Темнейшие

ИМЯ

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

ЧЕРТЫ ПОХИТИТЕЛЯ ЛИЦ

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

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

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

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

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

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

ВРОСЛО

ВРОСЛО

ВРОСЛО

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **ИДЁТЕ ВРАЗНОС**.

ПРИПАСЫ

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

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

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

Похититель лиц

Изощрённый имитатор

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

- **Вмешательство**: вы успешно манипулируете фракциями изнутри. У вас есть дополнительное действие передышки, которое вы можете потратить только на попытку продвинуть счётчик фракции вперёд или назад. Предполагается, что вы делаете это при помощи смены формы, но без повышения уровня стресса.
- **Воплощение**: вы получаете физические и личностные черты своего лица. У каждого из них есть один навык, в котором хозяин лица был чрезвычайно хорош. Используя его, вы действуете так, будто уровень этого навыка как минимум равен 2d6. Получив впечатляющий успех на проверке навыка, принадлежащего лицу, которое вы носите в данный момент, вы получаете один пункт опыта злодеяния.
- **Гротескные изменения**: когда вы превращаетесь в кого-то, вы можете выбрать его гротескную версию: например, *с множеством голов или с конечностями на спине*. Вы применяете +1d6 к проверке попытки напугать кого-то своей внешностью и получаете тёмное сердце в случае успеха.
- **Идеальный вход**: вы можете повысить уровень стресса, чтобы появиться в любой сцене, с уже изменённым лицом, если сможете объяснить, как оно сюда попало. Когда вы делаете это, ведущий должен совершить отдельную проверку расклада, чтобы определить, насколько убедительным было прикрытие.
- **Похититель мыслей**: вы можете просмотреть поверхностные мысли тех, кто не знает о вашей истинной природе. Когда вы входите в сцену с уже изменённой формой, вы можете установить один факт, который кто-то из присутствующих обдумывает в данный момент. Вы получаете +1d6, когда делаете проверку на основе этого знания.
- **Трюки превращения**: доведя до предела свою способность к превращению, вы выучили несколько полезных трюков. Теперь вы можете повысить уровень стресса, чтобы на несколько моментов (выберите одно): *взобраться по стене, как паук — вырастить оружие из своего тела — превратиться в лужу слизи.*
- **Эффектное появление**: ваша способность появляться в нужный момент, позволяет извлечь преимущество из смятения противника. Вы получаете +1d6 к любой проверке навыка, которая происходит сразу после раскрытия вами своей истинной формы.

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

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 МОЩНЫЙ ПРЕДМЕТ (ВЫБОР ПРЕДМЕТА ЗА ВЕДУЩИМ)

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

ПЛАН НАБЕГА

- **ЗАСАДА:** УДАРЬТЕ В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ
- **ПЕРЕГОВОРЫ:** ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ
- **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫЩИТЕ ТО, ЧТО НУЖНО, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ
- **УДАР:** ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО 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, 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

Темнейшие

ИМЯ

ОБРАЗ

ПИРШЕСТВО

Вы не снимаете стресс автоматически при каждом восстановлении. Вместо этого вы питаетесь мозгами, чтобы справиться со стрессом и голодом. Это можно сделать в любой сцене. Пиршество требует *живой жертвы, подчинённой или связанной*, а вы становитесь крайне уязвимым во время самого действия.

Голод заполняет ваши мысли. Если вы не отведаете мозгов живой, разумной жертвы хотя бы раз за цикл, то начинаете слабеть. Во время восстановления вы получаете ранение, если не питались мозгами в предыдущем цикле.

Слабые мозги едва могут утолить ваш голод. Из-за этого счётчик стресса теперь заполнен на три сегмента, независимо от того, насколько он был заполнен раньше.

Вкусные мозги достойного противника или жертвы с очень интересными воспоминаниями полностью удовлетворяют голод. Вы снимаете весь стресс.

