

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Все персонажи могут использовать базовые ходы, описанные ниже. Ходы построены по принципу следования вымыслу. Сначала появляется ситуация, в которой оказывается твой персонаж, и в зависимости от того, как он действует, срабатывает тот или иной ход. Итак, когда ты...

ВЕДЕШЬ ПЕРЕГОВОРЫ

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на НПС, брось+Репутация. Рычаг - это то, в чем НПС нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание. На 7-9 им нужно что-то прямо сейчас.

ЗАЩИЩАЕШЬ

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, брось+Контроль. На 10+ держи 3. На 7-9 держи 1. Когда тебя или твоего подзащитного атакуют, разменяй 1 к 1 из списка:

- Направь атаку с подзащитного на себя
- Уменьши эффект атаки или урон на 1d
- Дай союзнику +1в против противника

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты действуешь, игнорируя угрозу, или подвергаешься опасности, скажи, как ты справляешься с этим и бросай...

...+Ярость, если рвешься напролом

...+Контроль, если грамотно и быстро маневрируешь

...+Навык, если подходишь к делу со смекалкой

...+Репутация, если используешь обаяние и харизму

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7-9 ты спотыкаешься, сомневаешься или сдаешься: Ведущий предложит тебе худший результат, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

ИССЛЕДУЕШЬ

Когда ты применяешь знания для решения проблемы, брось+Навык. На 10+ Ведущий расскажет тебе что-то полезное и интересное об объекте исследования. На 7-9 Ведущий расскажет что-то интересное - это от тебя зависит, насколько это окажется полезным. Ведущий может спросить тебя "Откуда ты это знаешь?" Отвечай честно.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ В СИТУАЦИИ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию или персону, брось+Контроль. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса из списка. На 7-9 Задай ведущему 1 вопрос из списка. Получи +1в вперед на действия с учетом ответов.

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь вскоре произойдет?
- Что мне следует здесь искать?
- Есть здесь что-то ценное или полезное для меня?
- Ну и кто здесь на самом деле главный?
- Что из присутствующего на самом деле не является тем, чем кажется?
- Что здесь представляет наибольшую опасность?

ПОМОГАЕШЬ ИЛИ МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, брось+Связь. На 10+ он получает +1в или -2в, на твой выбор. На 7-9 ты также подвергаешь себя опасности, угрозе или должен будешь заплатить по счетам.

СХОДИШЬСЯ В СХВАТКЕ

Когда ты сражаешься с противником, брось+Ярость и выбирай результат в зависимости от того, как ты сражаешься:

Ближний бой: Ты встречаешь противника лицом к лицу. На 10+ ты наносишь противнику урон и парируешь его ответную атаку. Или ты можешь не парировать его атаку, но нанести +1 урона. На

7-9 ты наносишь противнику урон, а затем он атакует тебя.

Перестрелка: Ты стреляешь в противника. На 10+ ты наносишь урон противнику. На 7-9 ты наносишь урон противнику и выбираешь 1.

- Тебе пришлось занять неудачную позицию для выстрела или открыться (на выбор Ведущего)
- Выстрел получился неудачным: -1d6 урона
- Тебе пришлось выстрелить несколько раз, потратив 1 амуницию

Урон: Когда ты наносишь урон, брось X костей, где X твой урон. На 6+ кость наносит 2 ранения. На 4-5 кость наносит 1 ранение. Считается результат каждой кости.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Эти ходы используются реже и часто становятся ответом персонажа на воздействие окружающей ситуации. То есть здесь ты не изменяешь расстановку сил, здесь ты борешься с последствиями этой расстановки. Итак, когда ты...

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты взламываешь электронное устройство (компьютер, сервер, коммуникатор или электронный замок), брось+Навык. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.

- Это не заняло много времени
- Это не привлекло лишнего внимания
- Это можно будет использовать повторно

ВОССТАНАВЛИВАЕШЬСЯ

Когда ты отдыхаешь день или больше, ты излечиваешь все ранения, кроме критического. Когда ты отдыхаешь не меньше недели, ты излечиваешь критическое ранение.

ИСПУСКАЕШЬ ПОСЛЕДНИЙ ВДОХ

Когда ты получаешь ранение, зачеркни одну ячейку НР.

Когда не осталось пустых ячеек, ты получил Критическое ранение: теперь 6+ урона наносят противнику только 1 рану и ты получаешь -1п на броски.

Когда у тебя нет ячейки, чтобы отметить ранение, брось+Контроль. На 10+ ты серьезно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, но твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство. На 7-9 ты истекаешь кровью, и если в ближайшее время не получишь скорую медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда. На 6- тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и время для него отпущено всего пара-

тройка секунд.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты стараешься не дать соратнику истечь кровью, брось+Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7-9 ты стабилизируешь пациента и должен выбрать 1:

- Ты не можешь убрать его из-под огня
- Ты открываешься для атаки противника или иной угрозы
- Ты паникуешь

ПАНИКУЕШЬ

Когда ты паникуешь, и перед твоими глазами разыгрывается что-то по настоящему чудовищное, брось+Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак и игнорируешь панику. На 7-9 ты контролируешь панику, но должен выбрать 1:

- Тебя пробивает дрожь (-1п пока источник паники не исчезнет)
- Ты получаешь атаку от источника паники
- Ты теряешь инициативу, и твой соратник подвергается угрозе (на выбор Ведущего)

На 6- ты полностью отдаешься во власть страха и Ведущий сам решает твою дальнейшую судьбу.

