

МИФОПЕЯ

Юный демиург вытаскивает из посмертного небытия души, практически очистившиеся от прежних личностей. Им предлагают шанс стать помощниками в процессе сотворения нового мира, своими руками и фантазией построить себе новый дом. Помочь новорожденной реальности преодолеть болезни роста и жить в новом мире, сталкиваясь с последствиями собственных решений.

Приключение написано для конкурса “RPG-Кашевар 2023. Приключения ждут!”

Тема: Авантюра.

Использованные ключевые слова: древние, гроза, надежда.

Система правил “[Кадат](#)”.

Рекомендуется для 3-4 игроков.

Автор: Ролд

НОВАЯ НАДЕЖДА

Как можно описать Небытие?

Оно жадное. Оно пожирает всё и не может остановиться. Нет того, что оно не могло бы поглотить. Оно растворяет вас, капля за каплей, сколько бы ни было сил на сопротивление. Сила тоже бесследно растворяется в этом воплощении жадной ненасытности.

С Небытием часто ассоциируют ужас. Но, это временно. Ужас в том, что невозможно понять: сколько это всё продолжается? Мгновения, дни, года? Времени не существует. Но ужас тоже бесследно исчезает, поглощённый этой жадной пустотой.

Можно было бы испытать некоторое облегчение. Даже если вы умерли крайне мучительной и очень медленной смертью, воспоминания об этом растворятся одними из первых. Но, не обольщайтесь. Всё остальное - ваш опыт, знания, вся ваша суть так же исчезнут бесследно. Вас нет. И никогда не было.

Воспоминания о Небытии столь мучительны, что сообразить и поверить что, что всё закончилось - почти невозможно.

Вы задыхаетесь. Вы забыли, что нужно дышать.

Очень тусклый свет из ниоткуда, как мутная пелена. Звуки сладчайшей музыкой сливаются в голос, который говорит, что глаза уже можно открыть.

Добро пожаловать.

Кто вы?

Герои осознают себя в уютной комнате, наполненной приглушённым светом, запахом старого дерева и садовых цветов.

Тела персонажей игроков состоят из зыбкой материи, которая служит лишь вместилищем души. Их приветствует женщина, фигура которой испускает эманации божественной силы. Она представляется как Иврида. Много столетий она копила силы, чтобы стать богиней. И сейчас, чтобы преодолеть пропасть, отделяющую богов от могущественных смертных, ей нужны помощники. Иврида предлагает сделку: она не позволяет душам героев скатиться обратно в Небытие, помогает обрести новые тела и даёт своё покровительство. Взамен, герои помогают ей в достижении божественного статуса и творении новой реальности, обретая новую надежду и новый дом.

Игрокам предлагаются на выбор архитипичные персонажи: Мудрец, Мистик, Воин и Ловкач. Это эталонные, безличные герои. Первый мотив действовать у персонажей общий - воспоминание об ужасе Небытия. Постепенно, с появлением новых значимых воспоминаний, в процессе приключений у них начнёт нарастать новая личность.

Ведущему стоит предложить игрокам, чтобы имена у героев тоже появились не сразу.

Перед началом игры, игрокам следует отметить три [силы](#) у своих персонажей второй ступени и одну силу третьей.

Герои получают силу от Ивриды: "Творение". Это способность создавать и изменять что-то материальное.

В этой сцене бросков не потребуется, лишь описание от игроков. В дальнейшем, применение этой силы будет отсылать игроков к разделу правил "[Замыслы](#)".

Обучая героев, Иврида будет помогать им создавать новые тела. Также она примет участие в создании снаряжения, за счёт чего один предмет у каждого из персонажей игроков будет со специальным свойством, помогающим в проверке одного из уже имеющихся навыков или сил.

Если ведущий позволит создать своих персонажей, ему необходимо проследить, чтобы персонажи игроков имели ещё минимум одну личную силу, помогающую в творении: Искусный мастер, Безграничная фантазия, Внимание к деталям – и так далее.

При создании персонажа можно ориентироваться на [советы от авторов “Кадата”](#), но помнить, что три силы должны быть второй ступени, одна сила - третьей.

