

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА

КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРΟΣ — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРΟΣ — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ
СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс травмы ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения	лечение
3	беспомощность счётчик
2	-1 кубик защита
1	снижена эффективность ДОСПЕХ <input type="checkbox"/>
	ТЯЖЁЛЫЙ <input type="checkbox"/>
	ОСОБАЯ <input type="checkbox"/>

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

- ◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.
- В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ◆ Ты пытался решить проблему обманом или влиянием на людей.
 - ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
 - ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

АРТИСТ

ТОНКИЙ
МАНИПУЛЯТОР
И ШПИОН

ТАЛАНТЫ

- **Рокировка.** Получи 2 пункта стресса, чтобы применить свой лучший навык там, где действия предполагают применение другого. Опиши, как именно ты приспособливаешь свой навык к задаче.
- **Гипнотизёр.** Манипулируя кем-то, ты можешь заставить собеседника забыть об этом разговоре до вашей следующей встречи.
- **Доверься мне.** Бросай +d6 при любых действиях против того, с кем у тебя близкие отношения.
- **Изворотливость.** Ты можешь потратить свою особую защиту, чтобы ослабить последствия, связанные с подозрениями или переговорами, или же чтобы приложить особое усилие при обмане.
- **Обмани меня.** Ты всегда знаешь, лгут ли тебе.
- **Плащ и кинжал.** Прибегая к переодеванию или иным методам маскировки, бросай +d6 при всех проверках, связанных с избеганием подозрений или обманом. Неожиданно сбрасывая маскировку, ты получаешь преимущество внезапности и действуешь первым.
- **Призрачный голос.** Ты знаешь тайный способ общаться с призраком или демоном, будто это обычный человек, даже если они выглядят дико и жутко. У тебя есть **козырь** при общении со сверхъестественным.
- **Халтурка.** В конце каждой передышки ты добавляешь две монеты в заначку.
- **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ХИТРЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Брил, наркоторговец
- △▽ Баззо Баз, главарь банды
- △▽ Клира, владелица таверны
- △▽ Нирикс, проститутка
- △▽ Харкер, заключённый

ПРЕДМЕТЫ

- Добротная одежда и украшения
- Добротный гримёрный набор
- Добротные шулерские карты/кости
- Трансовый порошок
- Трость-шпага
- Оберег против духов

НАГРУЗКА

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая

- Клинок или два
- Метательные ножи
- Пистолет 2^й пистолет
- Большое оружие
- Необычное оружие
- Доспех +Тяжёлый
- Документы
- Инструменты для сноса
- Инструменты механика
- Магические приспособления
- снаряжение верхолаза
- снаряжение взломщика
- Средства перевоплощения
- Светильник

командная работа

Прикрой товарища

Подготовь условия

Руководи совместной проверкой

Содействуй товарищу

планирование и расклад

Выберите план, добавьте деталь. Каждый определяет свою нагрузку.

Нападение: цель

Колдовство: метод

Обман: способ

Переговоры: контакт

Скрытность: вход

Перевозка: маршрут

ЗНАЧКА **МОНЕТЫ**

ВОЛЯ

- ● ● ● ● МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ● ● ● ● ОБЩЕНИЕ
- ● ● ● ● ПРИКАЗ
- ● ● ● ● РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ● ● ● ● ДРАКА
- ● ● ● ● ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ● ● ● ● РАЗРУШЕНИЕ
- ● ● ● ● СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ● ● ● ● ИЗУЧЕНИЕ
- ● ● ● ● ОХОТА
- ● ● ● ● РАЗВЕДКА
- ● ● ● ● ремесло

дополнительный кубик

+ приложи особое усилие (повысь стресс на 2) -или- иди на сделку с дьяволом

сбор информации

- ◆ Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- ◆ Говорят ли они правду?
- ◆ Что они чувствуют на самом деле?
- ◆ Что их заботит на самом деле?
- ◆ Как мне сойти за своего здесь?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА _____

КЛИЧКА _____

ИМЯ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ
СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ _____



ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения		лечение
3	БЕСПОМОЩНОСТЬ	счётчик
2	-1 КУБИК	защита
1	снижена ЭФФЕКТИВНОСТЬ	ДОСПЕХ <input type="checkbox"/> ТЯЖЁЛЫЙ <input type="checkbox"/> ОСОБАЯ <input type="checkbox"/>

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

- ◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.
- В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ◆ Ты пытался решить проблему насилием или принуждением.
 - ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
 - ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

ГОЛОВОРЕЗ

ОПАСНЫЙ
И УСТРАШАЮЩИЙ
РУБАКА



ТАЛАНТЫ

- **Прирождённый боец.** Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы ослабить полученные в схватке повреждения или **приложить особое усилие** в бою.
- **Истребитель призраков.** Ты можешь наполнять мистической энергией свои руки, оружие ближнего боя или инструменты. Ты получаешь **козырь** в бою со сверхъестественным. Ты можешь схватить призрака, чтобы удержать его и взять в плен.
- **Как на собаке.** Ты быстрее оправляешься от повреждённый. Навсегда заполни первое деление своего счётчика лечения. К любым проверкам лечения твоего персонажа добавляется +д6.
- **Лидер.** Отдавая **подручным приказ** в бою, ты можешь заставить их драться дальше, даже если обычно они уже **беспомощны** (т. е. подручные не выходят из строя от повреждений 3 уровня). Они получают +1 к **эффективности** и **1 ячейку защиты**.
- **Муд.** У тебя выше пределы нагрузки. Лёгкая: 5. Нормальная: 7. Тяжёлая: 8.
- **Не шути со мной.** Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы сделать одну из двух вещей: или совершить физическое действие на грани сверхчеловеческого, или сразиться с мелкой шайкой на равных.
- **Свирепость.** Применение силы в твоём исполнении по-настоящему страшно. **Приказывая** что-либо уже испуганному существу, бросай +д6.
- **Телохранитель.** **Прикрывая** товарища по команде, бросай +д6 при испытании. Собирая информацию, чтобы оценить потенциальные опасности, ты получаешь +1 к **эффективности**.
- ○ ○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ОПАСНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУЖКА

- △▽ Марлэйн, кулачный боец
- △▽ Чаэль, опасный бандит
- △▽ Душка, убийца
- △▽ Лапушка, вымогатель
- △▽ Пила, врач

ПРЕДМЕТЫ

- Добротное небольшое оружие
- Добротное тяжёлое оружие
- Устраш. оружие/инструмент
- Наручники и цепь
- Эссенция ярости
- Оберег против духов

НАГРУЗКА

командная работа

Прикрой товарища

Подготовь условия

Руководи совместной проверкой

Содействуй товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: **цель**

Обман: **способ**

Скрытность: **вход**

Колдовство: **метод**

Переговоры: **контакт**

Перевозка: **маршрут**

ВОЛЯ

- МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ОБЩЕНИЕ
- ПРИКАЗ
- РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ДРАКА
- ПРОНИКНОВЕНИЕ
- РАЗРУШЕНИЕ
- СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ИЗУЧЕНИЕ
- ОХОТА
- РАЗВЕДКА
- ремесло

дополнительный кубик

+ приложи **особое усилие** (повысь стресс на 2) - или - иди на **сделку с дьяволом**

сбор информации

- ◆ Как мне причинить им вред?
- ◆ Кого я больше всего пугаю?
- ◆ Кто тут самый опасный?
- ◆ Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- ◆ Говорят ли они правду?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая

- Клинок или два
- Метательные ножи
- Пистолет 2^я пистолет
- Большое оружие
- Необычное оружие
- Доспех Тяжёлый
- Документы
- Инструменты для сноса
- Инструменты механика
- Магические приспособления
- снаряжение верхолаза
- снаряжение взломщика
- Средства перевоплощения
- Светильник

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА

КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ
СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс травмы ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения	лечение
3	БЕСПОМОЩНОСТЬ счётчик
2	-1 КУБИК защита
1	снижена эффективность ДОСПЕХ <input type="checkbox"/> ТЯЖЁЛЫЙ <input type="checkbox"/> ОСОБАЯ <input type="checkbox"/>

ЗАМЕТКИ

Blank lines for notes.

