

Базовые ходы

«Стреляй»

Когда ты быстро стреляешь во врага, бросай + характеристика оружия (Сил, Лов или Восп). На 10+ ты попал в него – нанеси ему урон своего оружия. На 7-9 выбери еще одну помеху:

- пришлось сделать несколько выстрелов – вычеркни один заряд, нужных твоему оружию боеприпасов
- после выстрела оружие заклинило, тебе потребуется немного времени, чтобы это исправить (если выбираешь этот вариант во 2-й раз без предварительной чистки и/или ремонта оружия, то оружие ломается)
- ты привлекаешь внимание или опасность

«Точный выстрел»

Когда стоишь на месте и тратишь время на прицеливание, а затем точно стреляешь по противнику, потрать 1 заряд боеприпасов и бросай + Восп. На 7-9 ты получаешь одну ставку. На 10-11 получи 2 ставки. А на 12+ 3 ставки.

Трать ставки, чтобы получить следующие эффекты:

- НЕ тратить боеприпасы
- нанести ему урон своего оружия
- попасть в жизненно важный орган: +1 к урону (если ты наносишь урон)
- сбить его с ног или отбросить назад (аналогично тэгу Мощный, или Сверхмощный, если твое оружие и так Мощное)
- повредить его броню (2 ставки): после выстрела он получает -1 к своей Броне, этот эффект длится пока противник не залатает свою броню
- выбить предмет у него из рук. Потрать 2 ставки, если хочешь при этом повредить этот предмет. Противник не сможет им пользоваться, пока не отремонтирует его.
- попасть особую точку, чтобы вызвать длительный эффект (кровотечение, шок, помехи, замедление, и т.д.). Потрать 2 ставки, если хочешь чтобы эффект был особым (бешенство у роботов и насекомых, паника у людей и т.д.)

«Ближний бой»

Когда ты ввязываешься в рукопашный бой с противником, бросай + характеристика твоего оружия (Сил, Вын или Лов). На 7-9 получи 1 ставку. На 10-11 получи 2 ставки. На 12+ получи 3 ставки. Трать ставки чтобы:

- нести противнику урон своего оружия
- сделать удар сильнее: +1 к урону (если ты наносишь урон)

- НЕ дать противнику ранить себя
- получить преимущество или занять более выгодную позицию (т.е. НЕ дать противнику добиться этого)

«Преодолеть опасность»

Когда ты что-то делаешь перед лицом явной угрозы или попадаешь в беду, выбери, как ты действуешь:

- Прорываешься или действуешь прямолинейно: бросай + Сил
- Уворачиваешься или быстро реагируешь: бросай + Лов
- Превозмогаешь или стойко защищаешься: бросай + Тел
- Быстро соображаешь, используя свои знания и холодную логику: бросай + Инт
- Замечаешь что-то, что тебя спасет или демонстрируешь психическую стойкость: бросай + Восп
- Используешь свое обаяние или действуешь хитро: бросай + Хар
- Реализуешь безумный замысел и полагаешься на чистую удачу: бросай + Уд

На 10+ у тебя все получилось. На 7-9, что-то пошло не так: ДМ предложит тебе вариант похуже, поставит перед трудным выбором или назначит цену за успех.

«Извлечь знания»

Когда у тебя есть подходящий источник знаний, и ты пытаешься найти в нем ответ на интересующий тебя вопрос, задай его, а затем бросай + Инт. На 10+ ДМ ответит тебе и скажет правду. На 7-9 — озвучь несколько своих гипотез, ДМ скажет тебе, какая из них ближе к истине или даст намек. На 6- ты серьезно ошибся, но понял это лишь тогда, когда стало уже слишком поздно: полученные знания привели тебя в тяжёлую ситуацию, навлекли опасность или заставили потратить ресурсы впустую. Вместе с ДМом придумайте, как именно это произошло.

«Оценить ...»

Когда ты оцениваешь опасную ситуацию, человека или место, бросай + Восп. На 10+ задай ДМу количество вопросов из списка ниже, равное твоему бонусу Инт (но не менее 1). На 7–9 задай 1 вопрос. Помни, что когда ты действуешь в соответствие с его ответами, получи +1 вперед.

Оценка опасной ситуации (внимательно осмотри по сторонам):

- каков для меня наилучший путь к отступлению / способ войти / способ обойти?
- какой враг для меня наиболее уязвим?
- какой враг представляет наибольшую угрозу?

- чего мне следует опасаться?
- каково истинное положение моего врага?
- кто здесь всё контролирует?

Оценка человека (поговори с ним):

- чего он хочет от меня?
- что он собирается делать?
- что он сейчас чувствует?
- что или кого он ценит?
- как я могу заставить его помочь мне с _____?

Оценка места (пристально изучи его — расскажи, что ты делаешь, чтобы добиться результатов)

- что здесь недавно произошло?
- на что стоит обратить внимание?
- что здесь есть полезного или ценного для меня?
- что здесь совсем не то, чем кажется на первый взгляд?

