

# Авантюрист

*Вы миролюбивый и дипломатичный бродяга. Вы набираете союзников среди тех, кому помогаете, и способны свергнуть величайшие державы благодаря прочным личным связям.*

Имя:

## Вид

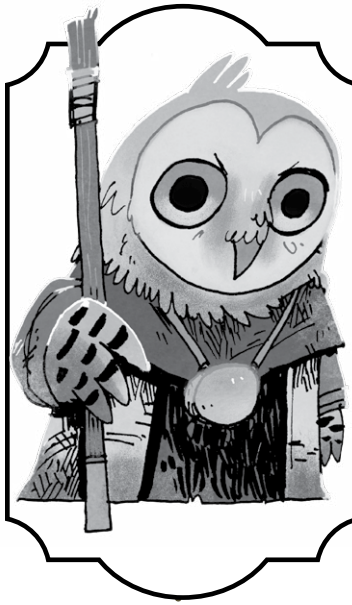
- кролик, лиса, мышь, птица, сова,  
другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- мультикультурный, простой, строгий, яркий
- медаль за службу, мешочек с красивыми камнями, резная флейта, украшение из бисера

## Поведение

- дипломатичное, непреклонное, обая-  
тельное, угодливое



## Биография

## Где ваш дом?

- ☐ Лес  
☐ далёкие земли  
☐ поляна \_\_\_\_\_

## Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу помочь Лесу
- ☐ Хочу исследовать Лес
- ☐ Считаю, что существующие фракции надо лишить власти
- ☐ Должен сдерживать обещание, данное любимому
- ☐ Я против ограничений, накладываемых обществом

## Кого вы оставили?

- ☐ лучшего союзника
- ☐ любовь
- ☐ наставника
- ☐ семью
- ☐ ученика

### Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

### Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

# МОТИВЫ

## ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

- ## □ Амбиция

При увеличении репутации у любой фракции происходит развитие.

- ## □ ПРИНЦИПЫ

При воплощении собственных моральных принципов с большими затратами для себя или союзников происходит развитие.

- ## □ Справедливость

Если ваш ПИ добился справедливости для того, кто пострадал от могущественного или богатого персонажа, происходит развитие.

- ## □ Чистые лапы

При достижении незаконной и преступной цели, если происходит правдоподобная видимость невинности, происходит развитие.

## ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

- ☐ Экстраверт

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ разделяет с кем-то момент настоящей близости, дружбы или радости.

- Миротворец

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ разрешает опасный конфликт без насилия.

## СВЯЗИ

Друг

Меня, ещё неопытного бродягу, сопровождал в странствиях \_\_\_\_\_, что помогло мне исследовать Лес и уберегло от опасностей. Какой подарок достался от меня другу?

Если ваш ПИ помогает тому, с кем связан, вы можете отметить 2 истощения, чтобы прибавить к броскам +2, вместо того, чтобы отметить 1 истощение и прибавить +1.

## Партнёр

\_\_\_\_\_ и я сражались бок о бок, чтобы защитить поляну от атаки фракции... но потерпели поражение. Зачем мы защищали поляну? Почему проиграли? Кто победил нас?

Выбрав эту связь, один игрок и другой, с ПИ которого связан ПИ первого игрока, должны отметить 2 ячейки престижа у фракции, которой помог первый ПИ, и 2 ячейки дурной славы у фракции, которой он навредил. Если обоих ПИ замечать вместе и они должны будут при этом получить престиж или дурную славу у этих фракций, то полученные числа удвоятся.

## РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3

\_\_\_\_\_

ДУРНАЯ СЛАВА

\_\_\_\_\_

ПРЕСТИЖ



Мощь [-1]



Сноровка [0]



Удача [0]

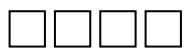


Хитрость [+1]

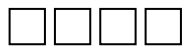


Шарм [+2]

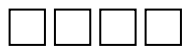
+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Акробатика              | <input type="checkbox"/> Отключение устройств |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков         | <input checked="" type="checkbox"/> Подделка  |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража         | <input type="checkbox"/> Подкрадывание        |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ловкость рук | <input type="checkbox"/> Слабое место         |
| <input type="checkbox"/> Незаметность            |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел                 | <input type="checkbox"/> ПАРИРОВАНИЕ               |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар                   | <input type="checkbox"/> Пробитие                  |
| <input type="checkbox"/> <b>Импровизированное оружие</b> | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку          |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу             | <input type="checkbox"/> <b>СТРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ</b> |
| <input type="checkbox"/> <b>ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ</b>           | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел            |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Безупречная репутация

Если вы **отмечаете любое количество ячеек престижа** у фракции, отметьте одну дополнительную ячейку престижа. Если вы отмечаете любое количество ячеек дурной славы у фракции, то вместо этого можете очистить равнозначное количество ячеек престижа.

### ☐ Держать лапу на пульсе

Если ваш ПИ **собирает на поляне информацию о текущих событиях**, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При 10+ задайте 3 вопроса из следующих, при 7-9 задайте 2. При провале расспросы насторожат кого-то опасного.

- Кто управляет этой поляной?
- Кто является местным диссидентом?
- Чего боятся обитатели?
- На что надеются обитатели?
- Какие здесь есть возможности для предприимчивых бродяг?

### ☐ На короткой лапе

Если ваш ПИ **пробует подружиться с только что встреченным ПВ**, играя на схожести поведения, языка тела и желаний, отметьте истощение и совершите бросок с характеристикой Хитрость. При успехе ПВ будет относиться к вашему ПИ благосклонно: задайте ему один некомпromетирующий вопрос, и он ответит честно, или попросите о простой услуге, и ПВ её выполнит. При 10+ ваш ПИ по-настоящему понравится ПВ, и он поделится важным секретом или предоставит значимую услугу. При провале ваш ПИ не сможет его раскусить и понесёт затраты из-за вызванного недовольства.

### ☐ Начитанный

Прибавьте +1 к характеристике Хитрость (до макс. +3).

### ☐ Оратор

Если ваш ПИ **произносит речь перед заинтересованными обитателями поляны**, расскажите, на что хотите их подбить, и совершите бросок с характеристикой Шарм. При успехе эти обитатели поступят в соответствии с посылом вашего ПИ, но будут действовать такими методами, какими посчитают нужным. При 10+ выберите 2 варианта из следующих, при 7-9 выберите один:

- они не зайдут в своих действиях слишком далеко;
- они не отступят при первых признаках сопротивления;
- они не потребуют, чтобы вы возглавили их.

При провале обитатели исказят слова вашего ПИ непредсказуемым образом.

### ☐ Усмиряющие удары

Если ваш ПИ **собирается быстрым и несмертельным способом усмирить врага**, то можете совершить бросок на вступление в *рукопашный бой* с характеристикой Хитрость вместо Мощи. Но тогда нельзя будет нанести серьёзный вред.