ОПЫТ

- ◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.
- В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ◆ Ты пытался решить проблему выслеживанием или насилем.
- ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

ИЩЕЙКА

МЕТКИЙ
СТРЕЛОК
И СЛЕДОПЫТ

ЗНАЧКА
МОНЕТЫ

ТАЛАНТЫ

- Меткий стрелок.** Ты можешь приложить особое усилие, чтобы сделать одну из двух вещей: или поразить цель выстрелом на очень большом расстоянии, или подавить врага беглым огнём.
- Мстительность.** У тебя появляется дополнительный источник опыта: ты караешь того, кто причинил вред тебе или твоему близкому. Если в этом деле тебе помогли товарищи, то ваша команда также получает пункт опыта.
- Несгибаемость.** Штрафы за полученные повреждения снижены на 1 категорию. Однако повреждения 4 уровня всё же смертельны.
- Призрачная гончая.** Твой ловчий питомец (см. ниже) наделён особой энергией. Он получает козырь при выслеживании сверхъестественного или в сражении с ним, а также приобретает одно волшебное свойство: призрачный облик, телепатическая связь или молниеносность. Этот талант можно взять два раза, дав своему зверю новое волшебное свойство.
- Разведчик.** Собирая информацию для обнаружения цели, ты получаешь +1 к эффективности. Прячась на заранее подготовленной позиции или применяя камуфляж, бросай +d6 при попытках избежать обнаружения.
- Совранность.** Ты можешь потратить свою особую защиту, чтобы ослабить последствия непредвиденных проблем, психических повреждений (от ужаса или смятения), потери следа или чтобы приложить особое усилие при стрельбе или выслеживании.
- Уцелевший.** Благодаря опыту, полученному дорогой ценой, или оккультным ритуалам ты получаешь невосприимчивость к ядовитым испарениям мёртвых земель. Ты можешь питаться их флорой и фауной. У тебя на одну ячейку стресса больше.
- Необычный.** Выбери талант из другого источника.

СМЕРТОНОСНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Штейнер, наёмный убийца
- △▽ Селена, страж
- △▽ Мельвир, медик
- △▽ Велерис, шпион
- △▽ Каста, охотница за головами

ПРЕДМЕТЫ

- Пара добротных пистолетов
- Добротная винтовка
- Электроплазменные боеприпасы
- Дрессированный ловчий питомец
- Подзорная труба
- Оберег против духов

НАГРУЗКА

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая

командная работа

Прикрой товарища

Подготовь условия

Руководи совместной проверкой

Содействуй товарищу

планирование и расклад

Выберите план, добавьте деталь. Каждый определяет свою нагрузку.

Нападение: цель

Обман: способ

Скрытность: вход

Колдовство: метод

Переговоры: контакт

Перевозка: маршрут

ВОЛЯ

- МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ОБЩЕНИЕ
- ПРИКАЗ
- РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ДРАКА
- ПРОНИКНОВЕНИЕ
- РАЗРУШЕНИЕ
- СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ИЗУЧЕНИЕ
- ОХОТА
- РАЗВЕДКА
- ремесло

дополнительный кубик

+ **приложи особое усилие** (повысь стресс на 2) -или- иди на сделку с дьяволом

сбор информации

- ◆ Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- ◆ Что они чувствуют на самом деле?
- ◆ Где их уязвимое место?
- ◆ Куда отправился [X]?
- ◆ Как мне найти [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

- Клинок или два
- Метательные ножи
- Пистолет 2^й пистолет
- Большое оружие
- Необычное оружие
- Доспех +Тяжёлый
- Документы
- Инструменты для сноса
- Инструменты механика
- Магические приспособления
- снаряжение верхолаза
- снаряжение взломщика
- Средства перевоплощения
- Светильник

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА _____

КЛИЧКА _____

ИМЯ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ
СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс **травмы** ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения		лечение
3	беспомощность	счётчик
2	-1 кубик	защита ДОСПЕХ <input type="checkbox"/>
1	снижена эффективность	ТЯЖЁЛЫЙ <input type="checkbox"/> ОСОБАЯ <input type="checkbox"/>

