

0.0.1 Перечень услуг

0.0.2 Антикварная лавка

Длительность: Интерлюдия

Риск: **TBD**

СП:-

Описание: **TBD**Редкости и хорошо забытое старое.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.3 Аптека

Длительность: Интерлюдия

Риск: **TBD**

СП:-

Описание: **TBD**Рецепты не требуются.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.4 Аренда Мастерской

Длительность: Антракт

Риск:4

СП:3

Описание: герой может пользоваться мастерской, но хозяин будет приглядывать за тем, что герой будет делать.

Эффекты: Герой может провести ремонт снаряжения или создать новый предмет.

Проблемы: Герой проверяет Скрытую угрозу.

0.0.5 Баня

Длительность: Интерлюдия

Риск:0

СП:5

Описание: Герой расслабляется в горячей ванной или банной парилке.

Эффекты: Герой получает Преимущество на Общение. Душистое мыло и чистая физиономия – залог привлекательности!

Проблемы: Герой проверяет Вн. При провале он разомлеет с непривычки и Устанет.

0.0.6 Библиотека

Длительность: Интерлюдия

Риск: **TBD**

СП:5

Описание: **TBD**Умные книжки сами себя не прочитают.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.7 Бордель (Отдых)

Длительность: Интерлюдия

Риск:3

СП:10

Описание: Герой отправляется в публичный дом или находит парочку на улице.

Эффекты: Здесь умеют развеять скуку! Герой может перебросить 1 проверку.

Проблемы: Работники таких заведений не всегда благонадежны. Герой проверяет Скрытую угрозу.

0.0.8 Видеосалон

Длительность: Интерлюдия

Риск:**TBD**

СП:5

Описание: **TBD** Все необходимое для съемки и просмотра видео.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.9 Гостиница

Длительность: Интерлюдия

Риск:**TBD**

СП:5+

Описание: **TBD** Оборудована для сна, романтических связей и ничегонеделания.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.10 Знахарь

Длительность: Интерлюдия

Риск:6

СП:1+

Описание: Когда медицина бессильна или недоступна, идут к знахарю.

Эффекты: За каждую единицу СП Услуги герой восстанавливает 1 ЕЗ и повышает Интоксикацию на 1.

Проблемы: Герой проверяет Вн, и при провале повышает Интоксикацию на величину Риска.

0.0.11 Зрелище, организованное

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:3

Описание: Герой отправляется поглазеть на театральное представление, танцы с шестом или публичную казнь.

Эффекты: Зрелище – отличный способ завести знакомства и узнать новости. Преуспев в проверке Общения, герой узнает интересную новость или знакомится с полезным статистом.

Проблемы: Провалив Общение, Герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата величину провала Общения.

0.0.12 Коновал

Длительность: Интерлюдия

Риск:2

СП:5

Описание: Герой обращается к услугам местного ветеринара – или того, кто худо-бедно его заменяет.

Эффекты: Животное, принадлежащее герою, восстанавливает $|5+MB_n|$ ЕЗ или ЕХ (минимум 1). Сломанные конечности животного вправлены.

За СП 5 герой может понизить Интоксикацию животного на $|5+MB_n|$ (минимум 1). Для этого потребуется дополнительная проверка Доступности услуг.

Проблемы: Герой проверяет Скрытую угрозу. Не исключено, что его питомец привлечет внимание – из-за породы, экстерьера или вкусовых качеств.

0.0.13 Конюшня

Длительность: Интерлюдия

Риск: TBD

СП:4

Описание: TBD Гостиница для скакунов.

Эффекты: TBD

Проблемы: TBD

0.0.14 Лазарет

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:5

Описание: Герой обращается за врачебной помощью.

Эффекты: Герой восстанавливает $|5+MB_n|$ ЕЗ или ЕХ (минимум 1). Его сломанные конечности вправлены.

За СП 5 герой может понизить Интоксикацию на $|5+MB_n|$ (минимум 1). Для этого потребуется дополнительная проверка Доступности услуг.

