

Руби и кромсай

Когда ты **сражаешься**

врукопашную, кинь +СИЛ.

На **10+**, нанеси урон и выбери одно:

- Ты уклоняешься, предотвращаешь или отбиваешь вражескую атаку
- Ты бьешь сильно и быстро – +1d6 к урону, но враг совершит атаку

На **7-9**, ты наносишь урон, но враг совершит атаку.

Дать залп

Когда ты **прицеливаешься и**

атакуешь издалека, кинь +ЛОВ.

На **10+**, цель видна как на ладони – нанеси урон.

На **7-9**, нанеси урон и выбери одно:

- Тебе нужно встать в опасную позицию, чтобы попасть. Ведущий опишет детали
- Выстрел не очень удачный – бросок урона получает помеху
- Тебе придется сделать несколько выстрелов – потратить 1 боезапас

Встать на защиту

Когда ты **защищаешь себя или кого-то/что-то**, кинь +ТЕЛ.

На **10+**, получи запас 3.

На **7-9**, получи запас 1.

Ты можешь использовать запас, чтобы:

- Принять атаку на себя
- Уменьшить вдвое урон или последствия атаки
- Привлечь на себя все внимание
- Нанести ответный удар – нанеси урон с помехой

Когда ты переходишь в нападение или отвлекаешься, или когда опасность миновала, потеряй весь запас этого хода.

Покопаться в памяти

Когда ты **ищешь что-то в накопленных знаниях**, кинь +ИНТ.

На **10+**, ведущий расскажет что-то интересное и полезное в данной ситуации.

На **7-9**, ведущий расскажет что-то интересное. Тебе решать, что с этим делать.

Ведущий может спросить, откуда ты это знаешь. Отвечай честно.

Изучить обстановку

Когда ты **внимательно изучаешь ситуацию или персону**, кинь +МУД.

На **10+**, задай ведущему 3 вопроса из списка.

На **7-9**, задай ведущему 1 вопрос.

В любом случае, получи

преимущество, **когда впервые действуешь, опираясь на ответы.**

- Что здесь произошло?
- Что должно произойти?
- Чего мне следует опасаться?

- Что здесь есть полезного или ценного для меня?
- Кто здесь главный?
- Что тут не то, чем кажется?

Переговоры

Когда ты **пытаешься повлиять на персонажа ведущего**, скажи, чего ты от него хочешь. Если у него нет причин сопротивляться, он выполнит твою просьбу. Если он будет сопротивляться, кинь +ХАР. На **10+**, он выполнит твою просьбу либо назовет одно требование из списка.

На **7-9** он назовет два требования из списка.

- Ему что-то нужно
- На него нужно надавить
- Он требует гарантий
- На него может повлиять ____
- Нужно воззвать к его чести/страхам/чувствам/уму
- Все должно пройти гладко
- Он возьмет клятву/обещание
- Нужно убедительно соврать

Ведущий пояснит, что нужно сделать.

Помочь/Помешать

Когда ты **помогаешь или мешаешь кому-то**, кинь +узы.

На **10+**, этот кто-то получает преимущество или помеху по твоему выбору на свой ход.

На **7-9**, ты вдобавок подвергаешься риску, тратам или последствиям этого хода.

Спасти от угрозы

Когда ты **действуешь, невзирая на опасность или оказавшись в бедственном положении**, опиши, как ты решаешь эту проблему. Если решение требует:

- Идти напролом, кинь +СИЛ
- Проворства и быстроты, кинь +ЛОВ
- Крепости тела, кинь +ТЕЛ
- Гибкости ума, кинь +ИНТ
- Наблюдательности и силы духа, кинь +МУД
- Очарования и изящных слов, кинь +ХАР

На **10+**, ты осуществляешь задуманное и избегаешь опасности. На **7-9**, ты запинаешься, медлишь или отступаешь. Ведущий может предложить исход похуже, невыгодную сделку или тяжелый выбор.

Перегрузка

Когда ты **делаешь ход и несешь при этом груз**, проверь вес, который ты несешь:

- Если он не превышает твою нагрузку, нет штрафа
- Если он не превышает твою нагрузку+2, получи помеху
- Если он больше, чем твоя нагрузка+2, тебе нужно избавиться от одного предмета и получить помеху, иначе получишь провал автоматически.

Предпринять опасное путешествие

Когда вы **отправляетесь в путь по враждебным землям**, назначьте одного члена группы проводником, другого – разведчиком, а третьего – квартирмейстером. Каждый из них должен кинуть +МУД.

Проводник: на **10+**, выбери одно:

- Вы добрались до места раньше, чем ожидали. Ведущий скажет, сколько времени вы сэкономили (не снижает расход пайков)
- Вы нашли интересное или полезное место или ориентир. Опиши его и нанеси на карту

На **7-9**, ваше путешествие заняло столько времени, сколько вы ожидали.

Разведчик: на **10+**, выбери одно:

- Вы застали опасность врасплох, по дороге или в месте назначения
- Вы нашли интересное или полезное место или ориентир. Опиши его и нанеси на карту
- Вы заметили признаки надвигающейся угрозы. Спроси у ведущего, что это и что они означают

На **7-9**, вы добрались до места назначения, не попав в засаду и не будучи застигнутыми врасплох.

