

Его темнейшее

ИМЯ НАРОД И ОБРАЗ

Тёмный порыв: безрассудный - болталивый - жестокий
мстительный - невременяемый - ненадежный
одержимый - параноидальный

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐ ☐

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- СВАРИТЬ СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ
- ПОСТРОИТЬ КОМНАТУ, ЛОВУШКУ, УЛОВКУ ИЛИ ЗАМОК
- НАЛАДИТЬ КОНТАКТ С ГНУСНЫМ ДРУГОМ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО
- СОЗДАТЬ ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ
- ПРОВЕСТИ РИТУАЛ
- НАНЯТЬ БАНДУ МИНЬОНОВ
- ПЫТАТЬ ПЛЕННИКА

РАЗГУЛ: азартные игры - выпивка
жестокость - оккультизм
поклонение - страсть

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ИДЁТЕ ВРАЗНОС.

ИСПЫТАНИЯ
ПРОВАЛ: ослабление, 3 стресса
частичный: ослабление, 2 стресса
успех: избегание, 1 стресс
6&6: избегание, снимите 1 стресс

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: вы мертвы
частичный успех: выпали из сцены

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗОЛОТО



СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

- ☐ ☐ ☐ ☐ ОБМАН /хитро
- ☐ ☐ ☐ ☐ ПОИСК /проницательно
- ☐ ☐ ☐ ☐ ремесло /искусно

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

- ☐ ☐ ☐ ☐ РАЗРУШЕНИЕ /мощно
- ☐ ☐ ☐ ☐ СКРЫТНОСТЬ /незаметно
- ☐ ☐ ☐ ☐ СНОРОВКА /точно

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

- ☐ ☐ ☐ ☐ ЗАПУГИВАНИЕ /насилно
- ☐ ☐ ☐ ☐ МАГИЯ /магически
- ☐ ☐ ☐ ☐ УГОВОРЫ /дружелюбно

РАНЕНИЕ ТЁМНЫЕ СЕРДЦА

- ПОМОЩЬ: ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО: +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ: ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДАЯ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- ТЁМНАЯ СДЕЛКА: ДАЁТ +ID6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ: ДАЁТ +ID6 К ПРОВЕРКЕ

- ШОК: -ID6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- РАНЕНИЕ: ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВСЁ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ: ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ
- ПОЙТИ ВРАЗНОС: НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

Охотник

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ И УПОРНЫЙ
СЛЕДОПЫТ

♦ АЗАРТ ОХОТЫ: повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт о небольшой, едва заметной уязвимости вашей добычи. Вы получаете +эффективность, когда используете её в следующей проверке, выслеживая, лова или сбивая с ног. При успехе вы получаете тёмное сердце.

○ ВЫДЕРЖКА: вы так просто не сдаётесь. При провале проверки испытания сразу же добросьте 1d6 и засчитайте его результат в этой проверке. Если вы получили успех, считай его впечатляющим.

○ ЖИВОТНОЕ ЧУТЬЁ: в ваших венах течёт кровь животного, обостряющая чувства. Вы получаете +1d6, когда выслеживаете кого-то или обследуете территорию. Вы также получаете защиту от того, чтобы вас застали врасплох.

○ ЗНАНИЕ ДИКОЙ ПРИРОДЫ: повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт о растениях, животных или погоде. Вы получаете +1d6, когда действуете исходя из этого знания.

○ МУСОРЩИК: при успешной проверке исследования или пересечения опасной территории вы также можете выбрать одно: *найти обычное снаряжение* — *продвинуть счётчик создания свойства* — *заготовить снадобье II ранга*.

○ ПИТОМЕЦ: вместо миньонов у вас есть охотничье животное или стая. У этого питомца есть повышение — «Компаньон». Также он знает два трюка — выберите их из списка: *устроить неразбериху* — *принести что-то* — *загнать добычу* — *обнаружить добычу* — *внезапно атаковать*. Ваш питомец получает +1d6, когда использует знакомый трюк.

○ РАЗВЕДЧИК: у вас есть привычка бродить по поверхности и выслеживать цели. Выбирая план набега, вы можете внести в повествование факт об уязвимости в защите цели, за которой вы следили. Во время набега вы также можете повысить уровень стресса, чтобы установить ещё один факт, касающийся цели.

○ ХИТРЫЙ ВЫСТРЕЛ: вы можете провернуть маловероятный (но не невозможный) трюк с выстрелом из дистанционного оружия. Например, поразить цель рикошетом от стены или прострелить две цели за раз. Вы игнорируете любые обстоятельства, влияющие на эффективность, но должны объяснить, как вам удался этот трюк.

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые охотник мог бы предпринять. Например, *расставить ловушку, разведать местность* или *добыть еды*.