Проблемы: Герой должен проверить Ин или Медицину (Ин). Док преуспевает автоматически. При провале Услуга встанет в дополнительную СП 5.

0.0.15 Мастерская

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:7

Описание: Герой обращается за помощью к местному технарю.

Эффекты: Предмет, принадлежащий герою, понижает Осечку на **TBD**, восстанавливает 5 ЕЗ, либо функционал вышедших из строя деталей.

Проблемы: Герой проверяет Скрытую угрозу. Не исключено, что предмет гораздо ценнее, чем он считает, либо герой не подозревал о его некоторых функциях.

0.0.16 Оракул

Длительность: Интерлюдия

Риск:5

СП:2+

Описание: Некоторые верят, что звезды, карты, стеклянные шары или петушиные внутренности помогают заглянуть в будущее и его изменить. Что ж, сейчас на это даже возразить нечего.

Эффекты: Никто не может знать будущее. Герой перебрасывает 1 проверку с Помехой за каждые 2 СП Услуги. Таким образом он не может получить более |1+МОБ| перебросов.

Проблемы: Обычно предсказаниями занимаются шарлатаны разной степени квалификации. В этом случае герой проверяет Скрытую угрозу. Но если вдруг он попал к настоящему колдуну, к мастеру протягивается 1 Темная нить, а перебросы совершаются без Помехи.

0.0.17 Оружейная лавка

Длительность: Интерлюдия

Риск:**TBD**

СП:-

Описание: **TBD**Продажа и покупка оружия и снарядов для него.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.18 Подработка

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:0

Описание: Герой зарабатывает неквалифицированным трудом.

Эффекты: Эффект. Преуспев в проверке Сл, Вн, Атлетики(Сл, Вн), Об, или Общени(Об) герой зарабатывает немного мелочи на расходы. Он таскает тяжести, копает ямы, чистит хлев, пропалывает грядки или подвизается клерком в лавке.

Если Богатство героя составляет 0 – 1, он повышает его на величину успеха проверки. Если Богатство героя составляет 2 – 5, он повышает его на 1 за каждые 5 единиц успеха проверки. Если Богатство героя составляет 6 – 10, он повышает его на 1 за каждые 10 единиц успеха проверки. Таким образом значение Богатства может быть повышено не более, чем на 5.

Проблемы: Герой проверяет Скрытую угрозу. Возможно, он узнал или заметил что-то, чего не стоило узнавать или замечать.

Если герой провалил проверку или должен повысить Богатство, он проверяет Наблюдательность(Ин). При провале наниматель выставляет неустойку или обсчитывает при выдаче зарплаты. Герой понижает свое Богатство на величину провала Наблюдательности(Ин).

0.0.19 Притон (Отдых)

Длительность: Интерлюдия

Риск:5

СП:1+

Описание: Герой пытается забыться, опьянив себя зельями. Он может делать это в вонючем подвале или роскошных апартаментах, но конец всегда один.

Эффекты: Герой получает, что хотел, а вместе с тем – Преимущество на проверку, использующую одну из следующих характеристик (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Мд), (Об), (Ск), (Вл) или (Рц). Все остальные проверки герой совершает с Помехой.

Проблемы: Вряд ли ингредиенты зелья проходили санитарно-гигиенический контроль. Герой проверяет Вн. При провале он получает Ядовитые Пв (Зараза), равные |5–МВн| и не может Отдыхать. Также герой проверяет Скрытую угрозу. Как знать, кто заглянет в гости, когда подействует дурман. За каждую +1 к СП Услуги герой получает бонус +1 к результату проверки.

0.0.20 Продуктовая лавка

Длительность: Интерлюдия

Риск: **TBD**

СП:-

Описание: **TBD** Продажа и покупка Припасов.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.21 Салун (Отдых)

Длительность: Интерлюдия

Риск:4

СП:1+

Описание: **TBD**

Эффекты: Преуспев в проверке Общения(Вн), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом, а также может перебросить проверку Впечатления себя или одного из своих спутников с бонусом, равным величине успеха. Многое ощущается иначе, когда в желудке плещется четвертинка чего-нибудь эдакого.

