

IRONSWORN



ХОДЫ

КРАТКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

The text of this work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International license. For details on licenses and the Ironsworn System Reference Document, visit ironswornrpg.com.

ХОДЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ВСТРЕТИТЬ ОПАСНОСТЬ

Когда ты пытаешься совершить что-то рискованное или реагируешь на неминуемую угрозу, опиши что ты делаешь и брось. Если ты действуешь...

- Быстро, ловко или точно: брось +холод.
- Обаятельно, смело или верно: брось +нрав.
- Агрессивно, сильно, выносливо: брось +сталь.
- Скрытно, подло, незаметно: брось +тень.
- Проницательно, умно, осторожно: брось +ум.

На (✓)(✓) ты преуспел. Отметь +1 козырь.

На (✓)(✗) ты преуспел, но выбери одно.

- Ты задерживаешься, теряешь преимущество, встречаешь новую опасность: отметь -1 козырь.
- Ты устал или ранен: *Получи урон* (1 урон).
- Ты унываешь или опасаясь: *Получи стресс* (1 стресс).
- Ты тратишь ресурсы: отметь -1 припас.

На (✗)(✗) у тебя ничего не вышло или твой прогресс был разрушен новыми событиями. *Плати Цену*.

СОЗДАТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО

Когда ты оцениваешь ситуацию, подготавливаешься или пытаешься получить превосходство, опиши что ты делаешь и брось. Если ты действуешь...

- Быстро, ловко или точно: брось +холод.
- Обаятельно, смело или верно: брось +нрав.
- Агрессивно, сильно, выносливо: брось +сталь.
- Скрытно, подло, незаметно: брось +тень.
- Проницательно, умно, осторожно: брось +ум.

На (✓)(✓) ты получаешь преимущество. Выбери одно.

- Получи контроль: сделай еще один ход (но не ход прогресса) и добавь +1.
- Подготовься действовать: отметь +2 козыря.

На (✓)(✗) твое преимущество скоротечно. Получи +1 козырь.

На (✗)(✗) у тебя ничего не вышло или ты просчитался. *Плати Цену*.

ПОЛУЧИТЬ ИНФОРМАЦИЮ

Когда ты обыскиваешь местность, задаешь вопросы, проводишь расследования или идешь по следам, брось +ум. Если ты действуешь в рамках сообщества или задаешь вопросы о персоне, с которой у тебя есть связь, добавь +1.

На (✓)(✓) ты владеешь ситуацией. Задай три вопроса или задай один и отметь +2 козыря.

На (✓)(✗) ты узнал не слишком много. Задай один вопрос.

На (✗)(✗) полученные знания обещают новые угрозы или нежелательную правду о твоём задании. *Плати Цену*.

Оракул обязан ответить на вопросы честно. «Ничего» или «никто» может быть честным ответом на вопрос. В обоих случаях добавь +1 на следующий ход, если используешь полученные сведения.

ЛЕЧИТЬСЯ

Когда ты исцеляешь раны или болезни, брось +ум. Если ты ухаживаешь за собой, брось +ум или +сталь, что ниже.

На (✓)(✓) твое лечение полезно. Ты (или пациент) может снять состояние ранен и отметить +2 здоровья.

На (✓)(✗) как выше, но ты должен отметить -1 припас или -1 козырь (твой выбор).

На (✗)(✗) твоя помощь вредит. *Плати Цену*.

ПОПОЛНИТЬ ПРИПАСЫ

Когда ты охотишься, собираешь и мародёрствуешь, брось +ум.

На (✓)(✓) ты преуспел. Отметь +2 припаса.

На (✓)(✗) отметь до +2 припасов и -1 козырь за каждый из них.

На (✗)(✗) ты не нашел ничего, кроме проблем. *Плати Цену*.

РАЗБИТЬ ЛАГЕРЬ

Когда ты отдыхаешь и восстанавливаешься несколько часов в глуши, брось +припасы.

На (✓)(✓) ты и твои союзники могут сделать два выбора.

