

# Тёмнейшие

ИМЯ

РАЗГА: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА - ЖЕСТОКОСТЬ  
ОККУЛЬТИЗМ - ПОКАЛОНЕНИЕ - СТРАСТЬ

## ЧЕРТЫ ПОХИТИТЕЛЯ ЛИЦ

**Лица:** повысив уровень стресса, вы можете снять копию лица абсолютно беспомощного гуманоида. Когда вы сделаете это, запишите пару отличительных черт на листе персонажа, затем добавьте несколько деталей о его владельце.

**Голоса:** у вас нет тёмного порыва, вместо этого вас призывают к утолению желаний ваши лица.

**Врастание:** если вы идёте вразнос, приняв форму одного из своих лиц, оно навсегда срастается с вами. Теперь его нельзя заменить на другое, и оно занимает один из трёх слотов. Вам также придётся получить два пункта стресса, чтобы противостоять призыву, исходящему от вросшего лица.

**Без снаряжения:** вы не носите снаряжение, так как оно ограничивает способность принимать новые формы.



ВРОСАЛО



ВРОСАЛО



ВРОСАЛО

## ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

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

### СЧЁТЧИКИ ПРОЕКТОВ



### ЗОЛОТО



ЗА 1 ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ:

- ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ МИНЬОНОВ
- НАНЯТЬ БАНДУ МИНЬОНОВ
- ПОМОЩЬ ВАШЕГО ГНУСНОГО ДРУГА
- ПРИВЛЕЧЬ МИНЬОНОВ ДЛЯ НАБЕГА
- ПРИВЛЕЧЬ ТВАРЬ
- ПОВЫШЕНИЕ БАНДЫ МИНЬОНОВ

- РИСКНУТЬ: ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ ЗА ПОТЕРЮ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

**Преследуемый:** в цивилизованных странах представителей вашего народа боятся и презирают за способность менять облик и скрываться, потому на вас открыта охота. Каждый раз, когда вас раскрывают и вы оставляете следы, ведущий может приберечь малую расплату.

**Мыслеречь:** вы способны телепатически общаться с любым, кого видите, но эта связь односторонняя, и ваша цель всегда знает, кто именно с ней говорит.

### СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ИДЁТЕ ВРАЗНОС.



### ПРИПАСЫ



## МОЗГИ СМЕКААКА, 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: ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВАЛЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО: +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ: ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДАЯ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- ТЁМНАЯ СДЕЛКА: ДАЁТ +1Д6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ: ДАЁТ +1Д6 К ПРОВЕРКЕ

Вы можете сделать флешбэк таких действий, как кража лица, выполнение, казалось бы, повседневных задач в качестве одного из ваших лиц или замечание следов.

## БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ

РАНЕНИЕ

№	НАРОД	ТИП
<b>НАВЫКИ</b>		
<input type="checkbox"/>	ЗАПУГИВАНИЕ	<input type="checkbox"/> АДЕПТЫ
<input type="checkbox"/>	МАГИЯ	<input type="checkbox"/> БЕГЛАЯ РЕЧЬ
<input type="checkbox"/>	ОБМАН	<input type="checkbox"/> КОМПАНОНЫ
<input type="checkbox"/>	ПОИСК	<input type="checkbox"/> ОБУЧЕННЫЕ
<input type="checkbox"/>	РАЗРУШЕНИЕ	<input type="checkbox"/> ПУШЕЧНОЕ МЯСО
<input type="checkbox"/>	РЕМЕСЛО	<input type="checkbox"/> РАЗНОСТОРОННИЕ
<input type="checkbox"/>	СКРЫТНОСТЬ	<input type="checkbox"/> СВЯЗАННЫЕ
<input type="checkbox"/>	СНОРОВКА	<input type="checkbox"/> УСТАНОВКА
<input type="checkbox"/>	УГОВОРЫ	<input type="checkbox"/> ЭКИПИРОВАННЫЕ