## Снаряжение

Ценности на старте: 9 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4 + Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

Имя:

Вид

- ## Отличия

- ## Поведение

- ## Биография

## Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна

## Почему вы стали бродягой?

- ☐ За мной охотится некто могущественный и высокопоставленный
- ☐ Хочу исправить прошлый проступок
- ☐ Хочу бороться с несправедливостью
- ☐ Должен вернуть себе доброе имя
- ☐ Меня изгнали с большинства полян

## Кого вы оставили?

- ☐ командира
- ☐ любовь
- ☐ подопечного
- ☐ семью
- ☐ товарища и друга

### Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

### Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)



# МОТИВЫ

## ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

- Верность

Ваш ПИ верен какому-то персонажу. При выполнении приказа этого персонажа с большими затратами для ПИ происходит развитие.

- ## □ Защита

Выберите, кого опекает ваш ПИ. Ваш ПИ будет развиваться, если он защитит этого персонажа от серьёзной опасности или подопечный ПИ будет в безопасности какое-то время.

- ## □ Принципы

При воплощении собственных моральных принципов с большими затратами для себя или союзников происходит развитие.

- Справедливость

Если ваш ПИ добился справедливости для пострадавшего от могущественного или богатого персонажа, происходит развитие.

## ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

- ## □ ЗАЩИТНИК

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ подвергает себя опасности, защищая кого-то от несправедливости или страшной угрозы.

- Каратель

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ в лицо говорит могущественному или опасному злодею, что покарает его.

## СВЯЗИ

# ЗАЩИТНИК

Как-то в бою я уберёг \_\_\_\_\_ от смертельного удара и сделаю это снова, если надо. Почему?

Если выбранный ПИ находится в пределах досягаемости, игрок, управляющий им, отмечает истощение, чтобы его ПИ принял на себя предназначенный для другого ПИ удар. Сделав это до конца сцены, игрок добавляет +1 к результатам бросков оружейных ходов.

## Партнёр

\_\_\_\_\_ и я вместе помогли фракции захватить поляну и разделили за это ответственность.

Выбрав эту связь, один игрок и другой, с ПИ которого связан ПИ первого игрока, должны отметить 2 ячейки престижа у фракции, которой помог первый ПИ, и 2 ячейки дурной славы у фракции, которой он навредил. Если обоих ПИ заметят вместе и они должны будут при этом получить престиж или дурную славу у этих фракций, то полученные числа удвоятся.

## РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+0	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+3
_____	-3	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+0	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+3
_____	-3	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+0	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+3
_____	-3	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+0	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+3
_____	-3	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	-1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+0	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	+3

ДУРНАЯ СЛАВА

ПРЕСТИЖ



Мощь [+2]



Сноровка [0]



Удача [-1]

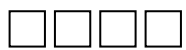


Хитрость [0]

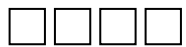


Шарм [+1]

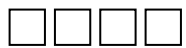
+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

ВЫБЕРИТЕ ОДИН ИЗ ПРИЁМОВ:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Акробатика      | <input type="checkbox"/> Отключение устройств |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input type="checkbox"/> Подделка             |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража | <input type="checkbox"/> Подкрадывание        |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук    | <input type="checkbox"/> Слабое место         |
| <input type="checkbox"/> Незаметность    |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел          | <input type="checkbox"/> ПАРИРОВАНИЕ        |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар            | <input type="checkbox"/> ПРОБИТИЕ           |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку   |
| <input type="checkbox"/> НАПАДЕНИЕ НА ГРУППУ      | <input type="checkbox"/> Стрельба по группе |
| <input type="checkbox"/> ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ           | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел     |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Здоровяк

К характеристике Мощь добавляется +1 (до макс. +3).

### ☐ Ломать-крушить

Если ваш ПИ пробивается через окружение, чтобы добраться до кого-то или чего-то, совершите бросок с характеристикой Мощь. При успехе ваш ПИ добираться до цели. При 10+ выберите 1 вариант из следующих, при 7-9 — два:

- ваш ПИ поранился: отметьте 1 травму;
- ваш ПИ сломал что-то важное на месте действия;
- ваш ПИ повредил или потерял предмет снаряжения (на выбор ВИ).

При провале ПИ прокладывает себе путь, но оказывается абсолютно беззащитным.

### ☐ Сильный выстрел

Если ваш ПИ стреляет в кого-то из лука, отметьте износ у лука, чтобы совершить бросок с характеристикой Мощь. При успехе отметьте истощение, чтобы нанести 1 дополнительную травму. Отметьте истощение снова, чтобы игнорировать при этом выстреле доспехи врага (игрок, управляющий врагом, не может отметить износ вместо травмы).

### ☐ Стойкий

Получите 1 дополнительную ячейку травмы. По прошествии времени или после путешествия на новую поляну вашего ПИ вы можете автоматически очистить 2 ячейки травмы.

### ☐ Страж

Если ваш ПИ защищает кого-то или что-то от непосредственной угрозы, исходящей от ПВ или окружения, совершите бросок с характеристикой Мощь. При успехе то, что было под защитой вашего ПИ, остаётся целым, и вы выбираете один вариант из следующих. При 7-9 вы понесёте затраты: либо ваш ПИ будет уязвим перед опасностью, либо ситуация станет напряжённее:

- ваш ПИ привлекает внимание источника угрозы, и он теперь нацелен на него;
- источник угрозы становится уязвимым: ваш ПИ получает временный +1 при ответном ударе;
- ваш ПИ отбрасывает источник угрозы, он и тот, кого он защищает, могут бежать или перемещаться.

При провале ваш ПИ принимает на себя весь удар, предназначенный тому, кого он защищал, и оказывается там, где было нужно источнику угрозы.

### ☐ Тот, у кого палка больше

Если ПИ хочет с помощью слов остановить спор или насилие между другими персонажами, совершите бросок с характеристикой Шарм. При успехе эти персонажи должны на выбор получить 2 истощения или на время остановиться. При 10+ ваш ПИ получает постоянный +1 при мирном разрешении этого конфликта. При провале ПВ обращают свой гнев на вашего ПИ, а ПИ получают против вашего ПИ постоянный +1 в течение всей сцены.

## Снаряжение

Ценности на старте: 10 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_



# Налётчик

Вы быстрый и предприимчивый бродяга, легко и без всяких помех меняющий дом на дом и поляну на поляну и, возможно, часто оказывающийся в местах, которые другие хотели бы скрыть или оставить в секрете.

Имя:

Вид

- белка, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- частично заполненные карты, бандана, бильбоке, широкополая шляпа
- плутоватый, обвешанный снаряжением, броский, покрытый шрамами

Поведение

- активное, взбалмошное, восторженное, страстное

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна \_\_\_\_\_

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу сражаться за свободу Леса
- ☐ Преследую свою любовь
- ☐ Я в бегах из-за своих преступлений
- ☐ Меня мучает жажда странствий
- ☐ Я в бегах из-за возможного ареста, который ждёт меня дома

Кого вы оставили?

