

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ

РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. ТЕРРИТ. КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ СИЛЬНЫЙ РАНГ

<input type="checkbox"/> УЧЕБНЫЙ ПОЛИГОН Лазутчики получают +1 к масштабу	<input type="checkbox"/> ПРИТОН (Проверка ранга) - подозрения = монеты в предышке	<input type="checkbox"/> СВОДЧИК +2 монеты за дело (клиенты из низшего класса)	<input type="checkbox"/> ОСВЕДОМИТЕЛИ +d6 на сбор информации перед делом	<input type="checkbox"/> МИНОГОВАЯ ФЕРМА +d6 на отвод подозрений после убийства
<input type="checkbox"/> ТРОФЕИ С ЖЕРТВ +1 к репутации за каждое дело	<input type="checkbox"/> ТЕРРИТОРИЯ	<input checked="" type="checkbox"/> ЛОГОВО	<input type="checkbox"/> ТЕРРИТОРИЯ	<input type="checkbox"/> ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ -2 пункта подозрения после дела
<input type="checkbox"/> РЭКЕТ (Проверка ранга) - подозрения = монеты в предышке	<input type="checkbox"/> ЛАЗАРЕТ +d6 на лечение	<input type="checkbox"/> ПРЕДСТАВИТЕЛЬ +2 монеты за дело (клиенты из высшего класса)	<input type="checkbox"/> ЛЕГЕНДА +d6 на расклад («обман» или «переговоры»)	<input type="checkbox"/> ГОРОДСКИЕ АРХИВЫ +d6 на расклад («скрытность»)

МОНЕТЫ СОКРОВИЩ. ПОДОЗРЕНИЯ РОЗЫСК

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

ДУШЕГУБЫ

НАЁМНЫЕ
УБИЙЦЫ

ТАЛАНТЫ

- СМЕРТОНОСНЫЕ.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку драки, охоты или проникновения.
- Без следа.** Когда вы проворачиваете дело в тайне или инсценируете несчастный случай, вы получаете половину репутационной ценности жертвы. Если в конце предышки подозрения равны 0, повысьте репутацию на 1.
- Воронья пелена.** Убийства во время дела не увеличивают для вас подозрения дополнительно.
- Гадюки.** Приобретая или создавая яды, вы получаете +1 к результативности своей проверки. Применяя яд, вы считаетесь невосприимчивыми к его эффектам.
- Покровитель.** Когда вы повышаете свой ранг, вы платите половину от обычной стоимости в монетах.
- Испепеление.** За 3 пункта стресса вы можете направить электроплазменную энергию из призрачного поля, чтобы уничтожить тело и дух.
- Хищники.** Применяя для убийства планы «скрытность» или «обман», бросайте +d6 при проверке расклада.

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.

- ◆ Успешно обеспечили чьё-то исчезновение, несчастный случай, похищение или расправу.
- ◆ Боролась с проблемами выше своего уровня.
- ◆ Поддерживала реноме или создала новое.
- ◆ Выражала цели, интересы, внутренние конфликты или свою суть.

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Трев, главарь банды
- ▷ Лидра, посредник
- ▷ Иримина, жестокая аристократка
- ▷ Карлос, охотник за головами
- ▷ Экзетер, Смотритель Духов
- ▷ Севои, богатый торговец

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- Экипировка душегубов
- Знакомые в Крючьях
- Элитные громилы
- Элитные лазутчики
- Закалённые

Охотничьи угодья

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ – ПОХИЩЕНИЕ – НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ – РАСПРАВА

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

КАЧЕСТВО

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

ТРЕНИРОВКА

- Чутьё
- Удаля
- Воля
- Таланты
- Вершины мастерства:

ПОДРУЧНЫЕ

- 2 пункта опыта
- ◆ +подручный
- ◆ +тип