Когда кто-то использует силу Творения, раздаётся необычный звук, похожий на грохот и звон стекла одновременно.

Поначалу, этот звук оглушительен, особенно при совместном творении. Иврида объяснит, что это побочный эффект и слышен этот звук только тем, кто обладает теми же способностями, это реакция окружающего пространства на изменения. С опытом этот звук будет проявляться гораздо тише.

ЭКСПЕДИЦИЯ

Первая задача для героев: добраться в Астрале до тела мёртвого бога и завладеть его сердцем для своей нанимательницы. Это кристалл в человеческий рост, окружённый стеной молний.

В идеале, героям нужно провести небольшой ритуал у Сердца, который подскажет им Ивридда, в этот момент они будут уязвимы и им придётся позаботиться о своей безопасности заранее. Во время ритуала Ивридда должна прикрыть героев от появления местных хищников, но от более мелких опасностей она их уже не уберёжёт.

Реальность Астрала податлива. Тут очень легко материализовывать предметы из ничего, но и силы энтропии тут очень активны. Предметы и сооружения, оставленные без присмотра, быстро разрушаются.

Если встречаются устойчивые структуры, значит их держит чья-то могущественная воля.

Временное пристанище героев как раз такое место - средоточие воли Ивридды.

Когда персонажи будут готовы, то комната вокруг них стремительно разрушится, проекция демиурга исчезнет и Астрал, бесконечный в своём многообразии, предстанет перед героями. Здесь смешалось всё: хаос и порядок, бесконечные варианты реальностей и непрочная граница, отделяющая бытие от жадной Бездны.

Ивридда даст направление и даже может помочь с транспортировкой героев, но предпочтёт, чтобы они начали учиться пользоваться своими навыками и воображением. Будущая богиня щедро делится силами на эту экспедицию и в выборе средств герои ограничены только своей фантазией.

Тело мёртвого бога только начало разрушаться, но причудливые потоки астрала и энтропии сделали из него совершенно феерическую конструкцию, невозможную в проявленном мире. Кроме того, что это невероятно красиво, всё это великолепно надёжно экранирует эманации Сердца от большинства обитателей Астрала. За счёт этого, хищные охотники за силой ещё не добрались до сюда. Тем не менее, несколько случайно забредших в это место слабых существ поселились здесь, подпитываясь излучаемой энергией.

Для героев это тоже проблема - им надо либо пробивать себе дорогу силой или искать лазейки в нагромождении и потоках материи.

Как выяснится, вокруг сердца поселились недоовоплощённые астральные сущности, которые непонятно как отреагируют на попытку изъять источник божественных сил. Они надеются, что уже обрели свой дом. Их личности и тела недоформированы, могут меняться в ответ на чужие действия. Герои должны выбрать способ выполнения миссии: уговорить, украсть, обратиться в бегство, убить...

Обитатели этого места слабы, но способны отзеркаливать чужие намерения, направленные на них. Если герои будут стремиться наладить контакт, то существа будут становиться умнее, учиться общаться и даже разговаривать. Если на них будут нападать, то они станут сильнее и нападут в ответ. Для развития им нужен образец, а астрал не может похвастаться стабильностью. Общаются они очень простыми жестами и образами.

У героев есть небольшой шанс убедить их присоединиться к Ивридде в качестве служителей.

ТВОРЕНИЕ

Демиург осознаёт, что даже обретение божественных сил недостаточно, чтобы сразу превратиться в полноценного творца. Герои нужны ей, чтобы разнообразить и уравновесить её задумку. Не имея возможности создать мир с нуля, будущая богиня задумала собрать несколько осколков разрушенных реальностей, дрейфующих в безграничных просторах Астрала.

Герои, скорее всего, не в курсе всего плана. Ивридда просит их помочь в формировании довольно большой области мира. Под их совместное творение Ивридда отведёт древнее гигантское горное плато, на котором разместиться всё, задуманное игроками..

Для Ивридды действительно очень важно то, что творят герои, это сердце будущей реальности, место её силы. Все прочие куски нового мира подбираются, чтобы подпитывать и ресурсно уравнивать творение её помощников.

