

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ

РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. ТЕРРИТ. КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ ЖЁСТКИЙ РАНГ

<input type="checkbox"/> ТЕРРИТОРИЯ	<input type="checkbox"/> ЛИЧНЫЙ ПОРТНОЙ +dб на расклад («переговоры»)	<input type="checkbox"/> ВСЕГДА В ДОЛЕ +2 монеты за дело («поддержать связь», «показать силу»)	<input type="checkbox"/> ДОЗОРНЫЕ +dб на охоту и разведку на своей территории	<input type="checkbox"/> ОСВЕДОМИТЕЛИ +dб 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 +dб на общение/манипул-е здесь
<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 +dб на расклад («обман» или «переговоры»)

МОНЕТЫ СОКРОВИЩ. 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 +dб.
- 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 *свиренный*), зато они получают +1 **уровень качества** (до максимума 4).
- Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите половину от обычной стоимости в **монетах**.
- 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**.
- Необычный.** Выберите талант из другого источника.

ОПЫТ КОМАНДЫ

- В конце встречи отметьте за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- ♦ Успешно торговали партией товара или обзавелись новой территорией.
 - ♦ Боролись с проблемами выше своего уровня.
 - ♦ Поддерживали реноме или создали новое.
 - ♦ Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.

ЗНАКОМЫЕ

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

Торговые зоны

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- Экипировка барыг (1 спрят. предмет не учитывается в нагрузке)
- Знакомые в Крючьях (ранг в тюрьме на 1 выше)
- Элитные громилы
- Элитные мошенники
- Закалённые (+ячейка травмы)

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
- Лодка
- Сокровищница
- Тайное

КАЧЕСТВО

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

ТРЕНИРОВКА

- Воля
- Удадь
- Чутьё
- Таланты
- Вершины мастерства:

ПОДРУЧНЫЕ

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