Герой может увеличить СП на 5-20, поставить всем выпивку, и получить +1 к Общению за каждые +5 к СП. Если герой умудрится провалить проверку, многие припомнят, как он бахвалился богатством. Это даст штраф к Скрытой угрозе, равный бонусу к Общению.

Проблемы: В кабаках полно сомнительной или просто вдрабадан пьяной публики. Герой проверяет Скрытую угрозу и вычитает из результата величину провала Общения.

0.0.22 Универсальный магазин

Длительность: Интерлюдия

Риск: **TBD**

СП:-

Описание: **TBD** Продажа и покупка Предметов, а так же всего, что не попало в Антикварную лавку.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.23 Харчевня

Длительность: Интерлюдия

Риск: **TBD**

СП: **TBD**

Описание: **TBD** Если не любишь готовить сам.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.24 Художественный салон

Длительность: Интерлюдия

Риск: **TBD**

СП:-

Описание: **TBD** Ремесла под изысканными соусами.

Эффекты: **TBD**

Проблемы: **TBD**

0.0.25 Цирюльня

Длительность: Интерлюдия

Риск: 2

СП: 10

Описание: Герой доверяет внешность специально обученному профессионалу.

Эффекты: Герой может улучшить результат случайного Впечатления от себя на одну категорию.

Проблемы: Проверки Скрытой угрозы не избежать. Ведь во время косметических процедур герой абсолютно беспомощен.

0.0.26 Перечень развлечений

0.0.27 Азартные игры

Длительность: Интерлюдия

Риск: 4

СП: 1+

Описание: Герой проводит время за картами и бильярдом, посещает крысиные бега или петушиные бои.

Эффекты: Преуспев в Знатоке(Ин, Мд), Ловкости рук(Лв) или Общении(Вн, Мд, Об), герой приобретает предметы с суммарной СП, равной **|СП Развлечения*2|**. СП Развлечения определяется (и проверяется) до проверок, связанных с эффектом – это ценности, которые герой ставит на кон.

Проблемы: Чужие богатство и успех не дают покоя многим. Герой проверяет Наблюдательность (Мд). При провале он расстанется с самым ценным предметом снаряжения. Если герой выиграл, он будет ограблен, лишится выигрыша и самого ценного предмета снаряжения, а так же потеряет **|15–БД|** ЕЗ.

0.0.28 Бои без правил

Длительность: Интерлюдия

Риск: 6

СП: 5

Описание: Герой участвует в боях без правил. Если он хочет сделать ставку, используется вариант «Азартные игры».

Эффекты: Размять кулаки о чужую харю и при этом заработать – бесценно! Преуспев в проверке РДб, герой получает предметы с суммарной СП, равной величине успеха.

Проблемы: Противники тоже не пальцем деланы. Герой должен проверить Зщ. Он получает Пв, равные величине провала. Герой не может использовать БД и БЩ.

После боя герой общается со зрителями и проверяет Скрытую угрозу. Обязательно найдутся недовольные тем, что он не лег в четверном раунде.

Чтобы избежать встречи, герой проверяет Скрытность (Лв, Ин). При успехе Риск не вычитается из Скрытой угрозы.

0.0.29 Гонки

Длительность: Интерлюдия

Риск:6

СП:5

Описание: Герой участвует в автогонках. Если он хочет сделать ставку, используется вариант «Азартные игры».

Эффекты: Хлебнуть адреналина и восторгов публики - для того тачка и нужна! Преуспев в проверке Эксплуатации(Лв), герой получает предметы с суммарной СП, равной величине успеха.

Проблемы: Герой должен совершить проверку Эксплуатации(Лв). К Сложности проверки прибавляется Опасность местности, в которой проходят гонки. ТС теряет число ЕЗ, равное величине провала.

После гонок герой общается со зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Обязательно найдутся недовольные тем, что он добрался до финиша.

Чтобы избежать встречи, герой проверяет Скрытность (Лв, Ин). При успехе Риск не вычитается из Скрытой угрозы.

