

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

СРАЖАЕШЬСЯ

Когда ты *атакуешь противника*, проверь:

- Ярость, если сражаешься в ближнем бою;
- Контроль, если применяешь дистанционное оружие.

На 7—9 нанеси противнику свой урон или получи небольшое преимущество, но и пострадай: получи урон от противника (или из другого источника) или лишись чего-то важного. На 10+ то же самое, но выбери 1:

- Ты не получаешь вреда;
- Ты наносишь Урон +1;
- Защита противника падает на 1;
- Противник совершает ошибку (опиши её).

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, потрати 1 фишку и выбери 1 из списка:

- Противник атакует тебя вместо цели;
- Защита цели увеличивается на 1;
- Дай союзнику +1 на следующее действие.

Фишки исчезают, когда бой заканчивается или принципиально меняется.

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 превозмогаешь с помощью силы воли и самоконтроля;
- Навык, если применяешь свои знания, умения или таланты;
- Репутацию, если используешь связи, обаяние или харизму.

На 10+ ты избегаешь угрозы. На 7—9 то же самое, но что-то пошло не так. Ты чем-то жертвуешь, сталкиваешься со сложным выбором или дополнительными проблемами.

РАНИШЬ ИЛИ ПОЛУЧАЕШЬ РАНЫ

Когда ты *получаешь или наносишь урон*, брось 1 кубик за каждую единицу урона.

- на 1—3 получи половину ранения;
- на 4—5 получи 1 ранение;
- на 6 получи 2 ранения.

Половинки ранений складываются, но лишние — сгорают. Если ты получаешь 2,5 ранения, в итоге ты получишь всего 2 ранения.

Вычти из количества полученных ранений твою защиту, и за каждое оставшееся зачеркни ячейку на буклете. Если ты зачёркиваешь последнюю ячейку—ты в Критическом ранении. Получи -1 на все броски.

Обычные ранения восстанавливаются за сутки отдыха, а Критическое — за 5-8 дней.

УМИРАЕШЬ

Когда *у тебя нет свободных ячеек ранений, и ты получаешь ещё ранения*, потеряй сознание и проверь Контроль. На 10+ раны очень серьёзные, но более твоей жизни ничего не угрожает. На 7—9 ты 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 этого отпущено лишь пара-тройка секунд.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты *не даешь соратнику умереть*, проверь Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7—9 то же самое, но ты подвергаешься угрозе.

ТЕРЯЕШЬ КОНТРОЛЬ

Когда ты *боишься, паникуешь или испытываешь смятение*, проверь Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак. На 7—9 ты ещё контролируешь себя, но выбери 1:

- Тебя пробивает дрожь (-1 на все проверки, пока причина не исчезнет);
- Ты получаешь урон или страдаешь иначе;
- Ты мешкаешь и теряешь инициативу.

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

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты *проникаешь сквозь защиту* (взламываешь терминал, сервер, коммуникатор или замок), скажи, чего ты хочешь добиться (получить доступ, отключить, запрограммировать), и проверь Навык. На 10+ выбери 3. На 7—9 выбери 2:

- Взлом заметят не скоро;
- Взлом не занял много времени;
- Ничего ценного не пострадало (от вирусов, Льда или иного);
- Ты можешь использовать это ещё раз;
- Ты обнаруживаешь что-то необычное или получаешь больший доступ.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ В СИТУАЦИИ

Когда ты *изучаешь ситуацию* (сцену или персона), проверь:

- Контроль, если смотришь со стороны;
- Репутацию, если не избегаешь общения.

На 10+ задай Ведущему 3 вопроса из списка (или похожих). На 7—9 задай 1 вопрос:

- Как мне поступить, чтобы _____?
- Что я могу использовать, чтобы _____?
- Кто здесь главный?
- Кто здесь наиболее опасен?
- Что здесь не то, чем кажется?
- Что здесь самое ценное для _____?
- Что здесь скоро произойдёт?
- Что здесь недавно произошло?
- Что окружающие знают о _____?
- Как окружающие относятся к _____?
- В чём мне врут?

ПОЛУЧАЕШЬ ИНФОРМАЦИЮ

Когда ты *применяешь знания* (свои или чужие) *для поиска решения*, проверь Навык. На 10+ Ведущий скажет тебе что-то полезное об объекте твоего исследования. На 7—9 то же самое, и выбери один из списка:

- Поиск займет больше времени, чем тебе хотелось бы.
- Тебе потребуется консультация эксперта.
- Данные не полны / частично повреждены.
- Ты привлечёшь нежелательное внимание.

ЧИНИШЬ ИЛИ 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 спец. инструмента;
- Это будет сложно сломать (или починить).

ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

Когда у тебя *есть повод и рычаг воздействия* на NPC, используй его и проверь Репутацию. На 10+ он выполнит просьбу. На 7—9 он мешкает, сомневается, говорит о дополнительных проблемах или хочет от тебя чего-то ещё.

ПОМОГАЕШЬ ИЛИ МЕШАЕШЬ

Когда ты *помогаешь* или *мешаешь* соратнику, проверь Связь (например, если у тебя две связи, брось+2). На 10+ он получит +1 или -2 (на твой выбор) на свой следующий бросок. На 7—9 ты также подвергаешь себя опасности или навлекаешь на себя проблемы.