Аллод, который демиург приготовила для героев держит воля древних драконов. Это неочевидный факт. И если герои не будут предпринимать исследования в этом направлении, то это обнаружится много позже.

Эти драконы спят в корнях гор, они слишком могущественны для проявленного мира. Происходящее с их обиталищем, безусловно их заинтересует, но им нужно время, чтобы проснуться.

Большая часть возможного общения с драконами, как и понимание, что за силы держат прочие аллоды от энтропии, появится в последующих частях этого приключения.

Игроки могут нарисовать карту творимого ими аллода будущей реальности или обозначить желаемое на словах. На этом этапе, реальность ещё не имеет воплощения. Создаётся идеальная модель, точнее несколько моделей, которые нужно будет состыковать вместе.

Герои могут создать по одной небольшой области для самих себя, места их личной силы, где действуют их личные правила. Придумать, каким расами и народами будет населён аллод и где они будут обитать. Продумать, какие ещё условия им покажутся необходимыми.

Эта сцена проходит без использования проверок, их потребовалось бы слишком много, только полёт фантазии.

В конечном итоге, всё, что нафантазируют игроки, будет напрямую сказываться на жизни их героев в этом мире.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Демиург больше не может напрямую появляться в созданном мире - её сила может разрушить хрупкое, неокрепшее творение. Работа ещё не закончена, наоборот осталось самое сложное - соединение вместе собранных кусков реальности, заполнение пустот. Она имеет ограниченную возможность держать связь с персонажами игроков. Ивридде нужны глаза и руки в мире, чтобы исправить то, что пошло не так.

На первичном запуске процессов в почти созданной реальности, ещё до поселения там разумных обитателей, даже небольшая непродуманная мелочь может быть началом лавинообразных изменений.

Стоит намекнуть игрокам, что часть таких изменений естественны и не все из них стоит бросаться перделывать. Но, игроки могут решить, что часть изменений им не нравится.

Ведущий может использовать несостыковки из довольно широкого списка:

климатические

засуха (горы закрывают равнину от дождевых облаков)

постоянно дующий в одном направлении ветер способствует эрозии

штормы и ливни (если с территории испаряется слишком много влаги)

геологические

оползни

заболачивание

стремительно меняющие русла реки из-за мягкого грунта

появление трещин и проседание больших участков породы

Список ограничен только воображением ведущего и его желанием подкинуть игрокам проблем на этом этапе.

Действия персонажей, для исправления ситуации, подчиняются разделу правил [Замыслы](#)

Герои обретают способность притормаживать или ускорять время. Они получают силу “Повелитель Времени” после обучения у Ивридды.

В небольшом объёме, персонажи могут пробовать это делать самостоятельно. Вырастить дерево, остановить химический процесс или многократно его ускорить - это проверка навыка (см.

[Преодоление препятствий](#)).

Если героям нужно воздействовать на значительную часть мира - это всегда [совместная проверка навыка](#) “Повелитель Времени” в которой должны участвовать все, сложность определяет ведущий. Демиург предупреждает их, что чем большее влияние будет оказано на время, тем сильнее будет откат. Над местом, где герои тренировали новый навык, собирается сильная гроза. Ивридда говорит, что такие грозы могут способствовать истончению границ реальности.

Иногда, героям нужен будет отдых или время для срочных проектов. Для этого они могут перемещаться в одну из зон, которые они создавали для себя. Для хозяина этого места все проверки облегчаются, успех считается от 4 до 6.

ТОНКАЯ НАСТРОЙКА

По мере оформления и упрочнения новой реальности, демиург всё больше растворяется и сливается с миром. Но герои - часть творения Ивридды, могут быть проводниками её силы и воли. На этом этапе они уже не могут двигать горы и перекладывать русла рек, но канал силы от богини всё ещё впечатляющий.

Настало время познакомиться с обитателями свежесозданной реальности.

Демиург может добавить какие-то расы и народы по своему усмотрению, но основной список на совести разыгравшегося, в сцене Творения, воображения игроков.

Реальность оформлена и воплощена. Мир получил своё движение, все процессы запустились. Герои могут явиться в свой мир во плоти и пообщаться с теми, кто уже населяет эту землю.