- ☐ кумира
- ☐ лучшего друга
- ☐ любовь
- ☐ наставника
- ☐ семью

Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)



МОТИВЫ

ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

☐ Бесчестье

При снижении репутации ПИ у какой-либо фракции происходит развитие.

☐ Открытие

Если ваш ПИ нашёл что-то новое и чудесное или обнаружил новые руины в лесах, происходит развитие.

☐ Преступление

Если ваш ПИ добыл нечто ценное преступным путём или провернул нелегальную сделку, несмотря на крайне неблагоприятные обстоятельства, происходит развитие.

☐ Странствия

При окончании путешествия к поляне происходит развитие.

ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

☐ Заводила

Очистите шкалу истощения, когда ваш ПИ идёт на необоснованный риск, чтобы показать себя.

☐ Исполнитель

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ выполняет опасную или сложную задачу за другого персонажа.

СВЯЗИ

Друг

\_\_\_\_\_ и я сблизилась во время исследования руин. Какие странные безделушки, найденные в этой экспедиции, мы с тех пор носим?

Если ваш ПИ помогает тому, с кем связан, вы можете отметить 2 истощения, чтобы прибавить к броскам +2, вместо того, чтобы отметить 1 истощение и прибавить +1.

Профессионал

Вместе с \_\_\_\_\_ мы пытались проложить новую тропу между двумя полянами, но, не привлекая основных фракций, не смогли.

Если ПИ делится с тем, с кем связан, информацией после анализа напряжённой ситуации, оба игрока, управляющие ими, прибавляют +1 к результатам бросков действий на основе ответов. Если ПИ помогает тому, с кем связан, выполнить плутовской приём, и игрок, управляющий им, при этом отмечает 1 истощение, то можно выбрать ход помощи, как если бы было отмечено 2 истощения.

РЕПУТАЦИЯ

-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

ДУРНАЯ СЛАВА

ПРЕСТИЖ



Мощь [0]



Сноровка [+2]



Удача [+1]

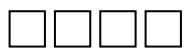


Хитрость [-1]

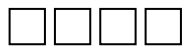


Шарм [0]

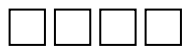
+1 к ЛЮБОЙ ХАРАКТЕРИСТИКЕ (ДО МАКС. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Акробатика | <input type="checkbox"/> Отключение               |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков       | <input type="checkbox"/> устройств                |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража       | <input type="checkbox"/> Подделка                 |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук          | <input checked="" type="checkbox"/> Подкрадывание |
| <input type="checkbox"/> Незаметность          | <input type="checkbox"/> Слабое место             |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> <b>БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ</b>   | <input type="checkbox"/> Парирование               |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар            | <input type="checkbox"/> Пробитие                  |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку          |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу      | <input type="checkbox"/> <b>СТРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ</b> |
| <input type="checkbox"/> <b>ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ</b>    | <input type="checkbox"/> <b>ХИТРЫЙ ВЫСТРЕЛ</b>     |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Быстрые ноги и ловкие руки

Прибавьте +1 к характеристике Сноровка (до макс. +3).

### ☐ Не стреляйте в гонца!

ПИ получает *плутовской приём* Подделка (не входит в лимит плутовских приёмов).

Если ваш ПИ **хочет обмануть кого-то**, притворяясь невинным гонцом с важным посланием, совершите бросок с характеристикой Удача вместо Хитрости.

### ☐ Паркур

Если ваш ПИ **движется через сцену, полную хаоса, или сражение**, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При 10+ получите 3 очка запаса. При 7-9 — 2 очка запаса. Потратьте одно очко запаса, чтобы ваш ПИ сделал рывок к видимой ему цели и добрался до неё без помех, либо чтобы уклонился от чего-то поблизости не оставиваясь. Он может оторваться от врага даже в момент его атаки. При провале ПИ спотыкается обо что-то и мешкает, пока опасность надвигается.

### ☐ Пойти напрямик

Отметьте 1 дополнительную ячейку истощения. Если вам нужно отметить истощение, а ваша шкала истощения заполнена, вы можете вместо этого отметить такое же количество травм, чтобы дальше не участвовать в сцене или потерять сознание.

### ☐ Талантливый путешественник

Если ваш ПИ **путешествует по тропе к другой поляне**, то можете добавить +1 к результату броска или очистить 2 истощения (на ваш выбор). Если он путешествует через лес к другой поляне, то можете добавить +1 к результату броска или очистить 2 затраты (на ваш выбор). В любом случае перед окончанием путешествия вы можете задать ВИ два любых вопроса об этой поляне, исходя из того, что вы помните о ней с последнего визита.

### ☐ Тропа контрабандиста

У вашего ПИ нюх на тайные тропы и двери. Если ПИ **тратит время, чтобы обнаружить тайную тропу там, где её можно найти**, отметьте истощение и совершите бросок с характеристикой Удача. При успехе ваш ПИ находит тайную тропу (ВИ опишет её и скажет, куда она ведёт). При 10+ рядом с тропой или на ней найдётся нечто ценное для вашего ПИ (ВИ скажет, что). При провале ваш ПИ обнаружит тайную тропу... по которой уже пробирается тот, кто не обрадуется, что его тайна раскрыта.

## Снаряжение

Ценности на старте: 9 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4 + Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

# Следопыт

*Вы скрытный и способный на многое бродяга, хорошо знакомый с чащами между полянами, и предпочитаете дикую природу обществу других обитателей Леса.*

Имя:

Вид

- волк, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- естественный, неопятный, в шрамах, практичный
- лесной амулет, лиственный плащ, трубка, украденное кольцо

## Поведение

- благожелательное, вежливое, недоверчивое, сдержанное



## ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

## □ Одиночка

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ в одиночку, без поддержки и помощи сталкивается с опасной ситуацией.

☐ Циник

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ открыто и напрямую задаёт опасные вопросы об общепринятой «истине».

## Биография

## Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна

## Почему вы стали бродягой?

- ☐ Мне не нравится лицемерие общества
- ☐ Мне не доверяют другие обитатели
- ☐ Хочу странствовать по Лесу
- ☐ Хочу найти и спасти свою любовь
- ☐ Спасаюсь от войн

## Кого вы оставили?

- ☐ командира
- ☐ лучшего друга
- ☐ никого — я потерял тех, кто был мне важен (отметьте дурную славу у ответственной за это фракции)
- ☐ семью
- ☐ ученика

### Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

### Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

## МОТИВЫ

## ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

## □ Защита

Выберите, кого опекает ваш ПИ. Ваш ПИ будет развиваться, если он защитит этого персонажа от серьезной опасности или подопечный ПИ будет в безопасности какое-то время.

□ Местъ

Назовите врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.

## □ Открытие

Если ваш ПИ нашёл что-то новое и чудесное или обнаружил новые руины в лесах, происходит развитие.

