



Проньра

Скользкий тип, который добывает удивительно ценные вещи.

Начальные характеристики (выбери один вариант):

- ☐ дерзость -2, изворотливость 2, дальновидность 1;
- ☐ дерзость 1, изворотливость 2, дальновидность -2.

Снаряжение (получи всё):

- кинжал в сапоге (1 пункт урона, ближний бой);
- кошелек с фальшивым золотом;
- перстень с ядовитой иглой под камнем.

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

- ☐ найти легендарное сокровище;
- ☐ избежать мести богатея, которого ты надул;
- ☐ сорвать куш, провернув аферу.

Развитие

За 5 дублонов славы, помимо стандартных небылиц, ты также можешь взять эту:

- Шинайский порох. Корабль получает +1 к боевой мощи.



Ходы проныры

Выбери один ход должности.

☐ Ключи из костей мертвеца

Ты получаешь 3 ключа, которыми можно открыть любой замок или хранилище. Когда ключи закончатся, можешь провести ритуал и принести в жертву человека, чтобы получить новые три ключа и -2 к репутации.

☐ Маскировка

Когда ты выдаёшь себя за кого-то другого, пройди проверку изворотливости. Если выпадет $10+$, все присутствующие тебе поверят, а если $7-9$, кто-то один распознает в тебе самозванца — картограф скажет кто. При провале тебя раскрывают. Картограф делает ход.

☐ Прости, не удержался

Когда ты *затаиваешься*, можешь дополнительно выбрать пункт «украсть что-то» при *любом* результате броска.

☐ Самоцвет Шрёдингера

Один раз за игровую встречу ты можешь подкупить другого члена команды. Если он сделает, как ты скажешь, ты дашь ему самоцвет стоимостью в 2 сундука добра. Если он откажется, то ничего не получит.

☐ Шулер

Когда ты играешь в азартные игры с опасными людьми, пройди проверку изворотливости. При успехе ты мухлюешь и выигрываешь столько же сундуков добра, сколько у тебя было противников. Если выпадает $7-9$, ты выигрываешь, но тебя ловят за руку — хватай золото и делай ноги! При провале тебя ловят на шулерстве в разгар игры. Картограф делает ход.

