

Имя

Гладиус, Усопп, Доктор, Джепетто, Коллоди, Арчи, Рамос, Ринносукэ, Рейн, Ирис, Павлин, Лилит, Сейга, Соня, Офелия, Профессор, Агата.

Внешность

Волосы: взъерошенные, коротко стриженные, лысый
Накидка, очки, великолепная борода или тюрбан
Царственное одеяния, туника странника или новенькая одежда
Тело: стройное, низенькое или иссохшее

Распредели по своим характеристикам: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9 (+0), 8(-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ Слаб -1	■ Потрясен -1	■ Болен -1	■ Оглушен -1	■ Растерян -1	■ Шрам -1
Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
Урон	Броня		Хиты	Текущие Макс.	Твои макс. хиты: 6 + Тел

Стимул

Что побуждает тебя расширять коллекцию? Выбери одно:

Хранитель ключа

Сделай так, чтобы нечто опасное не попало не в те руки

Деньги и богатство

Рискни собой или друзьями ради наживы

Хвастовство

Впечатли кого-то своим богатством или снаряжением

Стартовые ходы

Хранитель редкостей

У тебя есть коллекция странных и редких диких на определенную тематику - маски, маленькие динозавры, механические копии насекомых. У твоей коллекции вес 5 и она содержит много полезных в путешествиях вещей.

Запиши тему своей коллекции: _____

Выбери одно или два описания внешнего вида коллекции:

• Потрясающая, Странная, Сложная, Историческая, Непрактичная, Таинственная, Простая, Сюрреалистическая, Причудливая

Когда ты какое-то время копаясь в своей коллекции в поисках чего-то полезного, опиши, что ты ищешь и что хочешь сделать с его помощью. Потенциально это может быть все что угодно, но Мастер скажет тебе от 1 до 4 следующего:

- Она либо расходуется, либо неисправно и сработает только один раз
- Она не предназначена для этого
- Чтобы нормально это сделать, потребуется много времени и сил
- Это не сработает, если ты не _____
- Эффект редкости удивительно специфичен
- Ты получаешь нечто близкое к желаемому, но не совсем
- Тебе нужна помощь _____, чтобы эффективно ее использовать.

Любознательство

Когда ты рискуешь собой, чтобы что-то изучить, брось+Знание. На 7+ задай Мастеру один вопрос, связанный с риском. На 10+ Мастер ответит настолько ясно, насколько возможно. На 7-9 Мастер скажет тебе, что еще надо, чтобы узнать ответ.

Потрачено не зря

Когда ты используешь последнюю единицу снаряжения, получи +1 ко всем ее цифровым параметрам и броскам с ней. Когда ты используешь снаряжение с неограниченным использованием, такое как оружие или щит, можешь уничтожить его во время использования и получить +1 ко всем его цифровым параметрам и броскам с ним.

Например: Последнее трубное зелье дает +2, когда Договариваешься, а не +1. Последняя стрела дает +1 к Залпу и +1 к урону. Последняя припарка лечит 8 хитов, а не 7. Последний паек восстанавливает +1, когда ты Встаешь лагерем. Если ты уничтожишь меч при использовании, получишь +1 к Реж и руби и +1 к урону. Если ты уничтожишь доспехи или щит при использовании, они дадут +1 к броне против этой атаки.

Богатство и вкус

Когда ты явно и открыто демонстрируешь что-то ценное, выбери присутствующего персонажа Мастера. Они сделают что угодно, чтобы добыть эту вещь или такую же.

Направление

Выбери любую расу, а потом выбери природу своей коллекции:

Живая

Характеристика Знаний: +МДР

Твои редкости это живые существа, способные думать и действовать сами по себе - птицы, жуки, динозавры, растения. Когда ты используешь ход Хранитель редкостей, редкость, которую ты достанешь, может работать на расстоянии, но у нее свой собственный разум и она может не послушаться. Ты можешь отдать ей приказ с помощью Преодоления опасности, используя +Мдр.