□ Свобода

При освобождении группы обитателей от угнетения происходит развитие.

## СВЯЗИ

# ЗАЩИТНИК

Один мой поступков мог бы навлечь на меня гнев фракции Леса, если бы не помощь \_\_\_\_\_. Что это за поступок? Почему и зачем я оказался под защитой? Теперь у меня долг перед этим персонажем.




































Если выбранный ПИ находится в пределах досягаемости, игрок, управляющий им, отмечает истощение, чтобы его ПИ принял на себя предназначенный для другого ПИ удар. Сделав это до конца сцены, игрок добавляет +1 к результатам бросков оружейных ходов.

## Наблюдатель

Как-то я стал жертвой хитрости, лжи или аферы \_\_\_\_\_, но всё же я решил, что мы будем и дальше работать вместе. Почему?

Если один ПИ пытается понять того, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, получает 1 очко запаса, даже при провале. Когда этот ПИ уговаривает того, с кем связан, то может позволить игроку, управляющему вторым ПИ, очистить 2 исчисления вместо 1.

## РЕПУТАЦИЯ

-3  -2  -1  +0  +1  +2  +3   
 -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3   
 -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3   
 -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3   
 -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3 

## ДУРНАЯ СЛАВА

- ПРЕСТИЖ



Мощь [+1]



Сноровка [+1]



Удача [0]

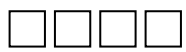


Хитрость [+1]

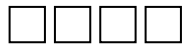


Шарм [-1]

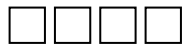
+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Акробатика              | <input type="checkbox"/> Отключение устройств     |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков         | <input type="checkbox"/> Подделка                 |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража         | <input checked="" type="checkbox"/> Подкрадывание |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук            | <input type="checkbox"/> Слабое место             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Незаметность |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел          | <input type="checkbox"/> Парирование       |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар            | <input type="checkbox"/> Пробитие          |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку  |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу      | <input type="checkbox"/> СРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ |
| <input type="checkbox"/> ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ           | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел    |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Грязный боец

Выберите 2 из следующих оружейных навыков (не входят в лимит оружейных навыков): *жестокий удар, импровизированное оружие, обезоруживание, сбивание с толку, хитрый выстрел.*

### ☐ Тихие лапы

Ваш ПИ отлично умеет оказываться в опасных ситуациях и незаметно выходить из них. Если ваш ПИ пытается совершить *плутовской приём* Подкрадывание или Незаметность, то можете отметить 2 истощения, чтобы поменять провал на результат 7-9.

### ☐ Угрожающий вид

Если ваш ПИ убеждает ПВ *открытыми угрозами или с оружием в лапах*, то совершите бросок с характеристикой Мощь вместо Шарма.

### ☐ Ускользнуть

Если ваш ПИ *использует открывшуюся возможность, чтобы спастись из опасной ситуации*, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При успехе ваш ПИ спасается. При 10+ выберите один вариант из следующих, при 7-9 выберите 2:

- при этой попытке ваш ПИ получает травму или истощение (на выбор ВИ);
- ваш ПИ оказывается в другой опасной ситуации;
- ваш ПИ оставляет позади нечто важное.

При провале ваш ПИ спасается, но с затратами (отметьте травму или истощение, на выбор ВИ) и оставляет за собой очевидные улики, по которым враги могут его выследить.

### ☐ Фуражир

Если ваш ПИ *путешествует через лес или заходит в него*, то до совершения ходов путешествия можете очистить на выбор:

- до 3 ячеек затрат;
- до 2 ячеек истощения;
- до 2 ячеек травмы.

### ☐ Яды и противоядия

Ваш ПИ отлично разбирается в лесных ядах и противоядиях. Если ваш ПИ *готовит яд*, отметьте затрату и выберите желаемый эффект: усыпление, ослабление, опьянение или умерщвление. Приготовленный им яд нужно выпить или вколоть: можно отравить своё оружие либо добавить в питьё или пищу цели. Если ваш ПИ *изучает яд или его эффекты для приготовления противоядия*, ВИ расскажет, какие специальные ингредиенты ему понадобятся. Вашему ПИ нужно будет добыть ингредиенты, вам отметить затрату, чтобы приготовить противоядие.

## Снаряжение

Ценности на старте: 9 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_



Имя:

*Вы опытный и своевольный бродяга, в прошлом служивший кому-то в другой стране, а теперь лишившийся хозяина. Вы пришли в Лес за свободной жизнью.*

## Вид

- енотовидная собака, кролик, лиса, мышь, птица, другой:

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- броский, милитаристский, простой, чувственный
- настольная игра, почётный знак, символ лорда, струнный инструмент

## Поведение

- вежливое, грубое, опасное, прямое



## Биография

## Где ваш дом?

- ☐ лес
- ☐ Далёкие земли
- ☐ поляна

## Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу научиться жить без господина
- ☐ Ищу возможность для искупления
- ☐ Преследую врага, чтобы совершить возмездие
- ☐ Меня преследуют старые враги
- ☐ Свобода потребовалось мне, чтобы осуществить последнее желание господина

**Что случилось с вашим господином?**

- ☐ исчезновение
- ☐ несправедливое заключение
- ☐ предательство
- ☐ справедливое свержение
- ☐ убийство

### Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

### Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы  
у соответствующей фракции)

## МОТИВЫ

## ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

## □ Местъ

Назовите врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.

☐ Острые ощущения

Если ваш ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.

## □ Принципы

При воплощении собственных моральных принципов с большими затратами для себя или союзников происходит развитие.

## □ Странствия

При окончании путешествия к поляне происходит развитие.

## ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

## □ ВЫЖИВШИЙ

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ пытается сбежать из опасной или шокирующей ситуации или помогает сделать это союзникам.

☐ Пилигрим

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ находит мастера навыка, которым не владеет сам.

## СВЯЗИ

## Наблюдатель

\_\_\_\_\_ напоминает моего старого господина. Их схожесть меня притягивает, хоть я и внимательно слежу за этим персонажем. Что мне напоминает старого господина? Как этот персонаж реагирует на мои пристальные взгляды?

Если один ПИ пытается понять того, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, получает 1 очко запаса, даже при провале. Когда этот ПИ уговаривает того, с кем связан, то может позволить игроку, управляющему вторым ПИ, очистить 2 истощения вместо 1.

## Партнёр

\_\_\_\_\_ и я работали вместе над моим первым серьёзным заданием в Лесу, свергнув опасного авторитета фракции. Кого мы свергли? Почему?

Выбрав эту связь, один игрок и другой, с ПИ которого связан ПИ первого игрока, должны отметить 2 ячейки престижа у фракции, которой помог первый ПИ, и 2 ячейки дурной славы у фракции, которой он навредил. Если обоих ПИ заметят вместе и они должны будут при этом получить престиж или дурную славу у этих фракций, то полученные числа удвоятся.

# РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
	_____ДУРНАЯ СЛАВА_____												_____ПРЕСТИЖ_____																		



Мощь [+2]



Сноровка [0]



Удача [-1]

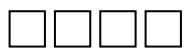


Хитрость [+1]

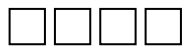


Шарм [+0]

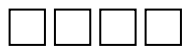
+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Акробатика      | <input type="checkbox"/> Отключение              |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input type="checkbox"/> устройств               |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража | <input type="checkbox"/> Подделка                |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук    | <input type="checkbox"/> Подкрадывание           |
| <input type="checkbox"/> Незаметность    | <input checked="" type="checkbox"/> Слабое место |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел          | <input type="checkbox"/> Парирование       |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар            | <input type="checkbox"/> Пробитие          |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку  |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу      | <input type="checkbox"/> СРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ |
| <input type="checkbox"/> Обезоруживание           | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел    |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Верность

Если ваш ПИ посвящает себя делу кого-то, кого считает достойным, пусть ваш ПИ поклянется, что это дело будет завершено в честь этого достойного. Отметьте истощение, чтобы повторно совершить бросок, сделанный во время хода при выполнении этого дела. Нельзя начать другое дело, не завершив первое, и нельзя нарушить клятву. Если ваш ПИ нарушит клятву, заполните шкалу истощения до конца и отметьте 4 ячейки дурной славы у фракции, чьим доверием злоупотребил ваш ПИ. Если он сдержал свою клятву, отметьте 4 ячейки престижа у фракции, чье доверие он сохранил.

### ☐ Всегда начеку

К характеристике Хитрость прибавляется +1 (до макс. +3).

### ☐ Всегда при оружии

Ваш ПИ получает оружейный навык *импровизированное оружие* (не входит в лимит навыков). При использовании хода ваш ПИ наносит +1 вред.

### ☐ Знаток желаний господина

Если ваш ПИ *пытается понять* могущественного обитателя, совершите бросок с характеристикой Мощь вместо Шарма, а если *обманывает* его, притворяясь послушным, совершите бросок с характеристикой Мощь вместо Хитрости.

### ☐ Правила войны

Если ваш ПИ *призывает разумного врага принять правило ведения войны*, совершите бросок с характеристикой Мощь. При успехе цель чувствует себя обязанной: выберите одно из правил, которому она должна следовать. При 7-9 цель выбирает правило, которому должен следовать ваш ПИ. Если вы не послушаетесь, договорённость прекратит действовать:

- проявлять милосердие к сдающимся врагам и пленникам;
- воздерживаться от коварной тактики боя;
- биться друг с другом без помощи, поддержки или содействия;
- не подвергать опасности безоружных или невинных;
- покоряться или сдаваться, но не отступать.

При провале цель не чувствует себя обязанной следовать представлениям вашего ПИ о военных действиях. Ваш ПИ получит жестокий урок о правилах, которых придерживается враг.

### ☐ Хорошее воспитание

Если ваш ПИ *находится в окружении, где ценят манеры и этикет*, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При 10+ получите 3 очка запаса, при 7-9 получите 2. Вы теряете весь запас, если ваш ПИ уходит или социальные ограничения больше не действуют. Потратьте по очку запаса, чтобы ваш ПИ мог:

- скрыть свой проступок или проступок союзника: очистите 1 истощение;
- привлечь внимание к чьему-то проступку: нанесите 1 вред морали этому ПВ;
- обаять кого-нибудь: получите постоянный +1 во время разговора с целью, пока у вас есть очки запаса;
- продемонстрировать свою ценность: отметьте 1 ячейку престижа у фракции могущественного обитателя.

При провале местные правила этикета оказываются далёкими от ожиданий вашего ПИ: отметьте истощение, так как ваш ПИ совершает серьёзную и грубую ошибку.

## Снаряжение

Ценности на старте: 11 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4 + Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_





Мощь [0]



Сноровка [0]



Удача [+2]

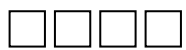


Хитрость [-1]

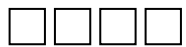


Шарм [+1]

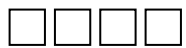
+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Акробатика   | <input type="checkbox"/> Отключение               |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков         | <input type="checkbox"/> устройств                |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража         | <input type="checkbox"/> Подделка                 |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук            | <input checked="" type="checkbox"/> Подкрадывание |
| <input checked="" type="checkbox"/> Незаметность | <input type="checkbox"/> Слабое место             |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> <b>БЫСТРЫЙ</b>                  | <input type="checkbox"/> Обезоруживание          |
| <input type="checkbox"/> <b>ВЫСТРЕЛ</b>                  | <input type="checkbox"/> Парирование             |
| <input type="checkbox"/> <b>Жестокий удар</b>            | <input type="checkbox"/> Пробитие                |
| <input type="checkbox"/> <b>Импровизированное оружие</b> | <input type="checkbox"/> <b>Сбивание с толку</b> |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу             | <input type="checkbox"/> Стрельба по группе      |
|  | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел          |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Взрывная натура

Если ваш ПИ *разрушает что-то* опасными средствами (взрывчаткой, неконтролируемым пламенем и т. д.), совершите бросок с характеристикой Удача вместо Мощи.

### ☐ Лик опасности

У вашего ПИ *есть маска или одежда, которую он носит, когда берётся за самые разрушительные дела*, это скорее визитная карточка и демонстрация его «настоящего я», чем маскировка. Считайте это снаряжением с 2 ячейками износа. Пока ваш ПИ носит Лик, любая полученная им дурная слава удваивается, любой получаемый престиж уменьшается вдвое. Вы также прибавляете к результату броска +1, если ваш ПИ *доверяется судьбе* или совершает ход поджигателя. Если у него отнят Лик, отметьте истощение. Если его Лик уничтожен, отметьте 4 истощения. Если Лик уничтожен, со временем ваш ПИ может сделать новый.

### ☐ Отвлекающий манёвр!

Ваш ПИ получает *плутовской приём* Слабое место (не входит в лимит приёмов). Если ваш ПИ хочет совершить *плутовской приём*, чтобы воспользоваться слабым местом цели, пока та отвлекается на опасности (ревуший огонь, скорое наводнение, пр.), совершите бросок с характеристикой Удача вместо Хитрости.

### ☐ Создано для разрушения

Если ваш ПИ *использует доступные материалы, чтобы собрать опасное устройство*, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При успехе он собирает что-то, что один раз сработает, как ему хочется. При 10+ выберите один вариант из следующих, при 7-9 выберите 2. Устройство:

- опаснее, чем вы хотели;
- более или менее удобное, чем вы хотели;
- более капризное и хрупкое, чем вы хотели.

При провале ПИ потребуется какой-то важный компонент, чтобы закончить сборку (ВИ скажет, какой).