На (✓)(✗) вы делаете один выбор.

- Исцелись: отметь +1 здоровье себе и своим спутникам.
- Закуси: отметь -1 припас и +1 здоровье себе и своим спутникам.
- Расслабься: отметь +1 дух.
- Соберись: отметь +1 козырь.
- Подготовься: когда ты сворачиваешь лагерь, добавь +1 чтобы *Путешествовать*, если тебе предстоит неизвестная дорога.

На (✗)(✗) у вас не выходит отдохнуть. *Плати Цену*.

ПУТЕШЕСТВОВАТЬ

Затяжной ход (ранг), Платный ход (ранг), Общий ход

Когда ты пересекаешь опасные или незнакомые земли, определи ранг путешествия. Ранг определит длительность пути и количество потраченных припасов.

- Трудное: потратить 1 припас, пара дней в пути.
- Опасное: потратить 2 припаса, неделя в пути.
- Грозное: потратить 3 припаса, пара недель в пути.
- Смертельное: потратить 4 припаса, месяц в пути.
- Эпическое: потратить 5 припасов, пара месяцев в пути.

Затем брось +ум. Если ты движешься по известному маршруту (например, возвращаешься назад или тебе подробно описали дорогу), добавь +1 на бросок. Ты успешно добрался до цели и...

На (✓)(✓) можешь выбрать одно условие пути.

- Осторожно: отметь -1 козырь и добавь +1, если будешь *Пополнять припасы*.
- Легко: отметь +1 козырь и -1 припас.

На (✓)(✗) дорога далась нелегко. Выбери одно из списка ниже.

На (✗)(✗) ты столкнулся с опасностями. Сделай два выбора списка ниже. После этого *Плати Цену* (ты можешь не добраться до точки назначения, если такова цена).

- Тяготы пути: отметь -1 дух и -1 здоровье.
- Трудная дорога: отметь -1 припас и -1 козырь.
- С меня хватит: ты возвращаешься в пункт отправления.

ХОДЫ ОТНОШЕНИЙ

МАНИПУЛИРОВАТЬ

Когда ты пытаешься убедить кого-то сделать что-то, опиши свой подход и брось. Если ты...

- Очаровываешь, торгуешься и убеждаешь: брось +нрав (добавь +1 если у тебя есть с ним связь).
- Угрожаешь или подстрекаешь: брось +сталь.
- Врешь или жульничаешь: брось +тень.

На (✓)(✓) они сделают что ты хочешь или поделятся информацией. Отметь +1 козырь. Если ты использовал этот ход, чтобы *Получить информацию*, то сделай его и добавь +1.

На (✓)(✗) как выше, но они попросят что-то взамен. Опиши, что им нужно (*Спроси Оракула*, если не уверен).

На (✗)(✗) они отказываются или сильно увеличивают цену. *Плати Цену*.

ВОЙТИ В КРУГ

Когда ты вызываешь кого-то на дуэль или принимаешь вызов, брось +нрав. Если у тебя есть связь с этим сообществом, добавь +1.

На (✓)(✓) отметь +1 козырь. Ты можешь выбрать два хвастовства и отметить +1 козырь за каждый.

На (✓)(✗) ты можешь выбрать одно хвастовство в обмен на +1 козырь.

- Позволь ударить первому: у врага инициатива.
- Раздаться: не используй щит или броню; урон врага +1.
- Безоружен: не используй оружие; твой урон 1.
- Рань себя: *Получи Урон* (1 урон).
- До смерти: бой закончиться чьей-то смертью.

На (✗)(✗) ты начинаешь дуэль в проигрышной ситуации. Враг владеет инициативой. *Плати Цену*.

После этого делай ходы, чтобы участвовать в бою. При победе, ты можешь выдвинуть требования, а при поражении это сделает оппонент. Проигравший или отвергнувший вызов должен выполнить их или лишится чести и достоинства.