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐

РАНЕНИЕ ☐

№	НАРОД	ТИП
НАВЫКИ		
ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ЗАПУГИВАНИЕ	<input type="checkbox"/> АДЕПТЫ <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> МАГИЯ	<input type="checkbox"/> БЕГЛАЯ РЕЧЬ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ОБМАН	<input type="checkbox"/> КОМПАНИОНЫ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ПОИСК	<input type="checkbox"/> ОБУЧЕННЫЕ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> РАЗРУШЕНИЕ	<input type="checkbox"/> ПУШЕЧНОЕ МЯСО	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ремесло	<input type="checkbox"/> РАЗНОСТОРОННИЕ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> СКРЫТНОСТЬ	<input type="checkbox"/> СВЯЗАННЫЕ <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> СНОРОВКА	<input type="checkbox"/> УСТАНОВКА	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> УГОВОРЫ	<input type="checkbox"/> ЭКИПИРОВАННЫЕ <input type="checkbox"/>	

Тёмный порыв: агрессивные - вероломные - зависимые
жадные - капризные - ленивые - нетерпеливые - суетерные

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐

РАНЕНИЕ ☐

№	НАРОД	ТИП
НАВЫКИ		
ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ЗАПУГИВАНИЕ	<input type="checkbox"/> АДЕПТЫ <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> МАГИЯ	<input type="checkbox"/> БЕГЛАЯ РЕЧЬ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ОБМАН	<input type="checkbox"/> КОМПАНИОНЫ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ПОИСК	<input type="checkbox"/> ОБУЧЕННЫЕ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> РАЗРУШЕНИЕ	<input type="checkbox"/> ПУШЕЧНОЕ МЯСО	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ремесло	<input type="checkbox"/> РАЗНОСТОРОННИЕ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> СКРЫТНОСТЬ	<input type="checkbox"/> СВЯЗАННЫЕ <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> СНОРОВКА	<input type="checkbox"/> УСТАНОВКА	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> УГОВОРЫ	<input type="checkbox"/> ЭКИПИРОВАННЫЕ <input type="checkbox"/>	

Тёмный порыв: агрессивные - вероломные - зависимые
жадные - капризные - ленивые - нетерпеливые - суетерные

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐

РАНЕНИЕ ☐

№	НАРОД	ТИП
НАВЫКИ		
ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ЗАПУГИВАНИЕ	<input type="checkbox"/> АДЕПТЫ <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> МАГИЯ	<input type="checkbox"/> БЕГЛАЯ РЕЧЬ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ОБМАН	<input type="checkbox"/> КОМПАНИОНЫ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ПОИСК	<input type="checkbox"/> ОБУЧЕННЫЕ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> РАЗРУШЕНИЕ	<input type="checkbox"/> ПУШЕЧНОЕ МЯСО	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ремесло	<input type="checkbox"/> РАЗНОСТОРОННИЕ	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> СКРЫТНОСТЬ	<input type="checkbox"/> СВЯЗАННЫЕ <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> СНОРОВКА	<input type="checkbox"/> УСТАНОВКА	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> УГОВОРЫ	<input type="checkbox"/> ЭКИПИРОВАННЫЕ <input type="checkbox"/>	

Тёмный порыв: агрессивные - вероломные - зависимые
жадные - капризные - ленивые - нетерпеливые - суетерные

ОПЫТ ЗЛОДЕЯНИЯ

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ВЫ ПРОДВИНУЛИСЬ В ВЫПОЛНЕНИИ ВЕЛИКОГО ЗАМЫСЛА
- ВЫ ПРИНЯЛИ УЧАСТИЕ В ДЕЙСТВИИ ПЕРЕДЫШКИ БАНДЫ МИНЬОНОВ.
- ВЫ ДЕЙСТВОВАЛИ КАК МОНСТР
- ВЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ ПРИПАСЫ ИЛИ СНАРЯЖЕНИЕ НЕОБЫЧНЫМ СПОСОБОМ

ОПЫТ БЕЗРАССУДСТВА

ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ ИДЁТЕ ВРАЗНОС ИЛИ РАНЕНЫ И ЖЕРТВУЕТЕ ПЛАНАМИ, ЧТОБЫ ОТЫГРАТЬ ЭТИ СОСТОЯНИЯ

СЛОВА СВЕТОЛОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИЛИ	ЕШЬ
Я	ДАВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

ИМЯ	НАРОД И ОБРАЗ
-----	---------------

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ □ □

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- БАНДА МИНЬОНОВ БОЕВОЙ ДУХ РАНЕНИЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: АГРЕССИВНЫЕ - ВЕРОЛОМНЫЕ - ЗАВИСИМЫЕ
ЖАДНЫЕ - КАПРИЗНЫЕ - ЛЕНИВЫЕ - НЕТЕРПЕЛИВЫЕ - СУЕВЕРНЫЕ

НАРОД И ОБРАЗ

CTPECC 

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ
ПРОВАЛ: ВЫ МЕРТВЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

ЗОЛОТО 

СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ

 **МОЗГИ** СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐ ☐ ☐ ☐ **ОБМАН** / хитро
☐ ☐ ☐ ☐ **ПОИСК** / проницательно
☐ ☐ ☐ ☐ **РЕМЕСЛО** / искусно

