КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ _____ РЕНОМЕ

ЛОГОВО _____

РЕП. ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ ▮ СИЛЬНЫЙ ▮ РАНГ ○○○○

ДОПРОСНАЯ *здесь +d6 на общение / манипулирование*	**ТЕРРИТОРИЯ**	**НАДЁЖНЫЙ СКУПЩИК** *+2 монеты за дело («взлом», «грабёж»)*	**КАЗИНО** *(Проверка ранга) – подозрения = монеты в передышке*	**ТАВЕРНА** *+d6 на общение/ манипулирование*
НАРКОПРИТОН *(Аналогично «Казино»)*	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ЛОГОВО**	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ДОЗОРНЫЕ** *+d6 на охоту и разведку на своей территории*
МИНОГОВАЯ ФЕРМА *+d6 на отвод подозрений после убийства*	**ЛАЗАРЕТ** *+d6 на лечение*	**ЯВКА** *+2 монеты за дело («шпионаж», «вредительство»)*	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ** *+d6 на расклад («скрытность»)*

МОНЕТЫ ☐☐☐☐ | ☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐ СОКРОВИЩ.

Шаг в развитии команды увеличивает содержимое заначки каждого персонажа игрока на ранг+2 монет.

ПОДОЗРЕНИЯ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ РОЗЫСК

ТЕНИ

ВОРЫ И ШПИОНЫ

ТАЛАНТЫ

- ○ **Воруют все.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **проникновения**, **ремесла** или **сноровки** (до максимального уровня 3).
- ○ **Домушники.** Желая проникнуть куда-либо, бросайте **+d6** при **проверке расклада**.
- ○ **Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в монетах.
- ○ **Призрачное эхо.** Все члены команды обладают способностью видеть призрачные постройки и предметы, находящиеся в эхе города в призрачном поле, и взаимодействовать с ними.
- ○ **Скользкие.** Определяя **напасти** во время передышки, бросьте кубики два раза и оставьте результат, который вас больше устраивает. **Отводя подозрения** от команды, бросайте **+d6**.
- ○ **Сороки.** Когда вы приобретаете ресурс, бросайте **+d6**.
- ○ **Сработанность.** Во время командных действий вы можете считать выпавшие у разных игроков **шестёрки впечатляющим успехом**.

ОПЫТ КОМАНДЫ

В конце встречи просмотрите источники опыта для команды и отметьте по 1 пункту опыта за каждый, который был актуален в ходе встречи. Если источник сыграл несколько раз или сработал масштабно, отметьте за него 2 пункта.

- *Занимаетесь взломом, шпионажем, грабежом или вредительством.*
- *Боролась с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживала реноме или создала новое.*
- *Выражала цели, интересы, внутренние конфликты или свою суть.*

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Даулер, путешественник
- ▷ Лароз, синий мундир
- ▷ Аманцио, посредник
- ▷ Фитц, коллекционер
- ▷ Аделаида Фройг, аристократка
- ▷ Ригни, владелец таверны

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ☐ Экипировка теней
- ☐ Подземные карты и ключи
- ☐ Элитные лазутчики
- ☐ Элитные мошенники
- ☐☐☐ Хладнокровные

Охотничьи угодья ВЗЛОМ — ШПИОНАЖ — ГРАБЁЖ — ВРЕДИТЕЛЬСТВО

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ЛОГОВО

- ☐ Жильё
- ☐☐ Защищённое
- ☐☐ Каретник
- ☐ Мастерская
- ☐☐ Сарай
- ☐☐ Сокровищница
- ■ Тайное

ТРЕНИРОВКА

- ☐ Чутьё
- ■ Удаль
- ☐ Воля
- ☐ Таланты

Вершины мастерства: ☐-☐-☐-☐

КАЧЕСТВО

- ☐ Документы
- ☐ Инструменты
- ☐ Оружие
- ☐ Приспособления
- ☐ Снаряжение
- ☐ Средства

ПОДРУЧНЫЕ

2 пункта опыта

- ◆ +подручный
- ◆ +тип