

Атаман

Ключевые характеристики:

- Звериное чутьё
- Горячее сердце

Что делает?

- Ведёт отряды в бой
- Давит авторитетом
- Планирует дерзкие налёты
- Собирает единомышленников
- Служит живым символом
- Видит людей насквозь
- Знается с чертями
- Вершит суд
- Щедро награждает соратников
- Уважается местным населением
- Выезжает на белом коне
- Держит кассу
- Поддерживает дисциплину

	Ход	Описание
1	Вперёд, орлы!	Когда ты возглавляешь атаку своего отряда, брось + Горячее сердце, на 7-9 сохрани 1, на 10+ сохрани 3: · Урон · Разные манёвры · Защитить тебя в бою
2	На белом коне	Когда ты пафосно выезжаешь перед своими войсками, невзирая на опасность, брось + Горячее сердце · Они лучше сражаются · Тебя подстрелили · Ты разозлил противников
3	Суд и расправа	Когда ты пытаешься рассудить обратившихся к тебе за справедливостью, используя своё глубокое понимание человеческой натуры, брось + Звериное чутьё: при успехе твоё решение воспринято народом хорошо, но на 7-9 убери 1, на 10+ убери 3:
4	Отец родной	Когда ты, не скрываясь, въезжаешь в

		дружественное поселение с развёрнутыми знамёнами, брось + Горячее сердце, при успехе тебя восприняли хорошо, но на 7-9 убери 1, на 10+ убери 3 (сразу дать зацепки, что в этом поселении такого происходит)
5	Айда к нам!	Когда ты лично агитируешь вступать в банду, прибавь своё горячее сердце к броску (какому только непонятно)
6	Гуляй, братва!	Когда ты даёшь своим бойцам отдых и сам гуляешь с ними, потрать 1 ресурс и брось + Горячее сердце, при успехе гуляба не перерастёт в побоище, на 7-9 выбери 1, на 10+ выбери 3: · + Боевой дух · + Авторитет · Новые факты · Полезные контакты
7	Не лезь поперёк батьки!	Когда ты делишь добычу, поставь на место тех, кто требует лишнего и прибавь своё Горячее сердце к броску
8	Читать в сердцах	Когда ты прибегаешь к интуиции, чтобы уладить конфликт, и используешь слабости оппонента, брось + Звериное чутьё, на 7-9 человек подчиняется, но внутренне не согласен, на 10+ он полностью согласен с тобой.
9	Командирская зарука	Когда персонаж игрока обращается к тебе советом, скажи ему, как он должен поступить, и брось + Звериное чутьё. При успехе твой совет будет полезен, на 7-9 он прибавит +1 к броскам, если будет делать как ты сказал, на 10+ прибавит +2.
10		
11		
12		

13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		