



Беглец

Тот, кто бежит от собственного прошлого.

Начальные характеристики:

- репутация –1;
- фарт 6.

Снаряжение:

- без гроша за душой.

Цели (выбери одну из перечисленных или посмотри цели должности):

- ☐ избавиться от преследователей;
- ☐ примириться с преследователями;
- ☐ вернуть своё доброе имя.

Ходы беглеца

*В качестве первого хода ты берёшь **Не в этот раз**. Далее выбери либо один ход предыстории, либо один ход должности.*

☒ Не в этот раз

Выбери, почему тебя преследуют.

- ты украл у _____ нечто ценное, и он не успокоится, пока не получит это назад;
- ты убил _____, и его близкие жаждут мести;
- ты предал _____, и они намерены убить тебя;
- ты насолил _____, и не видать ему повышения, пока не поймает тебя.

Один раз за игровую встречу ты можешь игнорировать урон, не тратить **фарт** и не получать **ран**. В этом случае **картограф** задействует в истории твоё тёмное прошлое.

☐ В авторитете

Когда ты пытаешься *поладить* с разбойниками и отребьем, считай провал полным успехом, а полный успех — провалом. Иногда плохая репутация — это хорошая репутация.

□ Доска на волнах

Когда ты дрейфуешь в море на чём-то, не предназначенном для плавания, пойдй проверку дальновидности.

Если выпало 10+, ты на плаву и даже сможешь добраться до берега, если 12+, ты сможешь взять «на борт» кого-то ещё.

При результате 7–9 эта штука переживёт только один заплыв.

При провале тебе кажется, что всё отлично, но в критический момент твой импровизированный плот ломается.

□ КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

Когда ты попадаешь в плен или западню, получи постоянный +1 на все броски, пока не окажешься на воле. Однако, если ты помогаешь сбежать кому-то ещё, получи постоянный –1 на все броски, пока вы не окажетесь на воле или ты не бросишь товарища.

□ ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗЛОДЕЙ

Когда *угрожаешь насилем*, при результате 7–9 ты можешь не выполнять свою угрозу, а вместо этого открыть жертве свою тайну.



HELL MOUTH.
From an old German Print copied in Thomas Sharp's "Dissertation on the Coventry Mysteries."

Diodon geometricus.

