



IRONSWORN

СВОДКА ПРАВИЛ

ХОДЫ

Когда ты что-то делаешь или сталкиваешься с ситуацией в рамках хода, обратись к ходу и следуй его инструкциям, чтобы узнать, что произойдет. Когда название хода указано в правилах или описании другого хода, оно будет написано курсивом.

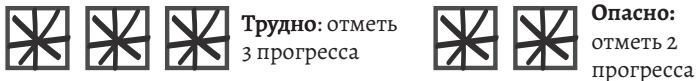
БРОСОК ДЕЙСТВИЯ

Брось кость действия (d6) и кости вызова (2d10). Сумма кости действия, ста и любых бонусов это рейтинг действия. Рейтинг действия не может быть больше 10 - игнорируй эти значения.



- **Полный успех** = рейтинг действия выше каждой кости вызова
- **Частичный успех** = рейтинг действия выше одной кости вызова
- **Провал** = рейтинг действия не больше любой кости вызова

ТРЕКИ ПРОГРЕССА



- Когда ход говорит тебе отметить прогресс, поставь соответствующее рангу вызова число тиков или прогрессов.
- Когда ты наносишь урон противнику в бою, каждый пункт урона отмечает соответствующее рангу врага.
- Когда ты успешно Выковыиваешь связь, отметь 1 тик на треке прогресса связей.

ХОДЫ ПРОГРЕССА

Твой рейтинг прогресса = +1 за каждую заполненную ячейку (4 тика). Брось кости вызова (2d10) и сравни со значением прогресса. Ты не можешь использовать козыри когда делаешь ход прогресса.

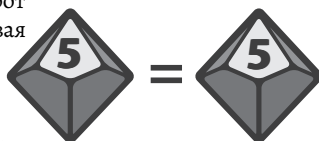
РЕЙТИНГ ПРОГРЕССА **6**



ДУБЛИ

Когда у тебя выпадает дубль на костях вызова...

- **Полный успех:** неожиданный поворот истории, что-то интересное или новая возможность.
 - **Провал:** последствия еще хуже, осложнение или новая опасность.
- Если не уверен, что должно произойти *Спроси Оракула.*



ОРАКУЛЫ

Спроси Оракула когда у тебя есть вопросы в соло или ко-оп игре, или для вдохновения Мастера в направляемой игре. Когда тебе нужно получить результат от 1 до 100 брось две десятигранные кости.

КОЗЫРИ

СЖЕЧЬ КОЗЫРИ

Ты можешь отменить любую кость вызова, которая меньше, чем значение твоих козырей. После того сбрось козыри.

СБРОСИТЬ КОЗЫРИ

- По умолчанию сбрось козыри до +2.
- При одной отмеченной слабости = сбрось козыри до +1.
- Если отмечено больше одной слабости = сбрось козыри до 0.

ПОСЛЕДСТВИЯ ОТРИЦАТЕЛЬНЫХ КОЗЫРЕЙ

Когда твои козыри меньше 0 и совпадают с результатом кости действия, ты отменяешь кость действия и не используешь её.

Когда ты должен отметить -козырь, а козыри уже -6, вместо этого сделай ход *Встреть проблемы.*

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СТРЕССА

При получении ментальных травм, сделай ход *Получи стресс.*
При получении физического урона, сделай ход *Получи урон.*

Ранг	Урон / Стресс
Трудно	-1
Опасно	-2
Грозно	-3
Смертельно	-4
Эпично	-5

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

- Если ты вооружен смертельным оружием (меч, топор, копье или лук), ты наносишь 2 урона.
- Если ты безоружен, вооружен простым или импровизированным оружием (щит, палка, камень, посох, дубинка), ты наносишь 1 урон.

ВРАГИ

Ранг	Тип	Прогресс	Урон
Трудный	Обычные враги	3 прогресса за урон	Наносит 1 урон
Опасный	Способные воины или смертельное создания	2 прогресса за урон	Наносит 2 урона
Грозный	Исключительные воины и могучие создания	1 прогресс за урон	Наносит 3 урона
Смертельный	Враги ошеломляющей силы и навыков	2 тика за урон	Наносит 4 урона
Эпичный	Легендарный враг с мифическими силами	1 тик за урон	Наносит 5 урона

ПРИПАСЫ

Ты и твои союзники используете один счетчик припасов. Когда припасы падают до 0, все персонажи делают ход *Без припасов.*

СПУТНИКИ

При результате 1 на кости действия, если ты использовал способность спутника, любые негативные последствия хода касаются и его.

Когда спутник получает физический урон, сделай ход *Спутник получает урон.*