КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА **КЛИЧКА**

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — 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

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ЛЕЧЕНИЕ *счётчик*

ЗАЩИТА

ДОСПЕХ ☐
ТЯЖЁЛЫЙ ☐
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 пытался решить проблему расчётливостью или тайным сговором.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

КУКЛОВОД

ХИТРЫЙ КОМБИНАТОР

ЗАНАЧКА
МОНЕТЫ ☐☐ ☐☐

ТАЛАНТЫ

○ **Предвидение.** Дважды за дело ты можешь **содействовать**, не повышая свой стресс. Каждый раз рассказывай, как именно тебе удалось предусмотреть это.

○ **Комбинатор.** Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы **прикрыть** товарища по команде, или чтобы **приложить особое усилие**, собирая информацию или работая над долгосрочным проектом.

○ **Контролируемая страсть.** Утоляя свою страсть, ты можешь изменить результат, выпавший на кубиках, на 1 или 2 пункта (вверх или вниз). Любой союзник, составляющий тебе компанию, может сделать то же самое.

○ **Ниточки.** Бросай **+d6** при проверках **общения**, когда собираешь информацию о цели перед делом. Кроме того, бросай **+d6** при **проверке расклада** для этого дела.

○ **Призрачный договор.** Когда ты заключаешь устный или письменный договор с человеком или любым другим существом, вы оба получаете метки, свидетельствующие о ваших обещаниях. Любой, кто нарушает договор, получает **повреждение 3 уровня** «проклятие».

○ **Расчётливость.** Благодаря тщательному планированию, ты можешь во время передышки **добавить 1 дополнительное действие** себе или другому члену команды.

○ **Связи.** Во время передышки ты получаешь **+1 к результативности**, если **приобретаешь ресурсы** или **отводишь подозрения**.

○ **Сиделец.** При попадании в тюрьму твой **уровень розыска** считается на 1 меньше, ранг команды — на 1 выше, а также ты получаешь **+1 к отношениям** с организацией, которой помогаешь в тюрьме, в дополнение к любым иным итогам **отсидки срока**.

○○○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ВОЛЯ

- ○○○ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ●●○ ОБЩЕНИЕ
- ○○○ ПРИКАЗ
- ○○○ РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ○○○ ДРАКА
- ○○○ ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ○○○ РАЗРУШЕНИЕ
- ○○○ СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ●○○ ИЗУЧЕНИЕ
- ○○○ ОХОТА
- ○○○ РАЗВЕДКА
- ○○○ РЕМЕСЛО

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КУБИК

\+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- *Чего они хотят больше всего?*
- *К чему стоит присмотреться?*
- *На что тут стоит надавить?*
- *Как мне выяснить [X]?*
- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

РАСЧЁТЛИВЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Салия, *торговец информац.*
- △▽ Авгус, *архитектор*
- △▽ Дженна, *служанка*
- △▽ Райвен, *химик*
- △▽ Джерен, *архивариус у С.М.*

ПРЕДМЕТЫ

- ☐ *Добротная легенда*
- ☐ Бутылка добротного виски
- ☐ Чертежи
- ☐ *Сонное зелье*
- ☐ *Миниатюрный пистолет*
- ☐ *Оберег против духов*

НАГРУЗКА ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й 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*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*