. Лець влучивши, ви не отримаєте відповіді, натомість ворони дадуть підказку до іншої проблеми чи вкажуть на цікаві місця навколо. Уявіть, що ви можете отримати (*Спитайте Оракула*, якщо непевні) та отримайте +1 імпульс.
- На додачу, ворони також можуть спрямувати вас правильним шляхом. За влучання додайте +1 до наступної віхи коли ви *Вирушаєте в подорож*.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Повстання

- Коли ви створюєте живу ляльку, киньте граніки +Серце. Точно влучивши, ви змогли вдихнути в неї життя. Коли вона допомагає вам подолати перешкоди грубою силою, додайте +2 до кидка. Вона має 3 Здоров'я та зазнає шкоди як зазвичай, проте не вважається супутником та її не можна лікувати. Зі зниженням Здоров'я до 0 вона помирає. Лець влучивши, ви також маєте *Стрїтти небезпеку* з додаванням Серця, якщо під час допомоги ляльки на граніку дії випала 1, щоб відвернути цю силу від її ж творця (вважається грізним ворогом).
- Ваша лялька має 6 Здоров'я.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 |

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАHT

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАHT

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАHT

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАHT

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАHT

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАHT

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

БОЦОВЦІ
ТАПАHT

РИТУАЛ

Споріднення

- Коли ви, одягнені у звірині хутра, танцюєте у світлі повні, киньте граники +Розум. Точно влучивши, ви чи ваш союзник може одягнути хутра та додати +1 до кидка відповідного атрибута (Вовк/Вістря; Ведмідь/Залізо; Олень/Серце; Лисиця/Тінь; Кабан/Розум). Якщо носій викине 1 на гранику дії під час такого кидка, ефект ритуалу розсіюється. Лець влучивши, на додачу *Зазнайте стресу* (2 стресу) від поклику дикої природи духів.
- На додачу, ви можете провести цей ритуал з використанням трофейного хутра чудовиськ. Тоді на власний розсуд присвойте хутру атрибут, та додавайте до нього +2 (замість +1).
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Потойбіччя

- Коли ви обкладаєте тіло недавно померлої розумної істоти колом зі свічок, та прикликаєте їхнього духа, киньте граники +Серце. Якщо мали з ними стосунки, додайте до кидка +1. Точно влучивши, ви маєте кілька хвилин на розмову з духом. Здійснійте відповідні ходи (додайте +1 до кидків). Лець влучивши, на додачу ви також дізнаєтесь від духа лиху звістку, не пов'язану з темою розмови. Уявіть, що саме дух повідомив (*Спитайте Оракула*, якщо непевні) та *Зазнайте стресу* (1 стрес).
- На додачу ви можете викликати духів тих, що загинули вже давно.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Ворожіння

- Коли ви окроплюєте викарбувані на камені руни кров'ю людини, яка не проти цього (не своєю кров'ю), киньте граники +Серце. Точно влучивши, ви можете дізнатись крізь руни про цю людину, її оточення та навіть ті знання, якими сама людина не володіє. Якщо ви *Збираєте інформацію*, *Примушуєте* чи *Скріплюєте стосунки* у такий спосіб, додайте +1 до кидка. Лець влучивши, ви витрачаєте більше часу та концентрації, щоб дізнатись секрети людини, тож втрачате -2 імпульси.
- На додачу, ваше ворожіння може розкрити фрагменти майбутнього людини.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Виклик

- Коли ви накопичуєте містичну енергію з оточення, киньте граники +Розум. Точно влучивши, додайте значення на гранику дії до вашого показника есенції (максимум 6). Ви можете *Здобути перевагу* чи *Стріти небезпеку* з додаванням значення есенції, щоб створити незначний містичний вплив чи ілюзію. Тоді втрачате -1 есенцію та отримайте +1 імпульс за влучання. Лець влучивши, на додачу ви виснажуєтесь під час збору енергії, *Зазнайте стресу* (2 стресу).
- Ви можете *Примушувати* з додаванням значення есенції (за -1 есенцію) демонструючи свої містичні сили.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 есенції за влучання.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 |

