





# 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<br>защита<br>ДОСПЕХ <input type="checkbox"/>  |
| 1           | снижена эффективность<br>ТЯЖЁЛЫЙ <input type="checkbox"/><br>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 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

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 \_\_\_\_\_ ПРЕДМЕТЫ \_\_\_\_\_ НАГРУЗКА \_\_\_\_\_

- △▽ Штейнер, наёмный убийца  Пара добротных пистолетов
- △▽ Селена, страж  Добротная винтовка
- △▽ Мельвир, медик  Электроплазменные боеприпасы
- △▽ Велерис, шпион  Дрессированный ловчий питомец
- △▽ Каста, охотница за головами  Подзорная труба
- Оберег против духов

командная работа \_\_\_\_\_ планирование и расклад \_\_\_\_\_

Прикрой товарища \_\_\_\_\_ Выберите план, добавьте деталь. Каждый определяет свою нагрузку.

|                                     |                        |                           |
|-------------------------------------|------------------------|---------------------------|
| Подготовь условия _____             | Нападение: цель _____  | Колдовство: метод _____   |
| Руководи совместной проверкой _____ | Обман: способ _____    | Переговоры: контакт _____ |
| Содействуй товарищу _____           | 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]?
- ◆ Что они чувствуют на самом деле?
- ◆ Где их уязвимое место?
- ◆ Куда отправился [X]?
- ◆ Как мне найти [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая

- Клинок или два
- Метательные ножи
- Пистолет  2<sup>й</sup> 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 | лечение   |
|-------------|---|
| 3           | беспомощность <b>счётчик</b>  |
| 2           | -1 кубик <b>защита</b>  |
| 1           | снижена эффективность <b>ДОСПЕХ</b> <input type="checkbox"/><br><b>ТЯЖЁЛЫЙ</b> <input type="checkbox"/><br><b>ОСОБАЯ</b> <input type="checkbox"/> |

ЗАМЕТКИ

## Алхимия

Перевязь --

Перевязь --

Когда ты используешь перевязь, выбери предмет:

- ◆ Алкагест
- ◆ Головняк (яд)
- ◆ Граната
- ◆ Дымовая шашка
- ◆ Искра (наркотик)
- ◆ Левитационное масло
- ◆ Огненное масло
- ◆ Порошок утопленника
- ◆ Ртуть
- ◆ Связующее масло
- ◆ Слепилка (яд)
- ◆ Тормоз (яд)
- ◆ Трансовый порошок

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 своей квалификацией или созданием переполоха.
- ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

# УМЕЛЕЦ

СПЕЦИАЛИСТ  
ПО ТЕХНИКЕ  
И САБОТАЖУ

ТАЛАНТЫ

- **Алхимик.** При изобретении или создании изделия с алхимическими свойствами ты получаешь +1 к результативности. При взятии таланта ты сразу узнаешь один особый рецепт.
- **Аналитик.** Во время передышки ты получаешь возможность распределить два продвижения счётчика между любыми долгосрочными проектами, включающими расследование или создание новых рецептов или схем.
- **Врач.** Ты можешь применять навык ремесла, работая с костями, кровью и иными телесными жидкостями, чтобы лечить раны или не давать пациенту умереть. Ты можешь изучать болезни и трупы. Все в твоей команде (включая тебя) бросают +d6 при проверках лечения.
- **Инженер.** При изобретении/создании изделия, относящегося к искровой инженерии, ты получаешь +1 к результативности. При взятии таланта ты узнаешь одну особую схему.
- **Призрачный барьер.** Ты можешь разрушить область при помощи мистических веществ. Это делает её непригодной для иного использования, зато для призраков она становится либо запретной, либо притягательной (по твоему выбору).
- **Саботажник.** Ты умеешь разрушать гораздо тише, чем это делается обычно, а причинённые тобой повреждения незаметны при беглом осмотре.
- **Стойкость.** Ты можешь потратить особую защиту, чтобы ослабить последствия, связанные с переутомлением, слабостью или химическим воздействием, или чтобы приложить особое усилие, работая с техническими устройствами или химикатами.
- **Ядовитость.** Выбери один вид наркотика или яда (из своей перевязи алхимика), к которому ты получаешь невосприимчивость. Ты можешь особым усилием выделить эту субстанцию через свою кожу или слюну или выдохнуть в качестве пара.
- **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

УПЛЫННЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Стация, аптекарь
- △▽ Вельдрен, психонавт
- △▽ Экерд, похититель трупов
- △▽ Джул, торговец кровью
- △▽ Малиста, жрица

ПРЕДМЕТЫ

- Добротные инстр. механика
- Добротные инстр. для сноса
- Духовое ружьё и дротики/шприцы
- Перевязь алхимика (3 предмета)
- Перевязь алхимика (3 предмета)
- Устройства

НАГРУЗКА

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая

- Клинок или два
- Метательные ножи
- Пистолет  2<sup>й</sup> 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

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]?
- ◆ Говорят ли они правду?
- ◆ С чем я могу тут похимичить?
- ◆ Что может случиться, если я [X]?
- ◆ Как мне найти [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?