

Имя

Внешность

Полурослик: Феликс, Сорока, Мышь, Весельчак, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук.

Человек: Воробей, Шило, Джек, Марло, Хитрюга, Крыса, Прыщ, Скромник, Фарли

Бегающие глаза или глаза преступника

Капюшон, растрёпанные волосы или короткая стрижка

Тёмная одежда, модная одежда, или обычная одежда

Гибкий, жилистый или дряблое тело

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГАУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОВОДАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон

к8

Броня

ОЗ

МАКС ОЗ = 6+Телосложение

ТЕКУЩИЕ
МАКС

Мировоззрение

☐ Хаотичное

Бросьтесь навстречу опасности безо всякого плана.

☐ Нейтральное

Действуйте скрытно, проникайте в нужные вам места незаметно.

☐ Злое

Если вы в опасности или вам грозит наказание, ищите козла отпущения.

Стартовые ходы

Специалист по ловушкам

Когда вы внимательно исследуете опасное место, бросьте+ЛОВ. * На 10+ получите запас 3. * На 7-9 — запас 1. Пока вы исследуете местность, вы можете потратить его, чтобы задать следующие вопросы:

- Есть ли здесь ловушка, и что заставит её сработать?
- Что сделает ловушка, если сработает?
- Что ещё интересного тут спрятано?

Ловкость рук

Запуская руку в чей-то карман или обезвреживая ловушку, бросьте+ЛОВ. * На 10+ у вас всё получается. * На 7-9 — тоже, но вы либо вызываете подозрения, либо подвергаетесь опасности, либо должны пожертвовать чем-то. Ведущий назовёт два из этих последствий; выберите одно.

Удар в спину

Когда вы атакуете в ближнем бою беззащитного или застигнутого врасплох врага, вы можете выбрать: нанести урон, как обычно, или сделать бросок+ЛОВ. * На 10+ выберите два пункта из списка. * На 7-9 — один.

- Противник не связывает вас ближним боем.
- Вы наносите дополнительные 1к6 урона.
- Вы получаете +1 к следующему ходу для себя или союзника.
- Вы уменьшите его броню на 1 до тех пор, пока он её не починит.

Гибкая мораль

Когда кто-то пытается определить ваше мировоззрение, можете назвать любое.

Отравитель

Вы умеете хранить и применять яды. Выберите один яд из списка ниже: вы можете использовать его без вреда для себя, и получаете три его дозы на первом уровне. Также вы можете сварить 3 дозы этого яда бесплатно при наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы. Есть яды для приёма внутрь, их добавляют в еду или питье цели. Контактному яду нужно коснуться тела, например, с помощью клинка.

- Тагитовое масло (принимать внутрь): цель погружается в дрему.
- Кроволист (контактный): цель получает штраф -1к4 к урону, пока не вылечится.
- Златокорень (принимать внутрь): отравленный сочтёт своим союзником следующее существо, которое увидит, пока что-то не заставит цель изменить мнение.
- Змеиные слёзы (контактный): Каждый, кто наносит урон жертве этого яда, делает два броска урона и выбирает лучший результат.

Расы

☐ Полурослик

Атакуя дальнбойным оружием, вы получаете бонус к урону +2.

☐ Человек

Вы профессионал. Когда вы копаетесь в памяти насчёт вещей, связанных с преступлениями, или изучаете обстановку в похожей ситуации, вы получаете +1 к броску.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

Я стащил кое-что у _____.

_____ прикрывает мне спину, когда пахнет жареным.

_____ знает обо мне кое-какие неллицеприятные факты.

_____ и я крутим кое-какую аферу.

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), выбранным ядом (на 3 использования), и 10 монетами.

Выберите оружие:

- ☐ Кинжал (рука, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)
- ☐ Рапира (взмах меча, точное, вес 1)

Выберите дальнобойное оружие:

- ☐ 3 метательных кинжала (метательное, близко, вес 0)
- ☐ Потрёпанный лук (близко, вес 2) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Продвинутые ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Подлый удар

Если вы используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное*, ваш удар в спину получает бонус 1к6 к урону.

