

1 МОРДОВОРОТ (СТР.34) 6

Не использует ритуалы

СИЛА +1**ВЫНОСЛИВОСТЬ** +1**ОЩУЩЕНИЕ** -1**ДУХ** -1**ПЗ:** d12 + Выносливость**ОРУЖИЕ** d6:

- 1. ЛАТУННЫЙ ЯКОРЬ, d6*
- 2. КИТОВОЙНЫЙ ГАРЛУН, d6*
- 3. РАЗДЕЛОЧНЫЙ ТОПОР, d4*
- 4. ЧАСТЬ СЛОМАННОЙ МАЧТЫ, d6*
- 5. РУНИЧЕСКОЕ МАЧЕТЕ, d6*
- 6. ГНИЛАЯ ГРУЗОВАЯ СЕТЬ*

ОДЕЖДА d10**ШЛЯПА** d12**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d2**4 РУБАКА (СТР.40) 6****СИЛА** +1**ЛОВКОСТЬ** +1**ОЩУЩЕНИЕ** -1**ДУХ** -1**ПЗ:** d10 + Выносливость**ОРУЖИЕ:** d10**ОДЕЖДА** d10**ШЛЯПА** d10**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d2**БОЕВОЙ СТИЛЬ** d6

- 1. ФЕХТОВАЛЬЩИК-ПОКАЗУШНИК
- 2. ФАНАТИК КРЕМНЕВЫХ ЗАМКОВ
- 3. ПОДЛЫЙ БАЛБЕС
- 4. ВОДУШЕВЛЯЮЩИЙ ЛИДЕР
- 5. ПОНОЖОВЩИНА
- 6. ПОЭТ ЧЕРНОГО ПОРОХА

2 ПРОЙДОХА (СТР.36) 6**ЛОВКОСТЬ** +2**СИЛА** -1**ВЫНОСЛИВОСТЬ** -1**ПЗ:** d8 + Выносливость**ОРУЖИЕ:** d6**ОДЕЖДА** d6**ШЛЯПА** d10**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА****СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ** d6

- 1. НОЖ В СПИНУ
- 2. ВЗЛОМЩИК
- 3. ОБЕЗЬЯНКА НА ВЕРЕВОЧКЕ
- 4. КОВАРНЫЙ ПОДНОК
- 5. ВЕЗУЧИЙ ДЬЯВОЛ
- 6. ГРОГОВАР

3 БУКАНЬЕР (СТР.38) 6**ОЩУЩЕНИЕ** +2**ЛОВКОСТЬ** -1**ДУХ** -1**ПЗ:** d8 + Выносливость**ОРУЖИЕ:** Мухлет (перезарядка 1)**ОДЕЖДА** d10**ШЛЯПА** d12**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d2**ОСОБЕННОСТЬ** d6

- 1. ОХОТНИК ЗА СОКРОВИЩАМИ
- 2. МЕТИКИЙ СТРЕЛОК
- 3. ПРИМКНУТЬ ШЫКИ
- 4. ФОКСИРОВАННОЕ ПРИШЕВАНЕ
- 5. ПОВАР-БУКАНЬЕР
- 6. ВЫЖИВАЛЬЩИК

5 ЗИЛОТ (СТР.42) 6**ДУХ** +2**ЛОВКОСТЬ** -1**ВЫНОСЛИВОСТЬ** -1**ПЗ:** d8 + Выносливость**ОРУЖИЕ:** d8**ОДЕЖДА** d8**ШЛЯПА** d8**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d4**МОЛИТВА** d10

- 1. ИЗЛЕЧИТЬ
- 2. ПРОКЛЯТЬ
- 3. ПОДНЯТЬ МЕРТВОГО
- 4. УПРАВЛЯТЬ ПОГОДОЙ
- 5. ВОЗЗВАТЬ БЛАГОСЛОВЕНИЕ
- 6. СВЯТАЯ ЗАЩИТА
- 7. СВЕТ БОЖИЙ
- 8. ТИШЬ
- 9. СВЯТИЛИЩЕ
- 10. ПРИЧАЩЕНИЕ

