

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

ПЕРЕВІРКИ ДІЇ

Коли персонаж гравця робить щось складне, ми вдаємося до **перевірки дії**, щоб побачити результат. Дія вважається складною, якщо перед ПГ постає перешкода, що створює небезпеку чи проблеми.

Гравець кидає кількість кб, що дорівнює **значенню дії** (1–4) його персонажа. Значення дії залежить від того, що персонаж робить: це Бійка, якщо він б'ється, Фокусування, якщо використовує магію, і т. д. Список дій див. справа.

Ми визначаємо **обставини** та **рівень ефекту** для кожного кидка. Обставини показують, наскільки це небезпечно для ПГ. **Контрольовані** обставини загалом безпечні. **Ризиковані** дещо небезпечні. **Безнадійні** — вкрай небезпечні. Рівень ефекту визначає, наскільки сильно вплине перевірка на ситуацію. **Значний** ефект вплине сильно, ви зможете побороти навіть складні перешкоди. **Звичайного** ефекту буде досить для подолання стандартних перешкод. З **обмеженим** ефектом вам доведеться пройти не одну перевірку, щоб подолати перешкоду.

Результат перевірки визначається **найвищим значенням кістки**. Якщо випаде 6, це **повний успіх**: дія ПГ ефективна й проходить без ускладнень. 4 чи 5 — це **частковий успіх**: дія ПГ ефективна, але є ускладнення. 1–3 — **повний провал**: дія ПГ не успішна й виникає ускладнення.

Ми всі чекаємо ту саму шістку, коли хтось робить перевірку дії. Якщо її нема, ПГ стикнеться з наслідками чи ускладненнями залежно від обставин. **Коли ж гравець викидає більше однієї шістки — це критичний успіх**. У такому випадку він отримує додатковий бонус.

ПЕРЕВІРКИ НА УДАЧУ

Перевірка на удачу визначає, наскільки сильно щось проявляється. У ній використовують лише пул кб, що представляє певну рису. Нема ні обставин, ні рівня ефекту. Наприклад, Майстер хоче зробити перевірку на удачу для морального духу поганців, щоб побачити, битимуться вони чи ні. Він кидає 3кб. Випадає 6: вони залишаються й дають бій. 4/5: може, хтось із них втече. 1–3: уся ватага тікає.

ПЕРЕВІРКИ ОПОРУ

ПГ може виконати перевірку опору, щоб уникнути небажаного наслідку, який накладає Майстер, або послабити його. Наприклад, Майстер каже: «Тобі це вдається, проте Ніла стріляє в тебе, коли ти залазиш сюди. Ти отримуєш шкоду 2-го рівня». Гравець відповідає: «А от і ні! Я хочу опиратись!». **Опір ПГ завжди ефективний** — наслідок або пом'якшується, або повністю зникає (залежить від ситуації).

Перевірка опору показує, **скільки стресу** отримає ПГ (6 пунктів стресу мінус найвище значення кістки).

БІЙКА
ВІВЧЕННЯ
ВПРАВНІСТЬ
МАЙСТРУВАННЯ
МАНІПУЛЯЦІЯ
НАКАЗ
ПОГРОМ
ПОЛЮВАННЯ
РОЗВІДКА
СКРАДАННЯ
СПІЛКУВАННЯ
ФОКУСУВАННЯ

ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ

ПЕРЕВІРКА ДІЇ

1. Гравець називає **мету** своєї дії.
2. Гравець вибирає **значення дії** для перевірки, яке збігається з дією його персонажа в цій ситуації.
3. Майстер визначає **обставини** для перевірки.
4. Майстер встановлює **рівень ефекту дії**.
5. Додаються **бонусні кістки**.
6. Гравець кидає кістки, і ми оцінюємо результат.

БОНУСНІ КІСТКИ

- ◆ +1к від товариша по команді (він отримує 1 пункт стресу)
- ◆ +1к, якщо докладає зусиль або приймає угоду з дияволом

ПЕРЕВІРКА НА УДАЧУ

1. Майстер визначає пул кісток (зазвичай від 1 до 4) залежно від чинника, що впливає на ситуацію (моральний дух, стійкість, якість тощо).
2. Киньте кістки й озвучте найвищий результат, аби визначити, наскільки сильно цей чинник проявиться в поточній ситуації.

ПЕРЕВІРКА ОПОРУ

1. Гравець вирішує опиратися наслідку.
2. Залежно від ситуації Майстер визначає, чи перевірка опору пом'якшує наслідок, чи повністю усуває його.
3. Майстер обирає атрибут, який впливає на наслідок (Проникливість, Рішучість або Хист).
4. Гравець робить перевірку цього атрибута.
5. ПГ отримує стрес, рівний 6 мінус найвище значення кістки. Наслідок пом'якшується або зникає.

ФЛЕШБЕКИ

1. Гравець оголошує, що хоче викликати флешбек — дію, яку ПГ здійснив у минулому і яка вплине на поточну ситуацію.
2. Майстер коротко описує сцену флешбеку. Гравець розповідає, що робить його персонаж.
3. Майстер визначає, скількох **пунктів стресу коштує** дія у флешбеку:
 - ◆ **0 пунктів стресу**. Звичайна дія, яка легко підвернулася.
 - ◆ **1 пункт стресу**. Складна дія або малоймовірна ситуація.
 - ◆ **2 (або більше) пункти стресу**. Ретельно спланована дія, яка потребувала особливих можливостей або обставин.
4. ПГ отримує стрес і починає дію у флешбеку.

СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА

1 **Виберіть буклет.** Буклет відображає репутацію вашого персонажа в злочинному світі, його особливі здібності та їхній розвиток.

2 **Виберіть походження.** Допишіть подробиці про життя вашої сім'ї. Наприклад, «Сковлан: шахтарі, нині біженці в Даскволі».

3 **Виберіть передісторію.** Допишіть деталі, специфічні для вашого персонажа. Наприклад, «Роботяга: моряк із Мисливців на левіафанів, бунтівник».

4 **Розподіліть чотири крапки дії.** На початку гри жодне значення дії не може мати більш ніж дві крапки. (Пізніше значення дії можуть підвищитись до 3. Коли ви розблокуєте вдосконалення «Майстерність» для своєї ватаги, ви зможете підвищити значення дії до 4.)

5 **Виберіть особливу здібність.** Вони вказані в сірій секції посередині аркуша персонажа. Якщо не можете визначитись, виберіть першу здібність зі списку — це хороший початковий варіант.

6 **Виберіть близького друга та суперника.** Позначте свого близького друга. Це може бути давній союзник, родич чи коханець (трикутник, спрямований угору). Позначте свого суперника. Ним може бути ворог, колишній коханець, партнер, який вас зрадив, тощо (трикутник, спрямований униз).

7 **Виберіть порок.** Виберіть порок, деталізуйте його коротким описом і вкажіть ім'я та місцезнаходження постачальника.

8 **Вкажіть своє ім'я, прізвище та зовнішність.** Виберіть ім'я, прізвище та напишіть кілька слів про свою зовнішність. Справа є приклади.

СПОРЯДЖЕННЯ

Вам доступні всі **предмети** на вашому аркуші персонажа. Ви самі визначаєте його **навантаження** в кожному ділі. В процесі ви можете сказати, що ваш персонаж має предмет під рукою, та поставити відмітку навпроти предмета, котрий хочете використати. Кількість предметів не може перевищувати значення обраного вами навантаження. Від навантаження також залежить швидкість вашого пересування та помітність:

◆ **НАВАНТАЖЕННЯ 1–3 : легке.** Ви швидші та менш помітні.

◆ **НАВАНТАЖЕННЯ 4/5: звичайне.** Ви виглядаєте як негідник, готовий до неприємностей.

◆ **НАВАНТАЖЕННЯ 6: сильне.** Ви повільніше пересуваєтеся. Схожі на зловмисника на завданні.

◆ **НАВАНТАЖЕННЯ 7–9: надмірне.** Ви пересувані й можете рухатися тільки дуже повільно.

Деякі особливі здібності (наприклад, здібність Мул у Головоріза) збільшують ліміти навантаження.

Деякі предмети рахуються за два при навантаженні (займають дві сусідні комірки). Предмети, виділені курсивом, не впливають на ваше навантаження.

На цьому етапі не потрібно вибирати конкретні предмети. Перегляньте описи предметів, наведені в цьому пдф.

ПОРОКИ

- **АЗАРТНІ ГРИ:** ви жадаєте ризикових ігор, ставок на спортивні події тощо.
- **ВІРА:** ви присвячуєте себе незримій силі, забутому богу, прашуру тощо.
- **ЗАБУТТЯ:** ви прагнете забутись, зловживаючи наркотиками, алкоголем, кривавими поєдинками до півсмерті в бійцівських ямах тощо.
- **ЗОВОВ'ЯЗАННЯ:** ви віддані сім'ї, справі, благодійності тощо.

ІМЕНА

Адрік, Альдо, Амосен, Андрел, Арвус, Арден, Аркво, Арлін, Бранон, Бранс, Брейс, Брена, Брікс, Вей, Велеріс, Веретта, Вестер, Вестіна, Вівер, Волетта, Вонд, Ворін, Геллес, Гікс, Гольц, Грайн, Дафнія, Драв, Едлун, Емеліна, Ешлін, Заміра, Кавель, Камеліна, Кандра, Карісса, Карро, Квес, Келір, Кеслін, Клейв, Коб, Корілла, Крістов, Крос, Кроул, Лавдій, Лаврія, Ленія, Лізет, Лінтія, Лоретта, Люселла, Майр, Мара, Мілос, Морлан, Нарія, Наркус, Ногс, Одрієнна, Орлан, Полонія, Реміра, Рете, Рінг, Сайра, Сайріна, Сезерет, Сетла, Сканнон, Ставрлун, Стев, Таліта, Тена, Тесслін, Тімот, Токер, Уна, Фін.

ЗОВНІШНІСТЬ

Чоловіча, жіноча, невизначена, прихована.

Величезний, витончений, відкритий, вражаючий, грубий, жиливий, задумливий, замурзаний, згорблений, змарнілий, кістлявий, лютий, милий, млюсний, м'який, нервовий, ніжний, обвітрений, огрядний, повненький, пошрамований, привабливий, привітний, присадкуватий, світлий, спокійний, спортивний, стрункий, суворий, сумний, темний, холодний, яскравий.

Дранка та лахміття	Довге пальто	Короткий плащ	Пальто з капюшоном	Робочі черевики	Цупка куртка
Високі чоботи	Довгий шарф	Костюм та краватка	Підтяжки	Робочі штани	Цупка шинель
Вільні шовки	Жилет або камізька	Легінси	Плащ із капюшоном	Сорочка з коміром	Цупкий плащ
Вошене пальто	Капюшон	Маска й мантія	Поношена уніформа	Спідниця та блузка	Шкіряний одяг
В'язана шапка	та вуаль	М'які чоботи	Приталена сукня	Тонка куртка	Шкіра та хутро
В'язаний светр	Комбінезон із вузра	Напівплащ		Трикутний капелюх	Широкий пояс
Груба туніка					Штани зі стрілками

- **МАРНОТРАТСТВО:** затратна та/або показова демонстрація багатства.
- **НАСОЛОДА:** втіха від коханців, їжі, питва, дурману, мистецтва, театру тощо.
- **ХИМЕРНІСТЬ:** ви бавитесь із дивними есенціями, спілкуєтесь із неприкаяними духами, дотримуетесь чужацьких ритуалів чи табу.

ПРИЗВИЩА

Анхаят, Арран, Атанок, Басран, Боден, Боуман, Брейкірон, Брोगан, Букер, Вейл, Велкер, Волунд, Гейг, Гелкер, Геллес, Геллієрс, Грайн, Даава, Далмор, Данвіль, Денфілд, Джаян, Джедуїн, Кардера, Карстас, Кессарін, Кіл, Кінклейт, Клелланд, Клермонт, Колберн, Комбер, Ломонд, Мароден, Міхтер, Моррістон, Пендерін, Прічард, Рован, Севой, Скелкалан, Скора, Слейн, Стратміл, Стренгфорд, Темплтон, Тирконнел, Фаррос.

ПРИЗВИСЬКА

Батіг, Будяк, Ва-банк, Відлуння, Гак, Гармата, Голка, Гава, Дзвін, Дюжина, Жаба, Жучара, Завивака, Імла, Кільце, Котушка, Кремін, Людожер, Мегера, Місяць, Молот, Мороз, Нагай, Пісня, Плетений, Рішала, Рубін, Сміттар, Срібляник, Тік-Так, Хапун, Хрест, Цвіркун, Цвях, Цеглина, Шип, Шкуродер, Шпора.

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____


ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРИЗВИСЬКО _____

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ГРУВІЯ — ПЕРЕДІСТОРІЯ: ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — СКОВЛАН — ТИКЕРОС ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

ПОРОК / ПОСТАЧАЛЬНИК: АЗАРТНІ ІГРИ — ВІРА — ЗАБУТТЯ — ЗОБОВ'ЯЗАННЯ — МАРНОТРАТСТВО — НАСОЛОДА — ХИМЕРНІСТЬ

СТРЕС  **ТРАВМА**  БАЙДУЖИЙ — ЖОРСТОКИЙ — НАДЛОМЛЕНИЙ — НЕРОЗВАЖЛИВИЙ — НЕСТАБІЛЬНИЙ — ПАРАНОДАЛЬНИЙ — РОЗМ'ЯКЛИЙ — СХИБЛЕНИЙ

ШКОДА	
3	ПОТРІБНА ДОПОМОГА
2	-1к
1	ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ

ВИКОРИСТАНА БРОНЯ	
БРОНЯ	<input type="checkbox"/>
ВАЖКА	<input type="checkbox"/>
ОСОБЛИВА	<input type="checkbox"/>
ВІДНОВЛЕННЯ 	
таймер проекту	

НОТАТКИ

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу	Захист товариша
Очоловання групової дії	Підготовка товариша

ГОЛОВОРІЗ

ГРІЗНИЙ
БОЄЦЬ

ЗНАЧКА 
ЗОЛОТИЙ 
 
 

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- ЗАГАРТОВАНИЙ БОЯМИ.** У бою ви можете скористатися своєю **особливою бронєю**, щоб зменшити шкоду від атаки або **докласти зусиль**.
- ОХОРОНЕЦЬ.** Коли ви **захищаєте** напарника, ви отримуєте **+1к** до перевірки опору. Коли ви **збираєте інформацію** для передбачення потенційних загроз, ви отримуєте **+1 ефект**.
- ПРИМАРНИЙ БОЄЦЬ.** Ви наповнюєте свої руки, зброю ближнього бою чи інструменти енергією духів та здобуваєте **дієвість** у бою з надприродним. Ви можете боротися з примарами, щоб приборкати й захопити їх.
- ЛІДЕР.** Коли ви **Командуєте когортою** в бою, вона продовжує битися, навіть якщо без вас за таких умов була **розбита** (не відступає, коли зазнає шкоди 3-го рівня). Її учасники отримують **+1 ефект та 1 броню**.
- МУЛ.** Ваші ліміти навантаження збільшуються. Легке: 5. Звичайне: 7. Сильне: 8.
- ЗІ МНОЮ НЕ ЖАРТУЮТЬ.** Ви можете **докласти зусиль**, щоб здійснити вчинок, що вимагає майже надлюдської фізичної сили, чи вступити в бій із невеликою бандою на рівних.
- БЕЗЖАЛЬНИЙ.** Ваша лють жахає. Якщо ви віддаєте **Наказ** заляканій цілі, отримуєте **+1к**.
- ДУЖИЙ.** Ви швидше одужуєте після шкоди. Один сектор вашого таймера відновлення постійно заповнений. Додайте **+1к** до перевірки одужання.
- ВІТЕРАН.** Оберіть особливу здібність з іншого джерела.

НЕБЕЗПЕЧНІ ДРУЗІ

- Марлейн, боєць
- Чайл, злісний бандит
- Милосердник, холоднокровний вбивця
- Добряк, вимагач
- Пилозуб, доктор

ПРЕДМЕТИ

- Якісна одноручна зброя
- Якісна важка зброя
- Лячна зброя або інструмент
- Кайдани та ланцюг
- Фіал з есенцією люті
- Відлякувач духів

НАВАНТАЖЕННЯ

3 легко 5 звичайне 6 сильне

ПД

- ◆ Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті. Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ Ви розв'язували проблему насильством чи примусом.
- ◆ Ви проявили свої переконання, мотиви, походження чи передісторію.
- ◆ Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими пороками або травмами.

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть **деталь**. Оберіть **навантаження** для операції.