**ТЁМНЫЙ ПОРЫВ:** АГРЕССИВНЫЕ - ВЕРОЛОМНЫЕ - ЗАВИСИМЫЕ ЖАДНЫЕ - КАПРИЗНЫЕ - ЛЕНИВЫЕ - НЕТЕРПЕЛИВЫЕ - СМЕВЕРНЫЕ

# Похититель лиц

ИЗОБРЕТЕННЫЙ  
ИМИТАТОР

**ПРЕВРАЩЕНИЕ:** : повысив уровень стресса, вы можете на несколько мгновений изменить внешность и голос, имитируя гуманоида, которого вы видите в данный момент. Это также касается и его одежды, но не предметов и снаряжения.

**ВМЕШАТЕЛЬСТВО:** вы успешно манипулируете фракциями изнутри. У вас есть дополнительное действие передышки, которое вы можете потратить только на попытку продвинуть счётчик фракции вперёд или назад. Предполагается, что вы делаете это при помощи смены формы, но без повышения уровня стресса.

**ВОПЛОЩЕНИЕ:** вы получаете физические и личностные черты своего лица. У каждого из них есть один навык, в котором хозяин лица был чрезвычайно хорош. Используя его, вы действуете так, будто уровень этого навыка как минимум равен 2д6. Получив впечатляющий успех на проверке навыка, принадлежащего лицу, которое вы носите в данный момент, вы получаете один пункт опыта злодеяния.

**ГРОТЕСКНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ:** когда вы превращаетесь в кого-то, вы можете выбрать его гротескную версию: например, с множеством голов или с конечностями на спине. Вы применяете +1д6 к проверке попытки напугать кого-то своей внешностью и получаете тёмное сердце в случае успеха.

**ИДЕАЛЬНЫЙ ВХОД:** вы можете повысить уровень стресса, чтобы появиться в любой сцене, с уже изменённым лицом, если сможете объяснить, как оно сюда попало. Когда вы делаете это, ведущий должен совершить отдельную проверку расклада, чтобы определить, насколько убедительным было прикрытие.

**ПОХИТИТЕЛЬ МЫСЛЕЙ:** вы можете просмотреть поверхностные мысли тех, кто не знает о вашей истинной природе. Когда вы входите в сцену с уже изменённой формой, вы можете установить один факт, который кто-то из присутствующих обдумывает в данный момент. Вы получаете +1д6, когда делаете проверку на основе этого знания.

**ТРЮКИ ПРЕВРАЩЕНИЯ:** доведя до предела свою способность к превращению, вы выучили несколько полезных трюков. Теперь вы можете повысить уровень стресса, чтобы на несколько моментов (выберите одно): *возобратиться по стене, как паук* — *вырастить оружие из своего тела* — *превратиться в лужу слизи*.

**ЭФФЕКТНОЕ ПОЯВЛЕНИЕ:** ваша способность появляться в нужный момент, позволяет извлечь преимущество из смещения противника. Вы получаете +1д6 к любой проверке навыка, которая происходит сразу после раскрытия вами своей истинной формы.

## ПЛАН НАБЕГА

- ЗАСАДА:** УДАРЫТЕ В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ТО, ЧТО НУЖНО, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ
- ХИТРОСТЬ:** ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБМАНИТЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТО, ЧТО ВАМ НАДО, НЕ ДАВАЯ ПОНЯТЬ ПОЧЕМУ
- ШТУРМ:** НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС

## ГНУСНЫЙ ДРУГ

## ОПЫТ ЗЛОДЕЯНИЯ

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА, ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ЗА КАЖДАЯ 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 РАНЫ И ЖЕРТВУЕТЕ ПЛАНАМИ, ЧТОБЫ ОТЫГРАТЬ ЭТИ СОСТОЯНИЯ

СЛОВА СВЕТОЛОГО ЯЗЫКА					
ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ	
Я	ДАВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ	
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ	
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО	

СЛОВА СВЕТОГО ЯЗЫКА				
ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

# Тёмнейшие

ИМЯ

ОБРАЗ

**тёмный порыв:** безрассудный - болативый - жестокий  
мстительный - невменяемый - ненадёжный  
одержимый - параноидальный

**тип / антитип:** ветер - вода - кислота - звук - земля -  
иллюзия - кристалл - лёд - мерцание - металл - молния  
огонь - разум - растение - тень - энергия - яд

## ДРЕМОТА

Вы не делаете проверку добычи. Вместо этого вы дремлете на груди сокровищ. У вас нет снаряжения или припасов, и вы никогда не сможете потратить золото.

## Проверка дремоты

Вы делаете проверку дремоты с количеством кубиков, равным добыче из последнего набега.

**Провал:** вашу дрёму прервали — и вы переусердствуете, разоряя подземелье или окружающую его местность.

**Частичный успех:** вы дремлите, хотя и беспокойно, и получаете тёмное сердце.

**Успех:** вы впадаете в глубокий сон, заполняете все ваши тёмные сердца, и в сновидениях вы видите (выберите одно): интересную сцену с фракцией — местоположение великой ценности — секрет прошлого. Установите факт, который вы видели.

**Впечатляющий успех:** как при успехе, ещё вы просыпаетесь бодрым и повышаете ранг эффекта своего типа на 1 один раз за цикл!

## ЗАЩИТА

☐

☐

## БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐

РАНЕНИЕ ☒

№ НАРОД ТИП

**НАВЫКИ** **ПОВЫШЕНИЕ** (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

<input type="checkbox"/> ЗАПУГИВАНИЕ	<input type="radio"/> АДЕПТЫ <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> МАГИЯ	<input type="radio"/> БЕГЛАЯ РЕЧЬ
<input type="checkbox"/> ОБМАН	<input type="radio"/> КОМПАЬОНЫ
<input type="checkbox"/> ПОИСК	<input type="radio"/> ОБУЧЕННЫЕ
<input type="checkbox"/> РАЗРУШЕНИЕ	<input type="radio"/> ПУШЕЧНОЕ МЯСО
<input type="checkbox"/> РЕМЕСЛО	<input type="radio"/> РАЗНОСТОРОННИЕ
<input type="checkbox"/> СКРЫТНОСТЬ	<input type="radio"/> СВЯЗАННЫЕ <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> СНОРОВКА	<input type="radio"/> УСТАНОВКА
<input type="checkbox"/> УГОВОРЫ	<input type="radio"/> ЭКИПИРОВАННЫЕ <input type="checkbox"/>

**тёмный порыв:** агрессивные - вероломные - зависимые  
жадные - капризные - ленивые - нетерпеливые - суровые

РАЗМЕР

РАНГ 0

РАНГ I

РАНГ III

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ ИДЁТЕ ВРАЗНОС.



## МОЗГИ

СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐ ☐ ☐

**ОБМАН** / хитро

☐ ☐ ☐

**ПОИСК** / проникательно

☐ ☐ ☐

**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:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВАЛЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ 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

## ПОДЗЕМЕЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ

РАНГ ТИП ОПИСАНИЕ

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

# Одержимый золотом

**ПУТИ РОСТА:** ВАШ РОСТ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ТЕМ, КАК ВЫ ПРОДВИГАЕТЕСЬ ПО ШЕСТИ ПУТЯМ, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЦЕПОЧКУ ИЗ ТРЁХ СПОСОБНОСТЕЙ. КОГДА ВЫ ПРОДВИГАЕТЕСЬ ПО ПУТИ РОСТА, ВЫ ВСЕГДА НАЧИНАЕТЕ С ВЕРХНЕЙ СПОСОБНОСТИ И ПОЛУЧАЕТЕ ИХ ДАЛЬШЕ ПО ПОРЯДКУ.

## ЛОГОВО

Один раз за время защиты подземелья вы можете проявить свой тип как ловушку, уловку или замок. Чтобы сделать эту проверку, нужно потратить тёмное сердце.