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

- ◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.
- В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ◆ Ты пытался решить проблему расчётливостью или тайным сговором.
 - ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
 - ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

КУКЛОВОД

ХИТРЫЙ
КОМБИНАТОР

ТАЛАНТЫ

- **Предвидение.** Дважды за дело ты можешь **содействовать**, не повышая свой стресс. Каждый раз рассказывай, как именно тебе удалось предусмотреть это.
- **Комбинатор.** Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы **прикрыть** товарища по команде, или чтобы **приложить особое усилие**, собирая информацию или работая над долговременным проектом.
- **Контролируемая страсть.** Утоляя свою страсть, ты можешь изменить результат, выпавший на кубиках, на 1 или 2 пункта (вверх или вниз). Любой союзник, составляющий тебе компанию, может сделать то же самое.
- **Ниточки.** Бросай +d6 при проверках **общения**, когда собираешь информацию о цели перед делом. Кроме того, бросай +d6 при **проверке расклада** для этого дела.
- **Призрачный договор.** Когда ты заключаешь устный или письменный договор с человеком или любым другим существом, вы оба получаете метки, свидетельствующие о ваших обещаниях. Любой, кто нарушает договор, получает **повреждение 3 уровня** «проклятие».
- **Расчётливость.** Благодаря тщательному планированию, ты можешь во время передышки **добавить 1 дополнительное действие** себе или другому члену команды.
- **Связи.** Во время передышки ты получаешь +1 к **результативности**, если **приобретаешь ресурсы** или **отводишь подозрения**.
- **Сиделец.** При попадании в тюрьму твой **уровень розыска** считается на 1 меньше, ранг команды — на 1 выше, а также ты получаешь +1 к **отношениям** с организацией, которой помогаешь в тюрьме, в дополнение к любым иным итогам **отсидки срока**.
- **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

РАСЧЁТЛИВЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Салия, торговец информац.
- △▽ Август, архитектор
- △▽ Дженна, служанка
- △▽ Райвен, химик
- △▽ Джерен, архивариус у С.М.

ПРЕДМЕТЫ

- Добротная легенда
- Бутылка добротного виски
- Чертежи
- Сонное зелье
- Миниатюрный пистолет
- Оберег против духов

НАГРУЗКА

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая

командная работа

Прикрой товарища

Подготовь условия

Руководи совместной проверкой

Содействуй товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: цель

Колдовство: метод

Обман: способ

Переговоры: контакт

Скрытность: вход

Перевозка: маршрут

ЗНАЧКА

МОНЕТЫ

ВОЛЯ

- ● ● ● МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ● ● ● ОБЩЕНИЕ
- ● ● ● ПРИКАЗ
- ● ● ● РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ● ● ● ДРАКА
- ● ● ● ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ● ● ● РАЗРУШЕНИЕ
- ● ● ● СНОРОВКА

ЧУТЬЕ

- ● ● ● ИЗУЧЕНИЕ
- ● ● ● ОХОТА
- ● ● ● РАЗВЕДКА
- ● ● ● ремесло

дополнительный кубик

+ **приложи особое усилие** (повысь стресс на 2) -или- **иди на сделку с дьяволом**

сбор информации

- ◆ Чего они хотят больше всего?
- ◆ К чему стоит присмотреться?
- ◆ На что тут стоит надавить?
- ◆ Как мне выяснить [X]?
- ◆ Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

- Клинок или два
- Метательные ножи
- Пистолет 2^й пистолет
- Большое оружие
- Необычное оружие
- Доспех Тяжёлый
- Документы
- Инструменты для сноса
- Инструменты механика
- Магические приспособления
- Снаряжение верхолаза
- Снаряжение взломщика
- Средства перевоплощения
- Светильник

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА

КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИБЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА


АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ
СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

