

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1 Выбери бланк. От бланка зависит, что про персонажа знают окружающие, какие у него таланты и как он развивается.

2 Выбери происхождение. Добавь деталей о своей семье. Например: скотландец, из семьи шахтёров, сейчас мы беженцы в Городе мрака.

3 Выбери прошлое. Добавь деталей. Например: рабочий, матрос-левиафанобой, бунтовщик.

4 Распредели четыре пункта навыков. При создании персонажа ни в одном навыке не должно оказаться более 2 пунктов (после создания персонажа навыки можно поднимать до 3 пунктов. После приобретения улучшения команды «вершины мастерства» навыки можно развивать до 4 пунктов).

5 Выбери талант. Они перечислены в серой колонке, в середине бланка. Если трудно принять решение, бери первый талант в списке — он хорошо подойдёт для начала.

6 Выбери друга и недруга. Отметь близкого друга, давнего союзника, родственника или возлюбленного (треугольник вершиной вверх). Выбери также конкурента, врага, отвергнутого любовника, преданного или предавшего партнёра и т. д. (треугольник вершиной вниз).

7 Выбери страсть. Отметь страсть своего персонажа, добавь к ней краткое описание и запиши имя и место жительства своего благодетеля.

8 Запиши имя, кличку и внешность. Дай персонажу имя и кличку (если она у него есть), опиши в нескольких словах его внешность. На предыдущей странице приведены примеры.

НАГРУЗКА

У тебя есть доступ ко всем **предметам**, перечисленным в бланке персонажа. В начале операции потребуется решить только, с какой **нагрузкой** персонаж отправится на дело. Во время операции ты всегда можешь сказать, что у тебя есть некий предмет, и поставить отметку напротив него — и так пока количество предметов не станет равным выбранной нагрузке. От нагрузки также зависит, насколько быстро ты двигаешься и насколько подозрительно выглядишь.

- ♦ **НАГРУЗКА 1 – 3: ЛЁГКАЯ.** Ты перемещаешься быстро, выглядишь неприметно и легко сливаешься с толпой;
- ♦ **НАГРУЗКА 4 – 5: НОРМАЛЬНАЯ.** Ты выглядишь как авантюрист, готовый к неприятностям;
- ♦ **НАГРУЗКА 6: ТЯЖЁЛАЯ.** Твои движения стеснены. Ты похож на бойца спецподразделений;
- ♦ **НАГРУЗКА 7 – 9: ПЕРЕГРУЗ.** Ты тащишь слишком много. Всё, что ты можешь, — это очень медленно перемещаться.

Некоторые таланты (например, талант **головореза МУЛ**) увеличивают пределы нагрузки.

Некоторые предметы при расчёте нагрузки считаются за два (возле них ты увидишь по две ячейки). *Предметы, записанные курсивом, на нагрузку не влияют.*

Тебе не надо сразу выбирать предметы. Просто посмотри их описания, а также описания обычных предметов на стр. 104.

СТРАСТЬ

- ♦ **АЗАРТНЫЕ ИГРЫ:** ты обожаешь карты или кости, делаешь ставки на соревнованиях и т. д.;
- ♦ **БЕСПАМЯТСТВО:** ты ищешь забвения, накачиваясь наркотиками или алкоголем, в драках до потери сознания на аренах и т. д.;
- ♦ **ДОЛГ:** ты посвящаешь себя семье, идее, организации, благотворительности и т. д.;
- ♦ **НАСЛАЖДЕНИЯ:** ты ищешь различных развлечений — любовные утехи, изысканные блюда и напитки, наркотики, театральные

ИМЕНА

Адрик, Альдо, Амосен, Андрел, Арвус, Арден, Арко, Арлин, Бранс, Брена, Брикс, Брэйнон, Брэйс, Ваурин, Вей, Велерис, Веретта, Вестер, Вестин, Вивер, Волетта, Вонд, Грайн, Дафния, Драв, Замира, Кавелль, Камелин, Кандра, Каррисса, Карро, Каслин, Квесс, Келир, Клэйв, Кобб, Корилль, Кристов, Кросс, Кроул, Лавдиус, Лаурия, Ления, Лизета, Линтия, Лоретта, Люцелла, Майр, Мара, Милос, Морлан, Нария, Наркус, Ногтс, Одриенна, Орлан, Полония, Ремира, Рёте, Ринг, Сесерет, Сетла, Сира, Сирен, Скэннон, Ставрл, Стев, Талита, Тена, Тесслин, Тимот, Токер, Уна, Фин, Хеллес, Хикс, Хольтц, Эдлун, Эмелина, Эшлин.