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИПАСЫ ☐☐

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

ТЁМНЫЙ ПОРЫВ

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

☐

☐

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

МОЗГИ смекалка, знания, проницательность

- ☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
- ☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
- ☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ сила, ловкость, скорость

- ☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
- ☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
- ☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО личность, характер, психоника

- ☐☐☐ **ЗАПУГИВАНИЕ** / *насильно*
- ☐☐☐ **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

ЗАМЕТКИ

○ **ГИБКОСТЬ**:

ПОДЗЕМЕЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ

РАНГ	ТИП	ОПИСАНИЕ

Вы можете сделать **флешбэк** таких действий как, *игра с заключенным, поиск слабых мозгов для поедания или внедрение мыслей.*

ГНУСНЫЙ ДРУГ

Мозгоед

Ненасытный психик-повелитель

ПСИОНИКА: повысьте уровень стресса, чтобы проявить силы II или III ранга, с теми же штрафами, что у заклинаний.

☐☐☐ ДОМИНИРОВАНИЕ / *дисциплина доминирования*

○ **РАБ**: вы можете провести ритуал I ранга, чтобы превратить сломленного авантюриста в раба, — и это заполнит вашу ячейку миньонов. У него есть повышения *«Компаньон»* и *«Установка (верный)»*. Кроме того, у него есть дополнительный навык. Уровень этого навыка равен рангу раба. И способность призвания, которая отображает его особые умения. Если эта способность требует получения стресса, вы можете повысить свой уровень стресса за раба.

○ **НУЛЕВОЕ ПОЛЕ**: вы можете повысить уровень стресса, чтобы создать сферу нулевого поля, внутри которой перестаёт действовать любая магия.
Любой, кто пытается творить заклинания, получает чувствительное ментальное предупреждение. Сама сфера кристальная и уязвима к физическим атакам и нарушению вашей концентрации.

☐☐☐ ИСКАЖЕНИЕ / *дисциплина лжи*

○ **ЗАТУМАНИВАНИЕ РАЗУМА**: вы можете повысить уровень стресса, чтобы никто не заметил вашего присутствия. Противник просто неспособен увидеть вас, пока вы не дадите ему повода. Эффект длится всего несколько мгновений.
Если цель вас уже заметила, снова использовать это искусство против неё будет сложнее.

○ **КОВАРНОЕ НАМЕРЕНИЕ**: впечатляющий успех при использовании силы лжи даёт вам тёмное сердце. При провале вы можете повысить уровень стресса, чтобы заменить его частичным успехом.

☐☐☐ КОНТРОЛЬ / *дисциплина психокинеза*

○ **ЛЕВИТАЦИЯ**: левитировать для вас так же легко, как ходить. Вы также можете повысить уровень стресса, чтобы в течение короткого времени лететь со скоростью ястреба.

○ **ЗАЩИТНЫЙ РЕФЛЕКС**: вы отточили психокинез до такой степени, что превратили защиту в рефлекс. Повысьте уровень стресса, чтобы полностью игнорировать физическую атаку, как при использовании обычной защиты.
Какую форму она принимает?

☐☐☐ ЧТЕНИЕ / *дисциплина телепатии*

○ **ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ**: вы постоянно сканируете поверхностные мысли окружающих. Живые существа не могут застать вас врасплох, и вы всегда действуете первым. Также вы можете повысить уровень стресса, чтобы ведущий раскрыл секрет своего персонажа, когда вы впервые его увидите.

○ **ПРЕДВИДЕНИЕ**: вкусные мозги неизменно раскрывают вам свои намерения. Любой авантюрист, использующий защитный ход против ваших психонических сил, получает штраф –1d6. Пытаясь ослабить его атакующий ход, вы получаете +1d6.