Напад: точка нападу
Обман: метод
Проникнення: точка входу

Окультизм: магічна сила
Перемовини: соціальний зв'язок
Транспортування: маршрут

БУКЛЕТ



ПРОНИКЛИВІСТЬ



- ВИВЧЕННЯ
- МАЙСТРУВАННЯ
- ПОЛЮВАННЯ
- РОЗВІДКА

РІШУЧІСТЬ



- МАНІПУЛЯЦІЯ
- НАКАЗ
- СПІЛКУВАННЯ
- ФОКУСУВАННЯ

ХІСТ



- БІЙКА
- ВПРАВНІСТЬ
- ПОГРОМ
- СКРАДАННЯ

БОНУСНА КІСТКА

+ ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (взьміть 2 пункти стресу) – або – укладіть УГОДУ з ДІЯВОЛОМ.

- Клинок чи два
- Метальні ножі
- Пістоль 2-й пістоль
- Велика зброя
- Незвичайна зброя
- Броня +Важка
- Знаряддя грабіжника
- Скелелазне спорядження
- Магічні знаряддя
- Папери
- Приладдя афериста
- Інструменти для саботажу
- Інструменти майстра
- Ліхтар

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ Як я можу їм зашкодити?
- ◆ Хто найбільше мене боїться?
- ◆ Хто тут найнебезпечніший?
- ◆ Що вони планують зробити?
- ◆ Як я можу заманити їх до [X]?
- ◆ Вони не брешуть?
- ◆ Що тут відбувається насправді?

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____

ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРІЗВИСЬКО _____

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ГРУВІЯ — ПЕРЕДІСТОРІЯ: ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — СКОВЛАН — ТИКЕРОС ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

ПОРОК / ПОСТАЧАЛЬНИК: АЗАРТНІ ІГРИ — ВІРА — ЗАБУТТЯ — ЗОБОВ'ЯЗАННЯ — МАРНОТРАТСТВО — НАСОЛОДА — ХИМЕРНІСТЬ

СТРЕС **ТРАВМА** БАЙДУЖИЙ — ЖОРСТОКИЙ — НАДЛОМЛЕНИЙ — НЕРОЗВАЖЛИВИЙ — НЕСТАБІЛЬНИЙ — ПАРАНОДАЛЬНИЙ — РОЗМ'ЯКЛИЙ — СХИБЛЕНИЙ

ШКОДА		ПОТРІБНА ДОПОМОГА	ВИКОРИСТАНА БРОНЯ
3			БРОНЯ <input type="checkbox"/>
2		-1К	ВАЖКА <input type="checkbox"/>
1		ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ	ОСОБЛИВА <input type="checkbox"/>
			ВІДНОВЛЕННЯ таймер проєкту

НОТАТКИ

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу _____ Захист товариша _____
 Очоловання групової дії _____ Підготовка товариша _____

ГОНЧАК

СМЕРТОНОСНИЙ
СТРІЛЕЦЬ
ТА СЛІДОПИТ

ЗНАЧКА
ЗОЛОТИЙ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- СТРІЛЕЦЬ.** Ви можете **докласти зусиль**, щоб виконати одну з таких дій: *здійснити атаку дальнього бою на величезній відстані, що перевищує звичайну дальнобійність вашої зброї; відкрити вогонь на придушення.*
- ЗОСЕРЕДЖЕНИЙ.** Ви можете скористатися своєю **особливою бронєю**, щоб опиратися наслідкам несподіваної або психічної шкоди (страх, розгубленість, втрата сліду), або **докласти зусиль** для ведення дальнього бою чи відстеження цілі.
- ПРИМАРНИЙ МИСЛИВЕЦЬ.** Ваш мисливський звір наділений енергією духів. Він **дієвий**, коли вистежує надприродне або бореться з ним, і отримує одну з магічних здібностей: *примарна форма, пов'язана свідомість* або *швидкість стріли*. Повторно візьміть цю здібність, щоб обрати для звіра додаткову магічну здібність.
- РОЗВІДНИК.** Коли ви **збираєте інформацію**, щоб визначити місцезнаходження цілі, ви отримуєте **+1 ефект**. Коли ви ховаєтеся на підготовленій позиції або використовуєте камуфляж, ви отримуєте **+1к** до перевірок непомітності.
- ПРИСТОСОВАНИЙ.** У вас імунітет до отруйних випарів мертвоземелля; ви можете харчуватися місцевою флорою та фауною. Ви отримуєте **+1 клітинку для стресу**.
- МІЦНИЙ ЯК КРЕМІНЬ.** Штрафи від шкоди зменшуються на 1 рівень (хоча шкода 4-го рівня все ще смертельна).
- МСТИВИЙ.** Ви отримуєте додатковий **тригер ПД**: *ви зводите рахунки з тими, хто скривдив вас або ваших близьких*. Якщо вам допомогли ваші товариші, то ватага також отримує ПД.
- ВETERAN.** Оберіть особливу здібність з іншого джерела.

СМЕРТОНОСНІ ДРУЗІ

- Штайнер, найманий убивця
- Селін, охоронець
- Мелвір, дохтор
- Велеріс, шпигун
- Каста, мисливиця за головами

ПРЕДМЕТИ

- Якісні парні пістолі
- Якісна довгоствольна гвинтівка
- Електроплазматичні набой
- Приручений мисливський звір
- Підзорна труба
- Відлякувач духів

НАВАНТАЖЕННЯ

3 *легке* 5 *звичайне* 6 *сильне*

- Клинок чи два
- Метальні ножі
- Пістоль 2-й пістоль
- Велика зброя
- Незвичайна зброя
- Броня +Важка
- Знаряддя грабіжника
- Скелелазне спорядження
- Магічні знаряддя
- Папери
- Приладдя афериста
- Інструменти для саботажа
- Інструменти майстра
- Ліхтар

ПД

- ◆ Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті. Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ Ви розв'язували проблему насильством чи йдучи по сліду.
- ◆ Ви проявили свої переконання, мотиви, походження чи передісторію.
- ◆ Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими пороками або травмами.

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть *деталь*. Оберіть *навантаження* для операції.

Напад: *точка нападу* _____

Окультизм: *магічна сила* _____

Обман: *метод* _____

Перемовини: *соціальний зв'язок* _____

Проникнення: *точка входу* _____

Транспортування: *маршрут* _____

БУКЛЕТ



ПРОНИКЛИВІСТЬ

- ВІВЧЕННЯ
- МАЙСТРУВАННЯ
- ПОЛЮВАННЯ
- РОЗВІДКА

РІШУЧІСТЬ

- МАНІПУЛЯЦІЯ
- НАКАЗ
- СПІЛКУВАННЯ
- ФОКУСУВАННЯ

ХІСТ

- БІЙКА
- ВПРАВНІСТЬ
- ПОГРОМ
- СКРАДАННЯ

БОНУСНА КІСТКА

+ ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (візьміть 2 пункти стресу) – або – укладіть УГОДУ з ДІЯВОЛОМ.

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ Що вони планують зробити?
- ◆ Як я можу заманити їх до [X]?
- ◆ Що вони відчують насправді?
- ◆ Яка в них слабкість?
- ◆ Куди пішов [X]?
- ◆ Як мені знайти [X]?
- ◆ Що тут відбувається насправді?

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____

ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРИЗВИСЬКО _____

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ГРУВІЯ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — СКОВЛАН — ТИКЕРОС
 ПЕРЕДІСТОРІЯ: ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

ПОРОК / ПОСТАЧАЛЬНИК: АЗАРТНІ ІГРИ — ВІРА — ЗАБУТТЯ — ЗОБОВ'ЯЗАННЯ — МАРНОТРАТСТВО — НАСОЛОДА — ХИМЕРНІСТЬ

СТРЕС ТРАВМА

БАЙДУЖИЙ — ЖОРСТОКИЙ — НАДЛОМЛЕНИЙ — НЕРОЗВАЖЛИВИЙ — НЕСТАБІЛЬНИЙ — ПАРАНОДАЛЬНИЙ — РОЗМ'ЯКЛИЙ — СХИБЛЕНИЙ

ШКОДА	
3	ПОТРІБНА ДОПОМОГА
2	-1К
1	ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ

ВИКОРИСТАНА БРОНЯ

- БРОНЯ
- ВАЖКА
- ОСОБЛИВА

ВІДНОВЛЕННЯ

АЛХІМКАТИ
 Патронташ
 Патронташ

Оберіть алхімкат, коли використовуєте комірку патронташа.

- ◆ Алкагест
- ◆ Вогняна олія
- ◆ Граната
- ◆ Димова бомба
- ◆ Іскра (наркотик)
- ◆ Мізкоплав (отрута)
- ◆ Олія невагомості
- ◆ Порошок трансю
- ◆ Потопельний пил
- ◆ Ртуть
- ◆ Скріплювач
- ◆ Сліпота (отрута)
- ◆ Тілов'яз (отрута)

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу	Захист товариша
Очоловання групової дії	Підготовка товариша

МАСТАК

ДИВЕРСАНТ
І ТЕХНАР

ЗНАЧКА
 ЗОЛОТИЙ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- Алхімик.** Коли ви **розробляєте** або **виготовляєте** витвір з *алхімічними* властивостями, ви отримуєте **+1 рівень результату** до перевірки. На початку гри ви вже знаєте одну особливу формулу.
- Аналітик.** Під час **перепочинку** розподіліть **дві відмітки** між таймерами довготривалих проєктів, що досліджують нову формулу чи план кресленика.
- Ремісник.** Коли ви **розробляєте** або **виготовляєте** витвір з *іскротворними* властивостями, ви отримуєте **+1 рівень результату** до перевірки. На початку гри ви вже знаєте один особливий кресленик.
- Витривалий.** Ви можете скористатися своєю **особливою бронєю**, щоб опиратися наслідкам перевтоми, слабкості чи хімічних ефектів або щоб докласти зусиль при демонстрації вашої технічної майстерності чи взаємодії з алхімікатами.
- Примарна печать.** **Погром** території за допомогою магічних речовин робить її відразливою або привабливою для духів (на ваш вибір).
- Дохтор.** Ви можете **Майструвати**, пускаючи в дію кістки, кров і тілесні рідини, щоб лікувати рани чи стабілізувати того, хто помирає. Ви можете **вивчати** хворобу чи труп. Усі ватажани (включно з вами) отримують **+1к** до перевірок одужання.
- Диверсант.** Коли ви влаштовуєте **Погром**, ваша робота набагато тихіша порівняно з іншими, а заподіяна шкода непомітна при поверхневому огляді.
- Отруйний.** Виберіть із патронташа наркотик або отруту, до якої маєте імунітет. Докладіть **зусиль**, щоб виділяти цю речовину через шкіру, слину, пару з рота.
- Ветеран.** Оберіть особливу здібність з іншого джерела.

РОЗУМНІ ДРУЗІ

- △▽ Стазія, аптекарка
- △▽ Велдрен, психонавт
- △▽ Екерд, крадій трупів
- △▽ Джуд, дилер крові
- △▽ Маліста, жриця

ПРЕДМЕТИ

- Якісні інструменти майстра
- Якісні інструменти для саботажу
- Духова трубка з дротиками та шприцями
- Патронташ (3 використання)
- Патронташ (3 використання)
- Пристрої

НАВАНТАЖЕННЯ

3 легке 5 звичайне 6 сильне

ПД

- ◆ Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті. Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ Ви розв'язували проблему технічною майстерністю або сіючи хаос.
- ◆ Ви проявили свої переконання, мотиви, походження чи передісторію.
- ◆ Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими пороками або травмами.

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть **деталь**. Оберіть **навантаження** для операції.

Напад: точка нападу

Окультизм: магічна сила

Обман: метод

Перемовини: соціальний зв'язок

Проникнення: точка входу

Транспортування: маршрут

БУКЛЕТ



ПРОНИКЛИВІСТЬ

- ВИВЧЕННЯ
- МАЙСТРУВАННЯ
- ПОЛЮВАННЯ
- РОЗВІДКА

РІШУЧІСТЬ

- МАНІПУЛЯЦІЯ
- НАКАЗ
- СПІЛКУВАННЯ
- ФОКУСУВАННЯ

ХІСТ

- БІЙКА
- ВПРАВНІСТЬ
- ПОГРОМ
- СКРАДАННЯ

БОНУСНА КІСТКА

+ ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (визьміть 2 пункти стресу) – або – укладіть УГОДУ з ДІЯВОЛОМ.

- Клинок чи два
- Метальні ножі
- Пістоль 2-й пістоль
- Велика зброя
- Незвичайна зброя
- Броня +Важка
- Знаряддя грабіжника
- Скелелазне спорядження
- Магічні знаряддя
- Папери
- Приладдя афериста
- Інструменти для саботажу
- Інструменти майстра
- Ліхтар

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ Що вони планують зробити?
- ◆ Як я можу заманити їх до [X]?
- ◆ Вони не брешуть?
- ◆ Що я можу з цього змайструвати?
- ◆ Що може трапитися, якщо я [X]?
- ◆ Як мені знайти [X]?
- ◆ Що тут відбувається насправді?

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____

ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРИЗВИСЬКО _____

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ГРУВІЯ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — СКОВЛАН — ТИКЕРОС
 ПЕРЕДІСТОРІЯ: ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

ПОРОК / ПОСТАЧАЛЬНИК: АЗАРТНІ ІГРИ — ВІРА — ЗАБУТТЯ — ЗОБОВ'ЯЗАННЯ — МАРНОТРАТСТВО — НАСОЛОДА — ХИМЕРНІСТЬ

СТРЕС **ТРАВМА** БАЙДУЖИЙ — ЖОРСТОКИЙ — НАДЛОМЛЕНИЙ — НЕРОЗВАЖЛИВИЙ — НЕСТАБІЛЬНИЙ — ПАРАНОІДАЛЬНИЙ — РОЗМ'ЯКЛИЙ — СХИБЛЕНИЙ

ШКОДА	ПОТРІБНА ДОПОМОГА
3	
2	-1к
1	ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ

ВИКОРИСТАНА БРОНЯ	ВІДНОВЛЕННЯ
БРОНЯ <input type="checkbox"/>	
ВАЖКА <input type="checkbox"/>	
ОСОБЛИВА <input type="checkbox"/>	

НОТАТКИ

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу	Захист товариша
Очоловання групової дії	Підготовка товариша

МІСТИК

АДЕПТ МАГІЇ
ТА МЕДІУМ

ЗНАЧКА ЗОЛОТИЙ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- Змушення.** Сфокусуйтеся на примарному полі, щоб найближча примара з'явилася перед вами та підкорилася вказівкам. Ви не відчуваєте надприродного страху перед нею (чого не можна сказати напевно про ваших союзників).
- Відчуття примар.** Ви завжди відчуваєте надприродні сутності поблизу. Отримуйте +1к щоразу, коли ви збираєте інформацію про надприродне.
- Залізна воля.** У вас імунітет до жаху, викликаного деякими надприродними сутностями. Під час перевірки опору, спираючись на Рішучість, візьміть +1к.
- Окультист.** Вам відомі таємні способи Спілкування з прадавніми силами, забутими богами та демонами. Поспілкувавшись з одним із них, ви отримуєте +1к, коли Наказуєте членам його культу.
- Ритуал.** Вам відомі таємні техніки ритуального чаклунства. Ви можете Вивчити окультистний ритуал (або створити новий), щоб викликати надприродний ефект чи сутність. На початку гри ви вже знаєте один ритуал.
- Химерні техніки.** Розробляючи витвір із магічними властивостями, візьміть +1 рівень результату до перевірки. На початку гри ви вже знаєте один кресленик.
- Буревій.** Ви можете докласти зусиль, щоб виконати одну з таких дій: *використати удар блискавки як зброю чи викликати шторм поруч із вами (проливний дощ, ревучий вітер, непроглядний туман, сильний мороз і сніг тощо).*
- Оберіг.** Скористайтеся **особливою бронею**, щоб опиратися надприродним наслідкам, або **докласти зусиль** для протистояння чи використання магічних сил.

ХИМЕРНІ ДРУЗІ

- Найрікс, примара
- Скарлок, вампір
- Сетарра, демон
- Квеллін, відьма
- Кремін, торговець духами

ПРЕДМЕТИ

- Якісний духохоп
- Якісна маска духів
- Фіали з електроплазмою
- пляшки духів (2)
- Примарний ключ
- Відлякувач демонів

НАВАНТАЖЕННЯ

3 легко 5 звичайне 6 сильно

- Клинок чи два
- Метальні ножі
- Пістоль 2-й пістоль
- Велика зброя
- Незвичайна зброя
- Броня +Важка
- Знаряддя грабіжника
- Скелелазне спорядження
- Магічні знаряддя
- Папери
- Приладдя афериста
- Інструменти для саботажу
- Інструменти майстра
- Ліхтар

ПД

- ◆ Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті. Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ Ви розв'язували проблему знаннями або магією.
- ◆ Ви проявили свої переконання, мотиви, походження чи передісторію.
- ◆ Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими пороками або травмами.

