



ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

РУБИ И КРОМСАЙ

Сойдясь с врагом в рукопашной, брось+СИЛ. На 10+ ты наносишь урон врагу и сам остаешься цел. По желанию, ты можешь нанести +1кб повреждений, но подставить себя под удар противника. На 7-9, ты поражаешь врага, но и он наносит по тебе ответный удар.

ЗАЛП!

Когда ты целишься и стреляешь во врага на расстоянии, брось+ЛОВ. На 10+ у тебя — чистое попадание, и ты наносишь урон. На 7-9, выбери один вариант (что бы ты не выбрал, ты все равно причиняешь повреждения).

- Тебе пришлось двигаться, чтобы выстрелить, и тем самым ты подверг себя опасности (на усмотрение мастера).
- Придется смириться с тем, что имеешь: -1дб повреждений
- Пришлось выстрелить несколько раз, уменьшая свой запас на один.

ПРЕВОЗМОГАТЬ ОПАСНОСТИ

Когда ты действуешь, не смотря на явную угрозу, или сталкиваешься с катастрофами, скажи, как ты с этим справляешься, и брось. Если ты...

- Прорываешься силой, +СИЛ
- Убираешься с дороги или действуешь быстро, +ЛОВ
- Выдерживаешь, +ТЕЛ
- Быстро соображаешь, +ИНТ
- Ментально стоек, +МУД
- Используешь шарм, +ХАР

На 10+, ты делаешь то, что собираешься, и опасность обходит тебя стороной. На 7-9, ты спотыкаешься, сомневаешься или дрогнул: мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор.

ПЕРЕГОВОРЫ!

Когда у тебя есть методы воздействия на персонажей мастера, и ты их применяешь, брось+ХАР. Метод воздействия — это то, что они хотят или в чем нуждаются. На 10+, они сделают то, что ты просить, если ты пообещаешь исполнить их просьбу. На 7-9, они выполняют требуемое, но здесь и сейчас понадобятся железные гарантии того, что и ты сдержишь слово.

ЗАЩИЩАТЬ

Когда ты обороняешь человека, предмет или локацию, на которую напали, брось+ТЕЛ. На 10+, сохрани 3. На 7-9, сохрани 1. Пока ты в обороне, когда то, что ты охраняешь, атаковано, ты можешь потратить «сохранение» (1 к 1), чтобы выбрать один из вариантов:

- Направить атаку с того, что обороняешь, на себя
- Уполовинить эффект атаки или повреждения
- Открыть нападающего союзнику, чтобы предоставить ему следующие+1 против нападающего
- Нанести нападающему урон, равный твоему уровню

ИЗЛИВАТЬ ЗНАНИЯ

Когда ты вспоминаешь, то, что когда-то узнал, о чем-то, брось+ИНТ. На 10+, мастер скажет тебе о предмете что-то интересное и полезное в данный момент. На 7-9, мастер скажет только интересное — как получить от знаний пользу, остается за тобой. Мастер может спросить «Откуда ты это знаешь?», и ты должен немедленно и честно ответить.

РАЗЛИЧИТЬ ЯВЬ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию или личность, брось+МУД. На 10+, задай мастеру 3 вопроса из приведенного ниже списка. На 7-9, задай 1 вопрос. В любом случае, ты получаешь следующие+1, когда действуешь, принимая во внимание ответы.

- Что здесь недавно произошло?
- Что случится?
- На что стоит обратить внимание?
- Что здесь полезного или ценного для меня?
- Кто здесь всем управляет?
- Что здесь совсем не то, что кажется на первый взгляд?

На 10+, ты делаешь то, что собираешься, и опасность обходит тебя стороной. На 7-9, ты спотыкаешься, сомневаешься или дрогнул: мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор.

ПОДДЕРЖАТЬ ИЛИ ВМЕШАТЬСЯ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то из персонажей игрока, брось+узы с ними. На 10+, они получают +1 или -2 к их броску, на твой выбор. На 7-9, они все еще получают модификатор, но ты подставляешься под опасность, или же тебя ждет расплата, или же ты вынужден будешь платить...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Когда ты умираешь, то можешь подсмотреть, что там, за Черными Вратами Царства Смерти (мастер опишет это). Затем брось (просто брось, +ничего — Смерти нет разницы, насколько ты крутой или сильный). На 10+, ты обманул Смерть — ты в плохом месте, но все еще жив. На 7-9, Смерть предлагает сделку. Прими ее и выживи, или же откажись и отправься сквозь Черные Врата. На 6-, твоя судьба решена. Ты помечен как собственность Смерти, и очень скоро пересечешь этот порог. Мастер скажет тебе, когда.

ТЯЖЕЛАЯ НОША

Когда ты делаешь ход с весом, меньшим или равным, чем твоя нагрузка, все в порядке. Когда же ты несешь вес, равный нагрузке+1 или +2, ты получаешь -1. Если же вес больше, чем нагрузка+2, то у тебя есть выбор – бросить как минимум 1 вес и бросить с -1 или автоматически потерпеть неудачу.

РАЗБИТЬ ЛАГЕРЬ

Когда ты остановился на привал, съешь рацион. Если вокруг опасно, выстави стражу. Если у тебя достаточно опыта то можешь получить повышение! Когда ты проснешься через несколько часов, и тебя при этом никто не разбудил, то вылечишь количество ОЗ, равное половине твоего максимального значения.