### ☐ Сорвиголова

Вашему ПИ *исключительно везёт*, если он несётся к опасности сломя голову. Если он *бросается в опасную ситуацию без промедления или планирования*, то считайте, что у него появляются так называемые «доспехи удачи» с 1 ячейкой износа (помните, что доспехи уничтожаются, только если вам нужно отметить износ, а все ячейки уже заполнены). Когда опасность миновала, «доспехи удачи» автоматически исчезают, и, когда ваш ПИ получит их в следующий раз, у «доспехов» снова будет пустая ячейка износа.

### ☐ Удача важнее умения

Если ваш ПИ *совершает любой оружейный ход*, отметьте истощение, чтобы совершить бросок с характеристикой Удача вместо характеристики хода.

## Снаряжение

Ценности на старте: 8 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_



Имя:

*Вы хитрый и нечистый на руку бродяга, способный украсть даже самые хорошо охраняемые сокровища, и, возможно, совершаете преступления ради самих преступлений.*

## Вид

- енот, кролик, лиса, мышь, птица,  
другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- изношенный, неприметный, суетливый, цветастый
- большая сумка, старое сломанное оружие, украденный шарф, чёрный плащ

## Поведение

- болтливое, дружелюбное, молчаливое, озлобленное



## Биография

## Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна

## Почему вы стали бродягой?

- ☐ Не знаю, как по-другому получить еду, воду, убежище и деньги
- ☐ Я в бегах от «сообщников»
- ☐ Мне не доверяют другие обитатели
- ☐ Ищу сокровища
- ☐ За мной охотится некто могущественный и высокопоставленный

## Кого вы оставили?

- ☐ благодетеля
- ☐ защитника
- ☐ любовь
- ☐ семью
- ☐ сообщника

### Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

## Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы  
у соответствующей фракции)

## МОТИВЫ

## ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

- ☐ Амбиция

При увеличении репутации у любой фракции происходит развитие.

- Жадность

При получении серьёзной награды или сокровища происходит развитие.

- ☐ Острые ощущения

Если ваш ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.

- Свобода

При освобождении группы обитателей от угнетения происходит развитие.

## ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

- Бунтарь

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ серьёзно оскорбляет, бросает вызов или злит представителей власти.

- Клептоман

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ пытается украсть что-то ценное или важное исключительно для себя.

## СВЯЗИ

Друг

\_\_\_\_\_ потребовалось приложить усилия, чтобы вызволить меня из заключения, взяв на поруки или спася. Теперь за мной должок.

Если ваш ПИ помогает тому, с кем связан, вы можете отметить 2 истощения, чтобы прибавить к броскам +2, вместо того, чтобы отметить 1 истощение и прибавить +1.

## Профессионал

Однажды мне пришлось украсть нечто важное, нужное или желаемое для \_\_\_\_\_, что доказало мою ценность этому персонажу.

Если ПИ делится с тем, с кем связан, информацией после **анализа напряжённой ситуации**, оба игрока, управляющие ими, прибавляют +1 к результатам бросков действий на основе ответов. Если ПИ помогает тому, с кем связан, выполнить **плутовской приём**, и игрок, управляющий им, при этом отмечает 1 истощение, то можно выбрать ход **помощи**, как если бы было отмечено 2 истощения.

## РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
	_____ДУРНАЯ СЛАВА_____												_____ПРЕСТИЖ_____																		



Мощь [-1]



Сноровка [+2]



Удача [+1]

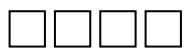


Хитрость [0]

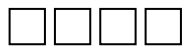


Шарм [0]

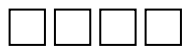
+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

ВЫБЕРИТЕ 4 ПРИЁМА ДЛЯ НАЧАЛА ИГРЫ:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Акробатика      | <input type="checkbox"/> Отключение    |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input type="checkbox"/> устройств     |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража | <input type="checkbox"/> Подделка      |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук    | <input type="checkbox"/> Подкрадывание |
| <input type="checkbox"/> Незаметность    | <input type="checkbox"/> Слабое место  |

## Оружейные навыки

НАЧНИТЕ ИГРУ С ОДНИМ ИЗ ВЫДЕЛЕННЫХ НАВЫКОВ:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел                 | <input type="checkbox"/> ПАРИРОВАНИЕ           |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар                   | <input type="checkbox"/> Пробитие              |
| <input type="checkbox"/> <b>ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ</b> | <input type="checkbox"/> СБИВАНИЕ С ТОЛКУ      |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу             | <input type="checkbox"/> Стрельба по группе    |
| <input type="checkbox"/> Обезоруживание                  | <input type="checkbox"/> <b>ХИТРЫЙ ВЫСТРЕЛ</b> |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Вынюхать добычу

Если ваш ПИ **пытается кого-то понять**, то всегда можете спросить (даже при провале):

- что самое ценное носит этот персонаж с собой?

Если ваш ПИ **анализирует напряжённую ситуацию**, то всегда можете спросить (даже при провале):

- что здесь самое ценное?

### ☐ Исчезнуть во тьме

Если ваш ПИ **крадётся в тених, оставаясь незамеченным**, отметьте истощение и получите одно очко запаса. Пока ваш ПИ ведёт себя тихо, движется медленно и сохраняет 1 очко запаса, он остаётся незамеченным. Если он непреднамеренно раскрывает себя, то теряет очко запаса. Потратьте очко запаса, чтобы ваш ПИ мог внезапно и без предупреждения появиться из тёмного места. Если он атакует кого-то сразу после траты очка запаса, добавьте +3 к результату броска.

### ☐ Лапки

Если ваш ПИ **схватывается с врагом** большего размера, совершите бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи. При провале враг одолевает вашего ПИ, и тот оказывается в его власти.

### ☐ Обманный удар

Если ваш ПИ **уклоняется от врага, пытаясь вымотать его**, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При успехе вы можете отметить истощение, чтобы нанести врагу 2 истощения. При 10+ вы можете отметить истощение, чтобы нанести врагу 3 истощения. При провале противник достаёт вашего ПИ во время уклонения, и он оказывается в его власти.

### ☐ Проникновение со взломом

Если ваш ПИ **пытается применить плутовской приём**, чтобы пробраться куда-то или выбраться откуда-то, где он раньше был, то можете отметить истощение и считать, что при совершении этого хода у вас автоматически выпало 10+ (без броска).

### ☐ Профессиональный вор

Прибавьте +1 к характеристике Сноровка (до макс. +3).