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть **деталь**. Оберіть **навантаження** для операції.

Напад: точка нападу

Окультизм: магічна сила

Обман: метод

Перемовини: соціальний зв'язок

Проникнення: точка входу

Транспортування: маршрут

БУКЛЕТ



ПРОНИКЛИВІСТЬ



- Вивчення
- Майстрування
- Полювання
- Розвідка

РІШУЧІСТЬ



- Маніпуляція
- Наказ
- Спілкування
- Фокусування

ХИСТ



- Бійка
- Вправність
- Погром
- Скрадання

БОНУСНА КІСТКА

ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (візьміть 2 пункти стресу) – або – укладіть **УГОДУ** з **ДІЯВОЛОМ**.

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ Що тут магічного чи дивного?
- ◆ Які відголоси в примарному полі?
- ◆ Що сховане чи забулене тут?
- ◆ Що вони планують зробити?
- ◆ Чому вони це роблять?
- ◆ Як викрити [X]?
- ◆ Що тут відбувається насправді?

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____

ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРІЗВИСЬКО _____

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ГРУВІЯ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — СКОВЛАН — ТИКЕРОС ПЕРЕДІСТОРІЯ: ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

ПОРОК / ПОСТАЧАЛЬНИК: АЗАРТНІ ІГРИ — ВІРА — ЗАБУТТЯ — ЗОБОВ'ЯЗАННЯ — МАРНОТРАТСТВО — НАСОЛОДА — ХИМЕРНІСТЬ

СТРЕС ТРАВМА БАЙДУЖИЙ — ЖОРСТОКИЙ — НАДЛОМЛЕНИЙ — НЕРОЗВАЖЛИВИЙ — НЕСТАБІЛЬНИЙ — ПАРАНОДАЛЬНИЙ — РОЗМ'ЯКЛИЙ — СХИБЛЕНИЙ

ШКОДА		ПОТРІБНА ДОПОМОГА	ВИКОРИСТАНА БРОНЯ
3			БРОНЯ <input type="checkbox"/>
2		-1К	ВАЖКА <input type="checkbox"/>
1		ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ	ОСОБЛИВА <input type="checkbox"/>
			ВІДНОВЛЕННЯ таймер проекту

НОТАТКИ

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу	Захист товариша
Очоловання групової дії	Підготовка товариша

ПРОЙДА

ТАЄМНИЧИЙ АГЕНТ І ГРАБІЖНИК

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- Шпигун.** На вас не впливають **якість** та **Ранг**, коли ви обходите системи безпеки.
- Засідка.** Коли ви атакуєте з укриття або спрацює ваша пастка, ви отримуєте +1к до цієї перевірки.
- Шибайголова.** Коли ви робите безнадійну перевірку дії, ви отримуєте +1к до кидка, але також отримуєте штраф -1к до перевірок опору наслідкам цієї дії.
- Диявольські кроки.** Докладіть зусиль, щоб виконати одну з таких дій: здійснити вчинок, що вимагає майже надлюдської спритності, чи маневрувати, щоб спантелічити ворогів та змусити їх помилково атакувати один одного.
- Компетентність.** Виберіть одну зі своїх дій. Коли ви використовуєте її, очолюючи групову дію, ви отримуєте не більш як 1 стрес незалежно від кількості провалів.
- Примарний серпанок.** Ви можете частково переміститися в примарне поле, ставши невиразним і нематеріальним. Отримайте 2 пункти стресу за переміщення плюс 1 пункт стресу за кожну додаткову опцію: *це триває кілька хвилин, а не секунд; ви стаєте скоріше невидимим, ніж невиразним; ви можете плавати в повітрі, наче примара.*
- Швидкі рефлексии.** Коли виникає питання, хто має діяти першим, відповідь очевидна — ви (два ПГ зі швидкими рефлексами діють одночасно).
- Тінь.** Ви можете скористатися своєю **особливою бронєю**, щоб опиратися наслідкам, коли вас засікли, або щоб **докласти зусиль** для вчинку, який вимагає майже надлюдської спритності чи потаємності.
- Ветеран.** Оберіть особливу здібність з іншого джерела.

НЕПЕВНІ ДРУЗІ

- Тельда, жебрачка
- Дармот, Синій мундир
- Фрейк, слюсар
- Розлін Келліс, дворянка
- Петра, міський клерк

ПРЕДМЕТИ

- Якісні відмички
- Якісний плац тіней
- Легке скелелазне спорядження
- Фіал з еліксиром тиші
- Окуляри темnobачення
- Відлякувач духів

НАВАНТАЖЕННЯ

3 легко 5 звичайне 6 сильно

ПД

- ◆ Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті. Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ Ви розв'язували проблему з дотриманням потаємності або уникаючи перешкод.
- ◆ Ви проявили свої переконання, мотиви, походження чи передісторію.
- ◆ Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими пороками або травмами.

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть **деталь**. Оберіть **навантаження** для операції.

Напад: точка нападу

Окультизм: магічна сила

Обман: метод

Перемовини: соціальний зв'язок

Проникнення: точка входу

Транспортування: маршрут

ЗНАЧКА ЗОЛОТИЙ

БУКЛЕТ



ПРОНИКЛИВІСТЬ



- ВИВЧЕННЯ
- МАЙСТРУВАННЯ
- ПОЛЮВАННЯ
- РОЗВІДКА

РІШУЧІСТЬ



- МАНІПУЛЯЦІЯ
- НАКАЗ
- СПІЛКУВАННЯ
- ФОКУСУВАННЯ

ХІСТ



- БІЙКА
- ВПРАВНІСТЬ
- ПОГРОМ
- СКРАДАННЯ

БОНУСНА КІСТКА

+ ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (взьміть 2 пункти стресу) — або — укладіть УГОДУ з ДИЯВОЛОМ.

- Клинок чи два
- Метальні ножі
- Пістоль 2-й пістоль
- Велика зброя
- Незвичайна зброя
- Броня +Важка
- Знаряддя грабіжника
- Скелелазне спорядження
- Магічні знаряддя
- Папери
- Приладдя афериста
- Інструменти для саботажа
- Інструменти майстра
- Ліхтар

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ Що вони планують зробити?
- ◆ Як я можу заманити їх до [X]?
- ◆ Чого мені варто остерігатися?
- ◆ Як краще проникнути всередину?
- ◆ Де я можу сховатися?
- ◆ Як мені знайти [X]?
- ◆ Що тут відбувається насправді?

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____

ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРІЗВИСЬКО _____

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ІРУВІЯ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — СКОВЛАН — ТИКЕРОС
 ПЕРЕДІСТОРІЯ: ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

ПОРОК / ПОСТАЧАЛЬНИК: АЗАРТНІ ІГРИ — ВІРА — ЗАБУТТЯ — ЗОБОВ'ЯЗАННЯ — МАРНОТРАТСТВО — НАСОЛОДА — ХИМЕРНІСТЬ

СТРЕС **ТРАВМА**
 БАЙДУЖИЙ — ЖОРСТОКИЙ — НАДЛОМЛЕНИЙ — НЕРОЗВАЖЛИВИЙ — НЕСТАБІЛЬНИЙ — ПАРАНОЇДАЛЬНИЙ — РОЗМ'ЯКЛИЙ — СХИБЛЕНИЙ

ШКОДА		ПОТРІБНА ДОПОМОГА
3		
2		-1К
1		ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ

ВИКОРИСТАНА БРОНЯ
 БРОНЯ
 ВАЖКА
 ОСОБЛИВА

ВІДНОВЛЕННЯ
 таймер проєкту

НОТАТКИ

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу _____
 Очоловання групової дії _____
 Захист товариша _____
 Підготовка товариша _____

БУКЛЕТ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

ДРУЗІ

△▽ _____
 △▽ _____
 △▽ _____
 △▽ _____
 △▽ _____

ПРЕДМЕТИ

□□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____

ПД

- ◆ Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті. Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ Ви розв'язували проблему _____
- ◆ Ви проявили свої переконання, мотиви, походження чи передісторію.
- ◆ Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими пороками або травмами.

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть *деталь*. Оберіть *навантаження* для операції.

Напад: точка нападу _____
 Обман: метод _____
 Проникнення: точка входу _____

Окультизм: магічна сила _____
 Перемовини: соціальний зв'язок _____
 Транспортування: маршрут _____

ЗНАЧКА
 ЗОЛОТИЙ

БУКЛЕТ

ПРОНИКЛИВІСТЬ

- ● ● ● ВИВЧЕННЯ
- ● ● ● МАЙСТРУВАННЯ
- ● ● ● ПОЛЮВАННЯ
- ● ● ● РОЗВІДКА

РІШУЧІСТЬ

- ● ● ● МАНІПУЛЯЦІЯ
- ● ● ● НАКАЗ
- ● ● ● СПІЛКУВАННЯ
- ● ● ● ФОКУСУВАННЯ

ХИСТ

- ● ● ● БІЙКА
- ● ● ● ВПРАВНІСТЬ
- ● ● ● ПОГРОМ
- ● ● ● СКРАДАННЯ

БОНУСНА КІСТКА

+ ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (візьміть 2 пункти стресу) – або – укладіть УГОДУ З ДІЯВОЛОМ.

НАВАНТАЖЕННЯ

◆ 3 легке ◆ 5 звичайне ◆ 6 сильне
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____
 □□ _____

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ Що вони планують зробити?
- ◆ Як я можу заманити їх до [X]?
- ◆ Що вони відчувають насправді?
- ◆ Чого мені варто остерігатися?
- ◆ Де тут слабка місце?
- ◆ Як мені знайти [X]?
- ◆ Що тут відбувається насправді?

ЗВИЧАЙНІ ПРЕДМЕТИ

Клинок чи два. Можливо, ви носите при собі простий бойовий ніж. Або два вигнуті мечі. Чи рапіру зі стилетом. А може, важкий тесак різника? [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Клинок може відображати ваше походження.

На Півночі (Акорос і Сковлан) клинки широкі та важкі, з одностороннім лезом.

У Северосі вершники віддають перевагу спискам, але в повсякденному житті користуються кинджалами з двостороннім та дуже широким лезом, на якому часто вигравіювана історія роду власника.

На Кинджальних островах корсари найчастіше ходять із вузькими та легкими клинками, призначеними для швидких ударів (наприклад, рапіра та стилет).

В Ірувії поширені вигнуті клинки, загострені по зовнішньому краю, як шабля, або по внутрішньому, як серп.

Метальні ножі. 6 невеликих легких клинків. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Пістоль. Важка однозарядна вогнепальна зброя з казенною частиною. Смертоносний на відстані у 20 кроків, перезарядка повільна. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Велика зброя. Зброя для використання двома руками. Бойова сокира, великий меч, бойовий молот або держак зброя. Мисливська рушниця. Мушкетон. Лук або арбалет. [НАВАНТАЖЕННЯ 2]

Незвичайна зброя. Цікавий предмет чи інструмент, перетворений на зброю. Батів, ціп, сокира, лопата, довгий ланцюг, віяло з гострими краями, черевики зі сталевими носачами. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Броня. Цупка шкіряна туніка, армовані рукавиці та черевики. [НАВАНТАЖЕННЯ 2]

+Важка. Додається кольчуга, металеві лати та шолом. [НАВАНТАЖЕННЯ 3]

Навантаження важкої броні додається до стандартної — у сумі навантаження 5.

Знаряддя грабіжника. Набір відмичок; невеликий цвяходер; фіал з олією для змащення скрипучих петель; моток дроту та рибальські гачки; мішечок піску. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Скелелазне спорядження. Великий моток мотузки; малий моток мотузки; аборажні гаки; мішечок крейдяного пилю; страхувальна система з петлями та металевими кільцями; набір скельних гаків і невелика киянка. [НАВАНТАЖЕННЯ 2]

Папери. Невелике зібрання томів на різні теми, включно з реестром шляхти, командирів Варти та інших відомих громадян; чисті аркуші; флакон із чорнилом; перо; декілька цікавих мап. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Магічні знаряддя. Фіал із ртуттю; мішечок чорної солі; духовний якірець у вигляді камінчика; пляшка духів; фіал з електроплазмою, при ударі розбивається та розприскується. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Приладдя афериста. Набір театрального гриму; добірка чистих документів, готових до фальсифікації; біжутерія; двосторонній плащ і незвичайний капелюх; підроблений службовий значок. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Інструменти для саботажу. Кувалда та залізні шипи; великий дріль; цвяходер. [НАВАНТАЖЕННЯ 2]

Інструменти майстра. Набір інструментів для точної роботи з механізмами (ювелірна лупа, пінцет, молоточок, викрутка тощо). [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Ліхтар. Звичайний ліхтар, чудернацька електроплазматична лампа чи інше джерело світла. [НАВАНТАЖЕННЯ 1]

Відлякувач духів. Невеликий магічний талісман, від якого духи воліють триматися подалі. [НАВАНТАЖЕННЯ 0]

ДАСКВОЛ: ПОСТАЧАЛЬНИКИ ПОРОКУ

АЗАРТНІ ІГРИ

- ◆ **Кості Спога**, Вороняча Лапа.
- ◆ **Гріст**, бокс, Доки.
- ◆ **Гелен**, казино «Срібний олень», Шовкове узбережжя.
- ◆ **Майстер Врін**, перегони гончаків, Нічний ринок.
- ◆ **Леді Даск**, клуб у маєтку Даск, Білокороння.
- ◆ **Сержант Велк**, бійцівські ями, Відстійники.

ВІРА

- ◆ **Мати Нарія**, Дім Плакальниці, Шість Веж.
- ◆ **Іласіль**, руїни храму Забутих богів, Чорногребінь.
- ◆ **Нелісанна**, Церква екстазу плоті, Яснокамінь.
- ◆ **Лорд Пендерін**, Архів відголосів, Статутний квартал.

ЗОБОВ'ЯЗАННЯ

- ◆ **Члени сім'ї** (походження) або **колишні колеги** (передісторія).
- ◆ **Гаттон**, сковланські біженці / революціонери, Сажовиця.
- ◆ **Полум'яне коло**, таємне товариство.

МАРНОТРАТСТВО, НАСОЛОДА

- ◆ **Співун**, лазня, Вороняча Лапа.
- ◆ **Гарвейл Броган**, клуб «Централія», Яснокамінь.
- ◆ **Тютюнова крамниця Тревена**, Чорногребінь.
- ◆ **Данрідж і сини**, вишукані тканини та пошиття одягу, Нічний ринок.
- ◆ **Шеф-кухар Розель**, ресторан «Золота слива», Шість Веж.
- ◆ **Маестро Геллерен**, театр «Вістресад», Білокороння.

НАСОЛОДА, ЗАБУТТЯ

- ◆ **Мардін Гал**, будинок розпусти «Діряве відро», Вороняча Лапа.
- ◆ **Пакс Болін**, таверна «АрфоМавпа», Нічний ринок.
- ◆ **Гелен**, казино «Срібний олень», Шовкове узбережжя.
- ◆ **Леді Фрейла**, бар «Імператорська бочка», Білокороння.
- ◆ **Аврік**, торговець порохом, Курганоцілля.
- ◆ **Ролан Воларіс**, світський клуб «Завіса», Нічний ринок.
- ◆ **Мадам Тесслін**, бордель «Червона лампа», Шовкове узбережжя.
- ◆ **Тютюнова крамниця Тревена**, Чорногребінь.
- ◆ **Елдрін Прічард**, прогулянкова баржа «Срібний лебідь», канали Яснокаменя.
- ◆ **«Смарагд, птаха і слайво»**, Траповий провулок, Доки.

ХИМЕРНІСТЬ

- ◆ **Власник у капюшоні** напівзатопленого грота-таверни біля доків. Дивні ходи ведуть у ще дивніші покої.
- ◆ **Отець Йорен**, Дім Плакальниці, Шість Веж.
- ◆ **«Салія»**, дух із Примирених, який переходить із тіла в тіло за їхньою примхою.
- ◆ **Сестра Торн**, банда Мародерів мертвоземелля, станція Геддок.
- ◆ **Оджак**, тикеросець, продавець на ринку, Шовкове узбережжя.
- ◆ **Аранна Благословенна**, культистка забутого бога, пришвартована на Нічному ринку баржа.

СТВОРЕННЯ ВАТАГИ

1 **Оберіть тип ватаги.** Від типу ватаги залежить, на яких ділах вона спеціалізується та який набір особливих здібностей отримує, щоб повертати їх.

Ви починаєте з 2 золотими. У вас **Ранг 0**, **сильний вплив** та РЕП 0.

2 **Виберіть початкову репутацію та лігво.** Виберіть, якими вас бачать інші фракції злочинного світу: *Амбітними, Жорстокими, Зухвалими, Кмітливими, Потаємними, Професійними, Химерними* чи *Шляхетними*. Погляньте на мапу й визначте район, у якому розміщуватиметься ваше лігво. Опишіть лігво.

3 **Оберіть мисливські угіддя.** Погляньте на мапу й оберіть район, де будуть ваші мисливські угіддя. Опишіть, як ви ладнаєте із фракцією, котра контролює ці території.

- ◆ Заплатіть їй 1 золотий.
- ◆ Заплатіть їй 2 золоті. Отримайте +1 до статусу.
- ◆ Не платіть. Отримайте -1 до статусу.

4 **Оберіть особливу здібність.** Вони перелічені в сірій секції посередині аркуша ватаги. Якщо не можете визначитись, виберіть першу здібність зі списку — це хороший варіант для початку.

5 **Оберіть вдосконалення ватаги.** Ваша ватага має два початкові вдосконалення. Виберіть ще два. Якщо у ватаги є когорта, пройдіть процес її створення. Запишіть зміни статусів, які відбулися внаслідок вдосконалень:

- ◆ Одна фракція допомогла вам отримати вдосконалення. Запишіть +1 до статусу. Або витратьте 1 золотий, щоб отримати +2 до статусу.
- ◆ Інша фракція зазнала незручностей, коли ви отримали вдосконалення. Запишіть -2 до статусу. Або витратьте 1 золотий, щоб отримати -1 до статусу.

6 **Оберіть надійний контакт.** Познайте один контакт, котрий буде вашим близьким другом, давнім союзником або співучасником. Запишіть зміни статусів, які відбулися внаслідок вашого вибору:

- ◆ Одна фракція також має дружні відносини з контактом. Запишіть +1 до статусу.
- ◆ Інша фракція має погані відносини із цим контактом. У вас -1 до статусу.

Опціонально фракції можуть мати тісний зв'язок із контактом, у цьому разі запишіть +2 та -2 до статусів відповідно.

УДОСКОНАЛЕННЯ ВАТАГИ

- ◆ **Возвня.** У вас є віз, дві упряжні кози та хлів. Друге вдосконалення оснащує віз бронєю і замінює кіз на більших та спритніших. *Кони — рідкість у Доскволі, тож більшість ватаг використовують великих акороських кіз як тяглових тварин.*
- ◆ **Елнг.** У вас є човен, причал та невеликий сарай для зберігання відповідного приладдя. Друге вдосконалення оснащує човен бронєю та збільшує його вантажопідйомність.
- ◆ **Захищене лігво.** Ваше лігво оснащене замками, системою сповіщення та пастками, які допоможуть завадити зловмисникам. Друге вдосконалення покращує захист магічними приладами від духів. *Пройдіть перевірку Рангу ватаги, щоб дізнатися, наскільки ефективними будуть ці заходи в разі візиту небажаних гостей.*
- ◆ **Кімнати.** У вашому лігві є кімнати для ватажан. Без цього вдосконалення кожен ПГ ночуватиме деінде, що вкрай ризиково.
- ◆ **Когорта.** Банда або один експерт, що працює на вашу ватагу. Докладніше про когорти див. у розділі 3.
- ◆ **Майстерність.** Ваша ватага має доступ до тренувань вищого рівня. Ви можете підвищити значення дій ПГ до 4 (без цього вдосконалення значення дій ПГ обмежене до 3). Це вдосконалення коштує як чотири звичайні.
- ◆ **Майстерня.** У вашому лігві є майстерня з інструментами для майстрування та алхімії, а також невеликою бібліотекою з книгами, документами та мапами. За допомогою цих ресурсів ви можете втілювати довготривалі проекти, не покидаючи свого лігва.
- ◆ **Приховане лігво.** Ваше лігво сховане в секретному місці. Якщо його виявлять, вам доведеться витратити два заняття під час перепочинку та кількість золотих, рівноцінну вашому Рангу, щоб перемістити його в іншу схованку.
- ◆ **Сховище.** Ваше лігво оснащене безпечним сховищем, що збільшує кількість золотих, котрі ви можете зберігати, до 8. Друге вдосконалення збільшує цю кількість до 16. Окрему частину вашого сховища можна використовувати як тюремну камеру.
- ◆ **Тренування.** Із цим вдосконаленням ви отримаєте 2 ПД (замість 1), коли проходите Тренування певного типу ПД під час перепочинку (**Проникливості, Ршчучості, Хисту** або ПД буклета). Це вдосконалення допомагає вам розвиватися швидше. Див. **Розвиток** у розділі 1.

Якщо у вас є вдосконалення «Тренування Проникливості» й ви тренуєте її під час перепочинку, ви позначаєте 2 ПД на трекері Проникливості (замість 1). Якщо у вас є Тренування буклета, ви позначаєте 2 ПД на трекері досвіду буклета під час тренування.

- ◆ **Якість.** Кожне вдосконалення підвищує **значення якості** всіх предметів ПГ певного типу, навіть якщо перевищує Ранг ватаги або предмет і так якісний. Ви можете збільшити якість **Паперів, Спорядження** (зокрема, Знаряддя грабіжника та Скелелазного спорядження), **Магічних знарядь, Приладь афериста, Інструментів** (зокрема, Інструментів для саботажу та Інструментів майстра) та **Зброї**.

Тож, якщо ваш Ранг 0, але ви маєте якісні відмички (+1) та вдосконалення «Якість Спорядження» (+1), ви можете справлятися із замками з рівнем якості 2.

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

БУКЛЕТ ВАТАГИ

НАЗВА

РЕП ТЕРИТОРІЯ

РЕПУТАЦІЯ

ВПЛИВ СЛАБКИЙ СИЛЬНИЙ РАНГ

ЛІГВО

<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> ХАЛТУРА (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> СКУПНИК ПРЕДМЕТІВ РОЗКОШІ +2 золоті за жертв із вищого класу	<input type="checkbox"/> ГНІЗДО ПОРОКУ (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> ШИНОК +1к до перевірок Спілкування та Маніпуляції в цьому місці
<input type="checkbox"/> СТАРОДАВНЯ БРАМА Безпечний прохід до мертвоземелля	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input checked="" type="checkbox"/> ЛІГВО	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ
<input type="checkbox"/> ТАЄМНІ МАРШРУТИ +1к до перевірок ситуації в планах транспортування	<input type="checkbox"/> ІНФОРМАТОРИ +1к до збору інформації щодо діла	<input type="checkbox"/> ФЛОТИЛІЯ Ваші когорти мають власний транспорт	<input type="checkbox"/> ПРИКРИТТЯ –2 шухеру за діло	<input type="checkbox"/> СКЛАДИ +1к до перевірок отримання ресурсу

ВИДИ ВАНТАЖІВ: ЗБРОЯ — КОНТРАБАНДА — МАГІЧНІ ДИКОВИНИ — ПАСАЖИРИ

ШУХЕР РІВЕНЬ РОЗШУКУ

ЗОЛОТИЙ | СХОВИЩЕ

Коли ватага розвивається, кожний ПГ отримує в зачанку = Ранг +2.

КОЗИРИ ТРАНСПОРТУ

Добротний. Навіть *зламаним* він продовжує працювати.

Маневровий. Ним легко керувати. Ви отримуєте **допомогу** при складних маневрах.

Простий. Його легко ремонтувати. Зніміть усю його шкоду під час перепочинку.

ХИБИ ТРАНСПОРТУ

Вибагливий. Лише одна людина знає всі тонкості керування ним. Якщо за кермом не вона, транспорт отримує –1 до якості.

Затратний. Щоб підтримувати його в робочому стані, ви мусите платити 1 золотий на кожному перепочинку.

Помітний. Він має виразні прикмети. Ви отримуєте +1 шухер, якщо скористаєтеся ним на ділі.

КОНТРАБАНДИСТИ

НЕЛЕГАЛЬНІ ПЕРЕВІЗНИКИ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- Наче член сім'ї.** Один з ваших транспортних засобів стає **когортою** (використовуйте подані нижче козири та хиби транспорту). Його **якість** відповідає вашому Рангу +1.
- Усі на місця.** Під час **перепочинку** одна з ваших когорт може виконати дію, щоб **отримати ресурс**, **зменшити шухер** чи **попрацювати над довготривалим проектом**.
- Примарний пасажир.** Завдяки суворому випробуванню або окультурному ритуалу всі ватажани мають імунітет до одержимості духами, але за бажанням можуть «переносити» примар у своєму тілі як пасажирів.
- Просто проходили повз.** Ви отримуєте –1 шухеру під час **перепочинку**. Якщо ваш шухер становить 4 або менше, ви отримуєте +1к до обману людей, коли видаєте себе за звичайних мешканців.
- Важелі тиску.** Ваша ватага постачає незаконні товари іншим фракціям. Вони зацікавлені у вашій успішності. Здобуваючи реп, щоразу отримуєте +1 реп.
- Лихачи.** Якщо в конфлікті задіяний ваш транспортний засіб, ви отримуєте +1 **ефект** до пошкоджень, яких він завдає, та швидкості. Ваш транспортний засіб оснащується **бронєю**.
- Відступники.** Кожен ПГ може додати +1 значення дії до **Вправності**, **Скрадання** чи **Бійки** (до максимального значення 3).
- ВETERAN.** Ви можете додати особливу здібність іншої ватаги.

ПД ВАТАГИ

Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів).

- Успішно переправили незаконний вантаж, знайшли нового клієнта чи джерело контрабанди.**
- Боролися з викликами вище свого поточного рівня.**
- Посилили репутацію своєї ватаги або заробили нову.**
- Описали цілі, мотиви, внутрішні конфлікти або суть ватаги.**

КОНТАКТИ

- Елін, докер
- Ролан, наркоторговець
- Сера, торговак зброєю
- Ніель, торговець духами
- Декер, анархіст
- Есме, власник таверни

УДОСКОНАЛЕННЯ ВАТАГИ

- Оснащені Контрабандисти (2 ваші предмети добре приховані)
- Камуфляж (ваш транспорт чудово замаскований, коли ви ним не користуєтесь)
- Елітні Кочівники
- Баржа (лігво стає мобільним)
- Стейкі (+1 клітинка для стресу)

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

ЛІГВО

- Транспорт
- Транспорт
- Приховане
- Кімнати
- Захищене
- Сховище
- Майстерня

ТРЕНУВАННЯ

- Проникливість
- Хист
- Рішучість
- Особисте
- Майстерність

ЯКІСТЬ

- Папери
- Спорядження
- Знаряддя
- Приладдя
- Інструменти
- Зброя

КОГОРТИ

- ВАРТІСТЬ ВДОСКОНАЛЕННЯ
- Нова когорта: 2
- Додати тип: 2

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

БУКЛЕТ ВАТАГИ

НАЗВА

РЕП ТЕРИТОРІЯ

РЕПУТАЦІЯ

ВПЛИВ **СЛАБКИЙ** **СИЛЬНИЙ** **РАНГ**

ЛІГВО

<input type="checkbox"/> КІМНАТА ДЛЯ ДОПИТІВ +1к до перевірок Наказу та Маніпуляції в цьому місці	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> НАДІЙНИЙ СКУПНИК +2 золоті за діла з проникненням або пограбуванням	<input type="checkbox"/> ГРАЛЬНИЙ ДІМ (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> ШИНОК +1к до перевірок Спілкування та Маніпуляції в цьому місці
<input type="checkbox"/> НАРКОКУБЛО (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> ІНФОРМАТОРИ +1к до збору інформації щодо діла	<input checked="" type="checkbox"/> ЛІГВО	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> ДОЗОРНІ +1к до Полювання та Розвідки на своїй території
<input type="checkbox"/> МІКСИНОВІ УГІДДЯ Позбутися тіла, +1к, щоб знизити шухер після вбивства	<input type="checkbox"/> ЛАЗАРЕТ +1к до перевірок одужання	<input type="checkbox"/> МІСЦЕ ЗБУТУ +2 золоті за діла зі шпіонажем або диверсією	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> ТАЄМНІ ХОДИ +1к до перевірок ситуації в планах проникнення

МИСЛИВСЬКІ УТІДДЯ: ДИВЕРСІЯ — ПОГРАБУВАННЯ — ПРОНИКНЕННЯ — ШПІОНАЖ

ШУХЕР **РІВЕНЬ РОЗШУКУ**

ЗОЛОТИЙ СХОВИЩЕ

Коли ватага розвивається, кожний ПГ отримує в зачанку = Ранг +2.

НОТАТКИ

НИШПОРКИ

КРАДІ
ТА ШПИГУНИ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- Усі крадуть. Кожен ПГ може додати +1 значення дії до **Скрадання**, **Вправності** чи **Майстрування** (до максимального значення 3).
- ПРИМАРНІ ВІДГОЛОСИ**. Завдяки химерному випробуванню або окультному ритуалу всі ватажани можуть бачити та взаємодіяти з примарними спорудами, вулицями та об'єктами в межах відголосів Доскволу в примарному полі.
- СОРОКИ**. Ваше лігво захищене поцупленими речами. +1к при перевірках на **отримання ресурсу**.
- ПОКРОВИТЕЛЬ**. Коли ви підвищуєте свій **Ранг**, це коштує **двічі менше золотих**, ніж зазвичай. *Хто ваш покровитель? Чому він допомагає вам?*
- ДОМУШНИКИ**. Коли ви повертаєте таємне проникнення, ви отримуєте +1к до **перевірки ситуації**.
- СЛИЗЬКІ**. Коли ви робите перевірку **хитросплетінь**, киньте двічі та оберіть варіант, який вам до вподоби. Коли ви **знижуєте шухер** ватаги, отримайте +1к.
- СИНХРОННІСТЬ**. Під час **групової дії** ви можете зарахувати шестірки, котрі випали в різних гравців, як критичний успіх.
- ВЕТЕРАН**. Ви можете додати особливу здібність іншої ватаги.

ПД ВАТАГИ

Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів).

- Провели успішну операцію зі штигунства, диверсію або пограбування.
- Боротися з викликами вище свого поточного рівня.
- Посилили репутацію своєї ватаги або заробили нову.
- Описали цілі, мотиви, внутрішні конфлікти або суть ватаги.

КОНТАКТИ

- Доулер, дослідник
- Лароуз, Синій мундир
- Амансіо, посередник
- Фітц, колекціонер
- Аделаїда Фройг, дворянка
- Рігні, власник таверни

УДОСКОНАЛЕННЯ ВАТАГИ

- Оснащені Нишпорки (2 додаткові комірки навантаження для інструментів чи спорядження)
- Карти підземель та ключі
- Елітні Шахраї
- Елітні Пронири
- Стейкі (+1 клітинка для стресу)

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

ЛІГВО

- Возівня
- Елінг
- Приховане
- Кімнати
- Захищене
- Сховище
- Майстерня

ТРЕНУВАННЯ

- Проникливість
- Хист
- Рішучість
- Особисте
- Майстерність

ЯКІСТЬ

- Папери
- Спорядження
- Знаряддя
- Приладдя
- Інструменти
- Зброя

КОГОРТИ

- ВАРІСТЬ ВДОСКОНАЛЕННЯ
- Нова когорта: 2
- Додати тип: 2

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

БУКЛЕТ ВАТАГИ

НАЗВА

РЕПУТАЦІЯ

ЛІГВО

РЕП ТЕРИТОРІЯ

ВПЛИВ СЛАБКИЙ СИЛЬНИЙ РАНГ

<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> ОСОБИСТІЙ КРАВЕЦЬ +1к до перевірок ситуації в планах перемовин	<input type="checkbox"/> МІСЦЕВЕ ХАБАРНИЦТВО +2 золоті за діла з демонстрацією сили або громадськими заходами	<input type="checkbox"/> ДОЗОРНІ +1к до Полювання та Розвідки на своїй території	<input type="checkbox"/> ІНФОРМАТОРИ +1к до збору інформації щодо діла
<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input checked="" type="checkbox"/> ЛІГВО	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> РОЗКІШНИЙ ЗАКЛАД +1к до перевірок Спілкування та Маніпуляції в ньому
<input type="checkbox"/> ЕКСПОРТ (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> ГНІЗДО ПОРОКУ (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> ЗНАЧКА ТОВАРУ +2 золоті у виплату за діла з торгівлею або постачанням	<input type="checkbox"/> ПРИКРИТТЯ –2 шухеру за діло	<input type="checkbox"/> ФАЛЬШИВІ ДОКУМЕНТИ +1к до перевірок ситуації в планах обману та транспортування

КОМЕРЦІЙНІ ЗОНИ: ДЕМОНСТРАЦІЯ СИЛИ — НАЛАГОДЖЕННЯ ЗВ'ЯЗКІВ — ПОСТАЧАННЯ — ТОРГІВЛЯ

ШУХЕР РІВЕНЬ РОЗШУКУ **ЗОЛОТИЙ** | **СХОВИЩЕ**

Коли ватага розвивається, кожний ПГ отримує в значку = Ранг +2.