☐ Осторожность

Когда вы используете свои умения как мастер ловушек, вы всегда получаете 1 запас дополнительно, даже на 6-.

☐ Вкус к роскоши

Хвастаясь самой ценной из своих вещей, выберите кого-то из наблюдателей. Он сделает всё, чтобы заполучить вашу вещь или похожую.

☐ Первый выстрел

Вас не застать врасплох. Даже когда враг нападает неожиданно, вы действуете первым.

☐ Мастер-отравитель

Применив яд однажды, вы не подвергаете себя риску, используя его повторно, и добавляете его к числу ядов, которыми умеете пользоваться.

☐ Отравить

Вы заставите самый капризный яд работать, даже на острие булавы. Если вы умеете пользоваться ядом, который необходимо принимать внутрь, то вы можете нанести его на клинок без потери эффекта.

☐ Зельевар

При наличии времени на сбор материалов, и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым пользовались до этого.

☐ Везучий гадёныш

Когда противники превосходят вас числом, вы получаете +1 к броне.

☐ Полезные связи

Когда вы просите о чём-то представителей местного преступного мира, бросьте+ХАР. * На 10+ кто-то готов вас выручить. * На 7-9 придётся обойтись чем-то похожим, или за вами остаётся должок.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Грязная драка

Заменяет: Подлый удар

Если вы используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное*, ваш удар в спину получает бонус 1к8 к урону, а другие атаки — +1к4.

☐ Огромная осторожность

Заменяет: Осторожность

Когда вы используете свои умения специалиста по ловушкам, вы всегда получаете дополнительную единицу запаса, даже на 6-. На 12+ вы получаете запас 3, и в следующий раз, когда вы окажетесь в нескольких шагах от ловушки, ведущий скажет, что делает эта ловушка, на что она реагирует, кто установил её и как вы можете использовать её с толком.

Выберите один из вариантов ниже:

- ☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
- ☐ Целительное зелье (вес 0)

☐ Алхимик

Заменяет: Зельевар

При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым раньше пользовались. Также вы можете описать действие яда, который хотите создать. Сделать это можно всегда, но ведущий поставит одно или несколько условий:

- Яд работает только в определённых условиях.
- Вы можете создать только слабое подобие того, что задумали.
- Он действует не сразу.
- У него есть очевидное побочное действие.

☐ Очень везучий гадёныш

Заменяет: везучий гадёныш

Вы получаете +1 к броне. Когда противники превосходят вас числом, этот бонус повышается до +2.

☐ Уклонение

Если, *противостоя опасности*, вы получаете 12+, вам не просто удаётся спастись, вы делаете это с блеском! Ведущий даст вам шанс порисоваться, показать своё мастерство, или получить преимущество в будущем.

☐ Твёрдая рука, острый глаз

Вы можете «дать залп», метнув оружие ближнего боя. Что брошено, то потеряно (по крайней мере, пока вы это не подберёте): вы никогда не можете выбрать трату боезапаса на 7-9.

☐ Пути отхода

Когда вы в гуще событий и пора уносить ноги, назовите путь отхода, которым вы воспользуетесь и бросьте+ЛОВ. * На 10+ вы благополучно сбегае-те. * На 7-9 побег вам чего-нибудь, да стоит: придётся что-то оставить или, наоборот, взять с собой. Ведущий скажем, что. Или вы можете отказаться от мыслей о побеге и остаться.

☐ Маскировка

При наличии времени и нужных материалов, вы можете замаскироваться под любое существо вашей комплекции. Действия могут вас выдать, но лицо — никогда.

☐ Ограбление

Когда вы тщательно планируете кражу чего-либо, назовите вещи, которые планируете стащить, и задайте ведущему приведённые ниже вопросы. Когда вы и ваши союзники действуете согласно ответам, то получают +1 на следующий ход.

- Кто заметит отсутствие этой вещи?
- Какое наше основное препятствие?
- Кто будет пытаться её вернуть?
- Кто ещё хочет её заполучить?