КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ _____ РЕНОМЕ _____

ЛОГОВО _____

БОЖЕСТВО _____

ВЫБЕРИ 2: ГРОЗНОЕ — ЖЕСТОКОЕ — ЗЛОВЕЩЕЕ — ЛУЧЕЗАРНОЕ — НЕПОСТИЖИМОЕ — СПОКОЙНОЕ — ЧАРУЮЩЕЕ — ЧУДОВИЩНОЕ

РЕП. ▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢ ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ ▢▢▢ ЖЁСТКИЙ РАНГ ○○○○

▢ **КЕЛЬИ** *Знатоки получают +1 к масштабу*	▢ **ПРИТОН** *(Проверка ранга) – подозрения = монеты в передышке*	▢ **ПОДНОШЕНИЯ** *+2 монеты за дело с колдовством*	▢ **ДРЕВНИЙ ОБЕЛИСК** *Силы и ритуалы здесь стоят на 1 стресс меньше*	▢ **ДРЕВНЯЯ БАШНЯ** *+d6 на общение с древними сущностями здесь*
▢ **ТЕРРИТОРИЯ**	▢ **ТЕРРИТОРИЯ**	**ЛОГОВО**	▢ **ТЕРРИТОРИЯ**	▢ **ТЕРРИТОРИЯ**
▢ **КОЛОДЕЦ ДУХОВ** *+d6 на резонанс здесь*	▢ **ДРЕВНИЕ ВРАТА** *Безопасный проход по мёртвым землям*	▢ **СВЯТИЛИЩЕ** *+d6 на приказ/ манипулирование здесь*	▢ **СВЯЩЕННЫЙ ИСТОЧНИК** *+d6 на лечение*	▢ **ДРЕВНИЙ АЛТАРЬ** *+d6 на расклад («колдовство»)*

МОНЕТЫ ▢▢▢▢ | ▢▢▢▢ ▢▢▢▢▢▢▢▢▢ СОКРОВИЩ.

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

ПОДОЗРЕНИЯ ▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢ РОЗЫСК

АДЕПТЫ

СЛУЖИТЕЛИ ЗАБЫТОГО БОЖЕСТВА

ТАЛАНТЫ

- ○ **Избранные.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **изучения**, **манипулирования** или **резонанса** (до максимального уровня 3).
- ○ **Воплощение.** Ваше божество иногда воплощается в мире смертных.
- ○ **Помазанные.** Бросайте **+d6** при **испытаниях** сверхъестественными опасностями, а также при проверках **лечения** для исцеления повреждений сверхъестественной природы.
- ○ **Связанные тьмой.** Вы можете применять **командные действия** вместе с любым членом культа, невзирая на расстояние. За 1 пункт стресса вы можете прошептать сообщение, которое услышат все члены культа.
- ○ **Сила крови.** Каждое человеческое жертвоприношение снижает стоимость любого ритуала **на 3 пункта стресса**.
- ○ **Убеждённость.** Дополнительная **страсть**: *поклонение*. За жертвоприношение – нет увлечения. Божество может **содействовать**.
- ○ **Фанатики.** Подручные бросают **+d6** при проверках против врагов веры.
- ○○ **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.

- *Успешно творили угодные божеству деяния или воплощали его заветы.*
- *Боролись с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживали реноме или создала новое.*
- *Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.*

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Гаган, *учёный*
- ▷ Адикин, *оккультист*
- ▷ Хатчинс, *антиквар*
- ▷ Мория, *торговка призраками*
- ▷ Матеас Клайн, *аристократ*
- ▷ Беннетт, *астроном*

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ▢ Экипировка адептов (*+2 к нагрузке для документов / магических предметов*)
- ▢ Кабинет для ритуалов
- ▢ Элитные громилы
- ▢ Элитные знатоки
- ▢▢▢ Закалённые (*+ячейка травмы*)

Священные места

ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ — ОСВЯЩЕНИЕ — ОБРЕТЕНИЕ АРТЕФАКТОВ — ПРОРИЦАНИЕ

ПОДРУЧНЫЙ шайка ● спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА
Знатоки

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
- ▢▢ Сарай
- ▢▢ Сокровищница
- ▢ Тайное

КАЧЕСТВО

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

ТРЕНИРОВКА

- ■ Воля
- ▢ Удаль
- ▢ Чутьё
- ▢ Таланты

Вершины мастерства: ▢-▢-▢-▢

ПОДРУЧНЫЕ

2 пункта опыта

- ◆ +подручный
- ◆ +тип