НОТАТКИ

ПЕРЕКУПИ

ПОСТАЧАЛЬНИКИ
ДИВИНОК

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- КРАСНОМОВНІ.** Кожен ПГ може додати +1 значення дії до **Наказу, Спілкування чи Маніпуляції** (до максимального значення 3).
- Угода.** Друзі не менш цінні за території. До **трьох статусів +3**, які ви маєте з фракціями, рахуються як ваша **територія**.
- ЯКІСНА ПРОДУКЦІЯ.** Ваш товар неперевершений. **Якість** продукції відповідає вашому **Рангу +2**. Коли ви будете укладати угоду з іншою ватагою чи фракцією, Майстер повідомить вам, хто з них підсів на ваш товар (хтось один, кілька людей, багато хто чи всі).
- НАДПРИРОДНІ ТОВАРИ.** Завдяки важкому випробуванню або магічному ритуалу ви дізналися, як змінити свій товар таким чином, щоб він зацікавив примар або демонів. *Вони не розплачуються золотими. Чим же тоді?*
- СВІТСЬКЕ ТОВАРИСТВО.** Скажи мені, хто твій друг, і я скажу, хто ти. Отримайте **–1 шухер** під час перепочинку та **+1к до збору інформації** про місцеву еліту.
- ПІДСАДЖЕНІ.** Члени однієї з ваших банд підсіли на ваш товар. Додайте банді хибу (*безжална, ненадійна* або *гучна*) та **+1 якість**.
- ПОКРОВИТЕЛЬ.** Коли ви підвищуєте свій **Ранг**, це коштує **вдвічі менше золотих**, ніж зазвичай. *Хто ваш покровитель? Чому він допомагає вам?*
- ВЕТЕРАН.** Ви можете додати особливу здібність іншої ватаги.

ПД ВАТАГИ

Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів).

- ◆ *Налагодили постачання, підпільну торгівлю або опанували нову комерційну зону.*
- ◆ *Боротися з викликами вище свого поточного рівня.*
- ◆ *Посилили репутацію своєї ватаги або заробили нову.*
- ◆ *Описали цілі, мотиви, внутрішні конфлікти або суть ватаги.*

КОНТАКТИ

- ▷ Ролан Вотт, суддя
- ▷ Лароуз, Синій мундир
- ▷ Лідра, посередниця
- ▷ Гокслі, контрабандист
- ▷ Аня, дилетантка
- ▷ Марло, ватажок банди

УДОСКОНАЛЕННЯ ВАТАГИ

- Оснащені Перекупи (один із ваших предметів прихований і не дає навантаження)
- Контакти в «Залізного гаку» (+1 Ранг у в'язниці)
- Елітні Шахраї
- Елітні Відморозки
- Незворушні (+1 клітинка для стресу)

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

ЛІГВО

- Возівня
- Елінг
- Приховане
- Кімнати
- Захищене
- Сховище
- Майстерня

ТРЕНУВАННЯ

- Проникливість
- Хист
- Рішучість
- Особисте
- Майстерність

ЯКІСТЬ

- Папери
- Спорядження
- Знаряддя
- Приладдя
- Інструменти
- Зброя

КОГОРТИ

ВАРІСТЬ ВДОСКОНАЛЕННЯ
Нова когорта: 2
Додати тип: 2

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

БУКЛЕТ ВАТАГИ

НАЗВА

РЕП  ТЕРИТОРІЯ

РЕПУТАЦІЯ

ВПЛИВ СЛАБКИЙ СИЛЬНИЙ РАНГ

ЛІГВО

<input type="checkbox"/> ТРЕНУВАЛЬНІ ЗАЛИ +1 масштаб до когорти Пронир	<input type="checkbox"/> ГНІЗДО ПОРОКУ (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> ДІЛОК +2 золоті від замовників із нижчого класу	<input type="checkbox"/> ІНФОРМАТОРИ +1к до збору інформації щодо діла	<input type="checkbox"/> МІКСИНОВІ УТІДІЯ Позбутися тіла, +1к, щоб знизити шухер після вбивства
<input type="checkbox"/> ТРОФЕЇ ВІД ЖЕРТВ +1 реп за діло	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input checked="" type="checkbox"/> ЛІГВО	<input type="checkbox"/> ТЕРИТОРІЯ	<input type="checkbox"/> ПРИКРИТТЯ –2 шухеру за діло
<input type="checkbox"/> КРИШУВАННЯ (Перевірка Рангу) – Шухер = золотий під час перепочинку	<input type="checkbox"/> ЛАЗАРЕТ +1к до перевірок одужання	<input type="checkbox"/> ЕМІСАР +2 золоті за діла від замовників із вищого класу	<input type="checkbox"/> ФАЛЬШИВІ ДОКУМЕНТИ +1к до перевірок ситуації в планах обману та перемовин	<input type="checkbox"/> МІСЬКИЙ АРХІВ +1к до перевірок ситуації в планах проникнення

МИСЛИВСЬКІ УТІДІЯ: ВИКРАДЕННЯ — ЗНИКНЕННЯ — НЕЩАСНИЙ ВИПАДОК — РОЗПРАВА

ШУХЕР  РІВЕНЬ РОЗШУКУ  ЗОЛОТИЙ СХОВИЩЕ

Коли ватага розвивається, кожний ПГ отримує в зачанку = Ранг +2.

НОТАТКИ

УБИВЦІ

НАЙМАНЦІ-ДУШОГУБИ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- СМЕРТОНОСНІ.** Кожен ПГ може додати +1 значення дії до **Полювання, Скрадання** чи **Бійки** (до максимального значення 3).
- Вороняча завіса.** Завдяки важкому випробуванню або окультному ритуалу ваша діяльність прихована від Шукачів Смерті. Ви не отримуєте додатковий шухер, коли вбиваєте під час діла.
- Кремація.** Завдяки важкому випробуванню або окультному ритуалу вам відомий магічний спосіб знищення духу жертви в момент її вбивства. Отримуючи 3 пункти стресу, ви скеровуєте електроплазматичну енергію з примарного поля на жертву, а її дух і тіло розпадаються зливою іскристого попелу.
- Жодних слідів.** Коли ви повертаєте діло таємно або маскуєте його під нещасний випадок, ви отримуєте половину значення реп цілі (округлюючи вгору) замість нуля. Закінчуючи **перепочинок** із шухером 0, ви отримуєте +1 реп.
- Покровитель.** Коли ви підвищуєте свій **Ранг**, це коштує **вдвічі менше золотих**, ніж зазвичай. *Хто ваш покровитель? Чому він допомагає вам?*
- Хижак.** Коли ви користуєтесь планом обману або проникнення для скоєння вбивства, отримайте +1к до перевірок **ситуації**.
- Гадюки.** Коли ви отримуєте або виготовляєте отруту, ви заробляєте +1 рівень результату до вашої перевірки. Користуючись отрутою, ви здобуваєте імунітет до неї.
- Ветеран.** Ви можете додати особливу здібність іншої ватаги.

ПД ВАТАГИ

Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів).

- Провернули успішний «нещасний випадок», зникнення, розправу або викрадення.*
- Боролися з викликами вище свого поточного рівня.*
- Посилили репутацію своєї ватаги або заробили нову.*
- Описали цілі, мотиви, внутрішні конфлікти або суть ватаги.*

КОНТАКТИ

- Трев, ватажок банди
- Лідра, посередниця
- Іріміна, підступна дворянка
- Карлос, мисливець за головами
- Екзетер, Наглядач
- Севой, торговець-товстосум

УДОСКОНАЛЕННЯ ВАТАГИ

- Оснащені Вбивці (2 додаткові комірочки навантаження для зброї чи спорядження)
- Контакти в «Залізного гаку» (+1 Ранг у в'язниці)
- Елітні Пронирі
- Елітні Відморозки
- Загартовані (+1 клітинка травми)

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА БАНДА ЕКСПЕРТ

ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

ЛІГВО

- Возівня
- Елінг
- Приховане
- Кімнати
- Захищене
- Сховище
- Майстерня

ТРЕНУВАННЯ

- Проникливість
- Хист
- Рішучість
- Особисте
- Майстерність

ЯКІСТЬ

- Папери
- Спорядження
- Знаряддя
- Приладдя
- Інструменти
- Зброя

КОГОРТИ

- ВАРІСТЬ ВДОСКОНАЛЕННЯ
- Нова когорта: 2
- Додати тип: 2

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

БУКЛЕТ ВАТАГИ

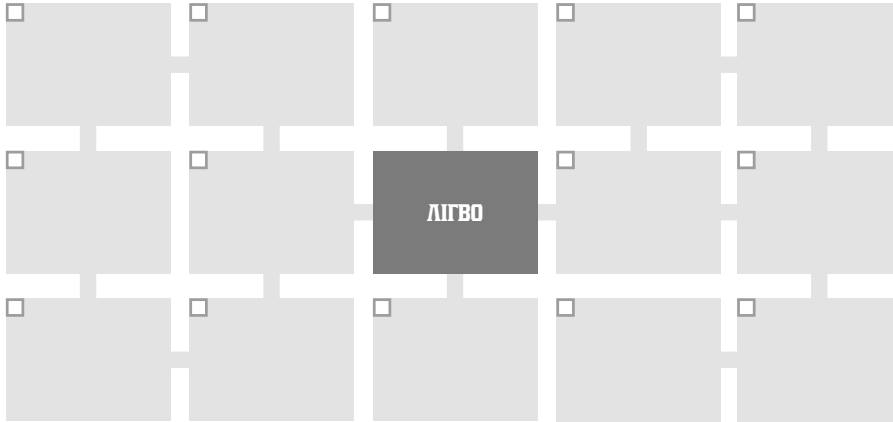
НАЗВА _____

РЕП ТЕРИТОРІЯ _____

РЕПУТАЦІЯ _____

ВПЛИВ **СЛАБКИЙ** **СИЛЬНИЙ** РАНГ

ЛІГВО _____



МИСЛИВСЬКІ УТІДІЯ:

ШУХЕР РІВЕНЬ РОЗШУКУ _____

ЗОЛОТИЙ **СХОВИЩЕ**
 | |

Коли ватага розвивається, кожний ПГ отримує в заначку = Ранг +2.

НОТАТКИ _____

ОСОБЛИВІ ЗДІЯНОСТІ

ПД ВАТАГИ

Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів).

- ◆ Провели успішну операцію _____
- ◆ Боролися з викликами вище свого поточного рівня.
- ◆ Посилили репутацію своєї ватаги або заробили нову.
- ◆ Описали цілі, мотиви, внутрішні конфлікти або суть ватаги.

КОНТАКТИ

▷ _____

▷ _____

▷ _____

▷ _____

▷ _____

▷ _____

УДОСКОНАЛЕННЯ ВАТАГИ

КОГОРТА **БАНДА** **ЕКСПЕРТ**
 ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА **БАНДА** **ЕКСПЕРТ**
 ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

КОГОРТА **БАНДА** **ЕКСПЕРТ**
 ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

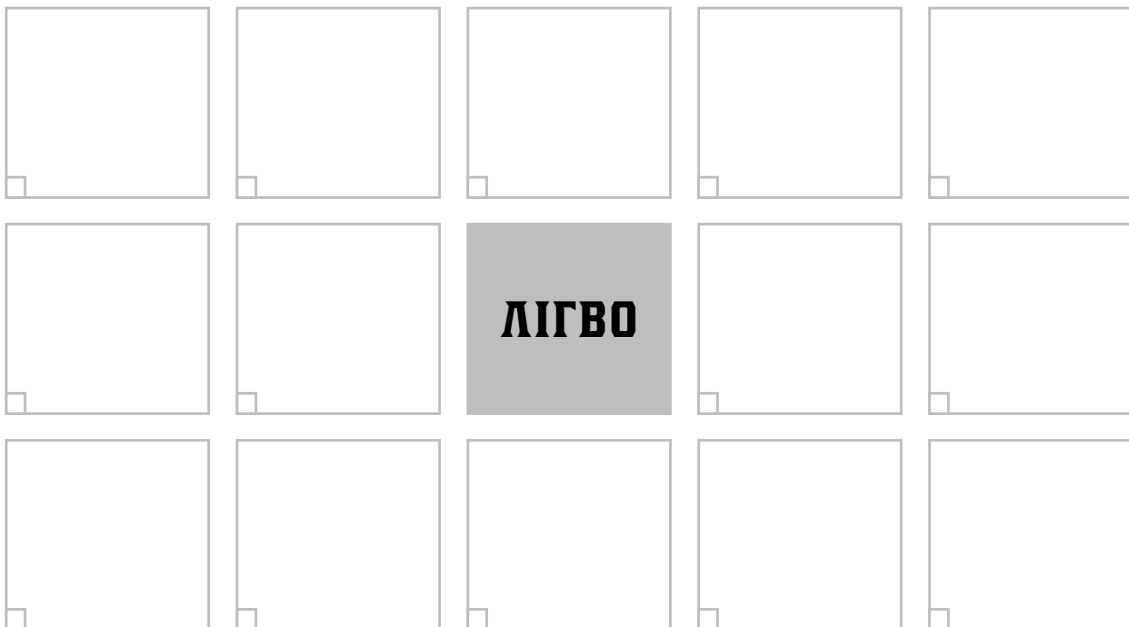
КОГОРТА **БАНДА** **ЕКСПЕРТ**
 ВТОМЛЕНА СЛАБКА РОЗБИТА БРОНЯ

ЛІГВО **ЯКІСТЬ**
 Возівня Папери
 Елінг Спорядження
 Приховане Знаряддя
 Кімнати Приладдя
 Захищене Інструменти
 Сховище Зброя
 Майстерня

ТРЕНУВАННЯ **КОГОРТИ**
 Проникливість **ВАРІСТЬ** вдосконалення
 Хист **Нова когорта:** 2
 Рішучість **Додати тип:** 2
 Особисте
 Майстерність

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

БАТАГА:



АКТИВИ В'ЯЗНИЦІ



Щоразу, коли ваш ватажанин потрапляє за ґрати, у вас є шанс отримати активи в'язниці. Див. «Ув'язнення» в розділі 5.

АКТИВ СОЮЗНИКА

Один із ваших союзників у в'язниці домовився, щоб його фракція допомогла вам. Отримайте актив для своєї ватаги від ватаги іншого типу. Ви не можете захопити територію за допомогою цього активу.

БАНДЮГАН

Ваша сувора репутація у в'язниці зміцнює авторитет вашої ватаги в Даскволі. Коли ваша ватага підвищує Ранг, це коштує на 2 золоті менше, ніж зазвичай.

ВПЛИВ НА ДОСТРОКОВЕ ЗВІЛЬНЕННЯ

На магістратів і наглядачів можна чинити політичний тиск. Завдяки цьому ви завжди можете домовитися про скорочення строку ув'язнення — ніби ваш рівень розшуку на 1 нижче. Іншими словами: якщо при ув'язненні ваш рівень розшуку був 3, то ви проведете за ґратами лише кілька місяців (наче у вас 2-й рівень) замість цілого року.

КОНТРАБАНДА

Ви організуєте канали контрабанди у в'язниці. На час ув'язнення ви отримуєте +2 навантаження (починаючи з нуля як в'язень). Якщо ви повернете це двічі, то матимете 4 навантаження на час відбування строку. Крім того, ви на свій вибір можете носити 1 золотий замість вантажу, щоб давати хабарі або отримувати ресурси у в'язниці. Ви можете скинути своє тюремне спорядження, коли ваша ватага перепочиватиме.

КОНТРОЛЬ ТЮРЕМНОГО БЛОКУ

Ваша ватага тримає блок камер під повним контролем — охоронці й усе таке. Ви ніколи не матимете травм від ув'язнення.

