

	Карасик
КОМАНДА	КЛИЧКА
ИМЯ	
ВНЕШНОСТЬ	

ЗАМЕТКИ

Опыт
◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике. В конце встречи отметить 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_____. ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое. ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

ТАЛАНТЫ

[illegible]

командная работа	планирование и расклад	
Прикрой товарища	Выберите план , добавьте деталь . Каждый определяет свою нагрузку .	
Подготовь условия	Нападение: цель	Колдовство: метод
Руководи совместной проверкой	Обман: способ	Переговоры: контакт
Содействуй товарищу	Скрытность: вход	Перевозка: маршрут

ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ

☐ ☐

☐ ☐

воля				■■■■■			
●	●	●	МАНИПУЛИРОВАНИЕ				
●	●	●	ОБЩЕНИЕ				
●	●	●	ПРИКАЗ				
●	●	●	РЕЗОНАНС				

УДАЛЬ			
●	●	●	ДРАКА
●	●	●	ПРОНИКНОВЕНИЕ
●	●	●	РАЗРУШЕНИЕ
●	●	●	СНОРОВКА

ЧУТЬЕ	
	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]?
- ◆ Что они чувствуют на самом деле?
- ◆ За чем мне стоит приглядывать?
- ◆ Где здесь уязвимое место?
- ◆ Как мне найти [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

◆ 3 лёгкая ◆ 5 нормальная ◆ 6 тяжёлая