

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ

РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. ТЕРРИТ. КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ ЖЁСТКИЙ РАНГ

ДОПРОСНАЯ +d6 на общение / манипулирование здесь	ТЕРРИТОРИЯ	НАДЁЖНЫЙ СКУПЩИК +2 монеты за дело («взлом», «грабёж»)	КАЗИНО (Проверка ранга) - подозрения = монеты в передышке	ТАВЕРНА +d6 на общение / манипулирование здесь
НАРКОПРИТОН (Аналогично «Казино»)	ОСВЕДОМИТЕЛИ +d6 на сбор информации перед делом	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	ДОЗОРНЫЕ +d6 на охоту и разведку на своей территории
МИНОГОВАЯ ФЕРМА +d6 на отвод подозрений после убийства	ЛАЗАРЕТ +d6 на лечение	ЯВКА +2 монеты за дело («шпионаж», «вредительство»)	ТЕРРИТОРИЯ	ТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ +d6 на расклад («скрытность»)

МОНЕТЫ СОКРОВИЩ. ПОДОЗРЕНИЯ РОЗЫСК

Шаг в развитии команды увеличивает содержимое значки каждого персонажа игрока на ранг+2 монет.

ТЕНИ

ВОРЫ
И ШПИОНЫ

ТАЛАНТЫ

- Воруют все.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **проникновения**, **ремесла** или **сноровки** (до максимального уровня 3).
- Домушники.** Желая проникнуть куда-либо, бросайте +d6 при проверке расклада.
- Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в монетах.
- Призрачное эхо.** Все члены команды обладают способностью видеть призрачные постройки и предметы, находящиеся в эхе города в призрачном поле, и взаимодействовать с ними.
- Скользкие.** Определяя **напасти** во время передышки, бросьте кубики два раза и оставьте результат, который вас больше устраивает. **Отводя подозрения** от команды, бросайте +d6.
- Сороки.** Когда вы приобретаете ресурс, бросайте +d6.
- Сработанность.** Во время командных действий вы можете считать выпавшие у разных игроков **шестёрки впечатляющим успехом**.
- Необычный.** Выберите талант из другого источника.

ОПЫТ КОМАНДЫ

- В конце встречи отметьте за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ◆ Занимались взломом, шпионажем, грабежом или вредительством.
 - ◆ Боролись с проблемами выше своего уровня.
 - ◆ Поддерживали реноме или создали новое.
 - ◆ Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Даулер, путешественник
- ▷ Лароз, синий мундир
- ▷ Аманцио, посредник
- ▷ Фитц, коллекционер
- ▷ Аделаида Фройг, аристократка
- ▷ Ригни, владелец таверны

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- Экипировка теней (+2 к нагрузке для инструм./снаряж.)
- Подземные карты и ключи
- Элитные лазутчики
- Элитные мошенники
- Хладнокровные (+ячейка стресса)

Охотничья угодья взлом — вредительство — грабёж — шпионаж

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец

ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
 НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец

ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
 НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец

ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
 НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец

ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
 НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ЛОГОВО

- Жильё
- Защищённое
- Каретник
- Мастерская
- Лодка
- Сокровищница
- Тайное

КАЧЕСТВО

- Документы
- Инструменты
- Оружие
- Приспособления
- Снаряжение
- Средства

ТРЕНИРОВКА

- Воля
- Удаль
- Чутьё
- Таланты
- Вершины мастерства:

ПОДРУЧНЫЕ

- 2 пункта опыта
- ◆ +подручный
- ◆ +тип