

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

СРАЖАЕШЬСЯ

Когда ты сходишься с противником лицом к лицу, выбери ближний бой или перестрелку в зависимости от того, как сражаешься:

Ближний бой: Когда атакуешь противника в упор, нанеси урон и получи урон от него, затем проверь Ярость. На 7–9 выбери 1:

- заставь его сконцентрироваться на тебе;
- заставь его совершить ошибку;
- дай союзнику +1 против него.

На 10+ выбери ещё 1 из этого списка:

- заставь его промахнуться;
- увеличь свой урон на 1.

Перестрелка: Когда ты обмениваешься выстрелами, нанеси урон и получи урон от противника, затем проверь Контроль. На 7–9 выбери 1:

- заставь его залечь;
- заставь его совершить ошибку;
- дай союзнику +1 против него.

На 10+ выбери ещё 1 из этого списка:

- заставь его промахнуться;
- увеличь свой урон на 1.

ЗАЩИЩАЕШЬ

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, проверь Контроль. На 10+ возьми 3 фишки. На 7–9 возьми 1 фишку. Когда находящегося под твоей защитой атакуют, потрать 1 фишку и выбери 1 из списка:

- противник атакует тебя вместо цели;
- защита соратника увеличивается на 1;
- союзник получает +1.

Каждый вариант может быть выбран не более 1 раза.

ТЕРЯЕШЬ КОНТРОЛЬ

Когда ты боишься, паникуешь или испытываешь смещение, проверь Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак. На 7–9 ты все ещё контролируешь себя, но должен выбрать 1:

- тебя пробивает дрожь, и ты получаешь –1 на все действия;
- ты получаешь урон;
- ты мешкаешь и теряешь инициативу.

На 6– ты полностью теряешь контроль над собой — твою дальнейшую судьбу решит Ведущий.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

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

- ...**Ярость**, если рвёшься напролом, полагаясь на силу и выносливость;
- ...**Контроль**, если преодолеваешь с помощью силы воли и самоконтроля;
- ...**Навык**, если применяешь свои знания, умения или таланты;
- ...**Репутацию**, если используешь связи, обаяние или харизму;
- ...**Достаток**, если откупаешься.

На 10+ ты избегаешь угрозы. На 7–9 ты не так успешен — угрозы ты избежал, но что-то пошло не так. Ведущий предложит пожертвовать чем-то или кем-то или опишет дополнительные проблемы.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ

Когда ты изучаешь ситуацию (сцену или персону), выбери:

- проверь **Контроль**, если смотришь со стороны;
- проверь **Репутацию**, если прибегаешь к общению.

На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7–9 задай Ведущему 1 вопрос:

- Как мне поступить, чтобы _____?
- Что я могу использовать, чтобы _____?
- Кто здесь главный?
- Кто здесь представляет наибольшую угрозу?
- Что здесь не то, чем кажется?
- Что здесь скоро произойдет?
- Что здесь только что произошло?
- Как окружающие относятся к _____?
- Мне врут?

ЧИНИШЬ / РАЗБИРАЕШЬ

Когда ты ремонтируешь или разбираешь предмет, проверь Навык. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 1:

- это не заняло много времени;
- это не привлекло чужого внимания;
- это возможно без специального инструмента;
- это будет сложно собрать / сломать.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на NPC, используй его и проверь Репутацию. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже. На 7–9 то же самое, однако NPC нужны гарантии твоих намерений прямо сейчас.

ВЗЛАМЫВАЕШЬ СИСТЕМУ

Когда ты заставляешь информационную систему выполнять несанкционированную задачу, проверь Навык. На 10+ система выполняет твою команду — выбери 1:

- система безопасности реагирует с задержкой;
- ты можешь использовать это еще раз;
- ты обнаружил что-то необычное.

На 7–9 система выполнит твою команду — выбери 1:

- взлом займет какое-то время;
- ты оставишь следы в логах системы;
- система выполнит задачу как-то не так.

На 6– что-то пойдет не так: система безопасности включит тревогу, точка доступа будет заблокирована или контрмеры атакуют хакера.

ИЗУЧАЕШЬ

Когда ты применяешь знания (свои или чужие) для поиска решения, проверь Навык. При успехе Ведущий скажет тебе что-то полезное об объекте твоего исследования. На 7–9 выбери один из списка:

- поиск займет больше времени, чем ты рассчитывал;
- тебе потребуется консультация эксперта.
- данные не полны / частично повреждены.
- ты привлечешь к себе нежелательное внимание.