ПОПОЛНЯЕШЬ ЗАПАСЫ

Когда тебе надо пополнить запасы, и это легко можно найти там, где ты находишься - ты покупаешь это по рыночной цене. Если это что-то особенное, ограниченное, запрещенное или просто необычное для этого места, брось+Репутация. На 10+ ты найдешь необходимое по разумной цене. На 7-9 тебе придется заплатить больше или каким-то еще способом провернуть сделку.

ПУТЕШЕСТВУЕШЬ

Когда ты ищешь способ отправиться из одного места в другое, ты можешь выбрать...

...безопасность, но ты заплатишь полную цену
...скорость, но ты заплатишь вдвое больше
...дешевизну, заплатишь половину, но рискнешь

Выбрав, брось+Репутация. На 10+ ты находишь достойного перевозчика за адекватную цену. На 7-9 тоже самое, но будет какое-то осложнение на выбор Ведущего.

ТРЕНИРУЕШЬСЯ

Когда ты накопил 6+текущий уровень EXP, ты можешь потратить день отдыха и повесить уровень на 1. Когда ты делаешь это, повысь уровень на 1 и выбери из списка:

- Получи +1 Ярость
 - Получи +1 Контроль
 - Получи +1 Навык
 - Получи +1 Репутация
 - Получи 1 Специальный ход своего класса
- Твой уровень не может быть выше 10. Характеристики не могут превышать +2, кроме главного цвета, который может быть равен +3.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Некоторые ходы применимы исключительно во время космического приключения. Находясь на борту, ты порой будешь применять именно их. Итак, когда ты...

ДАЕШЬ ЗАЛП

Когда ты стреляешь, брось+Орудия. На 10+ ты наносишь урон противнику. На 7-9 ты наносишь урон противнику и выбираешь 1.

- Корабль занял неудачную позицию для выстрела и может подвергнуться угрозе
- Выстрел получился неудачным: -1d урона
- Тебе пришлось выстрелить несколько раз, уменьшив Амуницию на 1

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты ведешь корабль, игнорируя угрозу, или подвергаешься опасности, скажи, как ты справляешься с этим и бросай...

...+Орудия, если рвешься напролом

...+Двигатели, если грамотно и быстро маневрируешь

...+Системы, если используешь возможности корабля

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7-9 ты сомневаешься, сдаешься или ошибаешься: Ведущий предложит тебе худший результат, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

ЛЕТИШЬ МЕЖДУ ЗВЕЗД

Когда ты направляешь корабль через тьму межзвезд, брось+Системы. На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d6 дней. На 7-9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1. На 6- выбери 3.

- Вместо 1d6 дней путешествие заняло 2d6 дней
- Во время перелета на корабле что-то слома-

лось

- По прибытии вокруг происходит что-то необычное
- Корабль успешно прибыл, но не туда
- Корабль попал в засаду

Корабль расходует 1 Ресурс за каждый день путешествия между звездными системами.

СЛЕДИШЬ ЗА СЕНСОРАМИ

Когда ты следишь за пространством вокруг корабля, брось+Системы. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7-9 задай 1 вопрос. Получи +1в на действия с учетом ответов.

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь вскоре произойдет?
- Что конкретно здесь сейчас происходит?
- Что мне следует здесь искать?
- Есть здесь что-то ценное или полезное?
- Что из присутствующего на самом деле не является тем, чем кажется?

РЕМОНТИРУЕШЬ КОРАБЛЬ

Когда ты ремонтируешь поломку на корабле, брось+Навык. На 10+ возьми 3. На 7-9 возьми 1. Ты можешь потратить 1 и очистить 1 ячейку повреждений. Каждый бросок тратит 1 Ресурс.

СОДЕРЖИШЬ КОРАБЛЬ В ПОРЯДКЕ

Когда ты следишь за порядком на корабле во время полета, брось+Репутация. На 10+ экипаж сыт, бодр и весел, а корабль тратит на 1 ресурс меньше во время полета. На 7-9 экипаж сыт, бодр, но служба утомляет, а корабль тратит положенное количество ресурсов. На 6- выбери 1:

- Один из экипажа подхватил несварение и получает -2в
- На камбузе что-то протухло и весь экипаж получает -1в
- В трюме бардак: 1 груз испорчен

ВЫСАЖИВАЕШЬ ДЕСАНТ

Когда ты высаживаешь десант на корабль противника, брось+Орудия. На 10+ челнок успешно стыкуется с кораблем противника. На 7-9 тоже самое, и выбери 1:

- Часть десанта выведена из строя
- Плотный огонь заставил челнок маневрировать и потратить больше времени на полет
- Запуск челнока поставил корабль под угрозу