Местные жители способны выживать и развиваться, но для придания их развитию особого направления или ускорения развития в конкретном направлении, герои могут вмешиваться лично, общаясь с ними.

В зависимости от того, во что хотят играть игроки, ведущий может дать героям статус полубогов, а местные жители будут изначально верить в Ивридду. Или герои могут быть незнакомцами, которым надо завоевать доверие местных жителей и обратить их в правильную веру.

Возможные проблемы обитателей:

- изначальная дискommуникация
- конфликт живущих рядом народов и рас из-за непонятных обычаев.
- нехватка ресурсов (в том числе из-за изменения климата/геологии)
- недружелюбие и нежелание слушать каких-то пришельцев

Большая часть материи, из которой творился этот аллод - преобразованный астрал. Это совершенно новый мир. Нет прошлогодней травы, сухих листьев. Местные хищники впервые выходят на охоту, земля ещё не знает крови и смерти. Быть может, первый сапог, раздавивший букашку в этом лесу будет принадлежать нашим героям.

Но основа сформирована из древних гор, со своей историей. Иногда, после оползней, под корнями деревьев после урагана, при копании колодца или погребя, местные жители находят артефакты прошлого, которые становятся предметами их живого обсуждения. Они будут обращаться к героям за разъяснениями: что это и откуда?

Список возможных находок:

- разбитые кандалы
- сломанный многозарядный арбалет
- череп вампира
- осколки мраморной статуи
- обломки часового механизма

НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА

Иногда, местные жители будут наталкиваться на рунические каменные стержни, толщиной с голову и почти полностью уходящие под землю.

Руны на них принадлежат языку бездны.

Они созданы с помощью навыка Творения и герои могут слышать отзвук этого деяния.

Если герои найдут прочие стержни, то увидят, что они создают руническую систему, облегчающую проникновение в этот мир демонам из Бездны. Герои могут узнать (с помощью сил и навыков), что порталный маяк создаётся для демонического Царства Вечной Ночи.

В это время, в некоторых областях, жители будут замечать мелких хищных тварей демонической природы (*Силы: коварный демон, острые когти и зубы, живущий в тени*)

Ваалак Итт-и-Дар - служитель Повелителя Ночи.

Некогда человек, теперь уже полудемон.

Выглядит как человек в одеянии из теней и с чёрными глазами.

Удачно проник в новорождённый мир и задумал проложить сюда тёмную тропу для слуг своего господина, пока мир слаб и его защищает единственный демиург, а не полноценный пантеон богов.

Важным может оказаться, что происходящее - его личная инициатива.

Демонолог не обладает таким же запасом сил в этом мире, как герои, но много опытнее.

Предпочитает действовать по ночам. Темнота для него не преграда.

Силы: Творение 2, Дитя тьмы 3, Знатока тайных путей 1, Невероятная ловкость 2, Коварный демон 2, Окультирные знания 3, Призыватель теней 1,

Слабость - страсть к экспериментам.

Расторопность 3, телесное здоровье 5, телесная стойкость 5, душевное здоровье 4, душевная стойкость 7.

В первую очередь он попытается ускользнуть от героев.

Если не получится, попытается напугать, атаковать будет только в крайнем случае.

В бой призовет теней-помощников, по количеству успехов. Между попытками призыва ему необходимо отдохнуть, количество отдыха определяет ведущий по ситуации.

Тень-помощник

Силы: дитя тьмы, ледяное прикосновение, неуловимая тень, коварный демон.

Если персонажи, так или иначе, станут с ним разговаривать, то он расскажет о уязвимости мира и зачем прочим мирам пантеоны богов: *“А что вы хотели? Это очень вкусное место, ждите гостей - я просто успел первым.”*

Один из самых позитивных итогов этой встречи - если персонажи могут проявить дипломатию и предложить Ивридде и Владыке Царства Вечной Ночи союз. Лорд-Демон действительно может обеспечить защиту мира от некоторого рода вторжений за место в пантеоне, став вторым богом этого мира.

Если этого не случится, герои узнают о том, как развивался пантеон этого мира во второй части приключения.