 **МУСКУЛЫ** СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐ ☐ ☐ ☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐ ☐ ☐ ☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐ ☐ ☐ ☐ **СНОРОВКА** / *точно*

 **НУТРО** ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐ ☐ ☐ ☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
☐ ☐ ☐ ☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐ ☐ ☐ ☐ **УГОВОРЫ** / *дружелюбно*


 РАНЕНИЕ
 
 ТЁМНЫЕ СЕРДЦА
 

- ПОМОЩЬ: ДАЕТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО: +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ: ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- ТЁМНАЯ СДЕЛКА: ДАЕТ +ИДЕ ЗА ПРЕДОХРАНЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ: ДАЕТ +ИДЕ К ПРОВЕРКЕ

- **ШОК:** -ИДБ К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДнюю ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ
- **ПОЙТИ ВРАЗНОС:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

БАНДА МИНЬОНОВ БОЕВОЙ ДУХ  РАНЕНИЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: АГРЕССИВНЫЕ - ВЕРОЛОМНЫЕ - ЗАВИСИМЫЕ
ЖАДНЫЕ - КАПРИЗНЫЕ - ЛЕНИВЫЕ - НЕТЕРПЕЛИВЫЕ - СУЕВЕРНЫЕ

БАНДА МИНЬОНОВ БОЕВОЙ ДУХ  РАНЕНИЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: АГРЕССИВНЫЕ - ВЕРОЛОМНЫЕ - ЗАВИСИМЫЕ
ЖАДНЫЕ - КАПРИЗНЫЕ - ЛЕНИВЫЕ - НЕТЕРПЕЛИВЫЕ - СУЕВЕРНЫЕ

Пугающий и мстительный ведун

- ◆ **ВЕДОВСТВО:** вы освоили магический путь — выберите один: чтение крови — предсказание — призвание духов — укрощение бури — дикое сердце. Повысьте уровень стресса, чтобы использовать магию и сотворить заклинание II или III ранга этого пути.

- **ГНЕВ:** вашу магию питает жажда возмездия. Когда вы творите заклинание сразу после проверки испытания, получите +1d6. Это не требует повышения стресса.

- **ДИКОЕ ВАРЕВО:** вы можете сварить зелье любого ранга любого из путей ведовства. Также вы получаете действие передышки, которое можно использовать только для варки зелий.

- **ЗВЕРИНОЕ ОБЛИЧЬЕ:** повысьте уровень стресса, чтобы принять звериный облик. Пока вы находитесь в нём, два любых ваших навыка меняются значениями друг с другом — и вы получаете **первозданную способность** или основную способность другого призвания. Кроме того, в этой форме у вас появляется второй тёмный порыв. Всё это вы выбираете в момент приобретения способности.

- **ПЕРЕПЛАТЕНИЕ:** вы легко сочетаете ведовство с материальными или обыденными действиями. При успешном сотворении заклинания вы получаете +1d6 на следующее использование другого навыка.

- **ПРИВЯЗАННЫЙ ДУХ:** вместо миньонов у вас есть магически привязанный к вам дух или даже их целая стая. У него есть повышение — «Компаньон» и силы (выберите две): становиться невидимым — проявляться физически — вселяться в слабо-вольных — раскрывать информацию о прошлом. Он может использовать каждую силу один раз за цикл.

- **УЖАС:** другие невольно раскрывают вам свои страхи. Повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт о том, чего боится ваша цель. Вы получаете +1d6, когда действуете исходя из этого знания.

- **ШЕПОТ ДУХОВ:** вы контролируете хаос, черпая информацию от окружающих духов. При успешной проверке испытания вы можете задать ведущему вопрос или раскрыть секрет, относящийся к ситуации. Вы также получаете защиту от лжи, уловок и скрытности.

- ☐ ГИБКОСТЬ: _____

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые предпринял бы шаман. Например, *взаимодействовать с духами или животными, создать дикое зелье или сеять ужас.*

ОПЫТ ЗЛОДЕЯНИЯ

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА.
ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- ♦ ВЫ ПРОДВИНУЛИСЬ В ВЫПОЛНЕНИИ ВЕЛИКОГО ЗАМЫСЛА
- ♦ ВЫ ПРИНЯЛИ УЧАСТИЕ В ДЕЙСТВИИ ПЕРЕДАШКИ БАНДЫ МИНЬОНОВ.
- ♦ ВЫ ДЕЙСТВОВАЛИ КАК МОНСТР
- ♦ ВЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ ПРИПАСЫ ИЛИ СНАРЯЖЕНИЕ НЕОБЫЧНЫМ СПОСОБОМ

ОПЫТ БЕЗРАССУДСТВА

ОТМЕЬТЕ ТОЧКУ В НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА.
ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, КОГДА ВЫ ИДЁТЕ ВРАЗНОС ИЛИ РАНЕНЫ И
ЖЕРТВУЕТЕ ПЛАНАМИ, ЧТОБЫ ОТЫГРАТЬ ЭТИ СОСТОЯНИЯ

— СЛОВА СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗАЛОЖИ