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, трудно определить, скрыта.

Атлетичный, броский, бывалый, в шрамах, вялый, грубый, грязнуля, жилистый, изящный, костлявый, крепкий, лютый, миловидный, невозмутимый, нервный, открытый, печальный, покладистый, полный, потрепанный, приветливый, приземистый, равнодушный, рослый, симпатичный, суровый, сутулый, тёмный, точёный, угрюмый, учтивый, худой, эффектный.

Блузка и юбка	Капюшон и вуаль	Меха и шкуры	Подтяжки	Треуголка
Вощёная куртка	Короткий плащ	Мягкие ботинки	Потёртый мундир	Тряпё
Высокие сапоги	Кожаные штаны	Накидка с капюшоном	Приталенное платье	Тяжёлый плащ
Вязаная шапочка	Костюм с галстуком	Облегающий костюм	Пыльник	Узкий жакет
Вязаный свитер	Летающие шелка	из кожи угря	Рабочие брюки	Широкий пояс
Длинное пальто	Лосины, брюки в обтяжку	Потёртая куртка	Рабочие сапоги	Элегантные брюки
Длинный шарф		Плащ с капюшоном	Рубашка с воротом	
Жилет или безрукавка	Маска и мантия	Плотная шинель	Толстая куртка	

представление, наблюдение и обладание произведениями искусства и т. д.;

- ♦ **ПОТУСТОРОННЕЕ:** ты экспериментируешь со странными эссенциями, общаешься с бродячими духами, соблюдаешь причудливые ритуалы или табу и т. д.;
- ♦ **РЕЛИГИЯ:** ты считаешь тайную силу, забытое божество, предков и т. д.;
- ♦ **РОСКОШЬ:** ты демонстративно пользуешься дорогими или вычурными вещами и стремишься к таким же развлечениям.

ФАМИЛИИ

Анхаят, Арран, Атанох, Басран, Боден, Боумен, Брикайрон, Броган, Букер, Велькер, Вэйл, Вэйлунд, Грайн, Даава, Дальмор, Данвиль, Данфилд, Джайан, Джедуин, Кардера, Карстас, Кессарин, Киль, Кинклайт, Клелланд, Клермонт, Комбер, Коулбёрн, Ломонд, Мароден, Михтер, Морристон, Пендерин, Причард, Роуэн, Севои, Скеллаллан, Сора, Слэйн, Стратмилл, Стренгфорд, Темплтон, Тирконнел, Фаррос, Хайг, Хеллес, Хелльерс, Хелькер.

КЛИЧКИ

Бич, Ворона, Галька, Гвоздь, Дюжина, Жук, Звонок, Ивняк, Игла, Кирпич, Колокол, Кольцо, Крест, Крюк, Лиса, Лужа, Луна, Лягушка, Молот, Мороз, Морок, Нарик, Огр, Песня, Пружина, Розга, Рубин, Сверчок, Серебряк, Скорняк, Стрелок, Таль, Тик-Так, Хват, Чертополох, Шип, Шпора, Эхо.

СВОДКА ПРАВИЛ 1

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Когда персонаж делает что-то нетривиальное, игрок проходит **проверку** подходящего к ситуации **навыка**. Действие считается таковым, если связано с наличием препятствия, опасного или способного создать персонажу проблемы.

Количество кубиков, которое бросает игрок, равно **уровню навыка** персонажа (от 1 до 4). Если уровень навыка равен 0, то нужно бросить два кубика и выбрать худший результат. Его действия определяют применяемый навык. Если персонаж сражается, то это будет драка, если колдует — резонанс. См. список навыков справа.

Для каждой проверки нужно определить её **уровень риска** и **эффективность**. Уровень риска отражает, насколько она будет опасна или чревата проблемами для персонажа игрока. В **безопасной** ситуации тебе грозят не слишком серьёзные последствия. В **рискованной** опасность будет ощутимой. В **отчаянной** всё может очень плохо кончиться.

Эффективность отражает степень влияния действия на происходящее. **Высокая** эффективность — это значительное воздействие, позволяющее справиться с серьёзным препятствием. **Средней** эффективности достаточно, чтобы преодолеть стандартное препятствие. **Низкая** эффективность — это настолько слабое воздействие, что для преодоления препятствия может потребоваться несколько проверок.

Результат проверки определяется самым большим значением из выпавших.

Если самое большое число — это 6, то у тебя полный успех: действия персонажа игрока возымели эффект, а последствий удалось избежать. **Если самое большое число — 4 или 5, это частичный успех:** персонаж игрока добивается желаемого, но с последствиями — осложнениями, повреждениями и так далее. **Если самое большое число 1–3, это провал:** персонаж игрока не только не достигает цели, но и попадает в неприятности.

Обычно когда кто-то совершает проверку навыка, мы надеемся увидеть 6. Если она не выпадает, происходят осложнения или другие неприятные последствия, зависящие от уровня риска. **Если у игрока выпало больше одной шестёрки (6&6), это впечатляющий успех:** он обычно даёт дополнительные преимущества.

ПРОВЕРКИ УДАЧИ

Проверки удачи позволяют понять, «насколько сильно» что-то проявилось. У них нет уровня риска или эффективности, только количество бросаемых d6, равное наиболее уместному параметру. Например, ведущий может совершить проверку удачи за плохих парней, чтобы определить, хватит ли им боевого духа остаться и продолжать бой. Если это смелые ребята, ведущий может бросить 3d6 и посмотреть, как они справляются. При результате 6 они точно остаются и сражаются. При 4–5 некоторые могут сбежать. При 1–3 они все в панике удирают.

ПРОВЕРКИ ИСПЫТАНИЙ

Персонаж игрока может пройти испытание, чтобы ослабить описанное ведущим последствие. Например, слова ведущего «Ты справился, но Нила стреляет в тебя, когда ты перелезаешь. Получи повреждение 2 степени тяжести» игрок может ответить «Нет! Я ослабляю это последствие». **Это получается всегда**, хотя ведущий обязательно уточняет, удалось ли тебе полностью отменить последствия или просто снизить их тяжесть (зависит от ситуации).

Испытание определяет, **сколько стресса** при этом получает персонаж (6 пунктов стресса минус самое большое значение, выпавшее на кубике при испытании).

Драка
Изучение
Манипулирование
Общение
Охота
Приказ
Проникновение
Разведка
Разрушение
Резонанс
Ремесло
Сноровка

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

ПРОВЕРКА НАВЫКА

1. Игрок обозначает **цель** действий персонажа.
2. Игрок определяет, какой **навык** применяет его персонаж.
3. Ведущий определяет **уровень риска** этого действия.
4. Ведущий определяет **эффективность** воздействия на ситуацию.
5. Игрок набирает **дополнительные кубики**.
6. **Игрок бросает кубики** и определяется результат.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КУБИКИ

- ♦ +d6 за содействие (товарищ повышает стресс на 1)
- ♦ +d6 за особое усилие или сделку с дьяволом

ПРОВЕРКА УДАЧИ

1. Ведущий определяет количество кубиков (обычно от 1 до 4), исходя из наиболее подходящего для ситуации параметра (боевого духа, стойкости, качества и так далее).
2. Ведущий бросает кубики и, основываясь на самом большом значении из выпавших, решает, насколько значительно этот параметр повлиял на сложившуюся ситуацию.

ИСПЫТАНИЕ

1. Игрок решает ослабить последствия.
2. Ведущий исходя из ситуации определяет, будут последствия ослаблены или отменены.
3. Ведущий выбирает, какая характеристика соответствует этим последствиям (**воля, удаль или чутьё**).
4. Игрок бросает d6 за каждый уровень характеристики.
5. Персонаж получает 6 пунктов стресса минус лучший выпавший на кубиках результат, а последствие отменяется или ослабляется.