ПОМОЧЬ СОЮЗНИКУ

Когда ты *Создаешь преимущество для прямой помощи союзнику* и получаешь (✓)+, он (вместо тебя) получает выгоду от хода. Если ты в бою и получаешь (✓)(✓), ты и твой союзник владеют инициативой.

ВЫКОВАТЬ СВЯЗЬ

Когда ты тратишь значительное время с персоной или сообществом, оставаясь вместе перед лицом трудностей или многим жертвуешь ради них, то можешь попытаться установить связь. Когда ты делаешь это, брось +нрав. Если ты делаешь этот ход после успешного *Исполнения твоей клятвы* в их пользу, то можешь перебросить один любой кубик.

На (✓)(✓) запиши связь, отметь тик на треке прогресса и выбери одно.

- Отметь +1 дух.
- Отметь +2 козыря.

На (✓)(✗) они попросят тебя сперва что-то сделать. Опиши что это (*Спроси Оракула*, если не уверен), сделай (или *Принеси Железную клятву*) и отметь связь. Если ты не сумеешь выполнить обещанное или откажешься, *Плати Цену*.

На (✗)(✗) они отвергают тебя. *Плати Цену*.

ИСПЫТАТЬ ПРОЧНОСТЬ СВЯЗИ

Когда твоя связь подвергается проверке на прочность через конфликт, предательство или обстоятельства, брось +нрав.

На (✓)(✓) это лишь укрепляет вашу связь. Выбери одно.

- Отметь +1 дух.
- Отметь +2 козыря.

На (✓)(✗) твоя связь слабнет, и ты должен доказать свою лояльность. Опиши, что они хотят от тебя (*Спроси Оракула*, если не уверен) и сделай (или *Принеси Железную клятву*). Если ты не сумеешь выполнить обещанное или откажешься, *Плати Цену*.

На (✗)(✗) или если ты не заинтересован в сохранении отношений, сотри связь и *Плати Цену*.

ТРАТИШЬ ВРЕМЯ

Затяжной ход (пара дней), Платный ход (10 монет), Постой, Личный ход

Когда ты проводишь время в сообществе, в поисках помощи, брось +нрав. Если у тебя есть с ним связь, добавь +1.

На (✓)(✓) ты и твои союзники могут сделать два выбора.

На (✓)(✗) выберите одно. Если у тебя есть связь с сообществом, сделай дополнительный выбор.

На (✓)+ ты и твои союзники могут сосредоточиться на восстановлении и бросить +нрав еще раз. Если у тебя есть с ним связь, добавь +1. На (✓)(✓) отметь дополнительные +2 ресурса. На (✓)(✗) +1 ресурс. На (✗)(✗) все пошло наперекосяк, и ты теряешь все преимущества этого действия.

Чтобы избавиться от состояний

- Залатай раны: ты больше не ранен, отметь +1 здоровье.
- Развейся: ты больше не потрясен, отметь +1 дух.
- Экипируйся: ты подготовлен, отметь +1 припас.

Чтобы восстановиться

- Исцеление: отметь +2 здоровья себе и своим спутникам.
- Проведи время с близкими: отметь +2 духа.
- Запасись: отметь +2 припаса.
- Планируй: отметь +2 козыря.

Чтобы провернуть дела

- Возьми задание: опиши нужды сообщества или его проблемы (*Спроси Оракула*, если не уверен). Если ты решишь помочь, *Принеси Железную клятву* и добавь +1.
- Торгуйся: добавь +1, если ты *Получаешь информацию*, чтобы купить и продать что-то редкое, особое или запрещенное. Или нанять кого-то особого.

На (✗)(✗) ты не получишь тут помощи. *Плати Цену*.

НАПИСАТЬ СВОЙ ЭПИЛОГ

Ход прогресса, Личный ход

Когда ты оставляешь свою жизнь авантюриста, опиши две вещи: что ты ожидаешь получить и чего боишься. Затем, брось кости вызова и сравни со своими связями. Козырь игнорируется на этом броске.

На (✓)(✓) все произойдет так, как ты надеялся.

На (✓)(✗) твоя жизнь принимает неожиданный поворот, но необязательно плохой. Ты проведешь свои дни с кем-то неожиданным или где-то в неожиданном месте. Опиши это (*Спроси Оракула*, если не уверен).

На (✗)(✗) твои страхи воплотились.

ХОДЫ СРАЖЕНИЯ



ВСТУПИТЬ В БОЙ

Когда **ты вступаешь в битву**, определи ранг врага.

- Трудный: 3 прогресса за урон; наносит 1 урон.
- Опасный: 2 прогресса за урон; наносит 2 урон.
- Грозный: 1 прогресс за урон; наносит 3 урона.
- Смертельный: 2 тика за урон; наносит 4 урона.
- Эпический: 1 тик за урон; наносит 5 урона.



После определи кто контролирует ситуацию. Если ты...

- Открыто встречаешь своего врага: Брось +нрав.
- Подбираешься к неосведомленному врагу или наносишь удар без предупреждения: Брось +тень.
- Попал в засаду: Брось +ум.

На   отметь +2 козыря. Ты владеешь инициативой.

На   выбери одно.



- Укрепи свою позицию: отметь +2 козыря.
- Готовься действовать: получи инициативу.



На   бой начинается для тебя в невыгодных условиях.



Плати Цену. И твой враг владеет инициативой.

НАПАСТЬ

Когда **ты владеешь инициативой и атакуешь в ближнем бою**, брось +сталь. Когда **ты владеешь инициативой и атакуешь в дальнем бою**, брось +холод.



На   нанеси +1 урон. Ты сохраняешь инициативу.

На   нанеси урон и потеряй инициативу.



На   атака неудачна. *Плати Цену.* Твой враг владеет инициативой



СРАЖАТЬСЯ

Когда **твой враг владеет инициативой, и ты атакуешь в ближнем бою**, брось +сталь. Когда **твой враг владеет инициативой, и ты атакуешь в дальнем бою**, брось +холод.




На   нанеси урон и выбери одно. Ты получаешь инициативу.

- Укрепи свою позицию: отметь +1 козырь.
- Удачно атакуй: нанеси +1 урон.

На   нанеси урон и *Плати цену.* Твой враг владеет инициативой.

На   атака неудачна. *Плати Цену.* Твой враг владеет инициативой

ПЕРЕЛОМИТЬ БИТВУ

Один раз за бой, **ты можешь рискнуть всем** и завладеть инициативой врага, чтобы совершить ход (но не ход прогресса). Если ты делаешь это, то добавь +1 и отметь +1 козырь на +. На   ты получаешь ужасающие последствия. *Плати цену.*

ДРУГИЕ ХОДЫ В БОЮ

Создать преимущество: когда пытаешься обмануть врага, выполнить хитрый маневр или подготовить другой ход.



Встретить опасность: когда преодолеваешь препятствия, избегаешь опасностей окружающей среды, бежишь или уклоняешься от атак (избегая сражения).

Помочь союзнику: когда используешь ход, чтобы дать преимуществу союзнику.

Манипулировать: когда сдаешься, принуждаешь к сдаче или выторговываешь условия перемирия.



ПРЕОДОЛЕНИЕ



Ход прогресса



Когда **ты заполнил трек прогресса врага на все 10 ячеек и получаешь любой дополнительный прогресс**, считай это автоматически   *Окончанием боя.*

ОКОНЧИТЬ БОЙ



Ход прогресса

Когда **ты используешь ход для решающих действий** и получаешь  , ты можешь окончить бой. Если ты решил сделать это, то брось кости вызова и сравни с прогрессом. Козыри игнорируются на этом броске.

На   противник больше не участвует в бою. Он убит, потерял сознание, бежал, сдался или другим способом выведен из боя (*Спроси Оракула*, если не уверен).

На   как выше, но выбери одно.



