

Базовые ходы

«Стреляй»

Когда ты быстро стреляешь во врага, бросай + характеристика оружия (Сил, Лов или Восп). На 10+ нанеси ему урон соевого оружия. 7-9 - как 10+, но придется выбрать одну помеху:

- пришлось сделать несколько выстрелов – вычеркни один заряд, нужных твоему оружию боеприпасов
- после выстрела оружие изнашивается (если произойдет еще раз без предварительной чистки/ремонта, то оружие будет уничтожено) — тебе потребуется немного времени, чтобы устранить неисправность
- ты привлекаешь внимание или опасность

«Ближний бой»

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

- сделать удар сильнее: +1 к урону
- НЕ дать противнику ранить себя
- получить преимущество, изменить дистанцию или занять более выгодную позицию (т.е. НЕ дать противнику добиться этого)

Если твое рукопашное оружие требует боеприпасов, то на 7-9 потрать также 1 заряд боеприпасов. Ты не можешь использовать такое оружие если боеприпасов не осталось.

«Принять удар на броню»

Когда персонаж получает урон, который проходит сквозь его броню, он может «принять часть удара на броню», это уменьшит урон в 2 раза (но не менее 1 урона в итоге), при этом значение брони уменьшается на 1. Если значение достигло 0, то броня уничтожена. Броня, которая была повреждена (но не которая была уничтожена), может быть отремонтирована.

«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
- Уклоняешься или быстро реагируешь: бросай + Лов
- Преодолеваешь 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.

«Найти ответы»

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 или как это произойдет в будущем.

«Оценить ...»

Когда ты оцениваешь опасную ситуацию, человека или место, бросай + Восп. На 7+ задай ДМу 1 вопрос из списка ниже. На 10+ задай еще свой Инт вопросов. Ты также можешь потратить 3 вопроса, чтобы задать свой вопрос не из списка. Помни, что когда все, кто действует в соответствие с ответами ДМа, получают +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?
- что здесь представляет опасность?
- 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
- потом 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 (считается за 2 опции, если ты хочешь ее вычеркнуть)
- дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь
- спокойно отступить, держа руки на виду
- сказать тебе то, что ты хочешь услышать

«Сделать привал»

Когда ты делаешь привал, потрать 1 рацион. Если чувствуешь опасность - выстави часовых. 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 у тебя больше половины хитов, то твои хиты полностью восстановились за время сна). Когда проснулся, ты также можешь поднять уровень, если у тебя достаточно для этого опыта.

«Удачный ход!»

Когда ты просыпаешься, «Сделав привал», получи свой Уд очков Удачи. Когда тебе не нравится результат твоего броска (в т.ч броска на урон), потрать 1 очко и перебрось, но ты обязан использовать новый результат, даже если он хуже.

«Стоять на часах»

Если ты часовой, 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 абсолютно неожиданно.

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 или еще спит)
- 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 и скажет нужно ли тратить какие-либо дополнительные ресурсы (веревки, таблетки от радиации и т.д.). Затем бросай + Восп. На 7+ все прошло хорошо: ты и твои спутники потратили столько времени на дорогу и ресурсов, сколько было нужно. Кроме того, на 10+ получи 1 ставку. На 7-9 одну ставку получает ДМ. Ставки можно тратить чтобы:

- найти по пути заброшенное место, которое можно исследовать (пещера, лаборатория, убежище, бункер и т. д.)
- сэкономить немного ресурсов, которые нужно потратить на дорогу, расскажи ДМу, что ты хочешь сэкономить и как, а ДМ расскажет тебе насколько это удалось

- найти по пути немного ресурсов (покопаться по руинам, заняться собирательством и т.д.), Расскажи ДМу, что ты хочешь добыть и как, а ДМ расскажет тебе что ты в итоге нашел
- наткнуться на аномальную зону (последствия действия радиации, мутаций, экспериментов ученых или пришельцев, просто природный феномен и т. д.)
- устроить хорошую случайную встречу (торговый караван, старатели, отряд из дружелюбной фракции и т. д.)
- устроить плохую случайную встречу (рейдеры, разбойники, монстры пустошей, отряд из враждебной фракции и т. д.)

На 6- все очень плохо: ты заблудился и попал в глупую, опасную или нежелательную ситуацию/место.

При любом результате ДМ расскажет подробности и/или задаст вопросы.

До 3-х персонажей одновременно могут использовать этот ход. Выбранные опции не могут дублироваться.

«Помочь или помешать»

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то из персонажей игроков, бросай + связи 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+ твое 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).