Квартирмейстер: на **10+**, ты то ли хитро распределяешь пайки, то ли находишь пропитание в пути. Расскажи, как это получилось, и ведущий скажет, сколько пайков вы сэкономили. На **7-9**, ваша группа съедает столько пайков, сколько и предполагалось, по одному в день.

Налет

Когда **вы готовите нападение на какое-то место**, опишите свой план и основные цели. Тот, кто готовит стратегию, кидает:

- +1, если план использует известные ему слабости и уязвимости цели
- +1, если вам помогут союзники или у вас есть свой человек в стане врага
- +1, если он хорошо знает местность или у него есть карта
- +1, если у вас есть преимущество или элемент неожиданности

На **10+**, выбери два.

На **7-9**, выбери одно:

- Вы перехватили инициативу, и враги оказались не готовы к нападению
- У вас тактическое преимущество, ведущий скажет, какое
- Нет неожиданных осложнений

На **6-**, план провалился, и вы оказались в отчаянной ситуации.

Гекскроул

Когда вы **тратите хотя бы один день на исследование местности в поисках приключений**, скажите, что вы хотите найти, потратьте каждый по одному пайку на каждый день исследования и киньте +дни.

На **10+**, вы нашли, что хотели, и заняли удачную позицию.

На **7-9**, выберите одно.

На **6-**, выберите оба, и дела хуже, чем кажутся:

- Для того, чтобы найти искомое, нужно преодолеть опасность или заплатить цену
- Найденное – не совсем то, что хотелось, или с ним связаны какие-то затруднения.

Если вы ищете что-то конкретное, но ведущий знает, что оно в другом месте, он может предложить что-то другое. Например, если вы ищете бандитское логово, но ведущий знает, что его здесь нет, он может предложить поискать зацепки, которые приведут к нему.

Разбить лагерь

Когда вы **устраиваете привал**, потратьте паек. Если вы расположились **в опасном месте**, договоритесь, кто в каком порядке будет нести дозор.

Если у тебя достаточно опыта, ты можешь повысить уровень. Поспи хотя бы пару часов без перерыва,

чтобы восстановить половину от максимума ОЗ.

Если вы сняли комнату или вам дали приют, вы тоже разбиваете лагерь. ОЗ восстанавливаются как обычно, но паек вы потратите, только если положитесь на свои припасы, а не закажете обед или воспользуетесь гостеприимством.

Нести дозор

Когда ты **стоишь в карауле**, и к лагерю что-то приближается, кинь +МУД.

На **10+**, тебе удалось разбудить товарищей, и вы смогли подготовиться к встрече. Все получают преимущество на следующий ход.

На **7-9**, ты замечаешь приближение слишком поздно: все проснулись, но времени на подготовку нет. Вы вооружены, но не более – никаких преимуществ нет.

На **6-**, вас застали врасплох, прокравшись в лагерь незамечено.

Пировать

Когда вы **возвращаетесь с триумфом и устраиваете пир**, потратьте 100 монет и получите +1 за каждые дополнительные 100 монет.

На **10+**, выберите три.

На **7-9**, выберите одно.

На **6-**, все равно выберите одно, но дела обстоят хуже некуда. Ведущий скажет, как.

- Вы подружились с кем-то полезным
- Вы узнали многообещающие слухи
- Вы собрали полезную информацию
- Вы не связаны, не очарованы и не обмануты.

Вы обязаны вернуться с триумфом, чтобы начать пировать. Новости о вашей победе соберут толпы зевак. А если вы не распространяетесь о своих подвигах, то кто к вам присоединится?

Пополнить припасы

Когда ты **собираешься достать что-то за деньги**, и это что-то можно купить на местном рынке, ты просто покупаешь это. Если же это что-то необычное для здешних мест, кинь +ХАР.

На **10+**, ты находишь искомое по честной цене.

На **7-9**, цена завышена, или это не совсем то, что тебе хочется.

Ведущий объяснит, что не так.

Восстановить силы

Когда ты **спокойно отдыхаешь в безопасном месте**, за день отдыха ты восстанавливаешь все ОЗ. Через три дня ты избавляешься от одной из травм по твоему выбору. Если о тебе заботится лекарь, травма пройдет через два дня.

Усердно заниматься

Когда ты **проводишь досуг за учебой, медитациями или тренировками**, получи подготовку. За неделю занятий получи 1 подготовку. За месяц – 3. Когда твои усилия окупаются, потрать 1 подготовку и получи +1 к броску. На один бросок можно потратить только одну подготовку.

Трактирные байки

Когда ты **делишься слухами и байками, чтобы найти сведения об опасном месте, которое тебе предстоит исследовать**, назови это место, потрать не меньше 1 подготовки и кинь +потраченная подготовка. Получи преимущество, если ты Бард.

На **10+**, выбери одно из списка и расскажи, как тебе досталась эта информация.

На **7-9**, то же самое, но данные окажутся устаревшими, неточными или неполными.

На **6-**, все равно выбери одно.