- Хуже, чем казалось: *Получи урон.*
- Ты истощен: *Получи стресс.*
- Недолгая победа: новая опасность или существующий враг усилятся.
- Потери: что-то ценное сломано или кто-то важный должен *Платить Цену.*
- Все зря: цель ускользает от тебя.
- Они не забудут: тебе будут мстить.


На   будет действительно больно. *Получи урон*, после чего *Плати Цену.*



БИТВА

Когда **ты сражаешься в битве, все вокруг мелькает и переплетается**, определи свои цели и брось. Если ты в основном...

- Сражаешься издалека или используешь скорость и местность для своего преимущества: Брось +холод.
- Полагаешься на смелость и союзников: Брось +нрав.
- Рубишься в ближнем бою: Брось +сталь.
- Обманываешь и хитришь: Брось +тень.
- Используешь тактику: Брось +ум.

На   ты достигаешь своих целей. Отметь +2 козыря.

На   ты достигаешь своих целей, но какой-то ценой. *Плати Цену.*

На   ты побежден и потерял цель. *Плати Цену.*

Ходы последствий (все): когда получаешь физические повреждения, ментальные травмы или испытываешь нехватку припасов.

Плати Цену: когда испытываешь последствия хода.

Спроси Оракула: когда задаешь вопросы о событиях в бою, намерениях врагов или их действиях.

ХОДЫ ПОСЛЕДСТВИЙ

ПОЛУЧИ УРОН

Когда ты получаешь физические повреждения, отметь -здоровье, равное рангу врага или подходящее для ситуации. Если твоё здоровье 0, отметь -козырь равный оставшемуся -здоровью.

Затем брось +здоровье или +сталь, что выше.

На (✓)(✓) выбери одно.

- Соберись: если здоровье больше 0, отметь -1 козырь в обмен на +1 здоровье.
- Прими боль: отметь +1 козырь.

На (✓)(✗) ты терпишь, сжав зубы.

На (✗)(✗) отметь дополнительный -1 козырь. Если твоё здоровье 0, отметь ранен или искалечен (если еще не отмечены) или брось по следующей таблице.

Д100	Результат
1-10	Это смертельный урон. <i>Встреть Смерть.</i>
11-20	Ты при смерти. Если ты не получишь <i>Лечения</i> в течение пары часов, то <i>Встретишь Смерть.</i>
21-35	Ты без сознания. Если тебя оставят в таком состоянии, то ты придешь в себя через пару часов. Если тебя атакуют, то ты <i>Встретишь Смерть.</i>
36-50	Ты держишься из последних сил. Если ты вынужден совершить любые активные действия (например, бег или драка) до того, как смог перевести дыхание в течение пары минут, брось по этой таблице еще раз (до того, как осуществишь новый ход).
51-00	Ты потрепан, но все еще стоишь.

ВСТРЕТЬ СМЕРТЬ

Когда ты находишься на пороге смерти, брось +нрав.

На (✓)(✓) смерть отвергает тебя. Ты остаешься в живых.

На (✓)(✗) выбери одно.

- Ты умираешь, но перед этим успеваешь совершить что-то важное. Расскажи что.
- Смерть требует от тебя что-то взамен. Опиши, что она хочет (*Спроси Оракула*, если не уверен) и *Принеси Железную Клятву* (грозную или смертельную) во исполнение требуемого. Если ты не получишь (✓) при *Принесении Железной Клятвы* или откажешься от предложения смерти, то умрешь. В ином случае, ты остался в живых. Отметь проклят, ты можешь снять проклятие только завершив задачу.

На (✗)(✗) ты мертв.

СПУТНИК ПОЛУЧАЕТ УРОН

Когда твой спутник получает физические повреждения, отметь -здоровье, равное. Если здоровье спутника 0, отметь -козырь равный оставшемуся -здоровью.

Затем брось +нрав или +здоровье спутника, что выше.

На (✓)(✓) спутник отмечает +1 здоровье.

На (✓)(✗) твой спутник потрепан. Если его здоровье 0, то он не может помогать тебе, пока не отметит хотя бы +1 здоровье.

На (✗)(✗) также отметь -1 козырь. Если здоровье спутника 0, то он ужасающе ранен и без сознания. Без помощи он умрет в течение пары часов.

Если при (✗)(✗) ты получил «1» на кости действия, а здоровье спутника 0, он мертв. Получи 1 опыта за каждую точку его буклета, после чего удали буклет.

ПОЛУЧИ СТРЕСС

Когда ты противостояшь шоку, разочарованию, страху и напряжению, равное рангу врага или подходящее для ситуации. Если твой дух 0, отметь -козырь равный оставшемуся -духу.

Затем брось +дух или +нрав, что выше.

На (✓)(✓) выбери одно.

- Соберись: если твой дух больше 0, отметь -1 козырь в обмен на +1 дух.
- Прими тьму: отметь +1 козырь.

На (✓)(✗) ты терпишь, сжав зубы.

На (✗)(✗) отметь -1 козырь. Если твой дух 0, отметь потрясен или осквернен (если еще не отмечены) или брось по следующей таблице.

Д100	Результат
1-10	Ты сломлен. <i>Встреть Отчаяние.</i>
11-20	Ты сдаешься. <i>Отринь свою клятву</i> (если возможно, связанную с ситуацией).
21-50	Ты поддаешься страху или порыву и действуешь худшим образом
51-00	Ты подавлен, но все еще стоишь.

ВСТРЕТЬ ОТЧАЯНИЕ

Когда ты находишься на пороге отчаяния, брось +нрав.

На (✓)(✓) тебя не сломить.

На (✓)(✗) выбери одно.

- Твой дух или рассудок ускользает от тебя, но перед этим успеваешь совершить что-то важное. Расскажи что.
- Тебя посещают ужасающие видения грядущего. Опиши их (*Спроси Оракула*, если не уверен) и *Принеси Железную Клятву* (грозную или смертельную) чтобы предотвратить их. Если ты не получишь (✓) при *Принесении Железной Клятвы* или откажешься от предложения смерти, то потеряешь разум. В ином случае, ты остался в здравом рассудке. Отметь одержим, ты можешь снять одержимость только завершив задачу.

На (✗)(✗) ты сдаешься перед лицом отчаяния и ужаса.

БЕЗ ПРИПАСОВ

Когда твои припасы истощились (уменьшились до 0), отметь не подготовлен. Если ты должен отметить -припасы, когда ты не подготовлен, вместо этого обменяй их в любой комбинации на -здоровье, -дух, -козырь.

ВСТРЕТЬ ПРОБЛЕМЫ

Когда твой козырь минимальный (-6) и ты должен отметить -козырь, выбери одно.

- Обменяй -козыри в любой комбинации на -здоровье, -дух, -припасы.
- *Встреть Смерть* или *Встреть Отчаяние*, в зависимости от ситуации (*Спроси Оракула*, если не уверен).

ХОДЫ ЗАДАНИЙ

ПРИНЕСИ ЖЕЛЕЗНУЮ КЛЯТВУ

Личный ход

Когда ты клянешься на железе завершить свое задание, запиши свою клятву и назначь заданию ранг. Затем, брось +нрав. Если это клятва в пользу персоны или сообщества, с которым у тебя связь, добавь +1.

На ☑☑ ты полон сил и решимости и точно знаешь, что делать дальше. Отметь +2 козыря и добавь +1 на следующий ход, если он связан с клятвой.

На ☑☒ ты целеустремлен, но у тебя больше вопросов, чем ответов. Отметь +2 козыря или добавь +1 на следующий ход, если он связан с клятвой.

На ☒☒ ты испытываешь сомнения, медлишь или просто не понимаешь, что происходит. Отметь -2 козыря и действуй.

ИСПОЛНИ КЛЯТВУ

Ход прогресса, Общий ход

Когда ты достигаешь целей своей клятвы, отметь опыт (трудная=1; опасная=2; грозная=3; смертельная=4; эпическая=5).