Вы можете во второй раз проявить свой тип как ловушку, уловку или замок где-то в подземелье. При успехе вы зарабатываете тёмное сердце.

Теперь ваш максимум тёмных сердец повышен до трёх. После того как вы успешно защитили своё подземелье от вторжения, вы заполняете все ваши тёмные сердца.

## ПОЛЁТ

Ваши крылья достаточно велики, чтобы вы могли летать, но всё равно придётся повысить уровень стресса, чтобы подняться в воздух, если вам что-то угрожает. Вам сложно контролировать полёт.

Ваши крылья стали сильнее и надёжнее — и теперь вы вполне можете контролировать полёт. Также вы получаете защиту от дистанционных атак.

Вы можете повысить уровень стресса, чтобы совершить что-то невероятное в сфере полёта, например пикировать с огромной скоростью или создавать мощные порывы ветра.

## ШКУРА

Ваша чешуя (выберите одно): имеет свойство — становится артефактом I ранга вашего типа. Подходящие свойства: маскирующая, скользкая или шипованная. Ваша чешуя также даёт вам защиту.

При успехе проверки испытания против физической атаки вы можете (выберите одно): сломать оружие противника — проявить свой тип (ранг I) — вселить ужас в чьё-то сердце.

Вы можете повысить уровень стресса, чтобы на несколько мгновений окружить себя аурой своего типа. Когда кто-то попадает в эту ауру, сделайте проверку удачи, используя магию, чтобы узнать, подействовал ли на него эффект I ранга вашего типа.

Вы можете создать **флешбэк** таких действий как, *командование подчиненными, терроризирование сельской местности или пиры.*

## ГНУСНЫЙ ДРУГ

СЛОВА СВЕТОГО ЯЗЫКА				
ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ
Я	ДАВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО

## ОПЫТ ДОВОЛЬСТВА

Вы не получаете опыт злодеяния и безрассудства. Вместо этого в конце каждой встречи вы можете подарить 1 пункт опыта злодеяния персонажу игрока, которым вы были довольны на протяжении большей части встречи.

Жадный  
тиран





# Тёмнейшие

ИМЯ

ОБРАЗ

## ЧЕРТЫ НЕСУЩЕГО ПОГИБЕЛЬ

**Странное тело:** сверхъестественная летучесть позволяет вам парить в воздухе. У вас не может быть снаряжения и, следовательно, исходящей из него защиты, но есть припасы. Ваши зубы также могут считаться оружием.

**Паранойя:** ваш тёмный порыв — параноидальный. Из-за него вам сложно покидать подземелье, так что вы предпочитаете вместо себя посылать в набег миньонов. Только за 2 пункта стресса, вы можете подавить порыв вне подземелья.

**Дотошный:** при успехе, полученном в ходе флешбэка, вы зарабатываете тёмное сердце — и союзник получает +1d6 к любой своей следующей проверке.

**Поддержка:** после любой проверки союзника вы можете потратить тёмное сердце, чтобы дать ему дополнительный +1d6. Как именно вы подготовили его к грядущему вызову?

**Наблюдатель:** ваши миньоны могут ослаблять последствия с помощью своих навыков, но вы принимаете или снимаете стресс вместо них. Объясните, как именно вы заранее предупредили их о последствиях. У вас есть дополнительное действие передышки, которое вы можете потратить только на наём миньонов.