6 КОЛДУН (СТР.45) 6**ДУХ** +2**СИЛА** -1**ВЫНОСЛИВОСТЬ** -1**ПЗ:** d8 + Выносливость**ОРУЖИЕ:** ДЕРЕВЯННЫЙ НОЖ d4

или

 КОФЕЛЬ-НАГЕЛЬ d4**ОДЕЖДА** d6**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d4**ЗАКЛИНАНИЕ** d6

- 1. МЕРТВАЯ ГОЛОВА
- 2. ОДЕРЖИМОСТЬ ДУХОМ
- 3. ЗАЩИТА
- 4. ЯСНОВИДЕНИЕ
- 5. НЕКРО-СОН
- 6. ПОДНЯТЬ МЕРТВЕЦА

7 ПРИЗРАЧНАЯ ДУША (СТР.46) 6 6Брось d6, чтобы узнать **недуг**, затем d6 на другой класс.

- 1. **Призрак.** Ужас: СЛ14, d12
- 2. **Проводник.** Случайный ритуал каждый рассвет
- 3. **Эльдритский разум.** Магический ужас в бою.
- 4. **Зомби.** Есть плоть каждый день. Лучше мозг
- 5. **Вампир.** Должен пить кровь для лечения.
- 6. **Скелет.** может перебраться, если убит.

8 СКАЗОЧНАЯ НЕБЫЛИЦА (СТР.48) 6

Брось d6

1-2 **Русалки**

-4 СЛ под водой.

Умрешь без погружения в воду.

Брось d6 на другой класс.

3-4 **Водный мутант**

d8, затем d6 на другой класс.

1. **Морской чёрт.** Укус: d4.2. **Краб.** Щипач: d6.3. **Медуза.** Усики: d2 и оглушение 1.4. **Осьминог.** Щупальца: 2d4.5. **Морская черепаха.** Дополнительно -d2 к броне.6. **Электрический угорь.** +1 к Ловкости. Электрическая кожа: d6.7. **Акула.** Укус: d8.8. **Великий Древний.** Случайный ритуал.5-6 **Разумное животное.****d6**

(без обычного класса)

 1. **ГАДКАЯ ПТИЦА****СИЛА** -2**ЛОВКОСТЬ** -2**ОЩУЩЕНИЕ** -2**ВЫНОСЛИВОСТЬ** -2**ДУХ** +3**ПЗ:** d4 + Выносливость**ОРУЖИЕ** Ключ: d2**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d4 3. **КРОКОДИЛ****СИЛА** +3**ЛОВКОСТЬ** -2**ОЩУЩЕНИЕ** -2**ВЫНОСЛИВОСТЬ** +1**ДУХ** -2**ПЗ:** d10 + Выносливость**ОРУЖИЕ** Укус: d10**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d4 5. **УДАЧЛИВЫЙ ПОПУГАЙ****СИЛА** -2**ЛОВКОСТЬ** +1**ОЩУЩЕНИЕ** +2**ВЫНОСЛИВОСТЬ** -2**ДУХ** +3**ПЗ:** d2 + Выносливость**ОРУЖИЕ** Ключ: d4**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d6 2. **ЯГУАР****СИЛА** +2**ЛОВКОСТЬ** +2**ОЩУЩЕНИЕ** -2**ВЫНОСЛИВОСТЬ** -2**ДУХ** -3**ПЗ:** d8 + Выносливость**ОРУЖИЕ** Укус/когти: d8**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d4 4. **ТРЮМНАЯ КРЫСА****СИЛА** -2**ЛОВКОСТЬ** +3**ОЩУЩЕНИЕ** -2**ВЫНОСЛИВОСТЬ** +2**ДУХ** -2**ПЗ:** d2 + Выносливость**ОРУЖИЕ** Болезненный укус: d2**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d4 6. **УМНАЯ ОБЕЗЬЯНА****СИЛА** -1**ЛОВКОСТЬ** +2**ОЩУЩЕНИЕ** +0**ВЫНОСЛИВОСТЬ** -2**ДУХ** -2**ПЗ:** d6 + Выносливость**ОРУЖИЕ** Укус: d4**ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА** d4