ОТРИНЬ СВОЮ КЛЯТВУ

Общий ход

Когда ты отрекаешься от задания, не исполняешь обещание или цель потеряна для тебя, сотри клятву и Получи стресс. Отметь -дух, равный рангу задания (трудное=1; опасное=2; грозное=3; смертельное=4; эпическое=5).

Если клятва была принесена персоне или сообществу, с которым у тебя связь, Испытай свою связь при следующей встрече.

РАЗВИТИЕ

Когда ты фокусируешься на своих навыках, тренируешься, находишь вдохновение, получаешь награду или спутника, выбери то, на что хватает опыта.

- Потрать 3 опыта, чтобы взять новый буклет.
- Потрать 2 опыта, чтобы улучшить взятый буклет.
- Потрать 6 опыта, увеличить стат на +1 (максимум +3).

МЕТКИ ХОДОВ

Затяжной ход: для выполнения этого хода требуется указанное время, в течение которого ты не можешь делать другие ходы.

Личный ход: последствия этого хода распространяются только на тебя. При наступлении подходящих событий, каждый персонаж должен сделать этот ход отдельно.

Общий ход: последствия этого хода распространяются на всех, принявших участие в нем. При наступлении подходящих событий, один персонаж должен сделать этот ход, а остальные могут ему помочь.

Платный ход: для выполнения этого хода требуется потратить указанное количество ресурсов. 10 монет = 1 припасу.

Постой: если ты используешь этот ход, то на его период у тебя есть крыша над головой, скудная трапеза и крепкая выпивка. Тебе не нужно тратить ресурсы.

ХОДЫ СУДЬБЫ

ПЛАТИ ЦЕНУ

Когда ты получаешь последствия своего хода, выбери одно.

- Наступают очевидные последствия.
- Опиши два негативных последствия. Отметь одно как «вероятное» и Спроси Оракула, используя да/нет таблицу. На «да», это событие происходит, в противном случае – происходит другое.
- Брось по следующей таблице. Если у тебя трудности с интерпретацией ситуации, просто брось еще раз.

D100	Результат
1-2	Брось еще раз и многократно ухудши этот результат. Если снова получишь этот результат, подумай о самом ужасном исходе, который изменит твою задачу (Спроси Оракула, если не уверен) и введи его.
3-5	Персона или сообщество, которому ты доверял, теряют веру в тебя или действуют против тебя.
6-9	Персона или сообщество, о котором ты заботишься, подвергаются опасности.
10-16	Ты разделен с кем-то или чем-то.
17-23	У твоих действий внезапный эффект.
24-32	Что-то ценное уничтожено или потеряно.
33-41	Текущая ситуация становится хуже.
42-50	Появляется новая опасность или враг.
51-59	Задержка или осложнение.
60-68	Урон
69-76	Стресс
77-85	Неожиданное осложнение задания.
86-90	Трата ресурсов.
91-94	Ты должен действовать против своих лучших побуждений.
95-98	Друг, спутник или союзник в опасности (или ты сам, если один).
99-00	Брось дважды по таблице и примени оба результата. Если ты получил один результат дважды – ухудши его.

СПРОСИ ОРАКУЛА

Когда ты получаешь ответы, совершаешь открытия, определяешь реакцию других персонажей или создаешь эффекты и события, ты можешь...

- Вывод: определи ответ исходя из наиболее интересного и очевидного варианта.
- Задай да/нет вопрос: определи вероятность «да» и брось по таблице, чтобы получить ответ.
- Выбери два: опиши два варианта. Обозначь один как «вероятный» и брось по таблице, чтобы увидеть настал ли он. Если нет, то используй другой.
- Озарение: размышляй или используй внезапную мысль.

Шансы	Ответ «да», если результат...
Почти наверняка	11 или больше
Вероятно	26 или больше
50/50	51 или больше
Маловероятно	76 или больше
Маленький шанс	91 или больше

На дубле происходит максимально странный результат или поворот.