

# СВОДКА ПРАВИЛ 1

## 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 2

### 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. 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.

- ♦ **2 монеты:** совсем небольшое дело, несколько полных кошель;
- ♦ **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.*

- ♦ **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 3

### 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.