0.0.30 Зрелище, стихийное

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:0

Описание: Герой отправляется поглазеть на театральное представление, танцы с шестом или публичную казнь.

Эффекты: Зрелище – отличный способ завести знакомства и узнать новости. Преуспев в проверке Общения, герой узнает интересную новость или знакомится с полезным статистом.

Проблемы: Провалив Общение, Герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата величину провала Общения.

0.0.31 Казино

Длительность: Интерлюдия

Риск: TBD

СП:1+

Описание: TBD Всегда в выигрыше.

Эффекты: TBD

Проблемы: TBD

0.0.32 Романтическая связь (Отдых)

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:5+

Описание: Герой пытается завести интрижку на вечер, или отыскать любовь всей жизни.

Эффекты: Любовь увлекает куда больше, чем ужимки работниц борделей. По крайней мере, в начале. Герой проверяет Общение. Преуспев, он находит пару и может совершить 1 проверку с Преимуществом. В СП входят милые безделушки, посиделки в уютных кафе, и прочие знаки внимания. Если герой желает, то может понизить СП на 1-5, и увеличить Риск на такое же число.

Строгость нравов в месте, где герой ударился в поиски, может увеличить СП. Это отражает расходы на «благопристойные» условности – вплоть до услуг свахи.

Проблемы: Герой проверяет Скрытую угрозу. Из результата вычитается величина успеха (да, это не ошибка) Общения. Не исключено, что герою придется объясняться с родственниками пассии или удирать через окно!

При провале Общения герой рефлексировать и не может Отдыхать.

0.0.33 Скачки

Длительность: Интерлюдия

Риск:5

СП:5

Описание: Герой участвует в скачках. Если он хочет сделать ставку, используется вариант «Азартные игры».

Эффекты: Лететь с ветром наперегонки под восторженный рев зрителей, чувствовать единство с верным скакуном, а на финишной прямой подзадорить соперников непристойным жестом... Ради этого стоит жить! Преуспев в Обращении с животными (Лв), герой получает предметы с суммарной СП, равной величине успеха.

Проблемы: Герой должен проверить Обращение с животными(Лв). Прибавьте к Сложности Опасность местности. Скакун теряет число ЕЗ, равное величине провала.

После скачек герой общается со зрителями проверяет Скрытую угрозу. Обязательно найдутся те, кто поставил не на ту лошадку.

Чтобы избежать встречи, герой проверяет Скрытность (Лв, Ин). При успехе Риск не вычитается из Скрытой угрозы.

0.0.34 Соревнование

Длительность: Интерлюдия

Риск:2

СП:2+

Описание: Герой участвует в конкурсе загадок, стрельбе по мишеням, скоростной стрижке овец или другом подобном развлечении. Если он хочет сделать ставку, используется вариант «Азартные игры».

Эффекты: Развлечение предполагает соревновательный момент но не угрожает жизни и здоровью напрямую. Хотя загадочники мухлюют напропалую, резчики тыкв – те еще засранцы, а скоростная стрижка овец редко обходится без скандалов.

Преуспев в профильной проверке (обычно это «Атлетика», «Знатор» или «Ловкость рук»), герой получает предметы с суммарной СП, равной величине успеха.

Проблемы: После соревнования герой общается со зрителями и проверяет Скрытую угрозу. Обязательно найдутся те, кто считает его бездарем, мошенником и просто куском бычьего кала.

Чтобы избежать встречи, герой проверяет Скрытность (Лв, Ин). При успехе Риск не вычитается из Скрытой угрозы.

0.0.35 Танцы

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:1+

Описание: Герой отправляется на танцы, чтобы на других посмотреть, себя показать и подергаться под музыку.

Эффекты: Герой развлекается, но это не значит, что он не пытается впечатлить окружающих. Преуспев в ИскусствеЭ (Об) или ВыступленииЭ (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с полезным статистом.

Герой может повысить СП на 1 или 2, потратившись на галантерею и получить 1 или 2 Преимущества к проверке. Ясное дело, завистники ему этого не простят. Герой проверяет Скрытую угрозу с таким же числом Помех.

