

Тёмнейшие

Имя

Народ и образ

Тёмный порыв: безрассудный - болативый - жестокий мстительный - невременяемый - ненадёжный одержимый - параноидальный

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

Снаряжение

Стресс

Когда счётчик заполнен, вы идёте вразнос.

Проверка 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

Заметки

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

дружельно

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 +1д6 за предложенные последствия

Тёмное сердце

даёт +1д6 к проверке

Шок

-1д6 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

Зверь

Могучий и пугающий боец

Бешенство

повысьте уровень стресса, чтобы сделать что-то невероятное при помощи физической силы. Например, швырнуть огромный камень, остановить лошадь на скаку или вступить в бой с намного более крупным противником и считать это обычными условиями.

Атака

вы — сила, с которой нужно считаться. Получив успех в ближнем бою, вы также можете выбрать одно: дополнительно задеть ударом ближайшего врага — уничтожить его щит или броню — отправить его в полёт.

Выучный мул

вы можете нести на себе огромное количество вещей. Получите две дополнительных ячейки для снаряжения, защиту, базирующуюся на нём, и ячейку припасов. Где вы храните все эти предметы?

Живое оружие

ваше тело — смертельное оружие, и у него есть свойства. Выберите два: дистанционное — длинное — дробящее —обездвиживающее — незаметное — устрашающее. Как вы стали таким?

Крепкая шкура

ваша шкура защищает вас от ран. Вы получаете +1д6, когда ослабляете последствия физических атак, и при этом получаете на один пункт стресса меньше. Что сделало вас таким крепким?

Надсмотрщик

вы получаете дополнительное действие передышки, в ходе которого можете нанять миньонов или заставить их совершить действие передышки без платы золотом.

Угроза

причинять другим страдания для вас важнее собственной безопасности. Вы получаете +1д6, когда действуете жёстко, запугивая или унижая других. При 666 снимите один пункт стресса.

Ярость

когда вас бьют или унижают, получите +1д6 к проверке, если немедленно набрасываетесь на обидчика. При 666 снимите один пункт стресса.

Гибкость

Вы можете сделать флешбэк действий, которые зверь мог бы предпринять. Например, пытать пленника, запугать кого-то насилем или подобрать подходящее оружие.

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 зелье

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

Подземельные обязанности

Ранг

Тип

Описание

Проверка добычи

Провал: тёмное сердце, но рискуете переусердствовать с разгулом
Частичный успех: 1 золото
Успех: ценный предмет

Объедините 2 успеха, чтобы получить могущественный предмет (выбор предмета за ведущим)

Банда миньонов

Боевой дух

Ранение

№

Народ

Тип

Навыки

Повышение (1 золото за каждое)

Запугивание

Адепты

Магия

Беглая речь

Обман

Компаньоны

Поиск

Обученные

Разрушение

Пшечное мясо

Ремесло

Разносторонние

Скрытность

Связанные

Сноровка

Установка

Уговоры

Экипированные

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

План набега

Засада

ударьте в тот момент, когда они меньше всего этого ожидают, и убедитесь, что вас не перебьют в процессе

Переговоры

объясните, соагите 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 отступите, по возможности не отвлекаясь 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 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 шкалы, когда вы идёте вразнос или ранены и жертвуете планами, чтобы отыграть эти состояния.

Слова светлого языка					
ты	раз	да	иди	ещь	
я	два	нет	делай	дай	
мы	три	возможно	стой	возьми	
оно	много	сейчас	убей	золото	

Тёмнейшие

Имя

Народ и образ

Тёмный порыв: безрассудный - болативый - жестокий мстительный - невменяемый - ненадёжный одержимый - параноидальный

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

снаряжение

стресс

когда счётчик заполнен, вы идёте вразнос

проверка испытания

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

припасы

защита

заметки

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

насилъно

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 +1д6 за предложенные последствия

тёмное сердце

даёт +1д6 к проверке

шок

-1д6 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

Изобретатель

умный и любознательный ремесленник

изобретательность

повысьте уровень стресса, чтобы совершить невероятный акт творения, например, на ходу соединить снадобья, создав комбинированный эффект, собрать простой временный механизм или проигнорировать нестабильность изобретения.

анализ

повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт о слабом месте в какой-либо конструкции или механизме, находящихся в поле вашего зрения. Вы получаете +1д6, когда действуете исходя из этого знания.

