

## 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 риск-нешь

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 повысить 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 сломалось

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