## Снаряжение

ЦЕННОСТИ НА СТАРТЕ: 6 НЕСЁТ: \_\_\_\_ ПЕРЕГРУЖЕННЫЙ (4+ Мощь): \_\_\_\_ МАКС. (ДВОЙНАЯ НАГРУЗКА): \_\_\_\_

*Вы умный бродяга, настоящий эксперт, разбирающийся в механизмах и ремёслах, с идеями, которые, могут напугать других.*

## Вид

- бобёр, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- неряшливый, обожжённый, организованный, рассеянный
- странный пояс для инструментов, красивый точильный камень, знак отличия бывшего покровителя, большие рюкзаки

## Поведение

- весёлое, любознательное, оптимистичное, циничное

## Биография

## Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна

## Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу поделиться своими идеями
- ☐ Хочу заново отстроить свою мастерскую в безопасном месте
- ☐ Жажду приключений
- ☐ Хочу найти и спасти свою семью
- ☐ Мне нужно сохранить самое опасное изобретение

## Кого вы оставили?

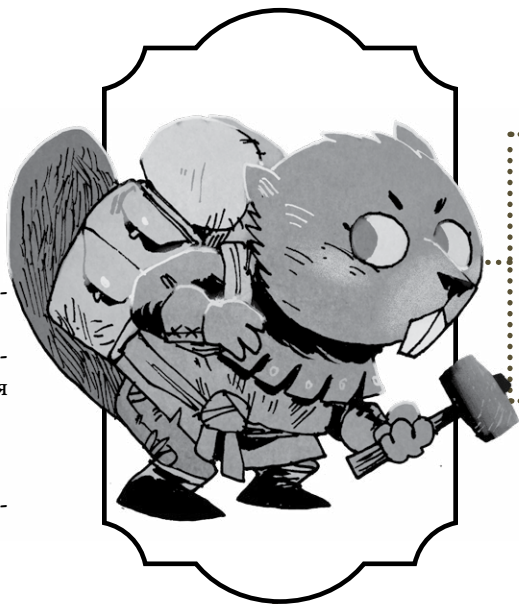
- ☐ лидера
- ☐ лучшего друга
- ☐ любовь
- ☐ наставника
- ☐ семью

### Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

### Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы  
у соответствующей фракции)



# МОТИВЫ

## ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

- ## □ Амбиция

При увеличении репутации у любой фракции происходит развитие.

- ## □ Жадность

При получении серьёзной награды или сокровища происходит развитие.

- ## □ Защита

Выберите, кого опекает ваш ПИ. Ваш ПИ будет развиваться, если он защитит этого персонажа от серьезной опасности или подопечный ПИ будет в безопасности какое-то время.

- ## □ Месть

Назовите врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.

## ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

- ## ☐ Перфекционист

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ заменяет чужой инструмент или источник ресурсов чем-то гениальным.

- **Радикал**

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ делится опасными мыслями с неподходящей аудиторией.

## СВЯЗИ

## Профессионал

Мы довольно давно работаем вместе с \_\_\_\_\_ и можем легко считывать ходы друг друга.

Если ПИ делится с тем, с кем связан, информацией после анализа напряжённой ситуации, оба игрока, управляющие ими, прибавляют +1 к результатам бросков действий на основе ответов. Если ПИ помогает тому, с кем связан, выполнить плутовский приём, и игрок, управляющий им, при этом отмечает 1 истощение, то можно выбрать ход помощи, как если бы было отмечено 2 истощения.

# Семья

\_\_\_\_\_ и я всегда прикрываем друг друга спины, если нам приходится бежать с поляны из-за особенностей наших характеров.

Если ПИ помогает реализовать характер тому, с кем он связан, оба игрока, управляющие ими, могут очистить шкалы истощения своих ПИ.

## РЕПУТАЦИЯ

	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	□	+3
	— ДУРНАЯ СЛАВА —												— ПРЕСТИЖ —																		



Мощь [0]



Сноровка [+1]



Удача [0]

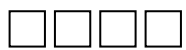


Хитрость [+2]

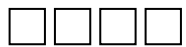


Шарм [-1]

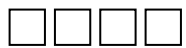
+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Акробатика                 | <input checked="" type="checkbox"/> Отключение устройств |
| <input checked="" type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input checked="" type="checkbox"/> Подделка             |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража            | <input type="checkbox"/> Подкрадывание                   |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук               | <input type="checkbox"/> Слабое место                    |
| <input type="checkbox"/> Незаметность               |  |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел                 | <input type="checkbox"/> Парирование               |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар                   | <input type="checkbox"/> <b>ПРОБИТИЕ</b>           |
| <input type="checkbox"/> <b>Импровизированное оружие</b> | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку          |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу             | <input type="checkbox"/> <b>СТРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ</b> |
| <input type="checkbox"/> Обезоруживание                  | <input type="checkbox"/> <b>ХИТРЫЙ ВЫСТРЕЛ</b>     |

## Ходы

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ **НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ**, **ПОЧИНИТЬ** и **ОДИН ХОД** НА ВЫБОР

### ☐ Глубокие карманы

Ваш ПИ получает две дополнительные ячейки затрат.

### ☒ Набор инструментов

У вашего ПИ есть набор инструментов и припасов, с которыми можно реализовать какой-нибудь долгосрочный замысел. Выберите две вещи из списка:

*деревянные детали, шестерни и пружины, необычные ручные инструменты, справочники, лекарства, портативный алхимический набор, набор для шитья, посуда для готовки, небольшие взрывные устройства.*

Выберите один недостаток:

*тяжёлый (считается нагрузкой 2 вместо 1), громоздкий и заметный, ворованный, хрупкий.*

Если ваш ПИ **открывает свой набор инструментов и посвящает себя работе по созданию чего-то или изучению чего-то**, назовите ВИ цель ПИ. ВИ задаст от 1 до 4 условий, которые нужно выполнить, чтобы достичь цели (трата времени, поиск материалов, помощи, производственных мощностей или инструментов), или опишет ограничения замысла. Если ваш ПИ выполняет условия, то достигает цели.

### ☐ Острый ум

Если ваш ПИ **пытается выполнить плутовской приём**, связанный с механизмами или замками, отметьте затраты, чтобы совершить бросок с характеристикой Хитрость вместо Сноровки.

### ☒ Починить

Если ваш ПИ **восстанавливает уничтоженное личное снаряжение с помощью своего набора инструментов**, ВИ задаст одно условие (как у хода **набор инструментов**). При его выполнении очистите весь износ этого снаряжения. Если ваш ПИ **восстанавливает повреждённое личное снаряжение с помощью своего набора инструментов**, то вам нужно отметить затраты или потратить ценность (1 к 1) за каждую ячейку износа, которую вы очищаете.

### ☐ Разобрать

Если ваш ПИ **разбирает сломанное или вышедшее из строя снаряжение или механизм**, очистите 2 ячейки затрат.

### ☐ Собрать наспех

Если ваш ПИ **на ходу придумывает и собирает устройство**, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При успехе ваш ПИ соберёт устройство, которое работает единожды, а затем выйдет из строя. При 10+ выберите один вариант:

- оно работает гораздо лучше обычного;
- оно пригодится для чего-то ещё.

При провале устройство работает, но произведёт непредусмотренный побочный эффект, который ВИ раскроет при его использовании.

