КЛИ	НКИ
ID	MŁ

команда	кличка
имя	

внешность

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

прошлоє: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения	БЕСПОМО	ощность
2	-1 к	убик доспех п
1		жена ивность ОСОБАЯ □
ЗАМЕТКИ		

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 пытаелся решить проблему выслеживанием или насилием.
- ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

ИЩЕЙКА

всё же смертельны.

Нестиваемость. Штрафы за полученные повреждения

○ Призрачная гончая. Твой ловчий питомец (см. ниже) наделён особой энергией. Он получает козырь при высле-

живании сверхъестественного или в сражении с ним, а так-

же приобретает одно волшебное свойство: призрачный облик,

телепатическую связь или молниеносность. Этот талант можно

взять два раза, дав своему зверю новое волшебное свойство.

○ Разведчик. Собирая информацию для обнаружения цели, ты получаешь +1 к эффективности. Прячась на заранее

подготовленной позиции или применяя маскировку, бро-

○ Собранность. Ты можешь потратить свою особую за-

щиту, чтобы ослабить последствия непредвиденных проблем, психических повреждений (от ужаса или смя-

тения), потери следа или чтобы приложить особое усилие

 Уцелевший. Благодаря опыту, полученному дорогой ценой, или оккультным ритуалам ты получаешь невос-

приимчивость к ядовитым испарениям мёртвых земель.

Ты можешь питаться их флорой и фауной. У тебя на одну

○ ○ ○ Неовычный. Выбери талант из другого источника.

сай +d6 при попытках избежать обнаружения.

при стрельбе или выслеживании.

ячейку стресса больше.

Подготовь условия

Руководи **совместной проверкой**

Содействуй товарищу

снижены на 1 категорию. Однако повреждения 4 уровня

ТАЛАНТЫ

МЕТКИЙ СТРЕЛОК и следопыт

	и следопыт	[
АНТЫ		ВОЛЯ			
Меткий стрелок. Ты можешь прило ж				МАНИПУЛИРОВАНИ	
чтобы сделать одну из двух вещей:			• • •	ОБЩЕНИЕ	
выстрелом на очень большом рассто	янии, или подавить		0 0 0	ПРИКАЗ	
врага беглым огнём.			0 0 0	РЕЗОНАНС	

ЗАНАЧКА

монеты

ОМСТИТЕЛЬНОСТЬ. У тебя появляется дополнительный	
источник опыта: ты караешь того, кто причинил вред тебе	Y
или твоему близкому. Если в этом деле тебе помогали това-	Г
рищи, то ваша команда также получает пункт опыта.	

🛛 🔍 ДРАКА проникновение

РАЗРУШЕНИЕ

О СНОРОВКА

• • • изучение

OXOTA

• • РАЗВЕДКА • • РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

приложи особое усилие (повысь стресс на 2) -илииди на сделку с дьяволом

сбор информации

- Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- Что они чувствуют на самом деле?
- ◆ Где их уязвимое место?
- ◆ Куда отправился [X]?
- Как мне найти [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?

я 🔷 🛭 тяжёлая

СМЕРТОНОСНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ		ПРЕДМЕТЫ	НАГРУЗК		
riangleigstyle ablaigstyle abla Штейнер, наёмный убийца		□ Пара добротных пистолетов			
△ ▽ Селена, страж		□ □ Добротная винтовка			
$\triangle \bigtriangledown$ Мельвир, врач $\triangle \bigtriangledown$ Велерис, шпион		□ Электроплазменные боеприпасы			
		Дрессированный ловчий питомецПодзорная труба			
командная работа	планирован	ие и расклад			
Прикрой товарища	Выберите план, добавьте деталь.				

Нападение: цель

Скрытность: вход

Обман: способ

Колдовство: метод

Переговоры: контакт

Перевозка: маршрут

🔷 3 лёгкая 🔷 5 нормальна
Клинок или два
Метательные но

ожи □ Пистолет □ 2^й пистолет

□-□ Большое оружие

□ Необычное оружие

□ Н Доспех **□** Н Тяжёлый

□ Документы

□ Пиструменты для сноса □ Инструменты механика

□ Магические приспособления

□н□ Снаряжение верхолаза

□ Снаряжение взломщика

□ Средства перевоплощения

□ Светильник