Проблемы: Не все в восторге от появления героя, а кто-то наверняка отчаянно ему завидует. Провалив проверку, герой проверяет Скрытую угрозу и вычитает из результата величину провала.

0.0.36 Перечень досуга

0.0.37 Воровство

Длительность: Интерлюдия

Риск:10

СП:0

Описание: Герой шныряет повсюду и тырит все, что плохо лежит.

Эффекты: Преуспев в проверке Ловкости рук, герой получает предметы с общей СП, равной величине успеха.

Проблемы: Герой проверяет Скрытую угрозу. Также герой должен совершить проверку Скрытности. Из результата Скрытой угрозы вычитается величина провала Скрытности и Ловкости рук, а величина успеха прибавляется к нему!

0.0.38 Копание в мусоре

Длительность: Интерлюдия

Риск:1

СП:0

Описание: Герой роется в руинах и кучах хлама. Это помогает успокоить нервы и настраивает на философский лад.

Эффекты: Мусор таит несметные богатства, ждущие тех, кто не побрезгует! Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин), герой получает предметы с суммарной СП, равной величине успеха.

Проблемы: Шляться по грудам хлама опасней, чем кажется. К тому же, в мусоре часто прячут ценности жулики. В случае провала герой получает Ядовитые Пв (Зараза), равные $[[\text{Величина провала}] + [\text{Опасность местности}]]$.

Если герой отыскал предметы с СП 10 или больше, он должен проверить Скрытую угрозу и вычесть из результата 1 за каждую единицу СП после 10, т.е. 1 за СП 11, 2 за СП 12 и т. д.

0.0.39 Марафет

Длительность: Интерлюдия

Риск:0

СП:5

Описание: Герой прихорашивается – подстригает усы, подпиливает ногти, делает прическу или депилирует зону бикини.

Эффекты: Уникальный стиль – своими руками! Преуспев в Ловкости рук(Лв, Ин, Мд), герой получает Преимущество на проверки Общения.

Проблемы: В случае провала что-то пошло не так. Герой выглядит (или ведет себя) странно, и получает Помеху на проверки Общения. Потом кто-нибудь обязательно скажет ему, что один ус вышел длиннее другого, помада размазалась по подбородку, а тушь потекла. Мерзкий зуд в зоне бикини со временем пройдет и сам.

0.0.40 Наедине с творчеством

Длительность: Антракт

Риск:0

СП:2

Описание: Герой рисует, пишет стихи, музицирует, вяжет, плетет из проволоки или вырезает поделки из костей. Он не обязан делать это хорошо – в таких делах главное процесс. Скорее всего, герой попытается уединиться. Разве что, согласится терпеть рядом прекрасную музу. Или нескольких.

Эффекты: Хочешь сделать хорошо – сделай сам. В случае успеха Искусства(Ин, Мд), герой сможет перебросить 1 проверку.

Обозначьте замысел героя до проверки Искусства. Повысьте СП работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложностей).

Проблемы: Провал расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. Герой получает Помеху на проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свой шедевр |[СП Досуга] + [Величина провала Искусства]|.

0.0.41 Охота

Длительность: Интерлюдия

Риск:|Опасность Местности|

СП:5

Описание: Герой отправляется на охоту. Возможно, ему удастся пополнить Припасы.

Эффекты: Преуспев в Выживании (Ин, Мд), герой получает Припасы – сырое мясо и рыбу, яйца, орехи, фрукты или ягоды с суммарной СП, равной величине успеха. Обратите внимание, что орехи, фрукты и ягоды доступны только в определенное время года.

Проблемы: Провалив Выживание, герой получает Пв, равные величине провала, и проверяет Скрытую угрозу. Возможно, он заметил или нашел на охоте то, что не стоило замечать или находить.

0.0.42 Перекус (Отдых)

Длительность: Интерлюдия

Риск:0

СП:0

Описание: Герой устраивает для себя маленький пир из собственных Припасов.

Эффекты: Герой может употребить до 3 Припасов из числа доступных ему и получить их эффекты. Затем он проверяет Вн против |5+[сумма Сытности Припасов]|.

