Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

☐

☐

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

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

- **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

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

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: *отрубить что-то у ближайшего врага — уничтожить его щит или броню — отправить его в полёт.*
- ○ **ВЬЮЧНЫЙ 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 — обездвиживающее — распыляющееся — скрытое — ужасающее. Как вы стали таким?*
- ○ **КРЕПКАЯ ШКУРА**: ваша шкура защищает вас от ран. Вы получаете +1d6, 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 +1d6, когда действуете жёстко, запугивая или унижая других. При **6&6** снимите один пункт стресса.
- ○ **ЯРОСТЬ**: когда вас бьют или унижают, получите +1d6 к проверке, если немедленно набрасываетесь на обидчика. При **6&6** снимите один пункт стресса.
- ○ **ГИБКОСТЬ**: _____

Вы можете сделать **флешбэк** таких действий как, *пытать пленника, запугать кого-то насилием или подобрать подходящее оружие.*

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

☐

☐

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

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

- **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

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

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?*

○ **Играслов**: при успешном ослаблении последствия при помощи **уговоров, запугивания** или **обмана** вы также можете выбрать одно: *отвести 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.

○ **Непрошеный совет**: во время действия передышки вы можете продвинуть два любых счётчика, 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.*

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ _____ **НАРОД И ОБРАЗ** _____

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

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

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

РАНЕНИЕ

- **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

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

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, к которому имеете доступ. Вы получаете +1d6, когда действуете исходя из этого знания.

○ **Варщик**: 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 +1d6, 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.*

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ _____ НАРОД _____ ТИП _____

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ _____ НАРОД _____ ТИП _____

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ _____ НАРОД _____ ТИП _____

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

☐

☐

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

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

- **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

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

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, ловя 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
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

☐

☐

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

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

- **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

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

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 потратьте тёмное сердце, чтобы дать банде миньонов +1d6 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 +1d6, когда действуете жёстко и ставите на кон целостность собственного тела. Вы не сможете ослабить последствия этой проверки.
При **6&6** снимите один пункт стресса.

○ **РАДОСТЬ БИТВЫ**: вы мало что любите больше, чем своё мастерство боя. При **6&6** в сражении вы снимаете один пункт стресса и зарабатываете тёмное сердце.

○ **ТАКТИК**: спланировать сражение — значит найти ключ к успеху. Получите +1d6 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 +1d6, когда проходите проверку испытания за них. При успехе союзник также получает +1d6 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.*

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

☐

☐

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

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

- **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

ТЕМНЫЕ 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

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.*

○ **Загребущие 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 +1d6, 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 вы получаете успех, незаметно передвигаясь, выберите один факт о действиях 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.*

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

☐

☐

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

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

- **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

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

Шаман

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.
- ○ **ПЕРЕПЛЕТЕНИЕ**: 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 слабовольных — 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.
- ○ **ШЁПОТ 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*.

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

☐

☐

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

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

- **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

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

Колдун

ДЕРЗКИЙ И АМБИЦИОЗНЫЙ МАГ

КОЛДОВСТВО: вы освоили магический путь — выберите один: *некромантия — очарование — призыв — телекинез — иллюзия — пиромантия*. Повысьте уровень стресса, чтобы использовать **магию** и сотворить заклинание II или III ранга вашего пути.

- ○ **ВЕЛИКОЕ КОЛДОВСТВО**: вы можете выбрать второй магический путь для вашей основной способности «**Колдовство**» и творить заклинания обоих путей, используя один магический фокус.
- ○ **ГНУСНАЯ ФОРМА**: повысьте уровень стресса, чтобы на несколько мгновений стать бесформенным, подобно рою или туману. Вы получаете любые силы и уязвимости, присущие этой форме, и можете совершать проверки **магии** вместо навыков, которые могли бы отразить их. Они выбираются в тот момент, когда вы получаете эту способность.
- ○ **ЖНЕЦ**: когда вы наносите смертельный удар оружием, вы пожинаете им душу жертвы. Позже вы можете отдать эту душу, чтобы сотворить заклинание, не повышая уровень стресса, а также получить +1d6 к проверке. Можно захватить и удерживать только одну душу за раз. ☐ ДУША ЗАХВАЧЕНА
- ○ **КОНТРЗАКЛИНАНИЕ**: получив успех на проверке ослабления магического эффекта, вы также можете выбрать одно: *поглотить заклинание и снять один пункт стресса — внести в повествование факт о странности в силе заклинателя — обратить заклинание против его заклинателя.*
- ○ **ПЕРЕГРУЗКА**: вы открываетесь потоку силы. Получите +1d6, когда действуете жёстко, творя заклинание. Вы не сможете ослабить последствия этой проверки. При **6&6** снимите один пункт стресса.
- ○ **ТВОРЕЦ АРТЕФАКТОВ**: у вас есть дополнительное действие передышки, которое вы можете потратить только на проведение ритуалов для создания артефакта. У этих ритуалов на одно специальное требование меньше, чем обычно.
- ○ **ФАМИЛЬЯР**: вы связаны магическими узами с существом, не больше кошки. Вы можете телепатически общаться, когда оно поблизости. Выберите два навыка, которые у него хорошо развиты, — вместо них вы будете делать проверку **магии**. Все остальные его навыки равны 0d6. Если он получит ранение, то выпадет из сцены, но магическим образом вернётся в игру во время восстановления. Повысьте уровень стресса, чтобы он сотворил заклинание I ранга.