ОПЫТ ЗЛОДЕЯНИЯ

КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА, ОТМЕТЬТЕ 1 ТОЧКУ В ДИСЦИПЛИНЕ ИЛИ ВОЗЬМИТЕ ВТОРОЕ ИСКУССТВО В ДИСЦИПЛИНЕ С 3 ТОЧКАМИ. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ ШКАЛЫ ЗА КАЖДЫЙ ВЫПОЛНЕННЫЙ ПУНКТ НА ВСТРЕЧЕ:

- 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

Темнейшие

Имя

Образ

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

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

Дремота

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

Проверка дремоты

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

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

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

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

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

Защита

☐

☐

Банда миньонов

Боевой дух ☐ Ранение ◇

№ Народ Тип

Навыки

- ☐☐ 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

Размер — Ранг 0 — Ранг I — Ранг III

Стресс

Когда счётчик заполнен, вы **идёте вразнос**.

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

Подземельные обязанности

Ранг	Тип	Описание

Одержимый золотом

Жадный тиран

Пути роста: ваш рост определяется тем, как вы продвигаетесь по шести путям, каждый из которых представляет цепочку из трёх способностей. Когда вы продвигаетесь по пути роста, вы всегда начинаете с верхней способности и получаете их дальше по порядку.

Логово

- ○ Один раз за время защиты подземелья вы можете проявить свой **тип** как ловушку, уловку или замок. Чтобы сделать эту проверку, нужно потратить тёмное сердце.
- ○ Вы можете во второй раз проявить свой **тип** как ловушку, уловку или замок где-то в подземелье. При успехе вы зарабатываете тёмное сердце.
- ○ Теперь ваш максимум тёмных сердец повышен до трёх. После того как вы успешно защитили своё подземелье от вторжения, вы заполняете все ваши тёмные сердца.

Полёт

- ○ Ваши крылья достаточно велики, чтобы вы могли летать, но всё равно придётся повысить уровень стресса, чтобы подняться в воздух, если вам что-то угрожает. Вам сложно контролировать полёт.
- ○ Ваши крылья стали сильнее и надёжнее — и теперь вы вполне можете контролировать полёт. Также вы получаете защиту от дистанционных атак.
- ○ Вы можете повысить уровень стресса, чтобы совершить что-то невероятное в сфере полёта, например *пикировать с огромной скоростью* или *создавать мощные порывы ветра.*

Шкура

- ○ Ваша чешуя (выберите одно): *имеет свойство — становиться артефактом I ранга вашего* **типа**. Подходящие свойства: *маскирующая, скользкая* или *шипованная*. Ваша чешуя также даёт вам защиту.
- ○ При успехе проверки испытания против физической атаки вы можете (выберите одно): *сломать оружие противника — проявить свой* **тип** *(ранг I) — вселить ужас в чьё-то сердце.*
- ○ Вы можете повысить уровень стресса, чтобы на несколько мгновения окружить себя аурой своего **типа**. Когда кто-то попадает в эту ауру, сделайте проверку удачи, используя **магию**, чтобы узнать, подействовал ли на него эффект I ранга вашего **типа**.

Дыхание

- ○ Ваше дыхание может быть источником мощных залпов вашего **типа**, это эффект I ранга.
- ○ Вы можете повысить уровень стресса, чтобы увеличить силу залпа до эффекта II ранга.
- ○ Если, выдыхая залп, вы действуете жёстко, то повышаете ранг эффекта на 1 вместо +эффективность. Действуя жёстко и получая успех, вы зарабатываете тёмное сердце.

Свирепость

- ○ Ваше природное оружие (выберите одно): *обладает свойством — становится артефактом I ранга вашего* **типа**. Подходящие свойства: *разъедающий, мощный или устрашающий.*
- ○ Вы добавляете ещё одно свойство или увеличиваете ранг артефакта до II. Использовав природное оружие и получив впечатляющий успех, вы зарабатываете тёмное сердце.
- ○ При успехе в ближнем бою, вы можете повысить уровень стресса, чтобы (выберите одно): *рассечь ближайшего врага — проявить свой* **тип** *(ранг I) — проглотить противника — отбросить.*