Если область знаний лежит вне пределов твоей компетенции, считай 10+ как 7–9.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ПОЛУЧАЕШЬ УРОН

Когда ты получаешь урон, вычти из количества полученных ранений твою защиту и выбери один вариант за каждое полученное ранение:

- **Получай рану:** отметь ячейку. Когда ты больше не можешь это сделать, ты критически ранен: получи -1 на все проверки и ты более не можешь выбрать этот вариант.
- **Сдавайся:** ты сдаёшься на милость победителя и твоя судьба теперь в его руках. Игнорируй остальной урон.
- **Впадай в панику:** немедленно покинь поле битвы, сохранив свою жизнь, но не достоинство. Игнорируй остальной урон.
- **Умирай:** проверь Контроль. На 10+ ты серьёзно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство, оказав первую помощь. На 7-9 ты без сознания и истекаешь кровью. Если в ближайшее время ты не получишь медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда. На 6- тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и времени для тебя отпущено всего пара-тройка секунд.

ПОКУПАЕШЬ / НАНИМАЕШЬ

Когда ты покупаешь что-то или нанимаешь специалиста, проверь Достаток. Ты получаешь +1 за каждый уровень, на который твой Достаток больше цены. Ты получаешь -1 за каждый уровень, на который твой Достаток меньше цены. На 10+ ты получаешь то, что тебе нужно. На 7-9 выбери 1:

- это окажется ненадлежащего качества;
- это доставят позже, чем ты рассчитываешь;
- это привлечет нежелательное внимание.

Ты можешь потратить 1 жетон достатка, чтобы получить +1 к результату проверки. Ты можешь сделать это как до, так и после проверки.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

РЕМОНТИРУЕШЬ

Когда ты ремонтируешь или разбираешь предмет, проверь Навык. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 1:

- это не заняло много времени;
- это не привлекло чужого внимания;
- это возможно без специального инструмента;
- это будет сложно собрать / сломать.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты не даешь соратнику истечь кровью, проверь Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7-9 то же самое, но ты подвергаешь себя угрозе.

ПОМОГАЕШЬ / МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, проверь Связь (например, если у тебя две связи, брось+2). На 10+ он получает +1 или -2 (на твой выбор) на свой следующий бросок. На 7-9 ты также подвергаешь себя опасности или навлекаешь на себя проблемы.

СОВМЕСТНЫЕ ТРАТЫ

Персонаж может финансово помочь другому персонажу. Для этого он должен передать ему один из своих жетонов достатка. Получив жетон достатка, персонаж должен сравнить свой Достаток с Достатком «благодетеля». Если:

- Достаток благодетеля ниже твоего Достатка — ты не получил ничего;
- Достаток благодетеля равен твоему Достатку — ты получаешь жетон достатка;
- Достаток благодетеля выше твоего Достатка — ты получаешь жетон достатка и ещё один жетон достатка за каждый уровень разницы.

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

ВЕСТИ ДЕЛА

Когда ты используешь своё свободное время для ведения собственных дел (управление бизнесом, работа в офисе, фриланс), ты восстанавливаешь все свои жетоны достатка до максимума. Этот эффект может быть получен не чаще одного раза за игровую сессию.

КУТИТЬ

Когда ты проводишь своё свободное время в кабаках, барах или иных значных местах, получи один жетон контактов. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок социальной проверки.

СБЛИЗИТЬСЯ

Когда ты проводишь своё свободное время вместе с персонажем другого игрока (при обоюдном согласии), ты можешь увеличить его бонус на +1 следующий раз, когда помогаешь ему.

ВОССТАНОВИТЬСЯ

Когда ты проводишь своё свободное время в медотсеке, вылечи все ранения, кроме критического.

АНАЛИЗИРОВАТЬ

Когда ты проводишь своё свободное время, изучая что-то новое, получи один жетон данных. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок проверки, результатом которой должно стать получение какой-либо новой информации.

ПОПОЛНИТЬ ПРИПАСЫ

Когда ты проводишь своё свободное время в торговых рядах или магазинах, ты восстанавливаешь Припасы до максимального количества, если твой Достаток не ниже +1.

ПРАКТИКОВАТЬСЯ

Когда ты проводишь своё свободное время, работая над своими навыками, получи один жетон мастера. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок, напрямую связанный с твоей специализацией.

ТРЕНИРОВАТЬСЯ

Когда ты проводишь своё свободное время в спортзале, получи один жетон усилия. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок, связанный с физической активностью или нагрузкой.