СТОЯТЬ НА СТРАЖЕ

Когда ты на страже, и что-то приближается к лагерю, брось+МУД. На 10+, тебе удалось разбудить всех в лагере, и приготовиться — все получают следующие+1. На 7-9, ты отреагировал на мгновение позже, чем следовало: лагерь проснулся, но на подготовку нет времени. Есть оружие и броня, но не более. На 6-, что бы ни приближалось к лагерю, оно внезапно нападает на тебя!

ПРЕДПРИНЯТЬ ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Путешествуя по враждебной территории, выбери одного из членов команды, который будет проводником, одного, чтобы был разведчиком, и еще одного на роль квартирмейстера. Если у тебя недостаточно членов партии или кто-то решил отлынивать от работы, считай, что результат броска 6. Каждый из героев за работой бросает+МУД. На 10+, квартирмейстер уменьшает расход рационов на 1. На 10+, проводник уменьшает время, необходимое, чтобы добраться до пункта назначения (мастер скажет, на сколько). На 10+, разведчик замечает любую неприятность, что позволяет вам подготовиться. На 7-9, каждый выполнил работу, как и ожидалось — съели обычное количество рационов, путешествие заняло, сколько и должно, и никто не напал на вас, но и вы не застали никого врасплох.

ПОВЫШЕНИЕ!

Когда у тебя есть немного свободного времени (часы или дни), и количество опыта, равное (или выше, чем) твой текущий уровень+7, вычти твой текущий уровень+7 из общего значения опыта, увеличь свой уровень на 1 и выбери новый продвинутый ъод для своего класса. Если ты волшебник, то ты также получаешь новые чары в книгу заклинаний. Выбери одну из своих характеристик и увеличь ее значение на 1 (это может изменить твой модификатор). Повышение выносливости увеличивает текущие и максимальные ОЗ. Характеристики не могут превышать 18.

ВОССТАНОВИТЬСЯ

Когда ты не делаешь ничего, а только отдыхаешь, то восстанавливаешь все ОЗ после дня отдыха. Через три дня отдыха, ты можешь убрать одну немощь на твой выбор. Если ты под присмотром лекаря, то исцеляешь одну немощь за два дня.

КОНЕЦ СЕССИИ

Когда ты достиг конца сессии, выбери узы, которые ты считаешь разрешенными (неважными, полностью раскрытыми и т.д.). Спроси игрока, с чьим персонажем эти узы, согласен ли он. Если да, то получи 1 опыт, и запиши новые узы с кем желаешь.

Когда произошло изменение в узах, посмотри на свое мировоззрение. Если ты следовал ему хотя бы раз за сессию, получи 1 опыт. Затем, партией ответьте на 3 вопроса:

- Узнали ли мы что-то новое и важное о мире?
- Превзошли ли мы впечатляющего врага или монстра?
- Получили ли мы запоминающееся сокровище?

За каждый ответ «да», каждый член партии получает 1 опыт.

ПИРУШКА

Вернувшись с победой, ты можешь закатить пирушку. Потрать 100 монет и брось (+1 за каждые 100 монет сверх необходимого). На 10+, выбери 3. На 7-9, выбери 1. На 6-, выбери 1, но ситуация быстро выходит из-под контроля.

- Вы подружились с полезным НПС
- До вас дошли слухи о великолепной возможности
- Вы получили полезную информацию
- Вы не связаны, не обмануты и не зачарованы

ЗАПАСТИСЬ

Когда тебе нужно купить что-то, и есть золотишко, если это есть в поселении, где ты находишься, то ты можешь купить искомое по рыночной цене. Если же ты разыскиваешь что-то особенное, необычное или то, что здесь трудно достать, брось+ХАР. На 10+, ты нашел искомое по честной цене. На 7-9, тебе придется заплатить больше или согласиться на нечто подобное, но не то, что ты искал.

НАЕМ

Когда ты заявляешь, что хочешь нанять помощь, брось. Если ты даешь знать, что...

- ...заплатишь щедро, добавь +1
- ...собираешься делать, добавь +1
- ...им достанется часть добычи, добавь +1

Если в этих кругах у тебя полезная репутация, то добавь еще +1. На 10+ ты можешь выбрать из нескольких желающих, без всяких штрафов, если ты никого из них не возьмешь. На 7-9, ты можешь взять похожего, но не того, кто тебе нужен, или же всем отказать. На 6-, кто-то влиятельный, но совсем неподходящий решает отправиться с тобой (наивный юноша или замаскированный враг). Бери из с собой и прими последствия, или же откажи. Если ты отказываешь кандидатам, то получаешь следующие-1 на бросок найма.

ОРДЕРА НА АРЕСТ

Когда ты возвращаешься в цивилизованные места, где успел набарагозить, брось+ХАР. На 10+, слава о твоих деяниях распространилась по земле, и все узнают тебя. На 7-9, ситуация та же, но мастер выбирает осложнение:

- У местных властей есть распоряжение на твой арест
- Кто-то назначил цену за твою голову
- Кто-то важный для тебя пострадал из-за твоих действий

Если в этих кругах у тебя полезная репутация, то добавь еще +1. На 10+ ты можешь выбрать из нескольких желающих, без всяких штрафов, если ты никого из них не возьмешь. На 7-9, ты можешь взять похожего, но не того

ПОДГОТОВИТЬСЯ

Когда ты проводишь спокойное время в учениях, медитации или суровых тренировках, ты получаешь подготовку. Если ты готовишься неделю или две, то получаешь 1 подготовку. Если месяц и больше, то 3 подготовки. Когда приходит время, ты можешь потратить 1 подготовку, чтобы получить +1 на любой бросок. Ты можешь потратить 1 подготовку за бросок.

ОСОБЫЕ ХОДЫ