

# Темнейшие

## Лист ведущего

ОТМЕТЬТЕ ПОСЛЕДНЕЕ ВЫПОЛНЕННОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРОВОЙ ВСТРЕЧИ

ЦИКЛ  
ИГРЫ

ЗАТИШЬЕ

- ♦ ПРОВЕДИТЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ
- ♦ ПОДСЧИТАЙТЕ ДОБЫЧУ
- ♦ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ

БЕДСТВОЕ

- ♦ ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ БЕДСТВИЙ
- ♦ ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

НАБЕГ

- ♦ ОПРЕДЕЛИТЕ ЗАДАЧУ И ЦЕЛЬ
- ♦ ВЫБЕРИТЕ ПЛАН И ДЕТАЛИ
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ РАСКЛАДА

РАСПЛАТА

- ♦ ПРОВЕРЬТЕ ПЛАН НАБЕГА
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ РАСПЛАТЫ
- ♦ ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

ИМЯ ИГРОКА:

ИМЯ ПЕРСОНАЖА, НАРОД И ПРИЗВАНИЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ      РАЗГУЛ

ИМЯ ИГРОКА:

ИМЯ ПЕРСОНАЖА, НАРОД И ПРИЗВАНИЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ      РАЗГУЛ

ИМЯ ИГРОКА:

ИМЯ ПЕРСОНАЖА, НАРОД И ПРИЗВАНИЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ      РАЗГУЛ

ИМЯ ИГРОКА:

ИМЯ ПЕРСОНАЖА, НАРОД И ПРИЗВАНИЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ      РАЗГУЛ

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ...

- ♦ ПРОВОДИТЬ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ ПРИХВОСТНЕЙ КАЖДУЮ ФАЗУ ЗАТИШЬЯ.
- ♦ ПООЩРЯТЬ ТЁМНЫЕ ПОРЫВЫ И РАЗГУЛЫ.
- ♦ ПРЕДЛАГАТЬ ЗАМАНЧИВЫЕ ТЁМНЫЕ СДЕЛКИ.
- ♦ СОБЛАЗНЯТЬ ОПАСНОЙ ХОРОШЕЙ ДОБЫЧЕЙ.
- ♦ СЛЕДИТЬ ЗА ТЕМПОМ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕМ ФОКУСА.
- ♦ ВОВЛЕКАТЬ В ДЕЙСТВИЕ ТИХИХ ИГРОКОВ.

ЗАМЕТКИ

СЧЁТЧИКИ

ПРОВАЛ: 0 ЧАСТИЧНЫЙ: I УСПЕХ: 2 6&6: 3+  
ВЫСОКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ: +I НИЗКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ: -I



РАСПЛАТА

МАЛАЯ ☐ ☐ ☐ ☐

КРУПНАЯ ☐ ☐ ☐ ☐

БЕДСТВОЕ

МАЛОЕ ☐ ☐ ☐ ☐

КРУПНОЕ ☐ ☐ ☐ ☐

ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА

- ♦ **АТМОСФЕРА:** ВЫГЛЯДИТ ЛИ НАРИСОВАННАЯ ВАМИ СХЕМА КАК ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НРАВИТСЯ ЛИ МИНЬОНАМ ЗДЕСЬ ЖИТЬ?
- ♦ **РОСТ:** ВАШЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПОСТОЯННО РАСШИРЯЕТСЯ, ПОВЫШАЯСЬ В РАНГЕ И ПОЛУЧАЯ НОВЫЕ КОМНАТЫ И НАХОДКИ?
- ♦ **ИЕРАРХИЯ:** СНАЧАЛА АВАНТЮРИСТАМ ВСТРЕЧАЮТСЯ БОЛЕЕ СЛАБЫЕ СОЗДАНИЯ, А ПОТОМ ВСЁ БОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ?
- ♦ **ДОБЫЧА И РАЗГУЛ:** ЕСТЬ ЛИ ПОСТОЯННЫЙ ПРИТОК ДОБЫЧИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ПЕРЕЖИЛО ЛИ ОНО ВАШ РАЗГУЛ В ЦЕЛОСТИ И СОХРАННОСТИ?
- ♦ **ДОСТОЙНЫЕ ХОЗЯЕВА:** СФОРМУЛИРОВАЛИ ЛИ ВЫ ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ И ЗАРАБОТАЛИ ЛИ РЕПУТАЦИЮ ЧИСТОГО ЗЛА?

АВАНТЮРИСТЫ

КЛАСС, СПОСОБНОСТЬ, ЧЕРТЫ, МОТИВАЦИЯ      РАНГ      0      I      II      III      IV      ХОДЫ

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ☐ ☐ ☐

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ☐ ☐ ☐

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ☐ ☐ ☐

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ☐ ☐ ☐

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ☐ ☐ ☐

ОТСЛЕЖИВАНИЕ КРУПНЫХ ВТОРЖЕНИЙ

ЗАПИШИТЕ КОЛИЧЕСТВО АВАНТЮРИСТОВ ПО РАНГАМ.  
КАЖДОЕ КРУПНОЕ ВТОРЖЕНИЕ СЛОЖНЕЕ ПРЕДЫДУЩЕГО.

№	РАНГ					НАЁМНИКИ
	0	I	II	III	IV	
1-ОЕ						
2-ОЕ						
3-ЬЕ						
4-ОЕ						
5-ОЕ						
6-ОЕ						

ОПЫТ ЗЛОДЕЯНИЯ

- ♦ ВЫ ПРОДВИНУЛИСЬ В ВЫПОЛНЕНИИ ВЕЛИКОГО ЗАМЫСЛА.
- ♦ ВЫ УЧАСТВОВАЛИ В ЧЬЕЙ-ТО ЕЩЁ СЦЕНЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ.
- ♦ ВЫ ВЕЛИ СЕБЯ КАК МОНСТР.
- ♦ ВЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ ПРИПАСЫ ИЛИ СНАРЯЖЕНИЕ КАК-ТО НЕОБЫЧНО.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- ♦ ПО ПРАВИЛАМ, ИГРОКИ САМИ РЕШАЮТ, БРАТЬ ЛИ ИМ ПУНКТЫ ОПЫТА, ХОТЯ В НЕКОТОРЫХ ГРУППАХ МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ, ЕСЛИ ЭТО СДЕЛАЕТ ВЕДУЩИЙ.
- ♦ КОЛИЧЕСТВО ОПЫТА ПОДСЧИТЫВАЕТСЯ В КОНЦЕ КАЖДОЙ СЕССИИ.
- ♦ ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ ОБРАЩАЮТСЯ К СПИСКУ ИСТОЧНИКОВ ОПЫТА И ВСПОМИНАЮТ, СРАБОТАЛИ ЛИ ОНИ В ЭТОТ РАЗ.
- ♦ ПОЛУЧИВ ОПЫТ ЗА ЧТО-ТО, НЕЛЬЗЯ ПОЛУЧИТЬ ЕГО СНОВА В БУДУЩИХ СЕССИЯХ ЗА ТО ЖЕ ДЕЙСТВИЕ.
- ♦ НЕ ДУМАЙТЕ, ЧТО ВСЕ ИСТОЧНИКИ ОПЫТА БУДУТ СРАБАТЫВАТЬ КАЖДУЮ СЕССИЮ.
- ♦ ПООЩРЯЙТЕ ДРУГИХ ИГРОКОВ ПОМОГАТЬ ВСПОМИНАТЬ ПОДХОДЯЩИЕ МОМЕНТЫ.