

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ

РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. ТЕРРИТ. КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ СИЛЬНЫЙ РАНГ

<input type="checkbox"/> ТЕРРИТОРИЯ	<input type="checkbox"/> ЛИЧНЫЙ ПОРТНОЙ +d6 на расклад («переговоры»)	<input type="checkbox"/> ВСЕГДА В ДОЛЕ +2 монеты за дело («поддержать связь», «показать силу»)	<input type="checkbox"/> ДОЗОРНЫЕ +d6 на охоту и разведку на своей территории	<input type="checkbox"/> ОСВЕДОМИТЕЛИ +d6 на сбор информации перед делом
<input type="checkbox"/> ТЕРРИТОРИЯ	<input type="checkbox"/> ТЕРРИТОРИЯ	<input checked="" type="checkbox"/> ЛОГОВО	<input type="checkbox"/> ТЕРРИТОРИЯ	<input type="checkbox"/> РОСКОШНАЯ ГОСТИНАЯ +d6 на общение/манипулирование
<input type="checkbox"/> СБЫТ ЗА ГРАНИЦУ (аналогично «Притону»)	<input type="checkbox"/> ПРИТОН (Проверка ранга) – подозрения = монеты в передышке	<input type="checkbox"/> ЗАПАСЫ НА СКЛАДЕ +2 монеты за дело («продажа», «поставки»)	<input type="checkbox"/> ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ –2 пункта подозрения после дела	<input type="checkbox"/> ЛЕГЕНДА +d6 на расклад («обман» или «переговоры»)

МОНЕТЫ

ПОДОЗРЕНИЯ РОЗЫСК

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

БАРЫГИ

ПРОДАВЦЫ
ЗАПРЕТНОГО
И ОПАСНОГО

ТАЛАНТЫ

- Красноречие.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **манипулирования, общения или приказа.**
- Высшее общество.** Каждый раз во время передышки вы получаете –1 к уровню **подозрений.** При **сборе информации** об элите города бросайте +d6.
- Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг,** вы платите половину от обычной стоимости в **монетах.**
- Знак качества.** Качество товара равно вашему **рангу +2.** Когда вы сталкиваетесь с другой командой или организацией, ведущий сообщает вам, кто в ней подсел на ваш товар.
- На крючке.** Члены ваших шаек употребляют ваш товар. Добавьте им всем недостаток (**необязательный, распущенный или свирепый**), зато они получают **+1 уровень качества** (до максимума 4).
- Призрачный рынок.** Вы нашли способ изменить свой товар так, чтобы он заинтересовал призраков и демонов.
- Соглашения.** До трёх ваших союзников (**отношения +3**) считаются для вас **территорией.**

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 торговала партией товара или обзавелась новой территорией.
 - ♦ Боролась с проблемами выше своего уровня.
 - ♦ Поддерживала реноме или создала новое.
 - ♦ Выразила цели, интересы, внутренние конфликты или свою суть.

ЗНАКОМЫЕ

- Ролан Уотт, судья
- Лароз, синий мундир
- Лидра, посредник
- Хоксли, контрабандист
- Аня, золотая молодёжь
- Марло, главарь банды

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- Экипировка барыг
- Знакомые в Крючьях
- Элитные громилы
- Элитные мошенники
- Закалённые

Торговые зоны

ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ — ПРОДАЖА — ПОДДЕРЖАНИЕ СВЯЗЕЙ — ПОСТАВКИ

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
- Удадь
- Воля
- Таланты
- Вершины мастерства:

ПОДРУЧНЫЕ

- 2 пункта опыта
- ♦ +подручный
- ♦ +тип