Тирания

- ○ Прихвостни получают +1d6 к действию передышки — и именно вы (а не ведущий) решаете, что они делают. Вы также получаете +1d6 к борьбе за власть.
- ○ Ваша репутация привлекает банду миньонов, прибывшую в подземелье, чтобы служить вам. У них есть повышения *«Компаньон»* и *«Пушечное мясо»*. Также они совершают одно действие передышки каждый цикл, не требуя золота.
- ○ Вы бродите по местности, прилегающей к подземелью, сея ужас. Поставьте задачу и заведите счётчик фракции, представляющий её. Один раз за цикл вы можете пробудиться от своего сна и совершить действие передышки, чтобы поработать над этой задачей.

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

Гнусный друг

Слова светлого языка

ты	раз	да	иди	ешь
я	два	нет	делай	дай
мы	три	возможно	стой	возьми
оно	много	сейчас	убей	золото

Опыт довольства

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

Темнейшие

ИМЯ

ОБРАЗ

РАЗГУЛ

ЧЕРТЫ НЕСУЩЕГО ПОГИБЕЛЬ

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

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

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

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

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

ЗАМЕТКИ

ГНУСНЫЙ ДРУГ

ПОДЗЕМЕЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ

РАНГ	ТИП	ОПИСАНИЕ

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

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

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

ПРИПАСЫ ☐ ☐

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, РИСК ПЕРЕУСЕРДСТВОВАТЬ С РАЗГУЛОМ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: 1 ЗОЛОТО
УСПЕХ: ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

ОБЪЕДИНИТЕ 2 УСПЕХА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ 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, ЛУЧИ ИЗ ГЛАЗ

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

РАНЕНИЕ

ТЁМНЫЕ СЕРДЦА

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

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **РАНЕНИЕ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ:** ПЕРЕД СМЕРТЬЮ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ
- **ПОЙТИ ВРАЗНОС:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

БАНДА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ РАНЕНИЕ

№ НАРОД ТИП

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

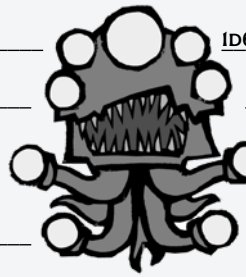
ПОВЫШЕНИЕ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)
○ АДЕПТЫ ☐
○ БЕГЛАЯ РЕЧЬ
○ КОМПАНЬОНЫ
○ ОБУЧЕННЫЕ
○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
○ РАЗНОСТОРОННИЕ
○ СВЯЗАННЫЕ ☐
○ УСТАНОВКА
○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐

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

Несущий погибель

ПАРАНОИДАЛЬНАЯ-АБЕРРАЦИЯ

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



ГИБКОСТЬ:

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

ПЛАН НАБЕГА

ЗАСАДА - ПЕРЕГОВОРЫ - ПРОНИКНОВЕНИЕ - УДАР - ХИТРОСТЬ - ШТУРМ

ОПЫТ ЗЛОДЕЯНИЯ

ВЫБЕРИТЕ СПОСОБНОСТЬ ГИБКОСТИ КОГДА ШКАЛА ЗАПОЛНЕНА, ОТМЕЧАЙТЕ 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 СТРАЖА

ПОВЫСЬТЕ НАВЫК ЛУЧА ОДНОГО ИЗ ГЛАЗ (МАКСИМУМ 3D6) ЛИБО ОТМЕТЬТЕ ТОЧКУ В ОБЫЧНОМ НАВЫКЕ, КОГДА ЗАПОЛНИТСЯ ШКАЛА. ОТМЕЧАЙТЕ 1 ЯЧЕЙКУ, ЗА КАЖДУЮ ВСТРЕЧУ, КОГДА ВЫ НЕ ШЛИ ВРАЗНОС ИЛИ НЕ БЫЛИ РАНЕНЫ

СЛОВА СВЕТЛОГО ЯЗЫКА

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