Проблемы: Желудок принимает съеденное без энтузиазма. Провалив Вн, герой получает Ядовитые Пв (Зараза), равные величине провала.

0.0.43 Проверка снаряжения

Длительность: Антракт

Риск:0

СП:0

Описание: Герой перебирает патроны, чистит доспех, копается в моторе автомобиля или проверяет сбрую ездовых животных.

Эффекты: Преуспев в Наблюдательности(Ин), Ремонте(Ин, Мд), или Обращении с животными(Ин, Мд), герой получает Преимущество на 1 проверку Износа или Обращения с животными(Лв, Ин), а так же может перебросить 1 проверку, проваленную из-за Осечки.

Проблемы: Никаких проблем. Не считая того, что герой занимался какой-то скукотицей, пока остальные развлекались.

0.0.44 Прогулка (Отдых)

Длительность: Интерлюдия

Риск:|Опасность Местности|

СП:0

Описание: Герой блуждает по околотку, думая о всяком и наслаждаясь видами.

Эффекты: Герой наблюдает, как солнце величаво встает над руинами городов, смотрит, как ветер пустойшей играет сухими листьями, слушает, как журчит вода в сточной трубе, и открывает нечто важное для себя.

Проблемы: Герой может наткнуться на незнакомцев или забрести в необычное место. Он совершает проверку Встреч и Находок и Проверку Скрытой угрозы.

0.0.45 Расслабляющее ничегонеделание

Длительность: Антракт

Риск:0

СП:0

Описание: Развалившись на потертom автомобильном сидении, герой слушает музыку из шипящих колонок, глядит в окно и строит воздушные замки... или просто не думает ни о чем.

Эффекты: Время от времени ничегонеделание просто жизненно необходимо. В дополнение к эффектам Антракта герой может восстановить ЕЗ/ЕХ, равные |МОб|, либо понизить Интоксикацию на |МОб|.

Проблемы: Главная проблема – друзья-зубоскалы, которым нельзя рассказать, что одно облако похоже на зайчика, другое – на грудастую красотку, а третье – на радарную установку. Но, к счастью, друзьям и самим есть чем заняться.

0.0.46 Сон

Длительность: Антракт

Риск:0

СП:0

Описание: Герой практически использует время для сна.

Эффекты: Преуспев в проверке Мд, герой засыпает и дополнительно к эффектам Антракта восстанавливает 1 ЕЗ.

Проблемы: Провалив Мд, герой валяется без сна и думает о проблемах. Он теряет 1 Эн.

0.0.47 Чтение

Длительность: Антракт

Риск:0

СП:0*

Описание: Герой читает книги и узнает много нового.

Эффекты: Преуспев в проверке Ин, герой извлекает из прочитанного пользу. В зависимости от того, что читал герой, в следующей Сцене он может перебросить 1 проверку, использующую (Сл), (Лв), (Вн), (Ин) или (Об).

*Если у героя нет книги, ему придется приобрести ее. Или посетить библиотеку.

Проблемы: Провалив Ин, герой злится, что книжка нудная, слишком сложная и без картинок. Он теряет 1 Эн и не Отдыхает.

0.0.48 Чувственные удовольствия (Отдых)

Длительность: Интерлюдия

Риск:

СП:0*

Описание: Герой уединяется с глянцевыми красотами – или с любопытным видеофрагментом. Изыски пластической хирургии, макияжа и графической редакции действительно бодрят!

Эффекты: Воодушевленный экстерьером обитателей старого мира или изобретательностью обитателей нового, герой восстанавливает 1 ЕЗ и теряет 1 Эн. Также герой проверяет Наблюдательность(Мд). В случае успеха он может заметить нечто любопытное – особенно, если удачно выбрал место уединения.

*Если у героя нет материалов, ему придется приобрести их. Или посетить библиотеку или видеосалон.

Проблемы: Герой проверяет Наблюдательность(Мд), если посещает салон, или Скрытность(Ин), если уединяется с журналом или видео. При провале он проверяет Скрытую угрозу и вычитает из результата величину провала.