ПОЖИРАТЕЛЬ

После некоторого количества вмешательств и манипуляций со временем, герои заметят непрерывные грозы на периферии мира. Однажды, слившись в огромный фронт, они поднимут бурю, сквозь которую прорвётся демон-пожиратель, который способен разрушить части новорождённой реальности, питаясь освободившейся силой.

На этом этапе, когда идёт процесс скрепления аллодов между собой, самое вкусное для этого существа находится на границе, пока практически непреодолимой для смертных. В уже проявленной реальности демону гораздо труднее находиться. Демон огромен и недостаточно плотный для мира. Он только наполовину показывается из Бездны, разрывая границы реальности и материализуя щупальца с когтями и пастями.

Он, поначалу, частично уязвим для энергий (огонь, молнии итд...), но быстро приспосабливается, извлекая из них силу чтобы залечивать раны.

Его две главные слабости: время и плотная материя.

Под время, текущее в этом мире он вынужден подстраиваться, чтобы просто находиться в этой реальности.

Организованная материя, как отсутствие энтропии той плотности, как в Астрале или в Бездне, причиняет постоянно изменяющемуся телу демона мучительные раны.

Никто не может подсказать героям эти слабости. В явном или неявном виде эти подсказки могут содержаться в описании от ведущего.

Пожиратель:

Расторопность 4,

Силы: Удар щупальцами 4, Разрыв реальности 6, Демонический вопль 5.

Эта сцена должна быть максимально эпичной. Это последняя возможность героям побывать в роли полубогов с наличием соответствующих сил.

Иврида выделит для них максимум сил, но вмешаться напрямую она уже не может. Происходящее доставляет ей невыносимую боль. Она противодействует демону изнутри: укрепляет границу, делая её более плотной, открывает каналы силы для героев, сравнимые с теми, что были в сцене творения и может пару раз выслать безликих вестников, чтобы подлечить телесные и душевные раны героев.

Возможные союзники.

Если в сцене Экспедиции герои уговорили сущности, обитающие возле Сердца, присоединиться к Ивриде, то наиболее активные и сильные из них могут стать Стражами.

Герои могли убедить Ваалака Итт-и-Дара послужить посредником между Ивридой и Повелителем Ночи. В таком случае, Иврида, понимая необходимость присутствия иных богов-защитников, заключит союз. И в битве с Пожирателем появятся сам Ваалак и призванные им тени, которые будут атаковать демона со стороны Бездны.

Уничтожить Пожирателя возможно только с помощью Стражей и теней Ваалака. Они смогут добить демона, атакуя его во всех реальностях, где он находится. В любом случае, получив 20 повреждений по эту сторону реальности демон сбежит, оставив гигантскую дыру в границе мироздания. Вокруг этого разлома начнётся самая необычная гроза - молнии будут бить не из источника напряжения, а наоборот, втягиваться туда из окружающего пространства. Раздастся

взрыв и героев отшвырнёт вниз, не только сквозь внезапно размягчившийся слой недавно сотворённой материи, на основание из древних гор, но и сквозь время.

Когда герои придут в себя, они увидят вокруг строение из камня, который они не создавали в этом мире. Канал от Ивридды будет непривычно слабым, она откликнется на их призыв, но не сможет говорить. Судя по ощущениям, они где-то глубоко под землёй. Раны, телесные и душевные, полученные в битве с демоном немного затянулись (на одну ступень). В глазах перестали сиять отсветы грозового взрыва. Вокруг подземелье, созданное какой-то древней цивилизацией. Коридор, заполненный тьмой, уходит вдаль. Надежду дарит только то, что все силы и таланты всё ещё при них, пусть и без прежней безумной мощи, как в первые дни творения.

Это окончание первой главы большого приключения.

В последующих частях, герои смогут посетить места своих творений. А также познакомиться с прочим миром, потерявшим границы между аллодами и ставшим единым целым.

МИФОПЕЯ: ГЛОССАРИЙ

АЛЛОД - изолированные области реальности, дрейфующие на просторах Астрала. От быстрого разрушения их сохраняет, как правило, чья-то могущественная воля. Иногда там может сохраняться жизнь целых цивилизаций, живших в этой области до разрушения реальности. Аллод имеет чёткие границы. Чтобы пересечь эту границу необходимо обладать специальными силами или получить разрешение, если границы аллода - воплощение чьей-то воли.

