

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Халфлинг: Феликс, Ладья, Мышь, Скетч, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук
Человек: Воробей, Заточка, Марлоу, Додж, Крыса, Зараза, Скромняга, Фарли

Бегающие Глаза или Глаза Преступника
Капюшон, Неухоженные Волосы или Постриженные Волосы
Темная Одежда, Модная Одежда или Простая Одежда
Гибкое Тело, Округлое Тело или Дряблое Тело

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

СИЛА

■ ОСЛАБ -1

СИЛ

ЛОВКОСТЬ

■ ДРОЖИТ -1

ЛОВ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

■ БОЛЕН -1

ТЕЛ

ИНТЕЛЛЕКТ

■ ОШАРАШЕН -1

ИНТ

МУДРОСТЬ

■ ЗАПУТАЛСЯ -1

МУД

ХАРИЗМА

■ ИЗУРОДОВАН -1

ХАР

УРОН

К8

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ
МАКС.

ТВОИ МАКС. ОЗ
6+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ ХАОТИЧНЫЙ
Бросится навстречу опасности без плана.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ
Избежать обнаружения или тайно проникнуть в локацию.

☐ ЗЛОЙ
Перевести опасность или вину с себя на кого-то другого.

РАСА

☐ ХАЛФЛИНГ
Когда ты атакуешь оружием дальнего боя, то наносишь +2 повреждений.

☐ ЧЕЛОВЕК
Ты профессионал. Когда ты Изливаешь Знания или Отличаешь Явь относительно преступной деятельности, то получаешь +1.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз.
Я кое-что украл у _____.
_____ прикроет меня, когда дела пойдут худо.
_____ знает обо мне нелицеприятные подробности.
_____ и я проворачиваем аферу.

ЭКСПЕРТ ПО ЛОВУШКАМ

Потратив мгновение на осмотр опасной территории, бросай+ЛОВ.
*На 10+, сохрани 3. *На 7-9, сохрани 1.
Потрать свое сохранение, чтобы задать один из вопросов:

- Есть ли здесь ловушки, и если есть, то что их активирует?
- Что делает активированная ловушка?
- Что еще здесь припрятано?

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ УХИЩРЕНИЯ

Когда ты вскрываешь замки, обчищаешь карманы или обезвреживаешь ловушки, брось+ЛОВ.
*На 10+, ты делаешь это без проблем. *На 7-9, ты делаешь это, но Мастер предлагает тебе на выбор два варианта из подозрения, опасности и платы.

УДАР В СПИНУ

Когда ты атакуешь незащищенного или не ожидающего противника оружием ближнего боя, ты можешь нанести ущерб или бросить+ЛОВ. *На 10+, выбери два. *На 7-9, выбери один.

- Ты не вступаешь с ними в рукопашную.
- Ты наносишь свои повреждения +1к6.
- Ты создаешь преимущество, давая следующие+1 тебе или союзнику против цели.
- Уменьши их Броню на 1, пока они не починят ее.

ГИБКАЯ МОРАЛЬ

Когда кто-то пытается определить твоё Мировоззрение, ты можешь назвать ему любое.

ОТРАВИТЕЛЬ

Ты освоил методы использования ядов. Выбери яд из списка: использовать его больше не опаснo для тебя. Ты начинаешь с тремя дозами выбранного яда. Пока у тебя есть время собрать материалы и безопасное место для приготовления, ты можешь бесплатно приготовить три порции выбранного яда. Некоторые яды принимаются внутрь — их нужно подмешать в еду или питье. Яды класса «касание» должны лишь коснуться жертвы. Их можно наносить на клинки.

- Масло Тагита (внутри): Цель погружается в сон.
- Кровавая Трава (касание): Цель наносит -1к4 ущерба, постоянно пока не излечится.
- Золотой Корень (внутри): Цель считает первого встреченного верным союзником, пока ему не докажут обратное.
- Змеиные Слезы (касание): Всякий, кто наносит цели ущерб, бросает два раза и выбирает лучший результат.

#ВОР

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя Нагрузка 9+СИЛ.
У тебя есть Рацион для Подземелий (5 Применений, Вес 1),
Кожаная Броня (Броня 1, Вес 1), 3 дозы выбранного яда и 10 монет.
Выбери свое оружие:
☐ Кинжал (Рука, Вес 1) и Короткий Меч (Близко, Вес 1)
☐ Рапира (Близко, Изыщная, Вес 1)
Выбери оружие дальнего боя:
☐ 3 метательных кинжала (Метание, Рядом, Вес 0)
☐ Потрепанный Лук (Рядом, Вес 2)и Колчан Стрел (Боезапас 3, Вес 1)
Выбери один:
☐ Снаряжение Авантюриста (Вес 1)
☐ Зелье Исцеления (Вес 0)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая Уровень со 2 по 5, выбери один из предложенных ниже Ходов.