ФЛЭШБЕКИ

1. Игрок говорит, что хочет флэшбэк, описывающий действие в прошлом, которое скажет-ся на текущей ситуации.
2. Ведущий описывает обстоятельства флэшбэка. Игрок описывает действия персонажа.
3. Ведущий оценивает флэшбэк в **пунктах стресса**:
 - ♦ **0 пунктов стресса:** обычное действие, которое тебе было несложно сделать.
 - ♦ **1 пункт стресса:** сложное действие или маловероятное событие.
 - ♦ **2 или более пунктов стресса:** очень сложное действие, требующее большой предварительной работы, особых условий или совпадений.
4. Персонаж получает стресс и при необходимости совершает проверку.

СВОДКА ПРАВИЛ 2

ПРОВЕРКА НАВЫКА

⬢ d6 за каждый уровень навыка;

⊕ +d6 за содействие;

⊕ +d6 за **особое усилие или сделку с дьяволом**.

Ведущий вводит последствия для всех проверок в зависимости от обстоятельств. Он может счесть нужным ввести одно, несколько или все перечисленные последствия. Каждое из них игроки могут избежать или ослабить, проходя испытания.

При каждой **отчаянной проверке** отметить **пункт опыта** в соответствующей навыку характеристике.

Безопасная проверка

Обстоятельства работают на тебя. У тебя явное преимущество. Здесь легко преуспеть.

6&6: эффективность действия повышается.

6: всё получилось.

4–5: получилось не идеально. Или **отступи** и попробуй иной подход, или столкнись с умеренными последствиями:

- ◆ персонаж получает **лёгкие повреждения**;
- ◆ происходит **мелкое осложнение**;
- ◆ ситуация становится **рискованной**;
- ◆ **эффективность** действия снижается.

1–3: не получилось. Или отступи и попробуй иной подход, или повтори попытку, но уже в рискованной ситуации.

Рискованная проверка

Шансы примерно равны. Задача выглядит непростой. Риск довольно заметный.

6&6: эффективность действия повышается.

6: всё получилось.

4–5: всё получилось, но с последствиями:

- ◆ персонаж получает **повреждения**;
- ◆ происходит **осложнение**;
- ◆ ситуация становится **отчаянной**;
- ◆ **эффективность** действия снижается.

1–3: дела идут плохо:

- ◆ персонаж получает **повреждения**;
- ◆ происходит **осложнение**;
- ◆ ситуация становится **отчаянной**;
- ◆ **возможность** оказывается **упущенной**.

Отчаянная проверка

У тебя настоящая проблема. Ты выходишь за пределы своих возможностей. Ты предпринимаешь опасный манёвр.

6&6: эффективность действия повышается.

6: всё получилось.

4–5: всё получилось, но с последствиями:

- ◆ персонаж получает **тяжёлые повреждения**;
- ◆ происходит **серьёзное осложнение**;
- ◆ **эффективность** действия снижается.

1–3: случилось худшее:

- ◆ персонаж получает **тяжёлые повреждения**;
- ◆ происходит **серьёзное осложнение**;
- ◆ **возможность** оказывается **упущенной**.

ИСПЫТАНИЕ

⬢ d6 за каждый уровень характеристики

Ты уменьшаешь или отменяешь (по решению ведущего) последствия. Ты получаешь 6 пунктов стресса минус лучший результат, выпавший на кубиках при проверке.

6&6: ты уменьшаешь свой стресс на 1.

