

Название:

Имя                      Профессия

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

**Тайный вход** — в логово можно войти и выйти полностью незаметно.

**Лазарет** — один персонаж в неделю может остаться здесь на Лечение. Он получит бонус на этот ход.

**Комната для развлечений** — один персонаж в неделю может остаться здесь, чтобы ПРЕДАТЬСЯ СТРАСТЯМ. Он получит бонус на этот ход.

**Голубятня** — почтовые голуби держат вас в курсе событий: один раз в неделю выбери дружественную Силу и задай ей вопрос о событиях на болотах.

Силы

Выберите 3 Силы, которые заправляют делами в окрестностях. Опишите, что вас связывает с ними. Вы имеете хорошую Славу (6) у одной из них (ваши партнеры или покровители), и дурную Славу (1) у еще одной (ваши враги, которые сделают все, чтобы уничтожить вас). Со всеми остальными у вас обычная Слава (4).

Фракция	Слава	Долги
Магнаты и шляхта		
Войска и наемники		
Селяне и Болотные Братья		
Грабители и контрабандисты		
Церковь и Орден		
Тайные культы и слуги Тьмы		
Болотные духи и нечисть		

## Информация

**Название отряда :** *Ястребы пограничья, Братья плакучей ивы, Общество луны и ключа, Рубайлы из Заславля, Черные стрелы, Стальные гончие, Ржавые легионеры, Дикие вепри, Разящие клинки, Стражи старой башни, Змееборцы, Хранители дуба, Братство св. Дитмара, Тени из Пинеска...*

### Тип отряда и его цели :

- Наемники— охранять или убивать людей за деньги.
- Охотники на чудовищ— убивать опасных зверей и болотных чудовищ.
- Воины Церкви— карать еретиков и распространять веру.
- Расхитители гробниц— разорять древние руины и курганы.
- Мистический ковен— искать артефакты и проводить ритуалы.
- Исследователи— составлять карты и раскрывать тайны болот.
- Вестники Тьмы— распространять Тьму, сеять разрушение и хаос.
- Хранители топей— защищать болота, их тайны и местных обитателей.

2

## Логово

### Уровень логова:

**Логово отряда** — Место, где вы базируетесь:

- Корчма или лавка в центре города.  
Проблема: нежелательные соседи.
- Хутор, фольварк или усадьба на болотах.  
Проблема: труднодоступное.
- Склад в у реки или мастерская в пригороде.  
Проблема: две противоборствующие Силы заинтересованы в нем.
- Катакомбы под городом или руины в глуши.  
Проблема: неисследованное.

### Название и описание логова:

Мастер может сделать свой ход, связанный с проблемами логова, при любом подходящем случае.

4

## Зал Славы

Здесь можно записать имена погибших членов отряда, для потомков и пущей науки.

Имя	Профессия	Как жил	Как умер
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

7

## Улучшения логова

Улучшения логова (выберите 2 в начале игры, и каждые 2 новых Улучшения логова увеличивают его уровень на 1):

**Библиотека** — здесь собраны книги со всего света. Если поискать в них ответ на интересующий вопрос, то можно сделать ход ЗНАНИЯ с бонусом.

**Зал славы** — большой стол и коллекция трофеев, здесь можно сделать ход ВОСПРИЯТИЕ (человек) и социальные ходы с бонусом.

**Лаборатория** — реторты, колбы и инструменты. Все это дает бонус на изготовление здесь любых алхимических смесей, зелий и отваров.

**Схрон** — этот небольшой схрон почти невозможно найти любыми средствами, здесь можно спрятать вещи (в т.ч. дукаты) общим весом не более 10.

**Ловушки и сигнализация** — в логово очень сложно проникнуть незаметно.

**Место силы** — мистическое место: гробница с призраками, темный обелиск, бездонный пруд... Здесь можно сделать мистические ходы с бонусом.

5