ПІДКУП ОХОРОНИ

Ви платите кільком охоронцям в'язниці «Залізний гак». Отримуйте +1к до вашої перевірки Рангу, коли ваш ватажанин потрапляє до в'язниці.

ДОСКВОЛ



ОРІЄНТИРИ

1 **Море Невбуття.** Під час катаклізму океани перетворилися на темне чорнило. Відтоді далеко внизу можна побачити крихітні точки світла, що нагадують сузір'я. Лише найсміливіші або найвідчайдушніші капітани наважуються плисти за межі видимості суші, в море, таке ж темне, як небо над головою. Мстиві примари, що заповнили землю, зазвичай уникають океану, але в його глибинах живуть страшні істоти.

2 **Втрачений район.** Колись багата територія, що спершу була спустошена чумою, а після побудови другого бар'єра блискавок залишена мертвоземеллю. Таїть багато загублених скарбів для відчайдухів, готових їх шукати.

3 **В'язниця «Залізний гак».** Височенна металева фортеця, де ув'язнюють найгірших (або найменш везучих) злочинців. Багатьох змушують працювати на Південних полях і в шахтах Відстійників або відправляють збирати сміття в мертвоземеллі.

4 **Вокзал Геддок.** Щодня сюди прибувають електропоїзди з усього Імперіуму з вантажами та пасажирями.

5 **Вугрові угіддя та ферми.** Майже половина потреб Доскволу в їжі задовольняється шляхом імпорту; решта збирається на місці з вугрових ферм, грибних печер і врожаю, що виростили за допомогою дивовижних ламп із променистою енергією.

6 **Старий Північний порт.** До потопу в другому столітті дельта річки Доск була мілководним болотом довкола поселення шахтарів. Кораблі швартувалися в цьому порту й поповнювали запаси перед тим, як перетнути відкрите море до Сквлану. Застарілий порт залишили мертвоземеллю, коли побудували другий бар'єр блискавок.

7 **Мертвоземелля.** Світ за бар'єрами блискавок є лише пустою зі скам'янілими деревами, попелом та задушливими хмарами міазмів. Там полчища неприкаяних привидів безупинно вистежують бодай слабку іскру життєвої сили, щоб пожитися нею.

РАЙОНИ

Курганошчя. Житлові будинки та ринки для фермерів, які працюють на полях та вугрових угіддях.

Яснокамінь. Величні маєтки й розкішні крамниці для заможної еліти.

Білороння. Розлогі маєтки лорда-губернатора, головного мисливця та командувача Наглядців, а також Академія Досквол.

Вороняча Лапа. Тісний район багаторівневих вулиць, де панують банди.

Відстійники. Трудовий табір для ув'язнених і гетто для знедолених бідняків.

Доки. Убогі таверни, тату-салони, бійцівські ями та склади.

Чорногребінь. Залишки шахтарського поселення Досквол на вершині пагорба, де зараз живуть робітники та працюють промислові фабрики.

Нічний ринок. Центр торгівлі екзотичними речами, імпортованими залізницею. Чимало продавців також продають нелегальні товари.

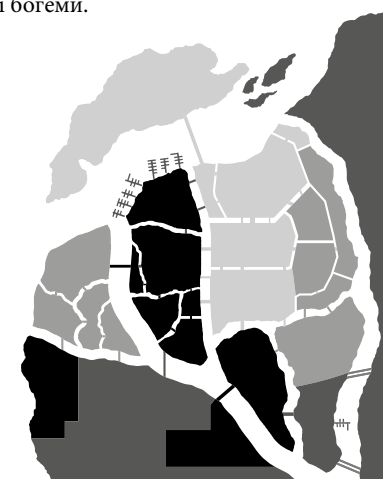
Статутний квартал. Адміністративні установи міста й осередок крамниць, майстерень і комерції.

Сажовиця. Плутанина тісних нетрів і нагромаджень обшарпаних бараків.

Шість Веж. Колись багатий район, нині занепалий і напівзруйнований.

Шовкове узбережжя. Район червоних ліхтарів і творчої богеми.

Заможність Висока Середня Низька



ДОСКВОЛ

також відомий як Дасквол, Північний мис

Імперська провінція Акорос

Приблизно 847 р. після катаклізму

МЕРТВОЗЕМЕЛЛЯ

ВТРАЧЕНИЙ
РАЙОН

ШІСТЬ ВЕЖ

НІЧНИЙ РИНОК

Вокзал
Геддок

РІКА ДОСК

ЯСНОКАМІНЬ

СТАТУТНИЙ
КВАРТАЛ

ЧОРНОГРЕБІНЬ

КАНАЛ

Цитадель
губернатора

ПІВНІЧНОГО
МИСУ

ДОКИ

ВОРОНЯЧА
ЛАПА

САЖОВИЦЯ

В'язниця
«Залізний
гак»

ВІДСТІЙНИКИ

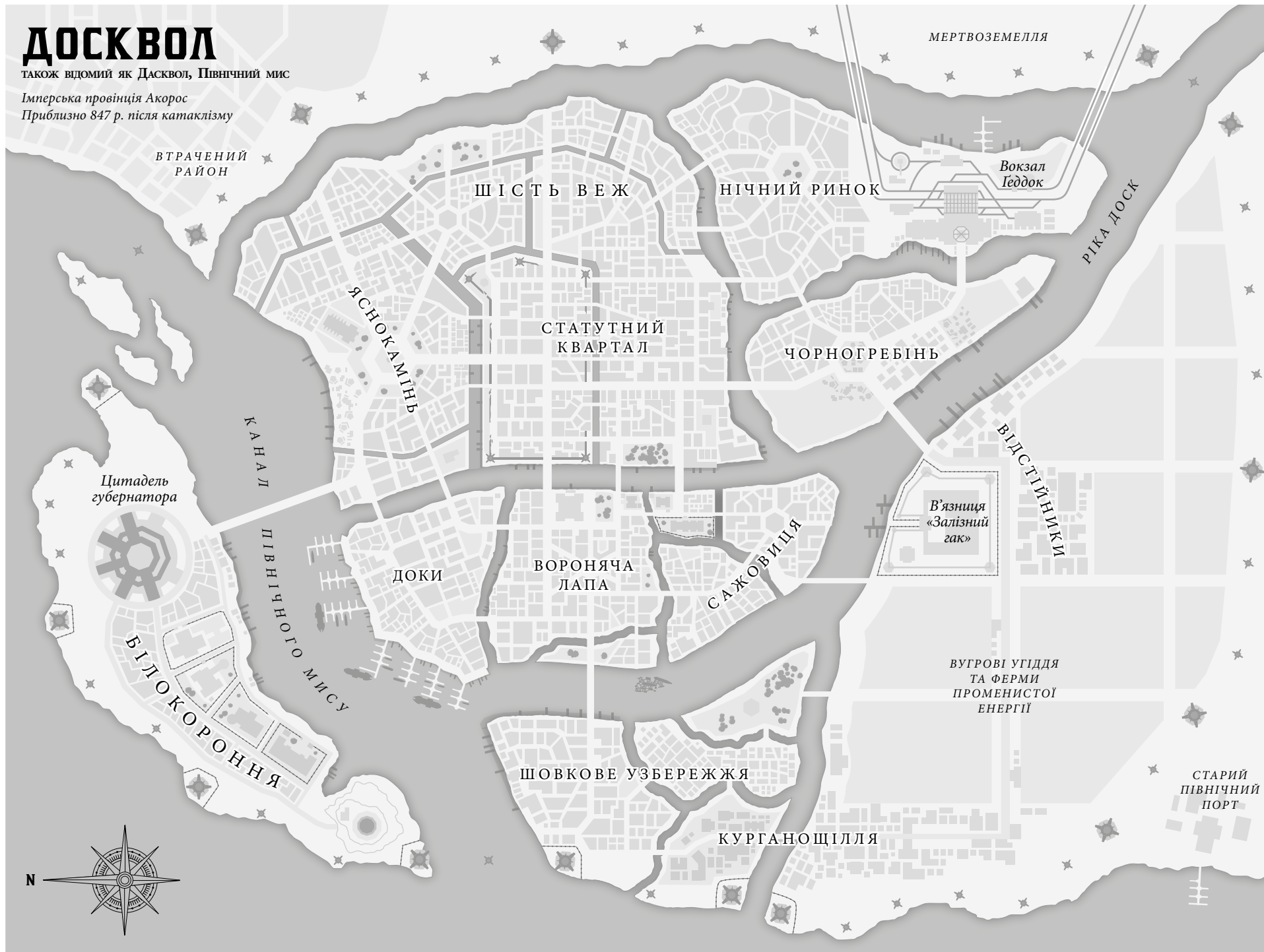
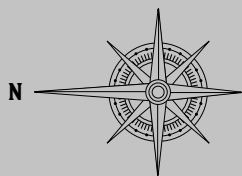
ВУГРОВІ УГІДДА
ТА ФЕРМИ
ПРОМЕНИСТОЇ
ЕНЕРГІЇ

БІЛОКОРОННЯ

ШОВКОВЕ УЗБЕРЕЖЖЯ

КУРГАНОЩІЛЛЯ

СТАРИЙ
ПІВНІЧНИЙ
ПОРТ





РОЗКОЛОТІ ОСТРОВИ

АКОРОС

Країна темних скам'янілих лісів і скелястих пагорбів. Заможні прибережні міста багатіють від полювання на левіафанів та видобутку корисних копалин. Акоросців іноді називають імперцями, бо саме там зародився Імперіум. Зазвичай у них світла шкіра й чорне волосся.

СЕВЕРОС

Це відкриті всім вітрам рівнини, порослі темними й колючими чагарниками. За межами імперських міст на узбережжі деякі корінні северосці досі живуть вільними племенами, що мандрують мертвоземеллям і навчають своїх коней полювати на примар. Більшість северосців смагляві й темноволосі.

ІРУВІЯ

Чорні пустелі, обсидіанові гори та активні вулкани — такою є Ірувія. Подейкують, що там відкрито панують демони. Люди зазвичай мають помаранчеву шкіру й темне волосся.

КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ

Вкритий густими джунглями тропічний архіпелаг; нині потемнілий і покручений дивною магією катаклізму. Кажуть, люди там живуть без бар'єрів блискавок. Як це можливо? Майже в усіх корінних жителів острова мідна шкіра й темне волосся.

СКОВЛАН

Виснажений край холодних гір і суворої тундри. Сковлан був останнім оплотом проти Імперського контролю. Більшість його мешканців блідошкірі зі світлим чи рудим волоссям.

ТИКЕРОС

Далекий та відрізаний від Імперії край. Кажуть, що в роду тикеросців (їх ще грубо називають чужими) були демони.

НОТАТКА ПРО СВІТ

Розколоті острови мають дуже різний клімат через магичні сили, що залишилися після катаклізму. «Вода» моря Небуття наче складається з непрозорого чорного чорнила, проте глибоко під поверхнею можна розглядіти сузір'я мерехтливих зірок. Сонце — лише тьмяний вуглик, що дає мізерні сутінки на світанку та ввечері; решту часу все занурене в темряву.

Колись це був казковий фантастичний світ магії та чудес, який було зруйновано. На його руїнах постала індустріальна цивілізація.

Не чекайте тут наукового реалізму.



ДОВІДНИК ІЗ ПРАВИЛ 1

ПЕРЕВІРКА ДІЇ

⬢ 1к за кожну крапку Дії.

⊕ +1к, якщо вам
Допомагають.

⊕ +1к, якщо Докладаєте
зусиль або укладаєте
Угоду з Дияволом.

КОНТРОЛЬОВАНІ ОБСТАВИНИ

Ви дієте на своїх умовах. У вас значна перевага.

Критичний успіх. Посилений ефект.

6. Вам усе вдається.

4/5. Ви вагаєтесь. Відступіть і спробуйте щось інше або дійте з мінімальними наслідками: незначне ускладнення, послаблений ефект, ви зазнаєте меншої шкоди чи опиняєтесь у ризикованих обставинах.

1–3. Вас затримують. Пробивайтесь далі, хапайтеся за ризиковану можливість або відступіть і спробуйте інакше.

РИЗИКОВАНІ ОБСТАВИНИ

Ви зійшлися на рівних. Дієте під тиском. Ризикуєте.

Критичний успіх. Посилений ефект.

6. Вам усе вдається.

4/5. Дія вдається, але з наслідками: вам завдають шкоди, є ускладнення, послаблений ефект або ви опиняєтесь у безнадійних обставинах.

1–3. Справи кепські. Вам завдають шкоди, виникають ускладнення, ви опиняєтесь у безнадійних обставинах чи взагалі втрачаєте цю можливість.

Коли робите безнадійну перевірку, позначайте ПД в атрибуті дії, на яку зробили кидок.

БЕЗНАДІЙНІ ОБСТАВИНИ

У вас серйозні проблеми. Ви стрибаєте вище своєї голови.

Критичний успіх. Посилений ефект.

6. Вам усе вдається.

4/5. Дія вдається, але з наслідками: ви зазнаєте серйозної шкоди, виникає серйозне ускладнення, послаблений ефект.

1–3. Це найгірший результат. Ви зазнаєте серйозної шкоди, виникає суттєве ускладнення, ви втрачаєте цю можливість.

Майстер розподіляє наслідки залежно від ситуації. Ви можете постраждати від одного, кількох чи всіх перелічених. А можете спробувати уникнути наслідку чи послабити його за допомогою перевірки опору.

ПЕРЕВІРКА ОПОРУ

⬢ 1к за кожну крапку в АТРИБУТІ.

Ви зменшуєте наслідки або уникаєте їх і отримуєте 6 пунктів стресу мінус найвищий результат на кістці. Коли випадає крит, ви знімаєте 1 пункт стресу.

КОМАНДНА РОБОТА

ДОПОМОГА

Отримайте 1 пункт стресу, щоб дати іншому гравцеві +1к. Ви також можете зазнати наслідків. Під час перевірки тільки один ПГ може надавати допомогу.

ОЧОЛЮВАННЯ ГРУПОВОЇ ДІЇ

Очольте групову дію. Виконайте перевірку для кожного персонажа, залученого до неї. Найкращий результат зараховується як результат дії для всіх персонажів, що брали в ній участь.

ЗАХИСТ

Ризикніть заради товариша по команді. Візьміть на себе наслідки замість нього. За бажання ви можете зробити перевірку опору як зазвичай.

ПІДГОТОВКА

Допоможіть іншому персонажу своєю дією. Якщо вам це вдасться, будь-який член команди, який продовжує ваш маневр, отримує +1 рівень ефекту або покращує обставини.

ДІЇ

- ◆ Бийтеся з противником у ближньому бою; нападайте чи утримуйте позицію.
- ◆ Прискіпливо Вивчайте особу, документ або предмет, щоб зібрати інформацію та задіяти знання.
- ◆ Вправно вихоплюйте предмети із чужих кишень; витончено відволікайте; вправно керуйте чи їздьте верхи.
- ◆ Громить місце, предмет або перешкоду грубою силою чи внаслідок спланованої диверсії; проломлюйте захист силоміць, влаштовуйте безлад і хаос.
- ◆ Майструйте із залізак, щоб створювати, покращувати, знешкоджувати чи лагодити; розряджайте пастки; підбирайте відмички чи зламуєте сейфи. Обертайте годинникові механізми та електроплазматичні пристрої на свою користь.
- ◆ Маніпулюйте кимось завдяки шарму, логіці, обману, маскуванню чи блефу; змінюйте думки чи поведінку, маніпулюючи або зваблюючи.
- ◆ Наказуйте коритися вам силою своєї особистості; залякуйте чи погрозуйте; командуйте однією з банд ватаги під час дії.
- ◆ Полюйте на ціль; збирайте інформацію про її місцезнаходження та переміщення; атакуйте точними пострілами здалеку.
- ◆ Розвідуйте, щоб зрозуміти, що відбувається; відчувайте небезпеку завчасно; дізнавайтесь про можливості.
- ◆ Скрадайтесь непоміченим і долайте перешкоди; перелазьте, пливіть, біжіть, стрибайте й падайте. Атакуйте із засідки — бийте в спину, перерізайте горло чи оглушуйте.
- ◆ Сплкуйтеся з контактами, яких знаєте завдяки своєму походженню, передісторії, друзям або ворогам, щоб мати доступ до ресурсів, інформації, людей чи місць.
- ◆ Фокусуйтеся на примарах і примарних полях: направляйте електроплазматичну енергію; відчувайте примар та розмовляйте з ними; розумійтеся на спектродіях.