варшик

когда вы создаёте снадобье, вы получаете 1 дополнительную дозу всегда, даже при провале проверки. Вы также получаете действие передышки, которое можно потратить только на создание снадобий.

гордость

вы вкладываете частичку себя в любое творение. Поэтому когда вы сами или кто-то ещё получает впечатляющий успех, используя ваши изобретения, вы зарабатываете тёмное сердце.

наука монстров

вы абсолютно уверены в своих изобретениях. Вы получаете +1д6, когда действуете жёстко, используя снадобья или механизмы, но не можете ослабить последствия проверки. При 6&6 снимите один пункт стресса.

прототип

заведите счётчик механизма II или III ранга. Вы можете использовать этот незавершённый механизм как обычный. Каждый раз, когда вы производите проверку в ужасной позиции и задействуете этот механизм, на счётчике закрашивается один сегмент. Когда счётчик заполнится, механизм полностью завершён, а вы можете завести новый счётчик.

творческое безумие

когда во время передышки вы получаете успех при работе над проектом по созданию предмета, свойства или механизма, это действие передышки не тратится. Вы также получаете дополнительное действие передышки, которое можете потратить только на ремесло.

фирменный эликсир

у вас бесконечный запас одного конкретного снадобья II ранга, и 2 ячейки припасов, которые можно использовать только для него.

гибкость

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые изобретатель мог бы предпринять. Например, разрушить сооружение, собрать материалы или сварить снадобье.

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 зелье

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

Подземельные обязанности

Ранг

Тип

Описание

проверка добычи

провал: тёмное сердце, но рискуете переусердствовать с разгулом

частичный успех: 1 золото

успех: ценный предмет

объедините 2 успеха, чтобы получить могущественный предмет (выбор предмета за ведущим)

Банда миньонов

боевой дух

ранение

№

Народ

Тип

Навыки

повышение (1 золото за каждое)

запугивание

адепты

магия

беглая речь

обман

компаньоны

поиск

обученные

разрушение

пушечное мясо

ремесло

разносторонние

скрытность

связанные

сноровка

установка

уговоры

экипированные

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

План набега

засада

ударьте в тот момент, когда они меньше всего этого ожидают, и убедитесь, что вас не перебьют в процессе

переговоры

объясните, соагите 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 отступите, по возможности не отвлекаясь 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 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 шкалы, 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

золото

Тёмнейшие

Имя

Народ и образ

Тёмный порыв: безрассудный - болативый - жестокий
мстительный - невменяемый - ненадёжный
одержимый - параноидальный

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

снаряжение

проверка 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

припасы

защита

заметки

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

насилъно

МАГИЯ

магическу

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

Интриган

Манипулирующий и контролирующий подстрекатель

Нити:

повысьте уровень стресса, чтобы союзник вспомнил ваши слова, — он заново проходит неудачную проверку. Если на этот раз он получит успех, вы заработаете тёмное сердце. Какую критику или совет он от вас услышал?

Игра слов:

при успехе проверки испытания с помощью уговоров, запугивания или обмана вы также можете выбрать одно: ответить подозрения — внедрить ложную мысль — заставить ведущего раскрыть секрет.

Интуиция:

для вас окружающие — открытая книга. Повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт об эмоциональном состоянии цели. Эмоция должна быть реалистичной — такой, какую цель действительно могла бы испытывать. Вы получаете +1d6, действуя исходя из этого знания.

Мастерская ложь:

вы превосходно лжёте, если идёте ва-банк. Получите +1d6, когда действуете жёстко, сообщая кому-то заведомую ложь. При успехе получите тёмное сердце.

Непрощёный совет:

во время действия передышки вы можете продвинуть два любых счётчики, принадлежащих вашим союзникам. На какие ошибки в их работе вы указали?

Паутина:

если во время флешбэка или действия передышки вы получили успех, когда взаимодействовали со знакомыми, то зарабатываете тёмное сердце. Вы также получаете дополнительное действие передышки, которое можете потратить только на встречу с гнусным другом, фракцией или другими персонажами ведущего.

Приспособленец:

вы получаете +1d6 к проверке, если действуете сразу после того, как союзник провалил проверку испытания. Как вы превратили его провал в своё преимущество?

Языки:

вы можете говорить на светлом языке, хоть и с сильным акцентом. Как монстр вроде вас вообще научился языку цивилизованных земель?

Гибкость:

Вы можете сделать флешбэк тех действий, которые интриган мог бы предпринять. Например, манипулировать другими, создать запасной план или добыть информацию.

