КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ _____ РЕНОМЕ _____

ЛОГОВО _____

РЕП. ▢▢▢▢▢ ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ СИЛЬНЫЙ РАНГ ○○○○

▢ **КАЗАРМА** *Громилы получают +1 к масштабу*	▢ **ТЕРРИТОРИЯ**	▢ **ЗАПУГАННЫЕ ЖИТЕЛИ** *+2 монеты за дело («сражение» / «вымогательство»)*	▢ **ОСВЕДОМИТЕЛИ** *+d6 на сбор информации перед делом*	▢ **РЭКЕТ** *(Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке*
▢ **АРЕНА** *(Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке*	▢ **ТЕРРИТОРИЯ**	**ЛОГОВО**	▢ **ТЕРРИТОРИЯ**	▢ **ТЕРРИТОРИЯ**
▢ **ЛАЗАРЕТ** *+d6 на лечение*	▢ **КРУЧЕ СИНИХ МУНДИРОВ** *−2 пункта подозрения после дела*	▢ **СКУПЩИК КРАДЕНОГО** *+2 монеты за дело (жертвы из низшего класса)*	▢ **СКЛАДЫ** *+d6 на приобретение ресурса*	▢ **КОРЕША С СИНИМИ МУНДИРАМИ** *+d6 на расклад («нападение»)*

МОНЕТЫ ▢▢▢▢ | ▢▢▢▢
▢▢▢▢▢▢▢▢ СОКРОВИЩ.

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

ПОДОЗРЕНИЯ РОЗЫСК

БАНДИТЫ

РАЗБОЙНИКИ И БОЙЦЫ

ТАЛАНТЫ

- ○ **Опасные.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **драки**, **охоты** или **разрушения** (до максимального уровня 3).
- ○ **Братья по крови.** Когда вы сражаетесь в бою вместе со своими подручными, они бросают **+d6** при командной работе (подготовке и совместных проверках). Все ваши подручные получают тип шайки **«громилы»** бесплатно (если они уже громилы, добавьте им ещё один тип).
- ○ **Изверги.** Каждый ваш **уровень розыска** считается **территорией**.
- ○ **Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в монетах.
- ○ **Псы войны.** Когда у вас война с другой организацией (отношения −3), контроль у вас не снижается, а ваши персонажи продолжают получать по 2 действия во время передышки вместо 1.
- ○ **С ноги.** Применяя план «нападение», бросайте **+d6** при **проверке расклада**.
- ○ **Сквозь огонь и воду.** Бросайте **+d6** при **испытаниях**.
- ○○ **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 совершили вымогательство, погром, разбой или сражение.*
- *Боролись с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживали реноме или создала новое.*
- *Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.*

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Мег, *боец на арене*
- ▷ Конвей, *синий мундир*
- ▷ Келлер, *кузнец*
- ▷ Томас, *врач*
- ▷ Уокер, *тюремный комендант*
- ▷ Люц, *владелец таверны*

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ▢ Экипировка бандитов (*+2 к нагрузке для оружия/доспехов*)
- ▢ Знакомые в Крючьях (*ранг в тюрьме на 1 выше*)
- ▢ Элитные громилы
- ▢ Элитные странники
- ▢▢▢ Закалённые (*+ячейка травмы*)

Охотничьи угодья . ВЫМОГАТЕЛЬСТВО — ПОГРОМ — РАЗБОЙ — СРАЖЕНИЕ

ПОДРУЧНЫЙ шайка ● спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА
Громилы

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

ТРЕНИРОВКА

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

Вершины мастерства: ▢-▢-▢-▢

КАЧЕСТВО

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

ПОДРУЧНЫЕ

2 пункта опыта

- ◆ +подручный
- ◆ +тип