

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

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 своим мастерством 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 узнаёшь один 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 сразу узнаёшь одну 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 INSTR. механика

Добротные INSTR. 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^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

Обман: способ

Скрытность: вход

Колдовство: метод

Переговоры: контакт

Перевозка: маршрут

ЗНАЧАКА

МОНЕТЫ

ВОЛЯ

МАНИПУЛИРОВАНИЕ

ОБЩЕНИЕ

ПРИКАЗ

РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

ДРАКА

ПРОНИКНОВЕНИЕ

РАЗРУШЕНИЕ

СНОРОВКА

ЧУТЬЕ

ИЗУЧЕНИЕ

ОХОТА

РАЗВЕДКА

РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

+ ПРИЛОЖИ ОСОВОЕ 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?