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 зелье

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

Подземельные обязанности

Ранг

Тип

Описание

Проверка добычи

провал:

тёмное сердце, но рискуете переусердствовать с разгулом

частичный успех:

1 золото

успех:

ценный предмет

Объедините 2 успеха, чтобы получить могущественный предмет (выбор предмета за ведущим)

Банда миньонов

Боевой дух

Ранение

№

Народ

Тип

Навыки

Повышение (1 золото за каждое)

запугивание

адепты

магия

беглая речь

обман

компаньоны

поиск

обученные

разрушение

пушечное мясо

ремесло

разносторонние

скрытность

связанные

сноровка

установка

уговоры

экипированные

Тёмный порыв:

агрессивные - вероломные - зависимые
жадные - капризные - ленивые - нетерпеливые - суетерные

План набега

Засада:

ударьте в тот момент, когда они меньше всего этого ожидают, и убедитесь, что вас не перебьют в процессе

переговоры:

объясните, соагите 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 отступите, по возможности не отвлекаясь 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 каждый выполненный пункт на встрече:

вы продавились 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 шкалы, 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

золото

Тёмнейшие

Имя

Народ и образ

Тёмный порыв: безрассудный - болативый - жестокий
мстительный - невременяемый - ненадёжный
одержимый - параноидальный

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

Снаряжение

Стресс

Когда счётчик заполнен, вы идёте вразнос.

Проверка 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

Заметки

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 зелье

• 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

Подземельные обязанности

Ранг

Тип

Описание

Проверка добычи

Провал: тёмное сердце, но рискуете переусердствовать с разгулом
Частичный успех: 1 золото
Успех: ценный предмет

Объедините 2 успеха, чтобы получить могущественный предмет (выбор предмета за ведущим)

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 /насилъно

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 +1д6 за предложенные последствия

• Тёмное сердце: даёт +1д6 к проверке

• Шок: -1д6 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

Мародёр

Ловкий и бесстрашный воин

• Мастер боя: повысьте уровень стресса, чтобы совершить что-то невероятное в сфере атлетики. Например, швырнуть топор на большое расстояние, как угодно маневрировать на поле боя или сразиться с группой врагов, считая это обычными условиями.

• Когорта: ваши миньоны — это элитные ребята, с повышениями «Установка (верные)» и «Компаньон». Они также получают дополнительное повышение (выберите одно): обученные — разносторонние — установка (бесстрашные) — экипированные.

• Командир: вы собираете волю в кулак, чтобы поддержать миньонов. Повысьте уровень стресса или потратите тёмное сердце, чтобы дать банде миньонов +1д6 к проверке. Вы также получаете защиту от провалов миньонов.

• Контроль: вы легко контролируете динамику сражения. При успешном ослаблении атаки в ближнем бою вы также можете выбрать одно: обезоружить противника — перенаправить атаку — заставить противника переместиться ближе.

• Псих: вы всегда готовы рискнуть собственной жизнью или конечностью. Получите +1д6, когда действуете жёстко и ставите на кон целостность собственного тела. Вы не сможете ослабить последствия этой проверки. При 686 снимите один пункт стресса.

• Радость битвы: вы мало что любите больше, чем своё мастерство боя. При 686 в сражении вы снимаете один пункт стресса и зарабатываете тёмное сердце.

• Тактик: спланировать сражение — значит найти ключ к успеху. Получите +1д6 на свою первую проверку навыка после проверки расклада. Вы также получаете защиту от событий набега, которые идут не по плану.

• Твердыня: вы — опора для союзников. Получите +1д6, когда проходите проверку испытания за них. При успехе союзник также получает +1д6 на следующую проверку навыка.

• Гибкость:

Вы можете создать флешбэк тех действий, которые мародёр мог бы предпринять. Например, отдать приказ миньонам, оценить силу цели или обучить подчинённых.

План набега

• Засада: ударьте в тот момент, когда они меньше всего этого ожидают, и убедитесь, что вас не перебьют в процессе

• Переговоры: объясните, соагитайте 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 отступите, по возможности не отвлекаясь 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

Опыт злодеяния

Выберите способность, когда шкала заполнена, отмечайте 1 ячейку за каждый выполненный пункт на встрече:

• вы продавились 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 шкалы, когда вы идёте вразнос или ранены и жертвуете планами, чтобы отыграть эти состояния.