«Дипломатия»

Когда ты у тебя есть рычаги воздействия на персонажей ДМа, и ты их применяешь чтобы чего-то добиться, брось+Хар. Рычаг воздействия — это то, что эти персонажи хотят или в чем они нуждаются. На 7+ они сделают то, что ты хочешь (в рамках своих возможностей, и они не будут ввязываться в опасности). На 10+ получи количество ставок, равное твоему бонусу Инт (но не менее 1). На 7-9 получи 1 ставку.

Трать ставки, чтобы добиться следующего:

- они сделают то, что ты хочешь даже, если это связано с риском
- ты им НЕ должен (позже они НЕ придут за своим долгом: им нужна будет твоя услуга, твой предмет и т.д., в разумных пределах, конечно)
- тебе НЕ нужно расходовать свой рычаг прямо сейчас (т.е. тебе НЕ нужно давать им то, в чем они нуждаются или выполнять их поручение до того, как они сделают то, что ты хочешь)
- ты НЕ подставляешься под угрозу или опасность в результате их действий

(ДМ может соединить негативные опции либо «И» либо «ИЛИ», в зависимости от ситуации)

«Угрожать насилием»

Когда ты угрожаешь кому-то насилием, бросай + Сил. На 10+ ему придётся выбрать: открыто противостоять тебе, или уступить и сделать то, что ты хочешь. На 7–9 он может вместо этого выбрать 1 (можешь вычеркнуть из этого списка количество опций, равное твоему бонусу Хар — они будут недоступны для выбора):

- убежать со всех ног
- обеспечить себе надёжную защиту
- дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь
- спокойно отступить, держа руки на виду
- сказать тебе то, что ты хочешь услышать

«Взлом»

Когда ты осматриваешь замок и стараешься его взломать, используя подходящие инструменты (отмычки, электронные отмычки, лом и т.д.), выбери как ты это делаешь:

- используя грубую силу, бросай + Сил
- аккуратно вскрываешь, бросай + Лов
- перепрограммируешь (если это электронный замок), бросай + Инт

На 7+ у тебя все получилось. На 10+ получи количество ставок, равное твоему бонусу Восп (но не менее 1). На 7-9 получи одну ставку.

Трать ставки, чтобы:

- на это НЕ потребовалось много времени
- инструменты НЕ расходуются
- замок и дверь остались целыми, или по крайней мере их можно быстро починить
- все было сделано тихо

«Воровство»

Когда собираешься покопаться у кого-то по карманам, бросай +Лов. На 7+ у тебя получилось украсть или подложить небольшой предмет (кошелек, стимулятор, ключ и т.д.). На 10+ получи количество ставок, равное твоему бонусу Восп (но не менее 1). На 7-9 — получи одну ставку.

Трать ставки чтобы:

- украсть или подложить предмет среднего размера (пистолет, нож, бутылка, пластид и т.д.)

- сделать так, чтобы это заметили как можно позже (ДМ скажет, что это даст тебе несколько минут / часов / дней)
- сделать это как можно незаметнее (жертва вряд ли будет тебя подозревать, когда обнаружит, что случилось)
- сделать это как можно быстрее (т.е. тебе НЕ понадобилось делать много попыток или ждать подходящей возможности)

(ДМ может соединить негативные опции либо «И» либо «ИЛИ», в зависимости от ситуации)

«Сделать привал»

Когда ты делаешь привал, потратить 1 рацион. Если чувствуешь опасность - выстави стражу. Если у тебя получится поспать не меньше 6 часов и тебя никто не разбудит во время сна, то ты восстанавливаешь свои силы и готов действовать. Кроме того за время сна легкие раны заживают (если ты был «слегка задет», то теперь ты здоров). Когда проснулся, ты также можешь поднять уровень, если у тебя достаточно для этого опыта.

«Стоять на Страже»

Когда ты на страже, и что-то приближается к лагерю, брось+Восп. На 7+, тебе удалось поднять тревогу и предупредить товарищей. На 10+ получи 3 ставки. На 7-9 получи 1 ставку. На 6-, что бы ни приближалось к лагерю, оно нападает внезапно и решительно.

Трать ставки, чтобы добиться следующего:

- ты опознал угрозу, и знаешь, откуда и как она нападет
- все товарищи проснулись и стоят с оружием наготове (т. е. ДМ НЕ скажет, что один из вас не готов к бою, еще спит или попал в беду)
- твои товарищи успели одеть броню
- ты и твои товарищи успели обсудить план действий (озвучь его): вы все получаете + 1 вперед, если действуете согласно этому плану

«Отправиться в путь»

Когда ты отправляешься в путь, чтобы достичь какого-то определенного места, скажи куда ты идешь (если это долгий путь — разбей его на несколько этапов) и ДМ скажет тебе сколько это займет часов/дней/недель/месяцев. Что бы успешно справиться с трудностями пути, вам понадобится 3 роли: проводник, разведчик и квартирмейстер. Назначьте на эти роли членов команды или наймите подходящих НИПов, если у вас не удалось никого найти на какую-то роль, то результат этой роли считается как 6-. Каждая роль бросает + Восп. На 7-9 каждый выполнил работу нормально — съели обычное количество рационов, путешествие заняло заявленное ДМом в начале время, нежелательных встреч не произошло. На 10+ проводник уменьшает время, необходимое на дорогу (ДМ скажет на сколько). Разведчик предупреждает о любой опасности или делает находку с ценой или без (ДМ расскажет подробности). А квартирмейстер уменьшает расход рационов на 25%.