☐ **ПОДЛЫЙ ПРИЕМ**
С Изыщным оружием или оружие с дальностью Рука, твой Удар в Спину наносит +1к6 ущерба.

☐ **АККУРАТНЫЙ**
Используя Эксперта по Ловушкам, ты всегда сохраняешь 1, даже при 6-.

☐ **БОГАТСТВО И ВКУС**
Когда ты устраиваешь шоу, выставляя на показ самую дорогую вещьцу, выбери одного из присутствующих. Он будет готов на все, чтобы заполучить твой предмет или точно такой же.

☐ **СТРЕЛЯЙ ПЕРВЫМ**
Тебя не застать врасплах. Когда враг должен обрушиться на тебя, ты внезапно действуешь первым.

☐ **МАСТЕР ЯДОВ**
Если ты однажды использовал яд, то можешь пользоваться им без опаски.

☐ **ОТРАВЛЯТЬ**
Ты можешь использовать сложные яды булавкой. Когда ты наносишь не опасный для тебя яд на оружие, то он становится класса «касание» вместо «внутри».

☐ **ВАРЩИК**
Когда у тебя есть время для сбора материалом и безопасное место для варки, ты можешь создать три дозы любого ранее использованного яда.

☐ **ПОБИТАЯ СОБАКА**
Будучи в меньшинстве, ты получаешь +1 к Броне.

☐ **СВЯЗИ**
Когда ты разносишь слухи в преступной среде, что тебе что-то надо, брось+ХАР. *На 10+, у кого-то есть искомое, как раз для тебя. *На 7-9, тебе придется довольствоваться чем-то похожим, или же искомое будет, но от него будут тянуться ниточки (на твой выбор).

Получая Уровень 6 по10, выбери Ход из приведенных ниже или из Ходов со 2 по 5 Уровень.

☐ **ГРЯЗНЫЕ ПРИЕМЫ**
Заменяет Подлый Прием
С Изыщным оружием или оружие с дальностью Рука, твой Удар в Спину наносит +1к8 ущерба. Остальные атаки наносят +1к4 ущерба.

☐ **ОЧЕНЬ АККУРАТНЫЙ**
Заменяет Аккуратного
Используя Эксперта по Ловушкам, ты всегда сохраняешь 1, даже при 6-. На 12+, ты сохраняешь 3, и когда в следующий раз встречаешь ловушку, Мастер говорит, что это, как работает, кто ее установил, и как обернуть ее себе на пользу.

☐ **АЛХИМИК**
Заменяет Варищика
Когда у тебя есть время для сбора материалом и безопасное место для варки, ты можешь создать три дозы любого ранее использованного яда. Или, ты можешь описать эффект яда, который хочешь получить. Мастер скажет тебе, что ты можешь его создать, с одной или несколькими особенностями.
• Работает только в специфических условиях
• Лучшее, что ты смог получить, это ослабленная версия
• Нужно время, чтобы яд подействовал
• У яда есть явный побочный эффект

☐ **СЕРЬЕЗНО ПОБИТАЯ СОБАКА**
Заменяет Побитую Собаку
Ты получаешь +1 Броню. В меньшинстве, ты вместо этого получаешь +2 Брони.

☐ **УХОД**
Когда ты Превозмогаешь Опасности, то при 12+, ты превосходишь угрозу. Ты не только достигаешь желаемого, но Мастер должен предложить тебе лучший вариант, настоящую красоту и момент славы.

☐ **СИЛЬНАЯ РУКА, ХОРОШИЙ ПРИЦЕЛ**
Ты можешь метнуть любое оружие ближнего боя, используя Залп. Брошенное оружие ты теряешь; на 7-9, ты не можешь выбрать потерю боезапаса.

☐ **ПУТИ ОТХОДА**
Когда ты увяз слишком глубоко, назови свой путь отхода и брось+ЛОВ. *На 10+, ты ушел. *На 7-9, ты ушел, но не просто так — придется что-то оставить или «захватить с собой» (Мастер скажет тебе, что).

☐ **ЛИЧИНА**
Пока у тебя есть время и материалы, ты можешь создать маскировку, способную кого угодно заставить считать тебя другим существом примерно такого же размера и комплекции. Действия могут выдать тебя, но не внешность.

☐ **ГРАБЕЖ**
Когда у тебя есть время для плана, назови вещь, которую хочешь украсть, и задай Мастеру эти вопросы. Опираясь на ответы, ты и твои союзники получают следующие+1.
• Кто заметит пропажу?
• Самая надежная защита?
• Кто придет за этим?
• Кто еще хочет это?