Магическая

Характеристика Знаний: +ХАР

Твои редкости это мистические вещи - жезлы, короны, карты, игры. Ты привык к ощущению их присутствия. Когда рядом происходит что-то магическое, ты это чувствуешь. Ты примерно знаешь направление, где это произошло, насколько далеко и смутно представляешь природу эффекта.

Обычная

Характеристика Знаний: +ИНТ

Твои редкости практичны - одежда, оружие, устройства, еда. Когда ты получаешь это направление, выбери тип ресурса: снаряжение для путешествий, оружие, заряды, бинты или пайки. Когда ты пару минут копаясь в своей коллекции, восстанови 1 использование выбранного ресурса.

Связи

Впиши имя одного из своих спутников хотя бы в одну фразу:

_____ помог мне найти нечто редкое и удивительное.
_____ разделяет мою страсть к сокровищам.
_____ очень ценен.

КОЛЛЕКЦИОНЕР

Уровень

ХР

Снаряжение

Твоя нагрузка 15 + Сил

Ты начинаешь со своей коллекцией (вес 5), сухими пайками (5 использований, вес 1) и снаряжением для путешествий (5 использований, вес 1).

Выбери четыре:

Каталог странного и таинственного (5 использований, вес 1)
Древнее оружие (любая дальность, вес 1) с зарядом 3 (вес 1), если он ему нужен
Корм для монстра (8 использований, вес 1) и бинты (3 использования, вес 0)
Ремонтный набор (6 использований, медленно, вес 1) и набор для оценки (вес 1)
40 монет и документ о членстве в выбранной тобой организации
Припарки и травы (2 использования, медленно, вес 0) и трубчатое зелье крыслингов (6 использований, вес 1)
Уникальный и разумный предмет, животное или спутник. Опиши его
Запас одежды на любой случай, включая легкие доспехи (броня 1, вес 1)
Средство передвижения или верховое животное, соответствующее теме коллекции

Улучшенные ходы

Когда ты получаешь 2-5 уровень, выбери один из этих ходов.

Всегда бери запас

Когда покупаешь или находишь новое снаряжение с ограниченным использованием (заряды, снаряжение, бинты и т.д.), у него есть одно дополнительное использование. Когда Мастер говорит тебе, что что-то, полученное с помощью хода Хранитель редкостей имеет только одно использование, у него будет два использования.

Расширение коллекции

Выбери еще одно Направление. Ты получаешь ход, связанный с этим направлением. Ты не получаешь характеристики Знаний.

Счастливый торговец

Когда ты предлагаешь безделушки и редкости в дополнение к имеющимся рычагам, когда Договариваешься брось+Знание, вместо +Хар. Кроме того, ты всегда можешь требовать безделушки и редкости в качестве дополнительной платы за услуги.

Здоровая конкуренция

У тебя есть соперник. Вы двое уже так давно соперничаете, что стали своего рода товарищами, но доверять ему можно лишь до поры до времени. Куда бы ты не пошел, соперник где-то неподалеку. Когда ты обращаешься к сопернику за помощью, он поможет, но ты будешь ему должен. Что именно он сам решит, когда придет время получить причитающееся.

Изучение

Когда ты тратишь время в безопасности, что-то анализируя и испытывая Мастер скажет тебе что оно делает и как его использовать.

То, что надо

Когда ты собираешь припасы, ты всегда можешь найти 1 использование зарядов, снаряжения для путешествий, бинтов, оружия или другого обычного снаряжения, если это хотя бы как-то возможно.

Душа компании

Когда ты Гуляешь, на 12+ выбери столько вариантов, сколько захочешь. Люди будут говорить об этой гулянке долгие годы и ты станешь местной знаменитостью. С этих пор твое имя будет иметь вес в этих местах.

Талисман

У тебя есть благословенный талисман удачи. Когда ты Встаешь лагерем, запиши Удачу 3. Когда бросаешь 6- можешь потратить 1 Удачу и перебросить. Если на повторном броске выпадает 7+, объясни, как именно тебе повезло. Однако, удача может и отвернуться. Когда у тебя Удача 0, ты получаешь -1 ко всем броскам пока не получишь больше Удачи.