Гнусный друг

Слова светлого языка

ты

раз

да

иди

я

два

нет

делай

мы

три

возможно

стой

возьми

оно

много

сейчас

убей

золото

ешь

дай

Тёмнейшие

Имя

Народ и образ

Тёмный порыв: безрассудный - болативый - жестокий
мстительный - невменяемый - ненадёжный
одержимый - параноидальный

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

снаряжение

стресс

проверка испытания

припасы

защита

заметки

Мозги

Обман / хитро

Поиск / проницательно

Ремесло / искусно

Мускулы

Разрушение / мощно

Скрытность / незаметно

Сноровка / точно

Нутро

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

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, чтобы выследить, поймать или сбить с ног цель. 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, считайте его впечатляющим.

Животное чутьё: в ваших венах течёт кровь животного, обостряющая чувства. Вы получаете +1d6, когда отслеживаете 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, чтобы изучить 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.

Проекты передышки

счётчики проектов

Золото

за 1 золото вы можете получить:

Рискнуть: перебросьте действие передышки за потерю выгодной позиции

Подземельные обязанности

Проверка добычи

Объедините 2 успеха, чтобы получить могущественный предмет (выбор предмета за ведущим)

Банда миньонов

Навыки

Повышение

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

План набега

Гнусный друг

Опыт злодеяния

Опыт безрассудства

Слова светлого языка

ТЕНЬ

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТАЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ
МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЕЖНЫЙ
ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДААЛЬНЫЙ

РАЗГУЛ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ - ВЫПИВКА
ЖЕСТОКОСТЬ - ОККУЛЬТИЗМ
ПОКЛОНЕНИЕ - СТРАСТЬ

СНАРЯЖЕНИЕ

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН,
ВЫ ИДЁТЕ ВРАЗНОС.

ПРОВЕРКА 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

ЗАМЕТКИ

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 ЗЕЛЬЕ

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

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

ПРОВАЛ: ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ, НО РИСКУЕТЕ ПЕРЕУСЕРДСТВОВАТЬ С РАЗГУЛОМ

ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: 1 ЗОЛОТО

УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОГУЩЕСТВЕННЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ПРЕДМЕТА ЗА ВЕДУЩИМ)

РИСКНУТЬ: ПЕРЕБРОСЬТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ ЗА ПОТЕРЮ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ

МОЗГИ

СМЕКААКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

ОБМАН

ПОИСК

РЕМЕСЛО

хитро

проницательно

искусно

МУСКУЛЫ

СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

РАЗРУШЕНИЕ

СКРЫТНОСТЬ

СНОРОВКА

мощно

незаметно

точно

НУТРО

ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

ЗАПУГИВАНИЕ

МАГИЯ

УГОВОРЫ

насилъно

магически

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 +1Д6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ: ДАЁТ +1Д6 К ПРОВЕРКЕ

ШОК: -1Д6 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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ

РАНЕНИЕ

№

НАРОД

ТИП

НАВЫКИ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

ЗАПУГИВАНИЕ

МАГИЯ

ОБМАН

ПОИСК

РАЗРУШЕНИЕ

РЕМЕСЛО

СКРЫТНОСТЬ

СНОРОВКА

УГОВОРЫ

АДЕПТЫ

БЕГЛАЯ РЕЧЬ

КОМПАЬОНЫ

ОБУЧЕННЫЕ

ПУШЕЧНОЕ МЯСО

РАЗНОСТОРОННИЕ

СВЯЗАННЫЕ

УСТАНОВКА

ЭКИПИРОВАННЫЕ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: АГРЕССИВНЫЕ - ВЕРОЛОМНЫЕ - ЗАВИСИМЫЕ

ЖАДНЫЕ - КАПРИЗНЫЕ - ЛЕНИВЫЕ - НЕТЕРПЕЛИВЫЕ - СМЕВЕРНЫЕ

ТЕНЬ

КОВАРНЫЙ И НЕУЛОВИМЫЙ ПЛУТ

ШПИОН: ПОВЫСЬТЕ УРОВЕНЬ СТРЕССА, ЧТОБЫ СОВЕРШИТЬ ЧТО-ТО НЕВЕРОЯТНОЕ В СФЕРЕ ЛОВКОСТИ. НАПРИМЕР, НЕЗАМЕТНО ПРОЙТИ СКВОЗЬ ТОЛПУ, БЕЗОПАСНО СПРЫГНУТЬ С ВЫСОКОЙ БАШНИ ИЛИ СПРЯТАТЬСЯ У ВСЕХ НА ВИДУ.

