Темнейшие

Блуждающие - лист союза

МОТИВ СОЮЗА

АМБИЦИИ - БОГАТСТВО - ИССЛЕДОВАНИЕ - МЕСТЬ - ОСТРЫЕ ОЩУЩЕНИЯ - УВАЖЕНИЕ

СОБРАННАЯ ДОБЫЧА ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

☐ ЭТАП 1

☐ ЭТАП 2

☐ КУЛЬМИНАЦИЯ

Бой

- **Культ воинов:** когда миньоны становятся свидетелями того, как кто-либо из членов союза погибает в славном бою, они обретают боевой дух и снимают ранение, если оно у них есть. Однако теперь они вынуждены завершить то, что начали их союзники.
- **Преданность:** ваши миньоны питают к вам большое уважение. Они обладают повышением *«Установка (верные)»*. Если вы получите урон, который приведёт к ранению, они примут этот удар на себя — и получат ранение вместо вас или погибнут.
- **Скакуны:** у вас есть ездовые животные, которых хватит на всю вашу группу, включая миньонов, чтобы отправиться в бой. Вам всегда удаётся заменить потерянных во время длительных передышек. Опишите, что это за существа, и дайте им свойства (выберите два): *быстрые — водные — летающие — магические — мощные — огромные — природная броня — пугающие*.
- **Стратегическое планирование:** правильная стратегия — ключ к победе в войне. Вы добавляете +1d6 к проверке расклада, когда ваш набег использует такие планы, как засада, штурм или удар. При успехе вы получаете тёмное сердце.

Вмешательство

- **Агенты хаоса:** вы успешно возлагаете ответственность на других и вмешиваетесь в планы остальных фракций. При успехе на проверке расплаты боевой дух ваших миньонов поднимается — и вы можете закончить или сбросить счётчик какой-либо фракции. *Как вы смогли подставить других, чтобы вызвать этот эффект?*
- **Крылатые разведчики:** вас сопровождают летучие мыши, вороны или другие мелкие крылатые создания. Каждый раз, когда вы выбираете план, союз может установить факт о цели, которую ваши зверьки видели с неба. Вы также можете использовать это ещё раз во время флешбэка при выполнении плана.
- **Устные традиции:** вы делитесь традициями своего народа друг с другом и с другими народами из уст в уста, когда встречаетесь. Один раз, во время длительной передышки, союз может установить какой-либо факт об истории, культуре или тайнах мира.
  Вы также можете воспользоваться этим при создании флешбэка. *Какая история была вам рассказана и кем?*
- **Хитрые планы:** в хорошо продуманном плане есть страховка от непредвиденных обстоятельств. Вы получаете +1d6 на проверке расклада для плана переговоров, проникновения или хитрости.
  В случае успеха проверки флешбэка во время выполнения такого плана вы получаете тёмное сердце.

Мистицизм

- **Видения:** в настоящем вы можете установить факт о вероятных будущих действиях персонажа ведущего, но немедленно получаете шок характеристики по выбору ведущего. Проверка удачи определяет, как будут развиваться действия персонажа ведущего. *Какую форму примет видение?*
- **Дальновидность:** один раз, во время длительной передышки, союз получает представление о действиях фракций в мире. Вы можете установить факт о фракции или совершить бросок 3d6, чтобы перевести счётчик одной из них вперёд или назад.
- **Награда:** во время передышки вы можете принести жертву божеству своего союза, заплатив определённую цену, чтобы получить награду (выберите одну): *получить +1d6 на одну проверку с использованием предмета в этом цикле — получить +1d6 на следующее испытание — ваш следующий провал будет считаться частичным успехом.* Каждый раз, когда вы просите о новой награде, жертва должна различаться.
- **Помощь:** один раз за цикл один из участников союза может умолить вашего бога дать ему право сотворить заклинание III ранга из его домена. Вы делаете проверку по правилам проверки навыка по рангу союза без штрафа — и ведущий решает, кому придётся сталкиваться с последствиями.

Полезность

- **Командная работа:** объединяя усилия, вы повышаете уровень стресса только при провале, а шестёрки разных участников считаются впечатляющим успехом на проверке.
- **Следопыты:** ваш союз умеет путешествовать по надземью, находить скрытые тропы и избегать опасностей. Вы получаете +1d6 к проверкам блуждания.
- **Транспорт:** у вашего союза есть невероятное транспортное средство, например подводная лодка, дирижабль или даже паровой автомобиль.
  Опишите этот транспорт и дайте ему свойства (выберите два): *бронированный — быстрый — замаскированный — маневренный — надёжный.* Укажите его недостатки (выберите один): *заметный — медленный — неуклюжий — шаткий — шумный.*
  Союзу всегда удаётся полностью отремонтировать его при каждой длительной передышке.
- **Экипировка:** вы получаете ячейку припасов и бесконечные запасы следующих снадобий и снаряжения: *громовые камни — дымовые шашки — ловушки — метательное оружие — светящиеся палочки — скалолазное снаряжение — смоляные бомбы.*

НАЧНИТЕ ИГРУ С ОДНОЙ ИЗ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ СОЮЗА. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ДОСТИГАЕТ КУЛЬМИНАЦИИ, ВЫБИРАЙТЕ ДРУГУЮ СПОСОБНОСТЬ СОЮЗА.

СЧЁТЧИКИ

ЗАМЕТКИ