## ЗАМЕТКИ

## ГНУСНЫЙ ДРУГ

## ПОДЗЕМЕЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ

РАНГ    ТИП    ОПИСАНИЕ

## ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

НАЛАДИТЬ КОНТАКТ - НАНЯТЬ МИНЬОНОВ - ПОСТРОИТЬ  
ПРОВЕСТИ РИТУАЛ - ПЫТАТЬ - СВАРИТЬ - СОЗДАТЬ



## МОЗГИ

СМЕКААКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ



**ОБМАН** / хитро



**ПОИСК** / проникательно



**РЕМЕСЛО** / искусно



## МУСКУЛЫ

СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ



**РАЗРУШЕНИЕ** / мощно



**СКРЫТНОСТЬ** / незаметно



**СНОРОВКА** / точно



## НУТРО

ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, ЛУЧИ ИЗ ГЛАЗ



**ЗАПУГИВАНИЕ** / насильно



**МАГИЯ** / магически



**УГОВОРЫ** / дружелюбно



## РАНЕНИЕ

## ТЁМНЫЕ СЕРДЦА



- ♦ **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ♦ **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- ♦ **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- ♦ **ТЁМНАЯ СДЕЛКА:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ♦ **ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ
- ♦ **ШОК:** -1D6 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

№	НАРОД	ТИП
<b>НАВЫКИ</b>		
<input type="checkbox"/>	ЗАПУГИВАНИЕ	<input type="checkbox"/> АДЕПТЫ
<input type="checkbox"/>	МАГИЯ	<input type="checkbox"/> БЕГЛАЯ РЕЧЬ
<input type="checkbox"/>	ОБМАН	<input type="checkbox"/> КОМПАЬОНЫ
<input type="checkbox"/>	ПОИСК	<input type="checkbox"/> ОБУЧЕННЫЕ
<input type="checkbox"/>	РАЗРУШЕНИЕ	<input type="checkbox"/> ПУШЕЧНОЕ МЯСО
<input type="checkbox"/>	РЕМЕСЛО	<input type="checkbox"/> РАЗНОСТОРОННИЕ
<input type="checkbox"/>	СКРЫТНОСТЬ	<input type="checkbox"/> СВЯЗАННЫЕ
<input type="checkbox"/>	СНОРОВКА	<input type="checkbox"/> УСТАНОВКА
<input type="checkbox"/>	УГОВОРЫ	<input type="checkbox"/> ЭКИПИРОВАННЫЕ

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

# Несущий погибель

ПАРАНОИДАЛЬНАЯ  
АБЕРРАЦИЯ

♦ **ЛУЧИ ИЗ ГЛАЗ:** каждый ваш глаз способен испускать магический луч, который работает как узкоспециализированный магический путь. При помощи них вы можете сотворить заклинание I ранга, а также повысив уровень стресса, сотворить заклинание II ранга, с -1d6 к проверке. Но вы не можете творить заклинания III ранга.

3D6

1D6

1D6

1D6

1D6

2D6

2D6

2D6

2D6

ГИБКОСТЬ:

○

○

○

○

○

○

Вы можете сделать **флешбэк** таких действий, как установка ловушки, сделки с отребьем или подготовка своих подчинённых к тому, что должно произойти.

## ПЛАН НАБЕГА

ЗАСАДА - ПЕРЕГОВОРЫ - ПРОНИКНОВЕНИЕ - УДАР - ХИТРОСТЬ - ШТУРМ

## ОПЫТ ЗЛОДЕЯНИЯ

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ ГИБКОСТИ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА, ОТМЕЧАЙТЕ I 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 СТРАЖА

ПОВЫСЬТЕ НАВЫК ЛУЧА ОДНОГО ИЗ ГЛАЗ (МАКСИМУМ 3D6) ЛИБО ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В ОБЫЧНОМ НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ I ЯЧЕЙКУ, ЗА КАЖДую ВСТРЕЧУ, КОГДА ВЫ НЕ ШЛИ ВРАЗНОС ИЛИ НЕ БЫЛИ РАНЕНЫ

СЛОВА СВЕТОГО ЯЗЫКА					
ТЫ	РАЗ	ДА	ИДИ	ЕШЬ	
Я	ДВА	НЕТ	ДЕЛАЙ	ДАЙ	
МЫ	ТРИ	ВОЗМОЖНО	СТОЙ	ВОЗЬМИ	
ОНО	МНОГО	СЕЙЧАС	УБЕЙ	ЗОЛОТО	