ЗАГРЕБУШИЕ РУКИ: ВЫ ВСЕГДА СТАРАЕТЕСЬ ПРИХВАТИТЬ ИЗ НАБЕГОВ ЧТО-ТО ЦЕННОЕ. ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ 1 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗОЛОТО ЗА КАЖДУЮ ПРОВЕРКУ ДОБЫЧИ И МОЖЕТЕ ДЕРЖАТЬ У СЕБЯ ДО 4 ЗОЛОТА, НЕ ВЫЗЫВАЯ ПОДОЗРЕНИЙ. РАЗ ЗА НАБЕГ ВЫ МОЖЕТЕ ВНЕСТИ В ПОВЕСТВОВАНИЕ ФАКТ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ ПОБЛИЗОСТИ ХОРОШЕЙ ДОБЫЧИ.

НАЛЁТ: ВЫ ВСЕГДА ВЫБИРАЕТЕ ИДЕАЛЬНЫЙ МОМЕНТ ДЛЯ УДАРА. ПОЛУЧИТЕ +1Д6, КОГДА ЗАСТАЁТЕ КОГО-ТО ВРАСПЛОХ. ПРИ 6&6 ТАКЖЕ СНИМИТЕ ОДИН ПУНКТ СТРЕССА.

НЕВИДИМАЯ РУКА: КОГДА ВЫ ПОМОГАЕТЕ СОЮЗНИКУ, ТО СТАЛКИВАЕТЕСЬ С ПОСЛЕДСТВИЯМИ ТОЛЬКО ПРИ ПРОВАЛЕ ЕГО ПРОВЕРКИ. ЕСЛИ СОЮЗНИК ПОЛУЧИЛ 6&6, ВЫ СНИМАЕТЕ ОДИН ПУНКТ СТРЕССА. Почему союзник не в курсе, что вы ему помогаете?

ОТРАВИТЕЛЬ: ИЗГОТОВЛЕНИЕ И ДОБЫЧА ЯДОВ — ВАША ВТОРАЯ НАТУРА. У ВАС ЕСТЬ БЕСКОНЕЧНЫЙ ЗАПАС СЛЕДУЮЩИХ ЯДОВ I ранга: дезориентирующий — замедляющий — ослепляющий — рвотный. Вы также получаете две ячейки припасов, которые можете использовать только для них.

ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ: ВАШЕ НЕЗРИМОЕ ПРИСУТСТВИЕ ЗАСТАВЛЯЕТ ПРОТИВНИКА СОВЕРШАТЬ ОШИБКИ. КОГДА ПРИ НЕЗАМЕТНОМ ПЕРЕМЕЩЕНИИ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ УСПЕХ, ВЫБЕРИТЕ ОДНО ПОВЕДЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО, НАХОДЯЩИХСЯ РЯДОМ: они действуют глупо из-за паранойи — они раскрывают секрет.

СКОЛЬЗКИЙ ТИП: ВАС СЛОЖНО ЗАГНАТЬ В УГОЛ. УСПЕШНО ПРОЙДЯ ПРОВЕРКУ ИСПЫТАНИЯ ПОСЛЕ АТАКИ ПРОТИВНИКА ВЫ ТАКЖЕ МОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ ОДНО: исчезнуть из его поля зрения — пошарить по его карманам — оказаться у него за спиной.

ТЁМНЫЙ РАЗУМ: ВЫ МОЖЕТЕ НАВЯЗАТЬ ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ УТОЛЕНИЕ ТЁМНЫХ ПОРЫВОВ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМ. ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ ПРИНИМАЕТ НАВЯЗЫВАНИЕ — ВЫ ЗАРАБАТЫВАЕТЕ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ. ЕСЛИ ОТКЛОНЯЕТ ЕГО — ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ СТРЕСС. За ведущим остаётся последнее слово о том, насколько подходит навязывание.

ГИБКОСТЬ:

Вы можете создать флешбэк тех действий, которые предприняла бы тень. Например, украсть что-то ценное, солгать, создавая возможность или припрятать нужную вещь.

ПЛАН НАБЕГА

ЗАСАДА: УДАРЫТЕ В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ

ПЕРЕГОВОРЫ: ОБЪЯСНИТЕ, СОАГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЖИВ 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 ОТВАЕКАЯСЬ 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 КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

ВЫ ПРОДИВИАЛИСЬ 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 ШКАЛЫ, КОГДА ВЫ ИДЁТЕ ВРАЗНОС ИЛИ РАНЫ И ЖЕРТВУЕТЕ ПЛАНАМИ, ЧТОБЫ ОТЫГРАТЬ ЭТИ СОСТОЯНИЯ.