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые предпринял бы колдун. Например, *получить мистическое знание, заключить оккультную сделку* или *создать магический артефакт.*

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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

Его темнейшество

ИМЯ

НАРОД И ОБРАЗ

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ: БЕЗРАССУДНЫЙ - БОЛТЛИВЫЙ - ЖЕСТОКИЙ МСТИТЕЛЬНЫЙ - НЕВМЕНЯЕМЫЙ - НЕНАДЁЖНЫЙ ОДЕРЖИМЫЙ - ПАРАНОИДАЛЬНЫЙ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐ ☐

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

☐

☐

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

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

- **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

ТЁМНЫЕ СЕРДЦА

- **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

Фанатик

Ревностный и мистический последователь

ВОПЛОЩЕНИЕ: повысьте уровень стресса, чтобы использовать магию и сотворить заклинание II или III ранга из домена вашего божества.
У каждого есть два домена, которые действуют как магические пути.

- ○ **АКОЛИТЫ**: ваши миньоны — фанатичные последователи вашего божества. У них есть следующие повышения: *«Установка (ревностные)»* и *«Компаньон»*. Кроме того, они получают действие передышки, в ходе которого могут провести ритуал без платы золотом.
- ○ **АУРА ВЕРЫ**: когда вы вот-вот получите ранение или будете убиты, можете выбрать одного из находящихся поблизости миньонов — и он примет это последствие вместо вас. Когда таким способом погибает целая банда миньонов, они могут предпринять последнюю проверку навыка, а вы получаете тёмное сердце.
- ○ **ИНКВИЗИТОР**: вы ощущаете глубокое удовлетворение, ломая чужую волю. При успехе во время пытки пленников вы получаете тёмное сердце и в два раза больше информации, чем обычно. Кроме того, у вас есть дополнительное действие передышки, которое можно потратить только на пытки.
- ○ **КАРА**: назначьте одно оружие *нечестивым оружием*. Теперь это ваш магический фокус. Повысьте уровень стресса при успешной атаке, в которой оно использовалось, чтобы немедленно воздействовать на цель заклинанием I ранга безо всякой проверки навыка.
- ○ **НЕЧЕСТИВЫЕ РИТУАЛЫ**: вы получаете дополнительное действие передышки, которое можно потратить только на проведение ритуала.
При успехе вы получаете тёмное сердце.
- ○ **ОСКВЕРНИТЕЛЬ**: заведите на листе персонажа счётчик на четыре сегмента. Закрашивайте один сегмент каждый раз, когда оскверняете что-то священное или прекрасное, что противоположно домену вашего бога. Когда счётчик заполнится, в этой области немедленно проявится эффект ритуала II ранга, а вы сможете завести новый счётчик.
- ○ **ОСУЖДЕНИЕ**: вы преподаёте жестокий урок бросающим вам вызов. При успехе проверки испытания вы получаете +1d6, если сразу же действуете против обидчика. При **6&6** этой проверки испытания вы также можете выбрать одно: *вселить ужас в его сердце — заставить его сомневаться в своём пути.*
- ○ **ГИБКОСТЬ**: _____

Вы можете создать **флешбэк** тех действий, которые предпринял бы фанатик. Например, *допросить неверующих, принести жертву* или *отдать приказ последователям.*

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

НАВЫКИ
☐☐ ЗАПУГИВАНИЕ
☐☐ МАГИЯ
☐☐ ОБМАН
☐☐ ПОИСК
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ
☐☐ РЕМЕСЛО
☐☐ СКРЫТНОСТЬ
☐☐ СНОРОВКА
☐☐ УГОВОРЫ

ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ _____
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА _____
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐

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

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 СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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