КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА _____ КЛИЧКА _____

ИМЯ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — 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

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ЛЕЧЕНИЕ *счётчик* ⊕

ЗАЩИТА

ДОСПЕХ ☐
ТЯЖЁЛЫЙ ☐
ОСОБАЯ ☐

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

ЗАНАЧКА
МОНЕТЫ ☐☐ ☐☐

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 повреждений. Навсегда заполни первое деление своего счётчика лечения. К любым проверкам лечения твоего персонажа добавляется **+d6**.
- ○ **Лидер.** Отдавая **подручным приказ** в бою, ты можешь заставить их драться дальше, даже если обычно они уже **бесполезны** (т. е. подручные не выходят из строя от повреждений 3 уровня). Они получают **+1 к эффективности** и **1 ячейку защиты**.
- ○ **Мул.** 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 +d6.
- ○ **Телохранитель. Прикрывая** товарища по команде, бросай **+d6** при испытании. Собирая информацию, чтобы оценить потенциальные опасности, ты получаешь **+1 к эффективности**.
- ○○○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ОПАСНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

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

ПРЕДМЕТЫ **НАГРУЗКА** ◇3 *лёгкая* ◇5 *нормальная* ◇6 *тяжёлая*

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

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

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?*

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*