## Снаряжение

Ценности на старте: 8 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4 + Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_



Имя:

*Вы обаятельный бродяга-выживальщик, способный разговорами выйти из опасной ситуации и, возможно, сглаживающий между собой врагов, чтобы отвлечь их внимание от себя.*

## Вид

- кролик, лиса, мышь, опоссум, птица, другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- в доскутах, грязный, дикий, непри-  
метный
- набор для азартных игр, подбранный  
плащ, счастливый талисман, украден-  
ный военный знак отличия

## Поведение

- восторженное, задумчивое, озлобленное, спокойное

## Биография

## Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна

## Почему вы стали бродягой?

- ☐ За мной охотится некто могущественный и высокопоставленный
- ☐ Не могу остаться с тем, кого действительно люблю
- ☐ Хочу свергнуть коррумпированных и опасных лидеров
- ☐ Меня мучает жажда странствий
- ☐ Я в бегах из-за собственной лжи

## Кого вы оставили?

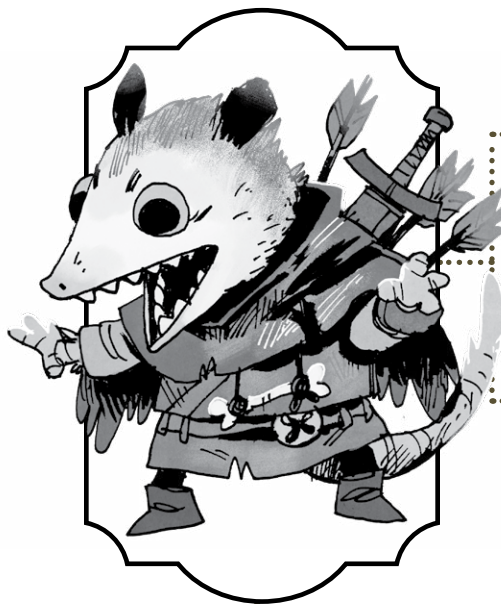
- ☐ босса
- ☐ лучшего друга
- ☐ любовь
- ☐ партнёра по преступлениям
- ☐ семью

### Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

## Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы  
у соответствующей фракции)



## МОТИВЫ

## ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

- ☐ Острые ощущения

Если ваш ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.

- ## □ Странствия

При окончании путешествия к поляне происходит развитие.

- **Хаос**

При свержении тирана, злоупотребляющего влиянием ПИ, или при свержении жестокой власти, происходит развитие.

- ## □ Чистые лапы

При достижении незаконной и преступной цели, если сохранена правдоподобная видимость невинности, происходит развитие.

## ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

- Делец

Очистите шкалу истощения, если пытаетесь устроить аферу в опасных или серьёзных условиях.

- Обжора

Очистите шкалу истощения, если злоупотребляете такими пороками, как выпивка, еда и азартные игры.

## СВЯЗИ

## Наблюдатель

\_\_\_\_\_ удалось раскусить и обратить против меня одну из моих проделок. Как? Почему мы простили друг друга?

Если один ПИ пытается понять того, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, получает 1 очко запаса, даже при провале. Когда этот ПИ уговаривает того, с кем связан, то может позволить игроку, управляющему вторым ПИ, очистить 2 истощения вместо 1.

## Семья

После того как мы с \_\_\_\_\_ провернули значимое дело и украли нечто очень ценное у могущественной фракции, моя ошибка поставила меня в тяжёлое положение. Но этот персонаж помог мне выбраться, и с тех пор мы близки.

Если ПИ помогает реализовать характер тому, с кем он связан, оба игрока, управляющие ими, могут очистить шкалы истощения своих ПИ.

## РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	+3
_____	-3	□	□	□	-2	□	□	□	-1	□	□	□	+0	□	□	□	□	+1	□	□	□	□	+2	□	□	□	□	+3
	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>_____ ДУРНАЯ СЛАВА _____</span> <span>_____ ПРЕСТИЖ _____</span> </div>																											



Мощь [0]



Сноровка [-1]



Удача [0]

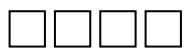


Хитрость [+1]

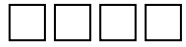


Шарм [+2]

+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Акробатика                 | <input type="checkbox"/> Отключение    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input type="checkbox"/> устройств     |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража            | <input type="checkbox"/> Подделка      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ловкость рук    | <input type="checkbox"/> Подкрадывание |
| <input type="checkbox"/> Незаметность               | <input type="checkbox"/> Слабое место  |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел          | <input type="checkbox"/> Обезоруживание     |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар            | <input type="checkbox"/> Парирование        |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие | <input type="checkbox"/> Пробитие           |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу      | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку   |
|   | <input type="checkbox"/> Стрельба по группе |
|   | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел     |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### ☐ Давай поиграем!

Если ваш ПИ ведёт игру на хитрость и ловкость, чтобы развязать кому-то язык, совершите бросок с характеристикой Шарм. При успехе цель обронит важную или ценную информацию. При 7-9 ваш ПИ проигрывает, чтобы добиться цели: отметьте трату. При провале противник окажется более умелым, чем вы рассчитывали: либо отметьте трату и закругляйтесь, либо отметьте 3 траты, чтобы цель начала говорить.

### ☐ Острый язык

Если ваш ПИ использует неуверенность, сомнение или страх врага, чтобы отвлечь противника словами во время боя, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При успехе у вашего ПИ получается задеть цель — совершите любой доступный ему оружейный ход против врага, прибавив к результату +1, или ваш ПИ быстрым ударом нанесёт ему травму. При 7-9 ваш ПИ так достаёт врага, что тот не хочет даже его слушать, пока ситуация серьёзно не изменится, независимо от того, что сделает ваш ПИ. При провале ПИ злит врага, и тот резко атакует его, заставляя врасплох.

### ☐ Песок из кармана

Ваш ПИ получает оружейный навык сбивание с толку (не входит в лимит оружейных навыков). Если ваш ПИ бросает что-то, чтобы сбить с толку противника на близкой или личной дистанции, совершите бросок с характеристикой Хитрость вместо Сноровки.

### ☐ Подстрекатель

Если ваш ПИ обманывает ПВ, заставляя его напасть на другого ПВ, то можете убрать один из вариантов, которые выбираются при 7-9, то есть цель не может выбрать этот вариант вместо того, чтобы сделать, что вам нужно.

### ☐ Приятный облик

Если ваш ПИ подлизывается к ничего не подозревающему ПВ или иным образом пытается ему понравиться, совершите бросок с характеристикой Шарм. При 10+ ваш ПИ получает 3 очка запаса, при 7-9 — 2. Потратьте по очку запаса, чтобы нейтрализовать подозрительность или агрессию ПВ по отношению к вашему ПИ либо кому-то ещё. При провале лезть вашего ПИ выйдет неестественной и цель будет за ним следить.

### ☐ Улыбка отчаяния

Если ваш ПИ доверяется судьбе, умоляя, упрощая или унижаясь, совершите бросок с характеристикой Шарм вместо Удачи.

## Снаряжение

Ценности на старте: 9 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_