1. ВИПЛАТА

Зазвичай ватага отримує 2 РЕП за кожне діло. Якщо ціль діла має вищий Ранг, ви отримуєте +1 РЕП за кожний Ранг, на який ціль перевершує вашу ватагу. Якщо ціль має нижчий Ранг, ви отримуєте -1 РЕП за кожний нижчий Ранг (мінімум 0). (Якщо ви перевірите діло непоміченими, то отримуєте нуль РЕП.)

Ви також заробляєте ЗОЛОТІ залежно від типу операції (див. список праворуч).

3. ХИТРОСПЛЕТІННЯ

Визначившись із виплатою, киньте таку кількість кісток, яка відповідає вашому РІВНЮ РОЗШУКУ, і подивіться, який у вас ШУХЕР.

ШУХЕР 0-3		ШУХЕР 4/5		ШУХЕР 6+	
1-3	Проблеми в банді або Типові підозрювані	1-3	Проблеми в банді або Дізнання	1-3	Перевзуття або Допит
4/5	Конкуренти або Бентежні мерці	4/5	Відкуп або Бентежні мерці	4/5	Демонічна пропозиція або Демонстрація сили
6	Співпраця	6	Демонстрація сили	6	Арешт

АРЕШТ. Сині мундири надсилають підрозділ для вашого арешту. Відкупіться ЗОЛОТИМИ (рівень розшуку +3), видайте когось (це скине ваш шухер) або спробуйте уникнути затримання.

БЕНТЕЖНІ МЕРЦІ. До вас тягнеться неприкаяний дух. Найміть Містика чи Домкратника або ж розберіться з ним самі.

ВІДКУП. Ворожа фракція діє проти вас (вашого друга, контакту, постачальника пороку). Заплатіть (1 РЕП та 1 ЗОЛОТИЙ) за кожен РАНГ ворога як вибачення, дозволять їм діяти або дайте відсіч.

ДЕМОНІЧНА ПРОПОЗИЦІЯ. Прийміть пропозицію демона, сховайтеся від нього (ви втратите 3 РЕП) або вирішіть це по-своєму.

ДЕМОНСТРАЦІЯ СИЛИ. Фракція, у якій ви маєте негативний статус, зазіхає на ваші володіння. Дайте їй 1 АКТИВ або оголошіть війну (опустіться до статусу -3). Якщо у вас немає активів, ви втрачаєте 1 вплив.

ДІЗНАННЯ. Сині мундири хапають НІПа — вашого ватажанина або контакт, щоб розпитати про ваші злочини. **Перевірка на удачу** покаже, скільки вони розбовкають (1-3: +2 ШУХЕРУ, 4/5: +1 ШУХЕР). Або заплатіть Мундирам 2 ЗОЛОТІ.

ДОПИТ. Сині мундири затримують вашого ватажанина. Відкупіться від них 3 ЗОЛОТИМИ, інакше вас

- ◆ 2 ЗОЛОТІ: дрібна справа; кілька повних ганців.
- ◆ 4 ЗОЛОТІ: невелика справа; сейф.
- ◆ 6 ЗОЛОТИХ: звичайне діло; непогана частка.
- ◆ 8 ЗОЛОТИХ: велике діло; чимала частка.
- ◆ 10+ ЗОЛОТИХ: видатне діло; солідна частка.

Відніміть кількість золотих, що дорівнює вашому Рангу +1, коли платитимете десятину босу або більшій організації.

поб'ють (шкода 2-го рівня) і ви розкажете їм усе (+3 ШУХЕРУ). Ви можете опиратися кожному із цих наслідків окремо.

КОНКУРЕНТИ. Нейтральна фракція погрожує вам, вашому другу, контакту або постачальнику пороку. Втрачте 1 РЕП або 1 ЗОЛОТИЙ за кожен РАНГ конкурента або дайте відсіч (-1 СТАТУС у цій фракції).

ПЕРЕВЗУТТЯ. Хтось із ваших контактів, покровителів, клієнтів або замовників переходить на бік іншої фракції через ваш шухер.

ПРОБЛЕМИ В БАНДІ. Одна з ваших когорт спричиняє клопоти через хиби. Ви втрачаєте авторитет (поплатіться РЕП, що дорівнює вашому РАНГУ +1), робите відбувайлом ватажанина або стикаєтесь із відплатою від постраждалої сторони. Без когорти з хибами немає і хитросплетінь.

СПІВПРАЦЯ. Фракція, у якій ваш статус +3, просить вас про послугу. Погодьтеся, інакше втратите 1 РЕП за кожен РАНГ дружньої фракції або 1 статус у них. Не маючи у фракціях статусу +3, ви уникаєте хитросплетінь.

ТИПОВІ ПІДОЗРЮВАНІ. Сині мундири ловлять когось із вашого оточення. Зробіть перевірку на удачу, щоб дізнатися, чи буде він опиратися дізнанню (1-3: +2 ШУХЕРУ, 4/5: шкода 2-го рівня), або заплатіть Мундирам 1 ЗОЛОТИЙ.

2. ШУХЕР

Після діла чи конфлікту з конкурентом ваша ватага отримує ШУХЕР. Додайте +1 ШУХЕР за високопоставлену ціль або ціль із хорошими зв'язками. +1 ШУХЕР, якщо випадок стався на ворожій території. +1 ШУХЕР, якщо ви у стані війни. +2 ШУХЕРУ, якщо було скоєно вбивство.

4. ПЕРЕПОЧИНОК

За перепочинок ви можете здійснити два заняття зі списку нижче. Ваша броня повністю відновлюється. Також ви можете виконати додаткові заняття, витративши на кожне 1 ЗОЛОТИЙ або 1 РЕП.

Додавайте до перевірок під час перепочинку +1к, якщо вам допомагає друг або контакт. Після перевірки ви можете покращити результат, витративши по 1 ЗОЛОТОМУ за кожен ступінь. Отже, 1-3 стає 4/5, 4/5 — 6, а 6 — КРИТ.

ОТРИМАННЯ РЕСУРСУ

Візьміть у тимчасове користування ресурс. Зробіть перевірку РАНГУ ватаги. Результат показує якість ресурсу відповідно до РАНГУ: 1-3 — погана (Ранг -1); 4/5 — стандартна (Ранг); 6 — хороша (Ранг +1); КРИТ — виняткова (Ранг +2). Ви можете отримати кращу за «виняткову» якість, але для цього треба витратити 2 золоті за кожен Ранг.

ДОВГОТРИВАЛИЙ ПРОЕКТ

Якщо у вас є засоби, працюйте над довготривалим проектом. Зробіть перевірку дії та відмітьте сектори на таймері проекту відповідно до результату (1-3: один; 4/5: два; 6: три; КРИТ: п'ять).

ВІДНОВЛЕННЯ

Пройдіть лікування, щоб зробити відмітку на таймері відновлення (довготривалий проект). Коли таймер заповнюється, рівень кожної шкоди знижується на один.

ЗМЕНШЕННЯ ШУХЕРУ

Опишіть, як ви зменшуєте шухер ватаги, та зробіть перевірку дії. Зменште шухер відповідно до результату (1-3: один; 4/5: два; 6: три; КРИТ: п'ять).

ТРЕНУВАННЯ

Позначте 1 пд в атрибуті або буклеті (+1 пд, якщо маєте вдосконалення ватаги для відповідного тренування). Позначати кожен трекер ПД можна лише раз за перепочинок.

ПОТУРАННЯ ПОРОКУ

Відвідайте свого постачальника пороку та киньте кількість кісток, яка дорівнює найнижчому значенню ваших атрибутів. Зніміть кількість пунктів стресу, що відповідає найвищому результату. Якщо результат вищий за наявний стрес, ви зловживаєте (див. нижче). Якщо ви не хочете або не можете потурати пороку, отримайте стільки пунктів стресу, скільки у вас ТРАВМ.

- ЗЛОВЖИВАННЯ**
Ви помиляєтесь, задовольняючи свій порок. Що ж ви накоїли?
- ◆ **ВЛИПНУЛИ.** Виберіть або зробіть перевірку додаткових хитросплетінь.
 - ◆ **ВИХВАЛЯЛИСЯ** своїми подвигами. +2 ШУХЕРУ.
 - ◆ **ЗАГУЛЯЛИ.** Грайте іншим персонажем, поки цей не повернеться зі свого загулу.
 - ◆ **ВИЧЕРПАЛИ.** Ваш постачальник відмовляє вам. Знайдіть нового.

ДОВІДНИК МАЙСТРА

ЦІЛІ МАЙСТРА

Грати, щоб дізнатися, що станеться.
Оживити Досквол.
Змалювати світ чесно.

ПРИНЦИПИ МАЙСТРА

Будьте фанатом ПГ.
Нехай усе витікає з історії.
Не чіпляйтесь за рішення.
Звертайтеся до персонажів.
Звертайтеся до гравців.
Зображуйте світ у примарному світлі.
Оточіть їх індустріальною забудовою.
Зважуйте ризики.

ДІЇ МАЙСТРА

Коли гра тільки починається:

- ♦ **Яка у вас мета?**
- ♦ **Який план ви підготували?**
(І яка деталь?)

Коли події набирають обертів:

- ♦ **Як ви це зробите?** (Яку дію оберете?)
- ♦ **Яка у вас мета?** (І який ефект?)

Одразу переходьте до напружених сцен.
Попереджайте про проблеми до їхньої появи.

Розкажіть про наслідки й ставте запитання.

Пропонуйте Угоду з Дияволом.

Створюйте таймер прогресу або ставте відмітку.
Запитуйте гравців.
Не забувайте, що вчинки ПГ впливають на події у світі.
Думайте про події «за кадром».

Що робите ви?

ІМЕНА: Адрік, Альдо, Амосен, Андрел, Арвус, Арден, Аркво, Арлін, Бранон, Бранс, Брейс, Брена, Брікс, Вей, Велеріс, Веретта, Вестер, Вестіна, Вівер, Волетта, Вонд, Ворін, Геллес, Гікс, Гольц, Грайн, Дафнія, Драв, Едлун, Емеліна, Ешлін, Заміра, Кавель, Камеліна, Кандра, Карісса, Карро, Квес, Келір, Кеслін, Клейв, Коб, Корілла, Крістов, Крос, Кроул, Лавдій, Лаврія, Ленія, Лізет, Лінтія, Лоретта, Люселла, Майр, Мара, Мілос, Морлан, Нарія, Наркус, Ногс, Одріенна, Орлан, Полонія, Реміра, Рете, Рінг, Сайра, Сайріна, Сезерет, Сетла, Сканнон, Ставрл, Стев, Таліта, Тена, Тесслін, Тімот, Токер, Уна, Фін.

ПРИЗВИЩА: Анхаят, Арран, Атанок, Басран, Боден, Боуман, Брейкірон, Броган, Букер, Вейл, Велкер, Волунд, Гейг, Гелкер, Геллес, Гелліерс, Грайн, Даава, Далмор, Данвіль, Денфілд, Джаян, Джедуїн, Кардера, Карстас, Кессарін, Кіл, Кінклейт, Клепланд, Клермонт, Колберн, Комбер, Ломонд, Мароден, Міхтер, Моррістон, Пендерін, Прічард, Рован, Севой, Скелкаллан, Скорра, Слейн, Стратміл, Стренгфорд, Темплтон, Тирконнел, Фаррос.

ПРИЗВИСЬКА: Батіг, Будяк, Ва-банк, Відлуння, Гак, Гармата, Голка, Гава, Дзвін, Дюжина, Жаба, Жучара, Завивака, Імла, Кільце, Котушка, Кремінь, Людожер, Мегера, Місяць, Молот, Мороз, Нагай, Пісня, Плетений, Рішала, Рубін, Сміттяр, Срібляник, Тік-Так, Хапун, Хрест, Цвіркун, Цвях, Цеглина, Шип, Шкуродер, Шпора.

ЗОВНІШНІСТЬ

Чоловіча, жіноча, невизначена, прихована.

Темний	Привабливий
Світлий	Стрункий
Кволий	Кістявий
Худий	Повненький
Жилавий	Обвітрений
Величезний	Холодний
Витончений	Суворий
Спортивний	Змарнілий
Огрядний	Спокійний
Грубий	Лютий

<i>Трикутний капелюх</i>	<i>Цупкий плащ</i>
<i>Довге пальто</i>	<i>Цупка шинель</i>
<i>Капюшон та вуаль</i>	<i>М'які чоботи</i>
<i>Короткий плащ</i>	<i>Вільні шовки</i>
<i>В'язана шапка</i>	<i>Воцнене пальто</i>
<i>Тонка куртка</i>	<i>Довгий шарф</i>
<i>Високі чоботи</i>	<i>Шкіряний одяг</i>
<i>Робочі черевики</i>	<i>Комбінезон із вуфра</i>
<i>Маска й мантія</i>	<i>Шкіра та хутро</i>
<i>Костюм і жилет</i>	<i>Поношена уніформа</i>
<i>Підтяжки</i>	<i>Лахміття</i>
<i>Приталена сукня</i>	<i>Легінси</i>

ОПИС МІСТА

Задимлене, бруковане, тьмяне, чорнильно-чорне, масні калюжі, оповите туманами, вологе, морозне, пронизане вітрами, тинисте, цегляні стіни, відлуння, димарі, газові ліхтарі, карети, годинникові вежі, ручні ліхтарі, пара з труб, канали, гондоли, слизьке від дощу, руїни, шпилі, мости, вузькі провулки, цистерни, каналізаційні труби, гуркіт механізмів, ковани елементи.

ВАЖЛИВІ ОСОБИ ДОСКВОЛУ

Лісса, лідерка банди. Холодна та прагматична. Вбила свого попередника, **Роріка**.

Сестри Морок. Кажуть, що вони влаштовують купелі зі свіжою кров'ю. Ніхто не бачив їх поза домом.

Ульф Залізороджений, сковланець; жадає влади.

Мілера Клев, лідерка *Червоних поясів*. Колекціонерка.

Базсо Баз, лідер *Кіптярників*. Любить віскі.

Меррул Брайм, торговець секретами; власник «Ліса в каптурі».

Леді Дрейк, підкуплена магістратка.

Башта, лідер *Незримих*. **Зірка**, перший заступник. **Грул**, амбіційний головоріз середньої ланки.

Мордіс, торговець на нічному ринку. Скупник краденого. Приховує зовнішність під мантією з каптуром.

Таффер, торговець на нічному ринку. Культист.

Джирра, торговець на нічному ринку. Контрабандист.

Ельстера Авраті, дипломатка з Грувії.

Бринна Скайркаллан, дипломат з Сковлану.

Тирсін Нол, дипломат із Северосу.

Андріс, шпигун із гнучким поняттям про відданість.

Кроп, констебль Варти. Не бере хабарів.

Левіт, Джол, Сінда, Рейф, Сині мундири Варти.

Алон Гелкер, слідчий суддя. Антикорупціонер.

Кеслін Мора, суддя з родичами-злочинцями.

Беліндра, тюремниця в «Залізному гаку».

Ерет Скейн, адвокат із непристойними пороками.

Денкірк Сол, надзвичайно сумлінний адвокат.

Полікс, аташе при лорді-губернаторі Доскволу. Таємно займається спиритизмом та гадає на рунах.

Найрікс і Гоксан, неприкаєні духи. Вселяються в перешкожих, шукають містика, якому могли б служити.

Левіра, медіум.

Кембер, майстер есенцій та еліксирів, власник «Чортового зуба».

Раффелло, митець, одержимий надприродним.

РАЙОНИ (від багатших до бідніших)

Білокороння
Яснокамінь
Шість Веж
Статутний квартал
Нічний ринок
Шовкове узбережжя

Чорногребінь
Доки
Вороняча Лапа
Відстійники
Курганоцілля
Сажовиця

МІСЦЯ
Глибопуття
Сади відголосів
Канали
Крейдовий міст
Свічковий міст
Вокзал Геддок
Площа Розбитих Сердечь
Чорне коло
«Віщедзвін»
Крематорій
Тюрма «Залізний гак»
Криваві ями
Гостра круча

БУДИНКИ РОЗВАГ
«Лис у каптурі»
«На гачку»
«Діряве відро»
«Чортів зуб»
«Чорне дерево»
«Кішка і свічка»
«Зламаний якір»
«Червона лампа»
«Цвях і пляшка»
«Шість гармат»
«Старий напилек»
«Донька місяця»
«Паламар»
«Ліщина»
«У Квіна»

ВАРТІСТЬ ФЛЕШБЕКУ

0 ПУНКТИВ СТРЕСУ. Звичайна дія, яка легко підвернулася.

1 ПУНКТИВ СТРЕСУ. Складна дія або малоймовірна ситуація.

