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 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

ЗАНАЧКА
МОНЕТЫ ☐☐ ☐☐

ТАЛАНТЫ

- ○ **Рокировка.** Получи 2 пункта стресса, чтобы применить свой лучший навык там, где действия предполагают применение другого. Опиши, как именно ты приспосабливаешь 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.

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?*

ХИТРЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

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

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

- ☐ *Добротная одежда и украшения*
- ☐ Добротный гримёрный набор
- ☐ *Добротные шулерские карты/кости*
- ☐ *Трансовый порошок*
- ☐ Трость-шпага
- ☐ *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

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*