АСТРАЛ - непостижимая и бесконечная область вселенной. Она объединяет все миры и реальности. Путешествия между разными мирами идут как раз через неё. Здесь постоянно формируется, реструктурируется и разрушается материя. Здесь спонтанно может появляться и исчезать всё, в том числе разумная жизнь: цельные и разрушенные миры, тела мёртвых богов, хаотичное и временно упорядоченное движение материи и энергии. Это своеобразная колыбель нового и кладбище старого.

БЕЗДНА - изнанка Астрала. Материя, полностью разрушенная энтропией, выбрасывается сюда. В сравнении с Астралом, это бедное энергиями пространство, в котором даже энтропия не так сильна. Обитателей Бездны, во всех прочих мирах называют демонами. Те, кто выжил и даже сумел построить подобие цивилизации в этом месте отличаются силой, коварством и жадностью. Они обречены завидовать обитателям проявленных реальностей и при малейшей возможности стараются проникнуть в эти новые охотничьи угодья.

Всякий Лорд-Демон, распоряжающийся силами целого домена, мечтает стать одним из богов в мирах проявленной реальности. Но без посторонней помощи сделать это практически невозможно.

НЕБЫТИЕ - краткий миг процесса разрушения личности. Многие души после смерти уходят под власть кого-то из богов, демонов или прочих сравнимых по могуществу существ. Но есть и такие, кто не привязан к конкретному посмертию или отлучён от него особым ритуалом. Такие души обречены наблюдать процесс распада всего, что их составляет, погрузится в полное и окончательное забвение.

РЕАЛЬНОСТЬ - или “проявленная реальность”. Мир, созданный в Астрале, внутри которого установлены строгие законы, ограничены потоки энергий и энтропии. Здесь возможно появление чётких законов природы, устойчивой жизни и даже рождение целых цивилизаций.

Граница между Астралом и реальностью - воля богов, оберегающих этот мир. Боги зависят от своих миров, питаются верой их обитателей. Если в мире не остаётся ни одного бога, он неминуемо разрушается, становясь просто частью Астрала.

МИФОПЕЯ: ВОИН

Имя: _____ Игрок: _____

Силы (D6 за каждую ступень развития)

Грозный вид	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Обезоруживающая прямота	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Впечатляющая сила	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Исключительная стойкость	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Проницательный ум	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Чутьё на сверхъестественное	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Мастер боевых искусств	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Сокрушительный удар	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Искусный мастер-ремесленник	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Недюжинная смекалка	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ТЕЛЕСНЫЕ РАНЫ (здоровье 6, стойкость 6)

ДУШЕВНЫЕ РАНЫ (здоровье 3, стойкость 6) (-1-6D6, ПРИНОСИТ УДАЧУ)

СЛАБОСТЬ
БОЛЕЗНЕННАЯ
ЧЕСТНОСТЬ



РАСТОРОПНОСТЬ 3

ВОСПОМИНАНИЯ (ОСОБОЕ УСИЛИЕ)

УЖАС НЕБЫТИЯ _____

Удача:

Силы ИВРИДДЫ

_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Трудности, преимущества и снаряжение (+/-D6 за ступень)

МЕСТО ДЛЯ ЗАМЕТОК



МИФОПЕЯ: ЛОВКАЧ

Имя: _____ Игрок: _____

Силы (D6 за каждую ступень развития)

НЕВЕРОЯТНАЯ ЛОВКОСТЬ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ОБАЯТЕЛЬНЫЙ ПРОЙДОХА	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ВНЕШНОСТЬ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
БЫСТРАЯ РЕАКЦИЯ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ОБОСТРЁННЫЕ ЧУВСТВА	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ГЛАЗОМЕР	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ЖИТЕЙСКАЯ МУДРОСТЬ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ЗНАНИЕ ТАЙНЫХ ПУТЕЙ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ИСКУСНАЯ МАСКИРОВКА	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ТЕЛЕСНЫЕ РАНЫ (здоровье 6, стойкость 6)