НАВЫКИ

- ◆ Ввязываясь в **ДРАКУ**, ты вступаешь с противником в ближний бой; захватываешь или удерживаешь позицию; дерёшься на кулаках или борешься.
- ◆ **Изучая** что-либо, ты собираешь информацию по документам, газетам и книгам; наблюдаешь за поведением человека; присматриваешься к деталям; интерпретируешь обнаруженное.
- ◆ **Манипулируя** кем-либо, ты пользуешься хитростью, очарованием, лицемерием, блефом или разумной аргументацией; уговариваешь кого-то поступить так, как тебе нужно.
- ◆ В процессе **общения** ты контактируешь со своими друзьями и знакомыми или поддерживаешь старые связи, которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.
- ◆ Занимаясь **охотой**, ты незаметно следишь за человеком или выясняешь его местоположение; прицельно стреляешь издалека.
- ◆ Отдавая **приказ**, ты добиваешься немедленного повиновения; запугиваешь и угрозами добиваешься желаемого; руководишь шайкой в совместных проверках.
- ◆ Используя **проникновение**, ты перемещаешься тихо и незаметно; взбираешься, плаваешь, бегаешь, прыгаешь и соскакиваешь; набрасываешься на жертву со спины из засады.
- ◆ Проводя **разведку**, ты наблюдаешь за происходящим и прикидываешь возможные исходы; замечаешь признаки беды до того, как она случится; улучаешь удобный момент для действия; узнаёшь слабости противника.
- ◆ **Разрушение** — это прямое физическое уничтожение. Ты можешь снести дверь или стенку кувалдой либо применить взрывчатку в тех же целях; устроить беспорядок или диверсию.
- ◆ В **резонансе** ты открываешь разум призрачному полю; направляешь через своё тело электроплазменную энергию; говоришь с призраками; разбираешься в чём-то, связанном с фантомологией.
- ◆ **Ремесло** помогает тебе создать новое приспособление или изменить существующее; обезвредить ловушку, вскрыть замок или взломать сейф; перенастроить самые разные искровые и электроплазменные устройства по всему городу под свои нужды.
- ◆ **Сноровка** пригодится там, где нужно ловко обращаться с предметами или незаметно действовать на виду; шарить по чужим карманам; управлять транспортным средством или скакуном; показывать мастерство в формальной дуэли.

СВОДКА ПРАВИЛ 3

КОМАНДНАЯ РАБОТА

ПОДГОТОВКА

Проходя **подготовку**, ты оказываешь косвенное влияние на препятствие. Если твоё действие удалось, то все члены команды, пользующиеся его результатом, получают либо **+1 к эффективности**, либо **снижение риска**.

ПРИКРЫТИЕ

Ты **берёшь на себя** последствия, которые в противном случае случились бы с твоим товарищем. Ты имеешь дело со всеми этими последствиями вместо него. Ты можешь ослабить их испытанием по обычным правилам.

РУКОВОДСТВО СОВМЕСТНОЙ ПРОВЕРКОЙ

Руководи **совместными действиями** группы. Каждый персонаж, участвующий в этом действии, проходит проверку навыка (одного и того же), а общим результатом команды считается лучший результат одного из игроков. Однако за каждого персонажа, который получил результат 1–3, руководящий проверкой получает 1 пункт стресса.

СОДЕЙСТВИЕ

Получи 1 пункт стресса и дай другому игроку **+d6**. Если от его действий случились какие-то нежелательные последствия, то они могут напрямую коснуться и тебя — в зависимости от ситуации. Каждой проверке может содействовать только один персонаж.

ПЕРЕДЫШКА

1. НАГРАДА

По умолчанию, команда получает 2 пункта **репутации** за каждое дело. Если она справилась с целью более высокого ранга, то получает на **1 пункт репутации больше** за каждую единицу разницы в ранге. Если с целью более низкого ранга, на **1 пункт репутации меньше** за каждую единицу разницы в ранге (минимум ноль). *(Если вы провели операцию в абсолютной секретности, и о ней никто не узнал, вы получаете ноль пунктов репутации).*

Команда получает **монеты** в зависимости от характера операции (см. таблицу справа).

- ♦ **2 монеты:** совсем небольшое дело, несколько полных кошельков;
- ♦ **4 монеты:** небольшое дело, сейф;
- ♦ **6 монет:** стандартное дело, достойная добыча;
- ♦ **8 монет:** большое дело, серьёзная добыча;
- ♦ **10+ монет:** крупное дело, выдающаяся добыча.

Спишите количество монет, равное рангу вашей команды +1, если платите долю боссу или крупной организации.

2. ПОДОЗРЕНИЯ

После каждого дела или столкновения ваша команда вызывает **подозрения**. Любая цель с высоким статусом или большими связями дополнительно повышает **уровень подозрений** на 1 пункт. Ещё 1 пункт **подозрений** вы получите, если операция проходила на враждебной территории. Если вы находитесь в состоянии войны с другой организацией — тоже 1 пункт. Если в процессе кто-то кого-то убил — ещё 2 пункта.