«Выпить в баре»

Когда ты идешь в бар (или другое подобное место), чтобы выпить с народом, поговорить о жизни и приятно провести время - потрать 100 крышек, а затем брось (+1 за каждые 100 крышек сверху, но не более +3). На 10+, выбери 2. На 7-9, выбери 1. На 6-, выбери 1, но ситуация быстро выходит из-под контроля.

- Ты познакомился с полезным НИПом
- Ты узнал слухи: они открывают тебе интересную возможность или дают ценную информацию
- Ты НЕ попал в глупую или опасную ситуацию (тебя НЕ обокрали, НЕ избили и т.д.)

«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, 100 крышек минимум) и заплатишь еще столько же по окончании дела, добавь +1
- ...собираешься делать, и какой будет их роль (подробно и правду), добавь +1
- ...им достанется часть прибыли от дела (нормальный и справедливый %), добавь +1

Если у тебя положительная Карма с этими ребятами, то ты можешь потратить 1 Карму и добавить 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 поселение, бросай + Карма (с этим местом или фракцией, которая его контролирует). На 10+, ты хорошо известен здесь и тебя все узнают в лицо. На 7-9, то же самое, но ДМ выберет осложнение:

- Местные власти хотят тебя арестовать
- Кто-то назначил твою голову хорошую награду
- Кто-то или что-то важное для тебя пострадало из-за твоих действий в прошлом

«Вредные привычки»

Когда ты употребляешь препараты, которые вызывают привыкание, бросай + Вын. Получи -1 на этот ход, если на тебя уже действует химия. На 10+ все нормально. На 7-9 ты также получаешь -1 на этот ход, пока не «Сделаешь привал». На 6- ты заработал привыкание.

Особые ходы

«Стрельба очередью» (требуется оружие с тэгом «Стрельба очередью»)

Когда стреляешь очередью по врагу, потрати X боеприпасов (не более чем есть в магазине и не менее 1) и выбери как ты это делаешь:

- стрельба по одной цели — получи +Массированный огонь X
- стрельба по нескольким целям — получи +Зона (недалеко) и порази X целей

После этого бросай + Сил. На 7+ ты попал по цели, нанеси урон. На 7-9 выбери 1 проблему. Проблемы:

- ты задел кого-то из союзников, кто стоял на линии стрельбы или около цели, нанеси ему урон
- после очереди оружие изнашивается (если произойдет еще раз без предварительной чистки/ремонта, то оружие будет уничтожено) — тебе потребуется немного времени, чтобы устранить неисправность
- ты привлекаешь внимание или опасность

«Точный выстрел» (требуется оружие с тэгом «Точный»)

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

Трати ставки, чтобы получить следующие эффекты:

- НЕ тратить боеприпасы
- нанести ему урон
- попасть в жизненно важный орган: +1 к урону (если ты наносишь урон)
- попытаться остановить или сбить его: + Мощный (или Сверхмощный, если Мощный и так есть)
- повредить его броню (2 ставки): после выстрела он получает -1 к своей Броне или теряет один из особых тэгов брони (Огнеупорность, Защиту от газов и т.д.), этот эффект длится пока противник не починит свою броню (хотя бы на скорую руку)
- выбить предмет у него из рук. Потрати 2 ставки, если хочешь при этом повредить этот предмет. Противник не сможет им пользоваться, пока не отремонтирует его (хотя бы на скорую руку).

- попасть особую точку, чтобы вызвать длительный эффект (кровотечение, шок, помехи, замедление, и т.д.). Потратить 2 ставки, если хочешь чтобы эффект был особым (бешенство у роботов и насекомых, паника у людей и т.д.)

«Ты же специалист!» (требуется быть Специалистом в какой-то области)

Когда у тебя есть доступ к особому месту, связанному с твоей областью, 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);

«Взлом» (требуется навык Взлом)

Когда ты осматриваешь замок и стараешься его взломать, используй подходящие инструменты (отмычки, набор инструментов, электронные отмычки, лом и т.д.), чтобы это было возможно и 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» (требуется навык 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 1 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)

«Хакинг» (требуется навык Наука)

Когда ты собираешься полазить по чужому компьютеру или терминалу, и ты готов потратить на это несколько минут, бросай + Инт. На 7+ все получилось. На 10+ получи 3 ставки. На 7-9 получи 1 ставку.

Трать ставки, чтобы:

- извлечь данные: действуй, как будто ты выкинул 10+ на «Найти ответы»
- получить оценку текущей ситуации или места: действуй, как будто ты выкинул 10+ на «Оценить...»
- открыть доступ к помещению, если это возможно
- заблокировать систему безопасности, если она есть (это также отключит тревогу, если она была поднята)
- перепрограммировать систему безопасности (если ты уже ее заблокировал), чтобы назначить другое поведение или цели, а затем запустить ее
- не оставить следов, своего пребывания в системе