На 6- проводник заводит всех в опасное место и понятия не имеет, где вы сейчас (ДМ расскажет подробности, а проводник объяснит, как это случилось). Разведчик пропускает неприятную встречу и вы захвачены врасплох — противник имеет все козыри на руках (ДМ расскажет подробности, а разведчик объяснит, как это случилось). И наконец, квартирмейстер допустит чрезмерную трату рационов: их расход увеличивается на 25%, и вы тратите что-то ценное.

«Помочь или помешать»

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то из персонажей игроков, бросай + узы с ними. На 10+, они получают +1 (помощь) или -2 (помеха) к их броску, на твой выбор. На 7-9, ты также подставляешься под опасность, тебя ждет расплата, или ДМ скажет тебе цену.

«Найти и купить»

Когда ты хочешь купить что-то особенное и ищешь это в поселении, бросай + Хар. На 10+, ты нашел то, что тебе нужно — заплати продавцу, и оно будет твоим. На 7–9 ДМ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 25% дороже
- это можно купить, но требуется время на поиски (1 дня обычно хватает)
- здесь это не найти, но по слухам это можно найти в _____
- здесь этого нет, но есть что-то, что может как-то его заменить

«Объявить награду»

Когда ты сообщаем, что чего-то хочешь и подкидываешь крышек (обсуди с ДМом размер ставки — это сумма за которую все готовы выполнить такое поручение, 50 крышек, например, если это мелкая работа; ты получаешь + 1 за каждую ставку после первой), чтобы ускорить дело, бросай + ставки (первая не считается и макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ твоё поручение выполнено без всяких проблем и за приемлемое время. На 7–9 поручение выполнено, но либо тебе придется ждать, либо было сделано что-то близкое по смыслу, либо это будет связано с неким риском или угрозой (ДМ скажет что-то одно или все сразу).

«Гуляем!»

Вернувшись с поселение, вы можете устроить гулянку. Расскажи о поводе и потрать 100 крышек, а затем брось (+1 за каждые 100 крышек сверху, но не более +3). На 10+, выбери 3. На 7-9, выбери 1. На 6-, выбери 1, но ситуация быстро выходит из-под контроля.

- Вы подружились с полезным НИПом
- Вы узнали о интересной возможности
- Вы получили полезную информацию

- Вы не попали в глупую или опасную ситуацию

«Нанять»

Когда ты заявляешь, что тебе нужны ребята для дела, бросай. Если ты говоришь, что...

- ...дашь аванс (это должны быть нормальные деньги для этого дела) и заплатишь еще столько же по окончанию дела, добавь +1
- ...собираешься делать, и какой будет их роль (подробно и правду), добавь +1
- ...им достанется часть добычи (нормальный %), добавь +1

Если в этом поселении у тебя есть авторитет, то добавь еще +1. На 10+ ты можешь выбрать из нескольких желающих, без каких либо проблем, если откажешь кому-то. 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, бесполезный, ненадежный или опасный решает отправиться с тобой (ДМ расскажет подробности). Возьми его с собой и прими последствия, или же откажи. Если ты отказываешь кандидатам, то получаешь -1 на следующий бросок найма.

«Закон и порядок»

Когда ты возвращаешься в цивилизованные места, где успел натворить дел, бросай + Хар. На 10+, ты приобрел известность здесь и тебя все узнают. На 7-9, то же самое, но ДМ выберет осложнение:

- Местные власти хотят тебя арестовать
- За твою голову назначена цена
- Кто-то важный для тебя пострадал из-за твоих действий

Особые ходы

«Ты же специалист!»

Когда у тебя есть доступ к особому месту, связанному с твоей специальностью, и ты собираешься поработать там, расскажи ДМу, что ты хочешь сделать. Это всегда возможно, но ДМ добавит от 1 до 4 условий:

- потребуется много времени (часы/дни/недели/месяцы упорной работы);
- для этого потребуется особое оснащение или специальные условия (возможно несколько каждого или и то, и другое);
- тебе понадобится помощь _____, чтобы сделать это;
- тебе потребуется много денег;
- в лучшем случае у тебя получится вариант похуже, слабый, ограниченный или ненадёжный;
- ты (а также все кто тебе помогает или участвует в твоей работе) подставляются под угрозу _____;
- потребуется больше одной попытки (их нужно несколько / десятков / сотня);