- ♦ **0 пунктов:** всё прошло тихо, без лишних эксцессов;
- ♦ **2 пункта:** всё прошло нормально, обычное дело;
- ♦ **4 пункта:** было шумно и хаотично, вы заметно наследили;
- ♦ **6 пунктов:** вы катастрофически подставились.

Это не включает в себя пункты подозрений, полученные за осложнения и сделки с дьяволом в ходе дела.

3. НАПАСТИ — НАЧАЛО

Разобравшись с наградой и **подозрениями**, брось количество кубиков, равное уровню **розыска**, и определи в соответствии с текущим уровнем **подозрений**, что случилось.

ПОДОЗРЕНИЯ 0-3		ПОДОЗРЕНИЯ 4-5		ПОДОЗРЕНИЯ 6+	
1-3	Подозрительные лица или проблемы с шайкой	1-3	Проблемы с шайкой или расспросы	1-3	Допрос или перебежчик
4-5	Беспокойный мертвец или конкуренты	4-5	Беспокойный мертвец или ответный удар	4-5	Демонстрация силы или предложение от демона
6	Сотрудничество	6	Демонстрация силы	6	Арест

Арест. Инспектор передал результаты дознания судье, страже выдали ордер на ваш арест. Синие Мундиры отправляют к вам группу захвата (шайка, **масштабом** как минимум равная вашему **уровню розыска**). Вы можете заплатить им, потратив количество **монет**, равное вашему **уровню розыска** +3, дать арестовать кого-нибудь (это обнуляет **подозрения**) или же попытаться избежать захвата.

Беспокойный мертвец. Вами заинтересовался бродячий дух — возможно, ваша недавняя жертва? Вам надо или нанять мистика либо Дорожника, чтобы уничтожить либо изгнать духа, или же разобраться с ним лично.

Демонстрация силы. Организация, с которой у вас плохие (ниже нуля) отношения, нацелилась на ваши владения. Отдайте им 1 актив или переходите к военным действиям (отношения становятся равны –3). Если у вас нет активов, то ваш **контроль** слабеет.

Допрос. Синие Мундиры задерживают одного из персонажей игроков и допрашивают о совершённых командой преступлениях. *Как они сумели тебя поймать?* Либо ты даёшь им взятку (3 **монеты**), либо тебя избивают (**повреждения 2 степени тяжести**) и выпытывают всё, что хотят знать (**подозрения** +3). Эти последствия можно ослабить, но для каждого потребуется отдельное **испытание**.

Конкуренты. Нейтральная организация начинает качать права. Её члены угрожают вам, вашему другу, знакомому или благодетелю. Вам придётся либо потерять **1 пункт репутации** или **1 монету** за ранг противника, либо сопротивляться и ухудшить **отношения** с ними на 1 уровень.

Ответный удар. Недружественная организация что-то предпринимает против вас (а возможно, вашего друга, знакомого или благодетеля). Вы можете либо откупиться, заплатив **1 пункт репутации** и **1 монету** за ранг противника, либо позволить им совершить задуманное, либо выступить против них и показать, кто здесь главный.

Перебежчик. Один из ваших недругов переманивает к себе кого-то из ваших знакомых, покровителей, клиентов или группу покупателей, воспользовавшись связанными с вами **подозрениями**. Теперь эти люди лояльны другой организации.

Подозрительные лица. Синие Мундиры задержали кого-то, связанного с вашей командой. Один из игроков выбирает друга или благодетеля, который, скорее всего, мог их заинтересовать. Либо дайте им взятку (**1 монета**), либо пройдите **проверку удачи**, чтобы определить, насколько успешно он сопротивляется допросу (**1-3: подозрения** +2, **4-5: повреждения 2 степени тяжести**).

СВОДКА ПРАВИЛ 4

3. НАПАСТИ — ОКОНЧАНИЕ

Предложение от демона. Демон предлагает вашей команде тёмную сделку. Заключите с ним договор; спрячьтесь, пока он не потеряет интерес (и потеряйте 3 пункта **репутации**) или же разберитесь с демоном иными средствами.