СЛОВА СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

ТЫ РАЗ ДВА ТРИ ОНО

РАЗ ДВА ТРИ ОНО

ДА НЕ СЕЙЧАС

ИДИ ДЕЛАЙ СТОЙ УБЕЙ

ИДИ ДАЙ ВОЗЬМИ ЗОЛОТО

ЕШЬ ДАЙ ВОЗЬМИ ЗОЛОТО

Тёмнейшие

Имя

Народ и образ

Тёмный порыв: безрассудный - болативый - жестокий
мстительный - невменяемый - ненадёжный
одержимый - параноидальный

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

снаряжение

стресс

когда счётчик заполнен, вы идёте вразнос.

проверка 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

заметки

Мозги

смекалка, знания, проницательность

обман

поиск

ремесло

хитро

проницательно

искусно

Мускулы

сила, ловкость, скорость

разрушение

скрытность

сноровка

мощно

незаметно

точно

Нутро

личность, характер, магия

запугивание

магия

уговоры

насильно

магически

дружелюбно

Ранение

тёмные сердца

помощь

действовать жестко

объединение усилий

тёмная сделка

тёмное сердце

даёт +эффективность, но влияют последствия

+эффективность, но -позиция

примите лучший результат, но каждый провал и частичный успех добавляет стресс

даёт +1д6 за предложенные последствия

даёт +1д6 к проверке

Шок

ранение

последняя воля

пойти вразнос

-1д6 к следующей проверке, затем удалите шок

шок всех характеристик, удалите, когда весь шок будет снят

перед смертью, пройдите последнюю проверку навыка, если у вас осталось тёмное сердце

немедленно утолите порыв; использование способности при этом не повышает стресс

Шаман

путающий и мстительный
ведун

ведовство

гнев

дикое варев

звериное обличье

переплетение

привязанный дух

ужас

шёпот духов

гибкость

вы освоили магический путь — выберите один:
дикое сердце — предсказание — призвание духов — укрощение бури — чтение крови.
Повысьте уровень стресса, чтобы с помощью магии сотворить заклинание II или III ранга этого пути.

вашу магию питает жажда возмездия. Когда вы творите заклинание сразу после проверки испытания, получите +1д6. Это не требует повышения стресса.

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

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 подходящую способность другого призвания. Кроме того, в этой форме у вас появляется второй тёмный порыв. Всё это вы выбираете один раз, когда приобретаете способность.

вы легко сочетаете ведовство с материальными или обыденными действиями. При успешном сотворении заклинания вы получаете +1д6 на следующее использование другого навыка.

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 слабовольных — раскрывать информацию о прошлом. Он может использовать каждую силу один раз за цикл.

другие невольно раскрывают вам свои страхи. Повысьте уровень стресса, чтобы внести в повествование факт о том, чего боится ваша цель. Вы получаете +1д6, когда действуете исходя из этого знания.

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.

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

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 зелье

создать предмет, свойство или механизм

счётчики проектов

рискнуть: перебросьте действие передышки за потерю выгодной позиции

Подземельные обязанности

ранг

тип

описание

Золото

проверка добычи

провал: тёмное сердце, но рискуете переусердствовать с разгулом

частичный успех: 1 золото

успех: ценный предмет

объедините 2 успеха, чтобы получить могущественный предмет (выбор предмета за ведущим)

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

Банда миньонов

боевой дух

ранение

№

народ

тип

навыки

повышение (1 золото за каждое)

запугивание

магия

обман

поиск

разрушение

ремесло

скрытность

сноровка

уговоры

адепты

беглая речь

компаньоны

обученные

пушечное мясо

разносторонние

связанные

установка

экипированные

тёмный порыв: агрессивные - вероломные - зависимые

жадные - капризные - ленивые - нетерпеливые - суеверные

План набега

засада: ударьте в тот момент, когда они меньше всего этого ожидают, и убедитесь, что вас не перебьют в процессе

переговоры: объясните, соагитайте 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 отступите, по возможности не отвлекаясь 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 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 шкалы, когда вы идёте вразнос или ранены и жертвуете планами, чтобы отыграть эти состояния.

Слова светлого языка

ты

раз

да

иди

давай

возможно

сейчас

убей

золото

ешь

дай

возьми

золото