Ведущий скажет, что тебе нужно сделать, чтобы узнать об этом, и

данные окажутся устаревшими, неточными или неполными.

- Ты получаешь часть карты, представь ее группе.
- Ты узнаешь о ловушке, опиши ее. Когда ты встретишь ее, получи преимущество на следующий ход.
- Ты узнаешь о ценном сокровище, опиши его и место, где оно хранится.
- Ты узнаешь об опасном враге, опиши и/или назови его. Когда ты встретишь его, получи преимущество на следующий ход.
- Ты узнаешь что-то полезное о данной местности. Расскажи, что именно.
- Ты добываешь что-то полезное (ключ, пароль и т.п.), расскажи, как ты этого добиваешься.

Неоплаченные долги

Когда ты **возвращаешься в очаг цивилизации, у которого были из-за тебя неприятности**, кинь +ХАР.

На **10+**, слухи о твоих деяниях дошли досюда, и тебя все узнают.

На **7-9**, в придачу к этому, ведущий назначит осложнение:

- Местной страже приказано арестовать тебя
- Кто-то назначил награду за твою голову
- Кто-то важный для тебя пострадал из-за твоих действий

Последний вздох

Когда ты **умираешь**, перед твоим взором предстает то, что лежит за Черными Вратами Царства Смерти. Ведущий скажет тебе, что ты видишь. Кинь, просто кинь – Смерти плевать на твою крутизну. На **10+**, тебе удалось обмануть Смерть – ты в тяжелом положении, но не при смерти.

На **7-9**, Смерть предлагает тебе сделку. Прими условия, чтобы сохранить свою жизнь, или откажись и пройди сквозь Черные Врата навстречу своей судьбе. На **6-**, все предрешено. Смерть ставит на тебе свое клеймо и скоро заберет тебя с собой. Ведущий скажет, когда.

Залечь в укрытие

Когда ты **ищешь убежище, чтобы переждать непогоду**, кинь +МУД. На **10+**, ты приводишь группу в хорошее место, где можно спокойно дожидаться хорошей погоды.

На **7-9**, выбери одно:

- Убежище ненадежно, но лучше, чем совсем ничего. Вам придется разбить лагерь и нести дозор, ведь кто знает, чем обернется ваше пребывание здесь
- Тебе пришлось сооружать убежище самостоятельно из того, что было под рукой. Потрать одно использование снаряжения авантюриста
- Ты находишь убежище, но, чтобы до него добраться, придется пробиваться вперед

Пробиваться вперед

Когда ты **ведешь свою группу дальше к цели, несмотря на разбушевавшуюся непогоду**, кинь +ТЕЛ.

На **10+**, вы продвинулись вперед настолько далеко, насколько могли.

На **7-9**, выберите одно:

- Вы продвинулись вперед, но лидер получил травму
- Вы продвинулись вперед, но ваше снаряжение повреждено
- Вы решили не рисковать и разбить лагерь

Искать пропитание

Когда ты **тратишь день на то, чтобы найти пищу в дикой местности**, и находишься не в бесплодных землях, кинь +МУД. На **10+**, ты находишь d6-1 пайков пищи, но не меньше 1 пайка. Если у тебя есть все необходимые знания и приспособления для добычи, ты находишь d6+2 пайков пищи. На **7-9**, то же, но сначала ты найдешь что-то опасное или интересное. Ведущий скажет, что именно.

Сопrotивляться болезни

Когда ты находишься в лагере и **пытаешься перебороть болезнь**, кинь +ТЕЛ. На **10+**, болезнь снижается на 1. На **7-9**, болезнь остается на прежнем уровне. На **6-**, болезнь увеличивается на 1. Обычно болезнь начинается с 1. Когда она увеличивается, все предыдущие эффекты сохраняются. Когда болезнь достигает 3, она становится хронической, пока больной не получит лечение.

Задержать дыхание

Когда ты **уходишь с головой под воду**, получи дыхание, равное ТЕЛ+1 (но не меньше 1). Если у тебя была возможность **вдохнуть поглубже**, получи дыхание, равное ТЕЛ+3 (но не меньше 2).

Когда ты **делаешь ход под водой**, выбери одно:

- Потратить 1 дыхание
- Получи травму
- Сделай последний вздох

Прыжок веры

Когда ты **отчаянно пытаешься перепрыгнуть через зияющую бездну**, разбегись и кинь +ЛОВ, если ты налегке, или +СИЛ, если у тебя есть что-то тяжелое или неудобное. На **10+**, тебе, черт возьми, удалось перепрыгнуть, но ты висишь на краю. На **7-9**, тебе почти удалось, но лишь почти. Цепляйся за воздух, если хочешь жить.

Цепляться за воздух

Когда ты **пытаешься избежать падения**, кинь +ЛОВ или +СИЛ, по своему выбору. На **10+**, ты хватаешься за какую-то опору. На **7-9**, то же, но выбери одно:

- Что-то из твоей поклажи падает вниз. Ведущий скажет, что именно
- Опора ненадежна, твоя рука вот-вот сорвется
- Ты цепенеешь от страха. Без посторонней помощи тебе не выбраться