КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА _____ КЛИЧКА _____

ИМЯ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

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

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

Твоя ***страсть*** *— это жизненная сила, вытитая из живого человека. В качестве действия передышки ты можешь* ***охотиться*** *для её утоления. Питаясь, отметь четыре деления на своём счётчике лечения: это единственный способ, которым ты можешь исцелять свои повреждения. Как именно ты питаешься? Какие характерные знаки остаются на твоих жертвах?*

СТРЕСС **ТРАВМЫ** ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения			лечение
3		БЕСПОМОЩНОСТЬ	*счётчик* ⊕
2		−1 КУБИК	**защита**
1		СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ	ДОСПЕХ ☐
			ТЯЖЁЛЫЙ ☐
			ОСОБАЯ ☐

ПРИЗРАЧНЫЕ ТАЛАНТЫ
(из исходного бланка)

Ограничения

Каждый раз, когда ты берёшь новое свойство вампира (кроме первого: нежить), ты также выбираешь новое ограничение.

Сон: во время передышки тебе надо потратить одно действие на то, чтобы отдохнуть в тихом тёмном месте (в противном случае получи 3 пункта стресса).

Приглашение: ты не можешь войти в частное жильё без позволения хозяина.

Отпор: ты не можешь приблизиться к оберегам против духов (это можно преодолеть, повысив стресс на 2).

Чудовище: когда ты получаешь физические повреждения или увлекаешься питанием, твоё тело принимает чудовищный нечеловеческий облик. Прежний восстановится, когда ты в следующий раз утолишь страсть, не увлёкшись ею.

Неволя: твой дух должен оставаться в этом конкретном теле, иначе он погибнет.

ОПЫТ

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

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

- *Ты демонстрировал превосходство или убивал без жалости.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти, травм или ограничений.*

ВАМПИР

ДУХ, ПРИВОДЯЩИЙ В ДВИЖЕНИЕ КОГДА-ТО ЖИВОЕ ТЕЛО

БЛАНК ДУХА

СВОЙСТВА ВАМПИРА

- ● **Нежить**. Ты — дух, вселившийся в мёртвое тело. У тебя максимально возможное количество **травм**: выбери четыре травмы, отражающие твою вампирскую природу. Магические атаки становятся *козырем* против тебя. Если ты сталкиваешься с фатальными повреждениями или новой **травмой**, ты не умираешь, но твой дух оказывается временно сокрушён. Отметь в этом случае повреждение 3 уровня «беспомощность»; оно сохраняется, пока ты не утолишь голод и не вылечишься. Если ты получаешь в этом состоянии магические повреждения, ты принимаешь истинную смерть. Ты набираешь опыт медленнее (это отражено в более длинных шкалах опыта). Зато ты может накапливать до 12 пунктов стресса, а не до 9.
- ○ **Коварство**. Во время передышки, выбери одну из возможностей: или сделай дополнительное действие передышки, или бросай **+d6** при всех своих действиях передышки.
- ○ **Магическое зрение.** Получи **1 пункт стресса**, чтобы на несколько минут превзойти возможности человеческого восприятия. Ты можешь «слышать» истинные мысли и чувства человека, видеть в кромешной тьме, ощущать присутствие невидимых вещей, находить спрятанные предметы и так далее.
- ○ **Отсутствие эха.** Духи не видят тебя и не могут тебе навредить. Получи **2 пункта стресса**, чтобы живые существа отвели взгляд и не замечали тебя в течение нескольких мгновений.
- ○ **Тёмный дар.** Выбери **чутьё**, **удаль** или **волю**. Ты бросаешь **+d6** при испытаниях этой характеристики, а максимальный уровень твоих навыков, связанных с ней, теперь равен 5.
- ○ **Ужасная сила.** Получи **1 пункт стресса**, чтобы воспользоваться сверхчеловеческой силой или скоростью (пробежаться быстрее поезда, расколоть камень голыми руками, запрыгнуть с земли на крышу здания и т. д.). *Это влияет на эффективность действия.*
- ○○○○○ **Необычное**. Выбери талант из другого источника.

ТЁМНЫЕ ПРИСЛУЖНИКИ *(ты начинаешь с двумя)*

- ○ Резерфорд, *дворецкий*
- ○ Лиландра, *спутница*
- ○ Кира, *телохранитель*
- ○ Отто, *кучер*
- ○ Эдрик, *представитель*

ПРЕДМЕТЫ **НАГРУЗКА** ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*

- ☐ *Добротная одежда и аксессуары*
- ☐ Добротное личное оружие
- ☐ Добротный теневой плащ
- ☐ *Оберег против демонов*
- ☐ *Оберег против духов*

командная работа

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

планирование и расклад

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

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

ЗАНАЧКА
МОНЕТЫ ☐☐ ☐☐

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

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

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

дополнительный кубик

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

сбор информации

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

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