Темнейшие
Лист ведущего

ОТМЕТЬТЕ ПОСЛЕДНЕЕ ВЫПОЛНЕННОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРОВОЙ ВСТРЕЧИ

ЦИКЛ ИГРЫ	ЗАТИШЬЕ	БЕДСТВИЕ	НАБЕГ	РАСПЛАТА
	• ПРОВЕДИТЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ • ПОДСЧИТАЙТЕ ДОБЫЧУ • ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ	• ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА • ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ БЕДСТВИЙ • ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ	• ОПРЕДЕЛИТЕ ЗАДАЧУ И ЦЕЛЬ • ВЫБЕРИТЕ ПЛАН И ДЕТАЛИ • ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ РАСКЛАДА	• 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: 1 УСПЕХ: 2 6&6: 3+
ВЫСОКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ: +1 НИЗКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ: -1

РАСПЛАТА

МАЛАЯ ☐☐☐☐

КРУПНАЯ ☐☐☐☐

БЕДСТВИЕ

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					
№	0	I	II	III	IV	НАЁМНИКИ
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.