МОДИФИКАЦИЯ КОРАБЛЯ

Для модификации корабля тебе нужен так называемый «сухой док» — специально оборудованный ангар, где происходит ремонт и обслуживание кораблей твоего класса. Он может быть герметичным или находиться в открытом космосе — не важно.

БАЗОВЫЕ СИСТЕМЫ

Ты можешь улучшить базовые системы корабля — Вооружение, Живучесть, Мобильность или Скрытность. Каждое улучшение требует траты 5 жетонов достатка, недели работы и проверки Достатка.

На 10+ у тебя получилось увеличить выбранную систему на единицу. На 7–9 что-то пошло не так и ты должен выбрать один вариант из списка. На 6– выбери оба варианта:

- Модификация потребует больше времени, чем планировалось;
- Модификация обойдётся дороже на 2 жетона достатка.

Максимальное значение характеристики корабля не может быть больше +3. Когда ты изменяешь характеристику, пересчитай Заряды или Корпус.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

Ты можешь установить на корабль новые системы. Каждое улучшение требует траты 3 жетонов достатка, трёх дней работы и проверки Достатка.

На 10+ у тебя получилось установить выбранную систему на корабль. На 7–9 что-то пошло не так и ты должен выбрать один вариант из списка. На 6– выбери оба варианта:

- Модификация потребует больше времени, чем планировалось;
- Модификация обойдётся дороже на 2 жетона достатка.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

УПРАВЛЯЕШЬ КОРАБЛЁМ

Это базовый ход управления корабля. Когда у тебя есть позиция на корабле, скажи, что ты делаешь и проверь...

...Вооружение, если это боевая ситуация и ты готов применить орудия или средства активной обороны;

...Манёвренность, если полагаешься на скорость, манёвренность, запас топлива и точность навигации;

...Скрытность, если остаёшься незаметным, выдаёшь себя за другого или глушишь сенсоры врага;

...Живучесть, если доверяешь броне, прочности корпуса, надёжности систем и цепей.

На 10+ ты достигаешь поставленной цели. На 7–9 выбери один из списка, чтобы добиться успеха:

- Выбери одну из установленных систем. Ты должен использовать эту систему, чтобы достичь успеха. Потрать 1 заряд.
- Выбери одну из установленных систем. Эта система будет повреждена в процессе и может быть отремонтирована только в доке.
- Засвети корабль. Кто-то начнёт наводить справки и искать твоё судно.
- Приготовься к столкновению. Потрать 1 корпус.

ПАТАЕШЬ ДЫРЫ

Когда ты хочешь заставить работать вышедшую из строя систему, установленную на твоём корабле, проверь Навык. На 10+ пусть и временно, но система будет работать до тех пор, пока ты не достигнешь спокойного дока. На 7–9 система протянет всего чуть-чуть.

ОБСЛУЖИВАЕШЬ КОРАБЛЬ

Когда ты оплачиваешь обслуживание и ремонт корабля в доке, проверь Достаток. На 10+ все прошло успешно, корпус восстановлен, заряды восполнены, баки заправлены и корабль готов к отбытию.

На 7–9 тебе не хватает ресурсов. Выбери один:

- Корабль готов к полёту, но заряды и корпус не восполнены;
- Заряды и корпус восполнены, но корабль не готов к полёту.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

ПРОКЛАДЫВАЕШЬ КУРС

Когда ты прокладываешь курс, выбери тип маршрута и проверь Навык.

Официальный маршрут: Проложен для удобства законопослушных граждан, охраняется и контролируется властями. Шансы столкнуться с проблемами минимальны, пока вы сами соблюдаете закон. На 10+ корабль прибывает в пункт назначения точно по расписанию. На 7–9 выбери один из списка инцидентов.

Неофициальный маршрут: Проложен независимо от властей предприимчивыми капитанами. Шансы столкнуться с проблемами выше, зато никому не интересно, кто вы и что за незаконный груз вы везёте. На 10+ корабль прибывает в пункт назначения. Выбери один из списка инцидентов. На 7–9 выбери два.

Запрещённый маршрут: По той или иной причине власти ограничивают перемещение по опасным маршрутам. Ты можешь оправиться по нему на свой страх и риск. На 10+ корабль прибывает в пункт назначения без неприятностей — выбери два из списка инцидентов. На 7–9 выбери два, а Ведущий выберет ещё один.

Инциденты:

- Корабль опоздает к пункту назначения;
- Корабль получит повреждения во время пути;
- Корабль потратит заряды во время пути;
- Путешествие прервётся чем-то необычным.