СТРЕСС

ТРАВМЫ

ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения

повреждения	лечение
3	беспомощность счётчик 
2	-1 кубик защита ДОСПЕХ <input type="checkbox"/>
1	снижена эффективность ТЯЖЁЛЫЙ <input type="checkbox"/> ОСОБАЯ <input type="checkbox"/>

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

- ♦ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.
- В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ♦ Ты пытался решить проблему знаниями или магическими силами.
 - ♦ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
 - ♦ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

МИСТИК

СПЕЦИАЛИСТ
ПО МАГИЧЕСКОЙ
ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ

ТАЛАНТЫ

- **Принуждение.** Ты можешь войти в **резонанс** с призрачным полем, чтобы заставить местного призрака появиться перед собой и повиноваться твоим приказам. Ты не испытываешь сверхъестественного страха в присутствии духов, которых призываешь или пытаешься контролировать (а вот твои товарищи могут и испугаться).
- **Буря.** Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы произвести один из двух следующих эффектов: или нанести удар молнией как оружием, или вызвать по близости от себя шторм (проливной дождь, пронизывающий ветер и т. д.).
- **Железная воля.** Ты получаешь невосприимчивость к ужасу, который наводят некоторые сверхъестественные существа своим видом. Кроме того, бросай +d6 при **испытаниях воли**.
- **Магическая защита.** Ты можешь использовать свою **особую защиту**, чтобы ослабить сверхъестественные последствия, или чтобы **приложить особое усилие**, когда ты применяешь магию или борешься против неё.
- **Оккультист.** Ты знаешь секретные способы **общаться** с древними силами, забытыми богами/демонами. Пообщавшись с одним из них, бросай +d6, когда **приказываешь** любому его почитателям.
- **Призрачный разум.** Ты всегда чувствуешь, если по близости есть сверхъестественное существо. Бросай +d6 при любых проверках **сбора информации** о сверхъестественном.
- **Ритуал.** Ты владеешь ритуальной магией. Ты можешь **изучить** оккультный ритуал (или разработать новый), чтобы вызвать сверхъестественное существо или явление. Взав этот талант, ты сразу узнаёшь один ритуал.
- **Странные методы.** При **изобретении** или **создании** изделия с магическими свойствами ты получаешь +1 к **результативности**. При взятии таланта ты сразу узнаёшь один магический рецепт.
- **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ТАИНСТВЕННЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Нирикс, вселяющ. призрак
- △▽ Скарлок, вампир
- △▽ Сетарра, демон
- △▽ Квеллин, знахарка
- △▽ Галька, торгов. призраками

ПРЕДМЕТЫ

- Добротный разрядный крюк
- Добротная маска духа
- Духоловные бутылки (2)
- Призрачный ключ
- Оберег против демонов
- Оберег против духов

НАГРУЗКА

◇ 3 лёгкая ◇ 5 нормальная ◇ 6 тяжёлая

- Клинок или два
- Метательные ножи
- Пистолет 2^я пистолет
- Большое оружие
- Необычное оружие
- Доспех Тяжёлый
- Документы
- Инструменты для сноса
- Инструменты механика
- Магические приспособления
- Снаряжение верхолаза
- Снаряжение взломщика
- Средства перевоплощения
- Светильник

командная работа

Прикрой товарища

Подготовь условия

Руководи совместной проверкой

Содействуй товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: цель

Обман: способ

Скрытность: вход

Колдовство: метод

Переговоры: контакт

Перевозка: маршрут

ЗНАЧКА 
МОНЕТЫ 

ВОЛЯ

- ● ● ● МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ● ● ● ОБЩЕНИЕ
- ● ● ● ПРИКАЗ
- ● ● ● РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ● ● ● ДРАКА
- ● ● ● ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ● ● ● РАЗРУШЕНИЕ
- ● ● ● СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ● ● ● ИЗУЧЕНИЕ
- ● ● ● ОХОТА
- ● ● ● РАЗВЕДКА
- ● ● ● ремесло

дополнительный кубик

+ **приложи особое усилие** (повысь стресс на 2) - или - иди на сделку с дьяволом

сбор информации

- ♦ Что мистическое тут есть?
- ♦ Что отдаётся эхом в призрачном поле?
- ♦ Что спрятано или потеряно здесь?
- ♦ Что они намерены делать?
- ♦ Что заставляет их делать это?
- ♦ Как мне обнаружить [X]?
- ♦ Что тут происходит на самом деле?