Зацикленный дилетант

Получи один не-мультиклассовый ход из списка любого класса. Выбери этот ход так, будто ты на один уровень ниже, чем на самом деле, если только ход не связан с твоим Направлением. Например: брат Метлу Ведьмы с магическим Направлением.

Охотник за сокровищами

Охотясь за сокровищами, получи 1 Награду каждый раз, когда терпишь серьезную неудачу или кто-то успевает раньше тебя. Когда сокровище наконец попадает тебе в руки, потрать все Награды. За каждую Награду получи одно:

- Великолепный уникальный предмет
- Карту пути к сокровищам
- Любое количество повседневного снаряжения
- Мгновение сладкой мести или иронии

Самое главное - это воображение

Когда ты тратишь целый день на подготовку, тебе не надо тратить деньги на ход Гулянка. Когда ты Гуляешь, получи +Знание к броску.

Удача:

Награда:

Ход смерти

Где то в глубинах твоей коллекции есть одна проклятая редкость. Ты подобрал ее из праздного любопытства, не обращая внимания на слова о том, что она похитит твою душу. Что ж, твоя душа только что пошла с молотка. **Когда ты умираешь**, опиши редкость, соответствующую теме твоей Коллекции – через несколько минут после смерти ты приходишь в себя внутри этой вещи. Теперь ты ей управляешь. Если редкость не может двигаться сама по себе, ты паришь вместе с ней в паре футов над землей. Твой вес 1, если кому-то придется тебя нести. Ты сохраняешь характеристики, урон, хиты и ход *Любопытство*, но больше ничего. Когда создаешь нового персонажа, оставь Коллекционера в качестве второго. Если редкость уничтожают, Коллекционер умирает навсегда.

Когда ты получаешь 6-10 уровень, выбери один из этих ходов или один из ходов 2-5 уровня.

Завершение коллекции

Требуется: Расширение коллекции

Выбери последнее Направление. Ты получаешь ход, связанный с этим Направлением. Ты не получаешь характеристики Знаний.

Ценитель

Когда ты определяешь, что что-то только что найденное, особенно ценно, опиши, что делает его таковым. Можешь добавить или убрать любую метку или описать функцию, которая есть у него, но нет у других таких вещей.

Крепкая дружба

Требуется: Здоровая конкуренция

Ты и твой соперник примирились друг с другом. Когда ты получаешь этот ход, получи 1 Соперничество. Когда ты приходишь на помощь сопернику, получи 1 Соперничество. Когда ты в беде, можешь потратить 1 Соперничество, чтобы твой соперник либо пришел на помощь (и получил всю славу), либо предпринял драматичное действие, которое увеличит твои шансы на успех. Мастер скажет тебе как именно.

Крепость разума

Когда ты Преодолеваешь опасность с помощью характеристики Знаний, на 12+ ты добиваешься успеха, превосходящего все ожидания. Мастер предложит тебе лучший исход, мгновение гениальности или золотой шанс.

Зацикленный посвященный

Требуется: Зацикленный дилетант

Получи один не-мультиклассовый ход из списка любого класса. Выбери этот ход так, будто ты на один уровень ниже, чем на самом деле, если только ход не связан с твоим Направлением.

Качественные вещи

Когда ты используешь ход Хранитель редкостей и Мастер сообщает тебе состояние редкости, можешь запретить одно из них.

Говорящий с редкостями

Иногда, когда ты говоришь со своей коллекцией или чем-то из нее, тебе кажется, что они и правда тебя слышат. Когда ты отдаешь приказ чему-то, что подходит Теме твоей Коллекции, брось+Знания. На 10+ оно подчиняется твоей воле, следуя твоему приказу, настолько хорошо, насколько может, даже если обычно на это неспособно. На 7-9 оно это делает, но не очень хорошо, не так как ты ожидал или с последствиями - Мастер скажет, что случилось.

Исключительная удача

Требуется: Талисман

Когда ты Встаешь лагерем, запиши не 3, а 4 Удачи. Когда ты получаешь урон, можешь потратить 1 Удачу, чтобы его отменить. Если ты это делаешь, опиши комичные, натянутые или просто чудесные обстоятельства, которые спасли тебя от опасности.

Соперничество: