

КЛИНКИ В ПІТЬМІ

ІМ'Я _____ БАГАГА _____

ЗОВНІШНІСТЬ _____ ПРИЗВИСЬКО _____

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

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

СТРЕС **ТРАВМА** БАЙДУЖИЙ – НАДЛОМЛЕНИЙ – СХИБЛЕНИЙ – ПАРАНОЇДАЛЬНИЙ – НЕРОЗВАЖЛИВИЙ – РОЗМ'ЯКЛИЙ – НЕСТАБИЛЬНИЙ – ЖОРСТОКИЙ

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

НОТАТКИ

КОМАНДНА РОБОТА	
Допомога товаришу	Захист товариша
Очоловання групової дії.	Підготовка товариша

МІСТИК

АДЕПТ МАГІЇ
ТА МЕДУМ

ЗНАЧКА
 ЗОЛОТИЙ

ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

- Змушення:** Сфокусуйтеся на примарному полі, щоб найближча примара з'явилася перед вами та підкоритися 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 Сплікування 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 кресленник.
- 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.
- Ветеран:** оберіть особливу здібність з іншого джерела.

ХИМЕРНІ ДРУЗИ

- Найрікс, примара.
- Скарлок, вампір.
- Сетара, демон.
- Квелін, відьма.
- Флінт, торговець духами.

ПРЕДМЕТИ

- Якісний духохоп
- Якісна маска духів
- Фіал електроплазми
- Пляшки духів (2)
- Примарний ключ
- Відлякувач демонів

НАВАНТАЖЕННЯ

3 легке 5 звичайне 6 сильне

БУКЛЕТ

ПРОНИКЛИВІСТЬ

- ПОЛЮВАННЯ
- ВИВЧЕННЯ
- РОЗВІДКА
- МАЙСТРУВАННЯ

ЗАВ'ЯЗІТЬСЯ

- ВПРАВНІСТЬ
- СКРАДАННЯ
- БІЙКА
- ПОГРОМ

РІШУЧІСТЬ

- ФОКУСУВАННЯ
- НАКАЗ
- СПІЛКУВАННЯ
- МАНІПУЛЯЦІЯ

БОНУСНА КІСТКА

докладіть зусиль (візьміть +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

ПД

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

ПЛАНУВАННЯ & НАВАНТАЖЕННЯ

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

Напад: точка нападу

Окультизм: магічна сила

Обман: метод

Перемовини: соціальний зв'язок

Проникнення: вхідна точка

Транспортування: маршрут

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ

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