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА _____

КЛИЧКА _____

ИМЯ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРΟΣ — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИБЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ
СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ _____

стресс травмы ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения	лечение
3	беспомощность счётчик
2	-1 кубик ДОСПЕХ <input type="checkbox"/>
1	снижена ЭФФЕКТИВНОСТЬ ТЯЖЁЛЫЙ <input type="checkbox"/> ОСОБАЯ <input type="checkbox"/>

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

- ◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.
- В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ◆ Ты пытался решить проблему незаметностью или ловко обходишь опасности.
 - ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
 - ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

ПРОНЫРА

НЕЗАМЕТНЫЙ
ДИВЕРСАНТ
И ВЗЛОМЩИК

ТАЛАНТЫ

- **ДИВЕРСАНТ.** Когда ты обходишь системы безопасности, для тебя не имеют значения **качество** и **ранг**.
- **Быстрая реакция.** Если возникает вопрос о том, кто действует первым, ответ на него — ты!
- **Дьявольская ловкость.** Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы добиться одного из двух: *или проявить чудеса атлетики на грани сверхчеловеческого, или сманеврировать так, чтобы враги по ошибке атаковали друг друга.*
- **Засада.** Атакуя из засады или устанавливая ловушку, бросай +d6 при проверке.
- **Призрачность.** Ты можешь частично сместиться в призрачное поле и обрести на несколько мгновений бесплотность и сходство с тенью. При этом ты увеличиваешь свой стресс на 2 пункта и ещё на 1 за каждый дополнительный эффект: *состояние длится несколько минут, а не мгновений -/- невидимость вместо сходства с тенью -/- ты можешь летать по воздуху, как призрак.*
- **Сорвиголова.** Бросай +d6 при **отчаянной проверке**, если согласен на -d6 при испытаниях против её последствий.
- **Тень.** Ты можешь применить **особую защиту**, чтобы ослабить последствия, связанные с системами безопасности или обнаружения, или чтобы **приложить особое усилие**, прыгая, бегая, лазая или скрываясь.
- **ЭКСПЕРТ.** Выбери один навык. Когда ты руководишь группой, применяющей этот навык, ты получаешь не более 1 пункта стресса вне зависимости от количества участников, проваливших свои проверки.
- **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ЛОВКИЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

△▽ Тельда, нищенка

△▽ Дармот, Синий мундир

△▽ Фрейк, слесарь

△▽ Рослин Келлис, аристократ

△▽ Петра, городская чиновница

ПРЕДМЕТЫ

Добротные отмычки

Добротный теневой плащ

Лёгкое снаряжение верхолаза

Зелье тишины

Ночные очки

Оберег против духов

НАГРУЗКА

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая

Клинок или два

Метательные ножи

Пистолет 2^й пистолет

Большое оружие

Необычное оружие

Доспех +Тяжёлый

Документы

Инструменты для сноса

Инструменты механика

Магические приспособления

Снаряжение верхолаза

Снаряжение взломщика

Средства перевоплощения

Светильник

командная работа

Прикрой товарища

Подготовь условия

Руководи совместной проверкой

Содействуй товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: цель

Колдовство: метод

Обман: способ

Переговоры: контакт

Скрытность: вход

Перевозка: маршрут

ЗНАЧКА
МОНЕТЫ

ВОЛЯ

Манипулирование

Общение

Приказ

Резонанс

УДАЛЬ

Драка

Проникновение

Разрушение

Сноровка

ЧУТЬЕ

Изучение

Охота

Разведка

Ремесло

дополнительный кубик

+ **приложи особое усилие**
(повысь стресс на 2) -или-
иди на сделку с дьяволом

сбор информации

- ◆ Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- ◆ К чему стоит присмотреться?
- ◆ Как лучше всего попасть внутрь?
- ◆ Где я могу спрятаться здесь?
- ◆ Как мне найти [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