Проблемы с шайкой. Одна из ваших шаек (или иной подручный) обеспечивает вам неприятности, напрямую связанные с её (его) недостатками. Вы можете потерять лицо (количество пунктов **репутации**, равное вашему рангу+1), прилюдно проучить одного из членов шайки или же готовиться к ответным мерам со стороны пострадавших от её выходов.

4. ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ

Между делами каждый персонаж может совершить два **действия передышки**. Кроме того, все виды **защиты** восстанавливаются. За передышку можно совершить больше действий, но каждое **дополнительное действие** из списка стоит **1 монету** или **1 пункт репутации**.

Совершая любое действие передышки, бросай **+d6**, если **друг** или **знакомый** помогает тебе в этом. После проверки ты можешь потратить **монеты** на повышение **результативности**, по **одному уровню за каждую дополнительную монету** (так, результат 1–3 превращается в 4–5 и т.д.).

ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПРОЕКТ

Для работы над **долгосрочным проектом** может потребоваться выполнить условия. В зависимости от результата проверки заполни на счётчике (1–3 — одно; 4–5 — два; 6 — три; **6&6** — пять).

ЛЕЧЕНИЕ

С помощью целителя ты продвигаешь свой **счётчик лечения** (аналогично долгосрочному проекту). По заполнении счётчика ты **снижаешь на 1 уровень все имеющиеся повреждения**.

ОТВОД ПОДОЗРЕНИЙ

Опиши, как именно ты отводишь подозрения, и пройди проверку **навыка**. От результата зависит, сколько пунктов **подозрений** ты снимаешь (1–3 — одно; 4–5 — два; 6 — три; **6&6** — пять).

ПРИБРЕТЕНИЕ РЕСУРСА

Ты получаешь во временное пользование **ресурс**. Проверка **ранга** команды. От результата зависит **качество** ресурса (1–3 — ранг — 1; 4–5 — совпадает с рангом; 6 — ранг+1; **6&6** — ранг+2). *Чтобы результат превысил **6&6**, ты можешь тратить по 2 монеты за +1 к качеству.*

Расспросы. Стражники задерживают одного из ваших подручных или знакомых, чтобы расспросить о ваших преступлениях. *Почему Синие Мундиры выбрали именно этого человека?* Либо дайте им взятку (2 **монеты**), либо пройдите **проверку удачи**, чтобы посмотреть, насколько много лишнего он расскажет (1–3: **подозрения +2**, 4–5: **подозрения +1**).

Сотрудничество. Организация, с которой у вас союзные отношения (+3), просит об услуге. Вы или соглашаетесь им помочь, или теряете 1 пункт **репутации** за ранг дружественной организации, или теряете 1 уровень отношений с ними. Если у вас нет союзных организаций, то в этот раз обошлось без нападений.

ТРЕНИРОВКА

Отметь **1 пункт опыта** в своём бланке (добавь ещё 1 пункт, если у твоей команды есть соответствующее улучшение). *Каждую шкалу опыта можно продвинуть лишь один раз за фазу передышки.*

УТОЛЕНИЕ СТРАСТИ

Навести своего **благодетеля** и брось кубики в соответствии со своей **худшей характеристикой**. Сними количество пунктов стресса, равное лучшему результату. Если ты снимаешь больше стресса, чем у тебя было, ты увлекаешься страстью (см. ниже). *Если ты пренебрегаешь страстью во время передышки, получи по 1 пункту стресса за каждую **травму**.*

УВЛЕЧЬСЯ СТРАСТЬЮ

Пока ты утоляешь страсть или находишься под её влиянием, ты попадаешь в неприятности. Какие именно?

- ◆ **Бахвальство.** +2 к подозрениям;
- ◆ **Новые проблемы.** Выбери дополнительную напасть, самостоятельно или при помощи кубиков;
- ◆ **Отрыв.** Играй другого персонажа, пока этот не закончит предаваться своей страсти;
- ◆ **Сыт по горло.** Твой нынешний благодетель больше не станет вести дела с тобой. Ищи нового.