КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА **КЛИЧКА**

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

МОИ ЗАДАЧИ: ОХРАНЯТЬ — УНИЧТОЖАТЬ — ВЫЯСНЯТЬ — ДОБЫВАТЬ — ТРУДИТЬСЯ НАД ТЕМ
*...что прикажет **хозяин***

*Твоё механическое тело работает на **электроплазменной энергии**. Ты заряжаешь батареи, подсоединяя их к промышленному источнику энергии: это занимает одно действие передышки. После подзарядки убери 5 пунктов **энергопотерь** со своего бланка.*

ЭНЕРГОПОТ. **ИЗНОС** ДЫМЯЩИЙ — ЗАКЛИНИВАЮЩИЙ — ИСКРЯЩИЙ — ЛЯЗГАЮЩИЙ — НЕУСТОЙЧИВЫЙ — ПРОТЕКАЮЩИЙ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ЛЕЧЕНИЕ *счётчик*

ЗАЩИТА
- ДОСПЕХ ☐
- ТЯЖЁЛЫЙ ☐
- ОСОБАЯ ☐

ПРИЗРАЧНЫЕ ТАЛАНТЫ
(из исходного бланка)

ОСОБЕННОСТИ АВТОМАТОНА

- ○ Быстрая реакция
- ○ Левитация

- ○ Как живой
- ○ Паучьи лапы

- ○ Кабина
- ○ Усиленная броня

- ○ Дымогенераторы
- ○ Пружинные поршни
- ○ Сенсоры
- ○ Фонограф

Ты можешь менять особенности в качестве действия передышки.

ОПЫТ

- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Ты справился со своей работой невзирая на опасности или трудности.*
- *Ты подавлял или игнорировал свои бывшие человеческие убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своего износа.*

АВТОМАТОН

ДУХ, ПРИВОДЯЩИЙ В ДВИЖЕНИЕ ТВОРЕНИЕ ИСКРОВОЙ ИНЖЕНЕРИИ

БЛАНК ДУХА

*У автоматона нет **монет** и заначки, но ему могут дать доступ к ресурсам **хозяина**.*

СВОЙСТВА АВТОМАТОНА

● **Механизм**. Ты — дух, оживляющий творение искровой инженерии. По умолчанию ты обладаешь силой и восприятием, сравнимыми с человеческими. У тебя есть **броня** (не учитывается в **нагрузке**). Прежние свои человеческие эмоции, интересы и связи ты вспоминаешь как в тумане: сейчас ты существуешь, чтобы выполнять свои **задачи**. Выбери три из списка слева. Если твой корпус сильно повредят или уничтожат, его можно сделать заново. Если уничтожено вместилище твоей души, ты освобождаешься от рабства и становишься призраком. *В любой ситуации, когда у человека повысился бы уровень **стресса**, у тебя происходят **энергопотери**. В любой ситуации, когда у человека случилась бы **травма**, у тебя случается **износ**.*

○ **Запасной корпус**. Выбери дополнительный корпус, его размер и стартовую особенность. Ты можешь переносить своё сознание между корпусами по желанию.

○ **Отделения.** Твоё **снаряжение** встроено в твой корпус; его можно выдвигать и убирать за панели, где его не видно. Ты можешь нести при себе +2 пункта **нагрузки**.

○ **Перегрузка.** Получи 1 пункт **энергопотерь**, чтобы получить сверхчеловеческую силу или скорость (пробежать быстрее лошади, порвать лист металла голыми руками и так далее). *Это влияет на эффективность действий.*

○ **Подключение.** Ты можешь **резонировать** с местным электроплазменным полем, чтобы управлять им или чем-то, что с ним связано (включая других автоматонов).

○ **Электроплазменный генератор.** Ты можешь использовать часть своей электроплазмы, чтобы ударить электричеством по площади вокруг себя или направленным «лучом». Ты можешь также применять это свойство для создания разрядного барьера, чтобы не подпустить близко или поймать в ловушку духа. За каждый уровень **мощности** этого эффекта получи 1 пункт **энергопотери**.

○○○○ **Усовершенствование корпуса**. Выбери дополнительную *особенность* для одного из твоих корпусов.

ВОЛЯ
- ○○○○ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ○○○○ ОБЩЕНИЕ
- ○○○○ ПРИКАЗ
- ●○○○ РЕЗОНАНС

УДАЛЬ
- ●○○○ ДРАКА
- ○○○○ ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ○○○○ РАЗРУШЕНИЕ
- ○○○○ СНОРОВКА

ЧУТЬЁ
- ○○○○ ИЗУЧЕНИЕ
- ○○○○ ОХОТА
- ○○○○ РАЗВЕДКА
- ○○○○ РЕМЕСЛО

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КУБИК

\+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

СБОР ИНФОРМАЦИИ
- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *Что они чувствуют на самом деле?*
- *За чем мне стоит приглядывать?*
- *Где здесь уязвимое место?*
- *Как мне найти [X]?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

КОРПУС И ПРЕДМЕТЫ *(выбери свой размер корпуса, внешний вид и начальную особенность)*

☐ **Маленький** (размером с кошку, **масштаб** −1): металлический шар, механическая кукла, заводной паук. *Быстрая реакция, левитация.*

☐ **Средний** (размером с человека): металлический манекен, заводной зверь. *Как живой, паучьи лапы.*

☐ **Крупный** (размером с фургон, **масштаб** +1): металлический великан, самодвижущееся транспортное средство. *Кабина, усиленная броня.*

Остальные особенности подойдут автоматону любого размера

НАГРУЗКА ◇ 3 *лёгк.* ◇ 5 *норм.* ◇ 7 *тяж.*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ● Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Прикрой товарища
Подготовь условия
Руководи **совместной проверкой**
Содействуй товарищу

ПЛАНИРОВАНИЕ И РАСКЛАД

Выберите **план**, добавьте **деталь**.
Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*