2+ ПУНКТИВ СТРЕСУ. Складна дія, яка потребувала особливих можливостей або обставин.

ПРОНИКЛИВІСТЬ	РІШУЧІСТЬ	ХИСТ
Вивчення	Маніпуляція	Бійка
Майстрування	Наказ	Вправність
Полювання	Спілкування	Погром
Розвідка	Фокусування	Скрадання

ПЕРЕВІРКА СИТУАЦІЇ

- ♦ **Почніть з 1к** за чисту удачу.
- ♦ Ця операція особливо смілива або зухвала? Додайте **+1к**. Ця операція надто складна або залежить від багатьох факторів? Отримайте **-1к**.
- ♦ **Деталь плану** розкриває вразливі місця цілі й б'є саме туди, де вона найслабша? Додайте **+1к**. Ціль невразлива за такого підходу або в неї особливий захист чи спеціальна підготовка? Отримайте **-1к**.
- ♦ Хтось із ваших друзів або контактів може надати допомогу або інформацію для цієї операції? Додайте **+1к**. В операцію втручаються вороги або конкуренти? Отримайте **-1к**.
- ♦ Є **інші елементи**, які ви хочете врахувати? Ранг, локація тощо.

КРИТИЧНИЙ УСПІХ. Ви вже подолали першу перешкоду й перебуваєте в контрольованих обставинах.

6. Ви в контрольованих обставинах на момент початку дії.

4/5. Ви в ризикованих обставинах на момент початку дії.

1-3. Ви опинилися в безнадійних обставинах на момент початку дії.

НАСЛІДКИ

Ускладнення. (Відмітка на таймері, 1-3 сектори. Або поява нової перешкоди чи загрози.)

У вас послаблений ефект.

Ви зазнаєте шкоди (1-3).

Втрачаєте можливість.

Опиняєтесь у гірших обставинах.

ЕФЕКТ

Як проявляється ефект?

Якщо для вашої перешкоди запущено таймер, відмітьте сектори відповідно до рівня ефекту.

- ОБМЕЖЕНИЙ.** Наскільки ефект зменшився? Які значні перешкоди ще залишилися?
- ЗВИЧАЙНИЙ.** Як проявляється очікуваний ефект? Чи треба зробити ще щось?
- ЗНАЧНИЙ.** Наскільки посилює ефект? Яку додаткову перевагу ви отримали?

ФАКТОРИ ЕФЕКТУ

-	ЯКІСТЬ / РАНГ	+
-	МАСШТАБ	+
-	ДІЄВІСТЬ	+

ТИП ДІЛА

ЦІЛЬ

МІСЦЕ

ВИПЛАТА: ЗОЛОТІ / РЕП

ШУХЕР

ХИТРОСПЛЕТІННЯ, ЗМІНИ СТАТУСУ У ФРАКЦІЯХ

НОТАТКИ, ПОДІЇ, ЗАПОВНЕННЯ ТАЙМЕРІВ

ТИП ДІЛА

ЦІЛЬ

МІСЦЕ

ВИПЛАТА: ЗОЛОТІ / РЕП

ШУХЕР

ХИТРОСПЛЕТІННЯ, ЗМІНИ СТАТУСУ У ФРАКЦІЯХ

НОТАТКИ, ПОДІЇ, ЗАПОВНЕННЯ ТАЙМЕРІВ

ТИП ДІЛА

ЦІЛЬ

МІСЦЕ

ВИПЛАТА: ЗОЛОТІ / РЕП

ШУХЕР

ХИТРОСПЛЕТІННЯ, ЗМІНИ СТАТУСУ У ФРАКЦІЯХ

НОТАТКИ, ПОДІЇ, ЗАПОВНЕННЯ ТАЙМЕРІВ

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я

БАГАГА

ЗОВНІШНІСТЬ

ПРИЗВИСЬКО

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ІРУВІЯ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — СКОВЛАН — ТИКЕРОС

ПЕРЕДІСТОРІЯ: ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

У вас є **ПОТРЕБА:** есенція життя. Щоб втамувати її, оволодійте живою жертвою та поглиньте її енергію духа (це може бути заняттям під час перепочинку). Після цього очистьте половину свого спустошення (округлюючи вниз).

СПУСТОШЕННЯ

СКОРБОТА

БЕЗЖАЛЬНА — ЛЮТА — НЕСТРИМНА — ОДЕРЖИМА — ТЕРИТОРІАЛЬНА — РУЙНІВНА

ШКОДА

3	ПОТРІБНА ДОПОМОГА
2	-1К
1	ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ

ВИКОРИСТАНА БРОНЯ

- БРОНЯ**
- ВАЖКА**
- ОСОБЛИВА**

ВІДНОВЛЕННЯ

таймер проекту



НОТАТКИ

ПРИМАРА

Безтілесний дух
БУКЛЕТ ДУХА

РИСИ ПРИМАРИ

- **Примарна форма.** Тепер ви — згусток електроплазматичних випарів, що нагадує ваше тіло й одяг за життя. Ви слабо взаємодієте із фізичним світом, як і він із вами. Також ви вразливі до магічних сил та електроплазматичного впливу. Ви пересуваєтесь, ширяючи в повітрі, і не втомлюєтесь від швидкого польоту. У вигляді пари ви повільно прослизгаєте в невеликі отвори. Ваша присутність охолоджує простір навколо та вселяє жах у живих. На вас поширюються ефекти відлякувачів духів (отримайте 2 пункти спустошення, щоб опиратися їм). *Щоразу, коли ви мали б отримати стрес, ви отримуєте спустошення, а замість травми — скорботу.*
- **Розсіяння.** Ви можете на мить розсіяти свою електроплазматичну форму, щоб пройти крізь тверді об'єкти. *Отримайте 1 пункт спустошення за розсіювання плюс 1 пункт за кожну додаткову опцію: триває довше (хвилину — годину — день); ви стаєте невидимим; усе, що проходить крізь вас, небезпечно електризується або заморожується.*
- **Прояв.** Отримайте 1 пункт спустошення, щоб пролінути електроплазматичними шляхами примарного поля в будь-яке місце, яке ви добре знали за життя, або щоб відповісти на виклик змушення.
- **Полтергейст.** Отримайте 1 пункт спустошення, щоб ненадовго посилити взаємодію із фізичним світом (наче ви маєте звичайне тіло). Ви можете збільшити відстань та магнітуду цієї взаємодії за допомогою телекінезу та електроплазматичних розрядів, якщо отримуєте більше пунктів спустошення (2–6).
- **Оволодіння.** Ви можете **фокусуватися** на примарному полі, щоб захопити контроль над живим тілом. Якщо ваш контроль збивається, ви мусите фокусуватися заново (ризикуючи отримати електроплазматичну шкоду) або залишити тіло. Ваш контроль збивається, коли: *ви поглинаєте енергію духа власника тіла; проти вас застосовують магічні сили; власник тіла впадає у відчай.* Ви можете безстроково володіти **оболонкою** або **порожнім**, які були ритуально підготовлені для вас (змінить свій буклет на Оболонку або Вампіра відповідно).
- **Ветеран.** Оберіть особливу здібність з іншого джерела.

ПД

- ◆ *Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті.*
- ◆ Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ *Ви помстилися тим, хто, як ви вважаєте, на це заслуговує.*
- ◆ *Ви проявили своє обурення або гнів чи звели рахунки, пов'язані з походженням чи передісторією.*
- ◆ *Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими вашими пороками чи скорботою.*

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу

Очоловання групової дії

Захист товариша

Підготовка товариша

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть **деталь**. Оберіть **навантаження** для операції.

Напад: точка нападу

Обман: метод

Проникнення: точка входу

Окультизм: магічна сила

Перемовини: соціальний зв'язок

Транспортування: маршрут

БУКЛЕТ

ПРОНИКЛИВІСТЬ

- ● ● ● ВИВЧЕННЯ
- ● ● ● МАЙСТРУВАННЯ
- ● ● ● ПОЛЮВАННЯ
- ● ● ● РОЗВІДКА

РІШУЧІСТЬ

- ● ● ● МАНІПУЛЯЦІЯ
- ● ● ● НАКАЗ
- ● ● ● СПІЛКУВАННЯ
- ● ● ● ФОКУСУВАННЯ

ХІСТ

- ● ● ● БІЙКА
- ● ● ● ВПРАВНІСТЬ
- ● ● ● ПОГРОМ
- ● ● ● СКРАДАННЯ

БОНУСНА КІСТКА

+ ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (взьміть 2 пункти спустошення) – або – укладіть УГОДУ З ДИЯВОЛОМ.

ПРЕДМЕТИ (з вами в примарній формі)

ВОРОГИ ТА СУПЕРНИКИ

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ *Що вони планують зробити?*
- ◆ *Як я можу заманити їх до [X]?*
- ◆ *Що вони відчувають насправді?*
- ◆ *На що мені слід звернути увагу?*
- ◆ *Яка в них слабкість?*
- ◆ *Як мені знайти [X]?*
- ◆ *Що тут відбувається насправді?*

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____

ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРІЗВИСЬКО _____

ПОХОДЖЕННЯ: АКОРОС — ІРУВІЯ — КИНДЖАЛЬНІ ОСТРОВИ — СЕВЕРОС — СКОВЛАН — ТИКЕРОС **ПЕРЕДІСТОРІЯ:** ВІЙСЬКОВИЙ — ВЧЕНИЙ — ЗАКОННИК — ЗЛОЧИНЕЦЬ — РОБОТЯГА — ТОРГОВЕЦЬ — ШЛЯХТИЧ

МОЇ ФУНКЦІЇ, які я виконую за наказом **господаря:** ПРАЦЮВАТИ НАД... — ОХОРОНЯТИ — ЗНИЩУВАТИ — З'ЯСОВУВАТИ — ЗДОБУВАТИ.

Ваше іскротворне тіло працює на ЕЛЕКТРОПЛАЗМІ. Заряджайте свої електричні конденсатори від промислових генераторів (заняття під час перепочинку). Після цього зніміть 5 пунктів спустошення.

СПУСТОШЕННЯ **ЗНОШЕНІСТЬ** ГУРКІТЛИВА — ДІРЯВА — ДИМУЧА — ЗАЦИКЛЕНА — ІСКРИСТА — НЕСТАБІЛЬНА

ШКОДА	ПОТРІБНА ДОПОМОГА	ВИКОРИСТАНА БРОНЯ
3		БРОНЯ <input type="checkbox"/>
2	-1К	ВАЖКА <input type="checkbox"/>
1	ПОСЛАБЛЕНИЙ ЕФЕКТ	ОСОБЛИВА <input type="checkbox"/>

ВІДНОВЛЕННЯ таймер проєкту

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ ПРИМАРИ (ПЕРЕНЕСЕНІ З ПОЧАТКОВОГО БУКЛЕТА)

- ОСОБЛИВОСТІ ОБОЛОНКИ
- ЛЕВГАЦІЯ
 - РЕФЛЕКСИ
 - НАЧЕ ЖИВИЙ
 - ПАВУКОНОГИЙ
 - ВНУТРІШНЯ КАМЕРА
 - ОБШИВКА
 - ФОНОГРАФ
 - СЕНСОРИ
 - ДИМОГЕНЕРАТОРИ
 - СТРИБКОВІ ПОРШНИ
- Витративши заняття під час перепочинку, ви можете змінити особливості.

ОБОЛОНКА

Заводний каркас, яким управляє дух БУКЛЕТ ДУХА

РИСИ ОБОЛОНКИ

- **АВТОМАТ.** Ви дух, який управляє заводним тілом. Стандартно у вас сила людини та е органи чуття. Ваша оболонка має природну **броню** (не є **навантаженням**). Ви забули свої людські почуття й захоплення. Тепер ваша мета — виконання своїх **функцій**. Виберіть три (див. ліворуч). Якщо ви пошкоджені або зламані, вас можна реконструювати. Якщо вмістилище вашої душі зруйнують вщент, ви звільнитесь від рабства й станете Примарою. *Щоразу, коли ви мали б отримати стрес, отримайте спустошення.*
- **ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ.** Отримайте **1 пункт спустошення**, щоб здійснити вчинок, який вимагає надзвичайної сили або швидкості (бігти швидше за коня, розривати метал голими руками тощо). *Це впливає на ефект.*
- **ВІДСІКИ.** Ваші **предмети** вбудовані в каркас, і їх можна приховувати під панелями. Ваш каркас зараз може переносити **+2 навантаження**.
- **ЕЛЕКТРОПЛАЗМАТИЧНІ ВИПРОМІНЮВАЧІ.** Ви можете вивільнити частину своєї плазматичної енергії електричним розрядом навколо себе або променем. Також ця здібність слугує для створення бар'єра блискавок, щоб відлякати або спіймати духа. Отримайте **1 пункт спустошення** за кожен рівень **магнітуди**.
- **ІНТЕРФЕЙС.** Ви можете **фокусуватися** на місцевому електроплазматичному полі, щоб управляти ним або чимось, що з ним пов'язане (у тому числі іншими оболонками).
- **ЗАПАСНА ОБОЛОНКА.** Виберіть додатковий каркас та його початкові особливості. За бажання ви можете переміщувати свідомість між своїми каркасами.
- ○ ○ ○ **Удосконалення** **КАРКАСА.** Виберіть додаткову особливість для одного зі своїх **каркасів**.

КАРКАС Оберіть **каркас** і вигляд (або створіть). Оберіть **початкову особливість**. **НАВАНТАЖЕННЯ** **3** легке **5** звичайне **6** сильне

- МАЛЕНЬКИЙ** (як кішка, **масштаб -1**): металева куля, механічна лялька, заводний павук. *Левітація — Рефлекси*
 - СЕРЕДНІЙ** (як людина): металевий манекен, заводна тварина. *Наче живий — Павуконогий*
 - ВЕЛИКИЙ** (як фургон, **масштаб +1**): металевий гігант, безпілотний транспортний засіб. *Внутрішня камера — Обшивка (особлива броня)*
- Особливості для будь-якого каркаса: **Фонограф (запис і програвання)** — **Сенсори** — **Димогенератори** — **Стрибкові поршині**

ПД

- ◆ *Коли робите перевірку безнадійної дії, щоразу позначайте ПД в її атрибуті.* Наприкінці кожної сесії, для кожного наведеного нижче пункту, позначте 1 ПД (для свого буклета або в атрибуті) або 2 ПД, якщо це сталося кілька разів.
- ◆ *Ви виконуєте свої функції попри труднощі та небезпеки.*
- ◆ *Ви придушуєте чи ігноруєте свої колишні людські якості, мотиви, походження чи передісторію.*
- ◆ *Ви боролися під час сесії з проблемами, спричиненими вашою зношеністю.*

КОМАНДНА РОБОТА

Допомога товаришу
Очоловання групової дії
Захист товариша
Підготовка товариша

ПЛАНУВАННЯ ТА НАВАНТАЖЕННЯ

Оберіть план, вкажіть **деталь**. Оберіть **навантаження** для операції.

Напад: точка нападу	Окультизм: магічна сила
Обман: метод	Перемовини: соціальний зв'язок
Проникнення: точка входу	Транспортування: маршрут

Оболонка не має власних золотих або ЗНАЧКИ, але може отримати доступ до ресурсів свого господаря.

БУКЛЕТ

ПРОНИКЛИВІСТЬ

- ВІВЧЕННЯ
- МАЙСТРУВАННЯ
- ПОЛЮВАННЯ
- РОЗВІДКА

РІШУЧІСТЬ

- МАНІПУЛЯЦІЯ
- НАКАЗ
- СПІЛКУВАННЯ
- ФОКУСУВАННЯ

ХИСТ

- БІЙКА
- ВПРАВНІСТЬ
- ПОГРОМ
- СКРАДАННЯ

БОНУСНА КІСТКА

ДОКЛАДІТЬ ЗУСИЛЬ (візьміть +2 пункти спустошення) — або — укладіть **УГОДУ** з **ДИЯВОЛОМ**.

- Клинок чи два
- Метальні ножі
- Пістоль 2-й пістоль
- Велика зброя
- Незвичайна зброя
- Броня +Важка
- Знаряддя грабіжника
- Скелелазне спорядження
- Магічні знаряддя
- Папери
- Приладдя афериста
- Інструменти для саботажу
- Інструменти майстра
- Ліхтар

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

- ◆ *Що вони планують зробити?*
- ◆ *Як я можу заманити їх до [X]?*
- ◆ *Що вони відчують насправді?*
- ◆ *На що мені слід звернути увагу?*
- ◆ *Яка в них слабкість?*
- ◆ *Як мені знайти [X]?*
- ◆ *Що тут відбувається насправді?*