РИТУАЛ

Вістря скорботи

- Коли ви тримаєте у руках зброю та оспівуєте імена вбитих цією зброєю, киньте граники +Серце. Точно влучивши, ви завдаєте +1 шкоду, коли *Нападаєте* чи *Відбиваєтесь*. Якщо ви отримали 1 на гранику дії, під час ходу завдання шкоди, ефект ритуалу розсіюється. Лець влучивши, ви починаєте чути співи вбитих, що підспівують вам, *Зазнайте стресу* (2 стресу).
- На додачу, ви також можете (лише раз протягом ритуалу) додати +1 до кидка та отримати +2 за влучання, коли *Креслите кільце*, *Вриваєтесь у бій* чи вступаєте у *Поєдинок*.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

П'явка

- Коли ви наносите на ваші руки чи викарбовуєте на зброї руни первородних, киньте граники +Залізо. Точно влучивши, ви наповнюєте руни жагою крові. Лише раз протягом дії ритуалу, коли ви здійснюєте хід для завдання шкоди, можете перекинути будь-які граники та завдати +2 шкоди за влучання. Тоді, за кожен нанесений пункт шкоди ви можете поглинути як +Здоров'я чи +імпульс. Лець влучивши, на додачу, ви маєте рахувати цей профіль як слабкість.
- На додачу, ви можете торкнутись супутника чи союзника, щоб передати йому надлишок поглинутої шкоди як Здоров'я чи імпульс.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Світлоносець

- Коли ви фокусуєтесь на джерелі світла та вловлюєте його есенцію, киньте граники +Розум. Точно влучивши, встановіть показник світла на +6. Лець влучивши на +3. Коли ви здійснюєте ходи, щоб орієнтуватись та діяти у п'ятмі, ви можете додати +2 до кидка та втрапити -1 світло.
- Ви можете використовувати ваше світло для *Нападу* та *Відбивання* проти мешканців п'ятми. Оберіть об'єм світла для вивільнення і киньте граники +світло (замість Заліза чи Вістря). Втрачате цей об'єм світла. За влучання, ваша шкода дорівнює 1+об'єм світла, що ви вивільнили.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

| 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 |

РИТУАЛ

Провидіння полум'я

- Коли ви дивитесь крізь вогонь, щоб побачити людину чи місцину далеко від себе, киньте граники +Тінь. Ви або присутні біля вас повинні мати якісь знання про ціль. Точно влучивши ви можете *Зібрати інформацію* через спостереження з додаванням Тіні чи Розуму. Лець влучивши, на додачу ви маєте принести піднесення голодному полум'ю. Оберіть одне:
 - Ваша кров: *Зазнайте шкоди* (2 шкоди).
 - Щось цінне: *Зазнайте стресу* (2 стресу).
 - Провізія: Втрачате -2 Припасів.
- На додачу, ви можете зазирнути у минуле цілі.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Тіньова хода

- Коли ви огортаєте себе невагомою вуаллю, зітканою з тіней, киньте граники +Тінь. Точно влучивши, отримайте +1 імпульс. Тоді можете перекинути будь-які граники, коли здійснюєте дії для засідки, скрадання, і непомітності. Лець влучивши, ви межуєте з виміром тіней, і вони намагатимуться збити вас зі шляху. *Стріньте небезпеку*, щоб віднайти шлях.
- На додачу, ви також можете тіньовим поступом проходити таємними шляхами коли *Вирушаєте у подорож* з використанням Тіні (замість Розуму). Тоді *Зазнайте стресу* (1 стрес) та позначте прогрес двічі за точне влучання.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАП

РИТУАЛ

Шепіт

- Коли ви промовляєте ім'я людини до вітру три рази, киньте граники +Розум. Точно влучивши, ви чуєте, як вітер розповідає про потреби та бажання людини. Уявіть, що саме ви чуєте (*Спитайте Оракула*, якщо непевні). Якщо ви використовуєте ці знання для задоволення потреб, щоб *Примусити* людину, можете перекинути будь-які граники. Ледь влучивши, ви сприймаєте ці знання близько до серця і переживаєте, тож *Знайте стресу* (1 стрес).
- На додачу, якщо ви точно влучили під час *Примушування*, ви можете перекинути будь-які граники, коли *Збираєте інформацію* про цю людину.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Талісман

- Коли ви створюєте оберіг, уявіть його вигляд та назвіть людину чи істоту, від якої він оберігає. Тоді киньте граники +Розум. За точного влучання, носій додає +2 до кидка для ходів проти названої цілі. Якщо у такому випадку на гранику дії випаде 1, ефект ритуалу розсіюється. Ледь влучивши, ви послаблюєте ефект, і носій додає +1 до кидків (замість +2).
- На додачу, ви також можете створювати талісмани, що зможуть захищати носія проти містичних загроз, як дії ритуалів чи захіть.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Прив'язка

- Коли ви звертаєтесь до духів місцевості, киньте граники +Серце. Якщо маєте з кимось з них стосунки, додайте +1 до кидка. За точного влучання ви прив'язані до цього місця. Коли ви *Вирушаєте у подорож* для повернення, киньте граники +Духа чи +Серця (замість Розуму) та отримайте +1 імпульс за влучання. Коли ви *Досягаєте місця призначення*, отримайте +2 імпульси за точного влучання. Прив'язка втратиться, якщо ви повторите цей ритуал деінде або *Стрінете відчай*. Ледь влучивши, на додачу ви дізнаєтесь гидку чи сумну правду про це місце. *Знайте стресу* (2 стресу).
- На додачу, ви можете перекинути будь-які граники, коли *Співіснуєте* у цьому місці.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Тотем

- Коли ви стискаєте тотем звіра чи чудовиська супутника і фокусуєтесь на ньому, киньте граники +Серце. Точно влучивши, ви пов'язуєте себе з супутником. Додайте +1 до кидків та отримайте +1 імпульс за влучання, коли використовуєте здібності супутників. Якщо під час кидка на гранику дії випаде 1, ефект ритуалу розсіюється. Ледь влучивши, ви створюєте нестабільний зв'язок, тож *Знайте стресу* (1 стрес).
- На додачу, ви можете втілитись у супутника та бачити світ крізь його чуття, коли використовуєте його здібності (навіть якщо він далеко).
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Гримаса

- Коли ви розфарбовуєте себе кров'ю з попелом, киньте граники +Розум. Точно влучивши, ви можете додати +2 до кидка та отримати +1 імпульс за влучання коли *Здобуваєте перевагу* чи *Примушуєте* когось, втілюючи жах чи залякуючи. Якщо під час використання примарної гримаси на гранику дії випаде 1, ефект ритуалу розсіюється. Ледь влучивши, ви вимушені використати власну кров для ритуалу. *Знайте шкоди* (2 шкоди).
- На додачу, ви можете додавати +1, коли *Нападаєте, Відбиваєтесь* чи вступаєте у *Поєдинок*.
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

РИТУАЛ

Вартове коло

- Коли ви формуєте коло з солі, киньте граники +Розум. Точно влучивши, оберіть два. Ледь влучивши, оберіть одне:
 - Коли ворог вперше перетинає межу, отримайте +1 імпульс.
 - Коли ви вперше завдаєте ворогу шкоду у межах кола, завдайте +1 шкоду.
 - Ви «вірогідно» (*Спитайте Оракула*) піймаєте ворога у вартове коло.
- На додачу, ви покращуєте вартове коло (+2 імпульси, +2 шкоди, «Майже точно»)
- Коли ви проводите цей ритуал, додайте +1 до кидка та отримайте +1 імпульс за влучання.

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАН

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАН

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАН

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАН

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАН

ЗАПІЗНА  ПРЦСЯГА

РЦТУАН