_____	_____
_____	_____
_____	_____

ДУШЕВНЫЕ РАНЫ
(здоровье 3, стойкость 6)

СЛАБОСТЬ
(-1-6D6, ПРИНОСИТ УДАЧУ)

ЛЮБОПЫТСТВО

⊗○○○○○⊕

РАСТОРОПНОСТЬ 3

ВОСПОМИНАНИЯ (ОСОБОЕ УСИЛИЕ)

УЖАС НЕБЫТИЯ	○○○○○⊕
_____	○○○○○⊕
_____	○○○○○⊕

Удача:

Силы ИВРИДДЫ

_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Трудности, преимущества и снаряжение (+/-D6 за ступень)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

————— МЕСТО ДЛЯ ЗАМЕТОК —————



МИФОПЕЯ: МИСТИК

Имя: _____ Игрок: _____

СИЛЫ (D6 за каждую ступень развития)

ОРАТОРСКОЕ ИСКУССТВО	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
УМЕЛЫЙ ДИПЛОМАТ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ПОРАЗИТЕЛЬНАЯ ИНТУИЦИЯ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ОККУЛЬТНЫЕ ЗНАНИЯ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ПОЗНАНИЯ В МЕДИЦИНЕ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ВЕТЕРАН ТЕОЛОГИЧЕСКИХ ДИСПУТОВ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
СИЛА ДУХА И ТЕЛА	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
СПОСОБНЫЙ ПОМОЩНИК	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
БЕЗГРАНИЧНАЯ ФАНТАЗИЯ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ВНУТРЕННЯЯ ЧИСТОТА	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ТЕЛЕСНЫЕ РАНЫ (здоровье 6, стойкость 6)

_____	_____
_____	_____
_____	_____

ДУШЕВНЫЕ РАНЫ (здоровье 3, стойкость 6) (-1-D6, ПРИНОСИТ УДАЧУ)

_____	_____
_____	_____
_____	_____

СЛАБОСТЬ
ЧЁРНЫЙ ЮМОР

⊗○○○○○⊕

РАСТОРОПНОСТЬ 3

ВОСПОМИНАНИЯ (ОСОБОЕ УСИЛИЕ)

УЖАС НЕБЫТИЯ	○○○○○⊕
_____	○○○○○⊕
_____	○○○○○⊕

Удача:

СИЛЫ ИВРИДДЫ

_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ТРУДНОСТИ, ПРЕИМУЩЕСТВА И СНАРЯЖЕНИЕ (+/-D6 за ступень)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

————— МЕСТО ДЛЯ ЗАМЕТОК —————



МИФОПЕЯ: МУДРЕЦ

Имя: _____ Игрок: _____

Силы (D6 за каждую ступень развития)

ВЕСКИЕ АРГУМЕНТЫ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
АКАДЕМИЧЕСКОЕ КРАСНОРЕЧИЕ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ТОЧНЫЙ РАССЧЁТ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ПОРАЗИТЕЛЬНАЯ ЭРУДИЦИЯ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ ИНТЕЛЛЕКТ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ХРАНИТЕЛЬ ТАЙН	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
МАГИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ТАКТИК И СТРАТЕГ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ТАЛАНТЛИВЫЙ ЧАРОДЕЙ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ТЕЛЕСНЫЕ РАНЫ (здоровье 6, стойкость 6)

_____	_____
_____	_____
_____	_____

ДУШЕВНЫЕ РАНЫ
(здоровье 3, стойкость 6)

СЛАБОСТЬ
(-1-6D6, ПРИНОСИТ УДАЧУ)

ЖАЖДА ЗНАНИЙ

⊗○○○○○⊕

РАСТОРОПНОСТЬ 3

ВОСПОМИНАНИЯ (ОСОБОЕ УСИЛИЕ)

УЖАС НЕБЫТИЯ _____ ○○○○○⊕

_____ ○○○○○⊕

_____ ○○○○○⊕

Удача:

Силы ИВРИДДЫ

_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Трудности, преимущества и снаряжение (+/-D6 за ступень)

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

————— МЕСТО ДЛЯ ЗАМЕТОК —————

