



СЛЕДОПЫТ

КОМПАНЬОН



Начинается с 10

ИМЯ КОМПАНЬОНА

Совместно с Мастером решите, какое животное будет вашим компаньоном. Дайте ему имя и нарисуйте или прикрепите его изображение в поле выше. Затем создайте два опыта для вашего компаньона, основываясь на его обучении и вашей совместной истории. Наконец, опишите его метод нанесения урона (стандартную атаку) и запишите его в разделе "Атака и Урон". Урон компаньона начинается с d6, а дистанция с Вплотную.

ОПЫТ КОМПАНЬОНА

Начните с +2 в двух Опытах. Каждый раз, когда вы получаете новый Опыт, ваш компаньон тоже получает один. Каждый новый Опыт начинается с +2.

Примеры опыта компаньона

Отвлечение, Мастер лазания, Апорт, Дружелюбие, Страж леса, Устрашение, Запугивание, Преданность, Навигатор, Быстрота, Никогда не бросает в беде, Всегда начеку, Защитник, Королевский спутник, Разведчик, Служебное животное, Надежное средство передвижения, Бдительность, Мы всегда найдем их, Нельзя поразить то чего не видишь

Совершите **Бросок Заклинания**, чтобы связаться со своим Компаньоном и приказывать ему совершить действие. **Потратьте Надежду**, чтобы добавить соответствующий Опыт Компаньона к броску. Если выпал успех с Надеждой, и ваше следующее действие зависит от успеха вашего компаньона, вы получаете Преимущество для броска.

АТАКА И УРОН

Стандартная Атака Дистанция

Оd6 Оd8 Оd10 Оd12

Когда вы приказываете своему компаньону атаковать, он получает все преимущества, которые обычно применяются только к вам (например эффект "Метки Следопыта"). При успехе его бросок урона использует ваше Мастерство и его кость урона.

СТРЕСС

СТРЕСС

Когда ваш спутник получает любой урон, он отмечает стресс. Когда он отмечает свой последний стресс, он покидает сцену (скрываясь, убегая или совершая подобное действие). Он остается недоступным до начала вашего следующего продолжительного отдыха, после чего возвращается с 1 очищенным Стрессом.

Когда вы выбираете ход отдыха, который очищает вам Стресс, ваш компаньон также очищает такое же количество Стресса.

ТРЕНИРОВКА

Когда ваш персонаж повышает уровень, выберите один доступный вариант для вашего компаньона из следующего списка и отметьте его.

- ☐☐☐ **Умный:** Ваш компаньон получает постоянный бонус +1 к Опыту компаньона по вашему выбору.
- ☐ **Свет во Тьме:** Используйте это как дополнительную ячейку Надежды, которую ваш персонаж может отметить.
- ☐ **Утешение:** Один раз до следующего отдыха, когда в тихий момент вы найдёте время, чтобы проявить любовь и внимание к своему компаньону, вы можете получить Надежду или оба можете снять Стресс.
- ☐ **Бронированный:** Когда ваш компаньон получает урон, вы можете отметить одну из своих Ячеек Брони вместо того, чтобы отметить его Стресс.
- ☐☐☐ **Свирепый:** Увеличьте кости урона или дистанцию вашего компаньона на один шаг (с d6 до d8, со Средней до Далёкой и т. д.).
- ☐☐☐ **Устойчивый:** Ваш компаньон получает дополнительную Ячейку Стресса.
- ☐ **Связанные:** Когда вы отмечаете свою последнюю Рану, ваш компаньон спешит утешить вас. Бросьте количество костей d6, равное количеству неотмеченных ячеек Стресса у вашего спутника, и отметьте их. Если на любой кости выпало 6, ваш компаньон помогает вам встать. Очистите последнюю Рану и возвращайтесь к сцене.
- ☐☐☐ **Осторожный:** Ваш компаньон получает постоянный бонус +2 к Уклонению.