ПОКУПАЕШЬ ИЛИ НАНИМАЕШЬ

Когда ты *покупаешь что-то ценное или нанимаешь специалиста*, вычти уровень покупки из своего Благосостояния. Брось с этим модификатором. На 10+ ты получаешь то, что тебе нужно. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Это стоит дороже (потрати 1 Благосостояние или реши вопрос иначе);
- Нужно время на доставку и оформление;
- Это привлечёт нежелательное внимание или иные проблемы.

Если ты хочешь купить несколько вещей, выбери наиболее дорогую. Каждая дополнительная вещь увеличивает её уровень покупки на 1. Ты можешь потратить Фишку Прибыли, чтобы получить автоматический успех (10+).

ПОПОЛНЯЕШЬ ПРИПАСЫ

Когда ты *находишься в месте, где всё неплохо со снабжением или есть большие запасы снаряжения, а у тебя есть время*, ты восстанавливаешь Припасы до максимума.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ХОДЫ

ПОЛУЧАЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВО

Когда ты *получаешь преимущество* в бою, скажи, как ты хочешь этого добиться (обнаружить уязвимость, окружить, выманить и т.д.) и проверь:

- Ярость, если дерешься и действуешь быстро;
- Контроль, если стреляешь или действуешь расчётливо;
- Навык, если применяешь знания и устройства;
- Репутацию, если хочешь уговорить и обхитрить.

На 10+ получи 1 фишку против выбранного противника. На 7—9 то же самое, и выбери 1 осложнение:

- ты получаешь 1 ранение (игнорирует Защиту);
- ты становишься уязвимым (Защита -1, если есть)
- союзник подвергается угрозе;
- противник проявляет инициативу.

Ты не можешь использовать один и тот же способ получения преимущества более одного раза за бой. Тебе придется придумать что-то новое.

ИСПОЛЬЗУЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВО

Если ты *атакуешь противника*, против которого положены (кем угодно) фишки преимущества, потрать...

- 1 фишку и заставь противника замешкаться, сконцентрироваться на тебе или совершить ошибку;
- X фишек и увеличь свой урон на +2X;
- X фишек (равно оставшемуся здоровью противника) и добейся желаемого исхода (не смерти).

Например: ты хочешь, чтобы противник сдался, и у вас есть 2 фишки против него. Ведущий говорит, что этого недостаточно (у противника 4 ранения). Ты наносишь ему 2 ранения, и теперь он готов сдаться (2 ваших фишки «покрывают» его оставшееся здоровье).

ПРОВОДИШЬ БОЙ

(Эта опция позволяет провести бой за один ход)

Когда ты *участвуешь в драке или сражении*, чётко обозначь чего ты хочешь в этом бою добиться. Проверь Ярость, если сражаешься в ближнем бою, или Контроль, если ведёшь перестрелку. При успехе выбери 1:

- Ты получаешь то, что хочешь
- Ты наносишь тяжёлые увечья — урон x2;

На 7—9 выбери ещё 1 из этого списка:

- Тебе досталось — получи урон x2;
- Пострадали невинные люди;
- Бой принял неожиданный оборот;
- Противник смог уйти.

ПРОВОДИШЬ ВРЕМЯ

Когда у тебя есть *свободное время* (от 4 часов до нескольких дней), выбери 1 опцию, на что его потратить:

• **Восстановиться:** Когда лечишься в медотсеке или у специалиста, вылечи все ранения, если нет Критического. Критическое требует намного больше времени или ресурсов.

• **Зарабатывать:** Когда работаешь (бизнес, офис, фриланс), опиши, что ты успеваешь сделать за такое время, и проверь нужную характеристику. На 10+ выбери 2, на 7—9 выбери 1:

- Получи фишку Прибыли;
- У тебя не возникло проблем.

• **Найти общий язык:** Когда проводишь свободное время вместе с персонажем другого игрока (при обоюдном согласии), то в следующий раз, когда Помогаешь ему, можешь увеличить бонус к его броску до +2.

• **Анализировать:** Когда изучаешь что-то новое, получи *жетон данных*. Ты можешь потратить этот жетон для переброса проверки, результатом которой должно стать получение или использование какой-либо новой информации.

• **Кутить:** Когда посещаешь кабаки, бары и иные злачные места, получи *жетон контактов*. Ты можешь потратить жетон для переброса социальной проверки.

• **Практиковаться:** Когда работаешь над своими навыками, получи *жетон мастера*. Ты можешь потратить жетон и перебросить бросок, напрямую связанный с твоей специализацией.

• **Тренироваться:** Когда посещаешь спортзал, получи *жетон усилия*. Ты можешь потратить жетон для переброса проверки, связанной с физической активностью.

Одновременно у тебя может быть только один жетон. Ты можешь сбросить старый в любой момент.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

СПАСАЕШЬ КОРАБЛЬ

Если ты *выводишь корабль из трудной ситуации*, проверь...

- Ярость, если ситуация критическая, и нужно действовать быстро;
- Контроль, если полагаешься на свою выдержку и точность расчётов;
- Навык, если вынужден применять сложные знания или системы;
- Репутация, если ты уговариваешь, обманываешь или пытаешься предугадать действия других людей.

На 10+ ты успешно избегаешь опасности на этот раз. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Корабль получил повреждения;
- Потрачен заряд реактора;
- Опасность сменилась на другую, или возникли осложнения;
- Это лишь передышка — опасность скоро вернётся.

ДАЁШЬ ЗАПГ

Если ты *ведёшь огонь по цели*, выбери оружие корабля и проверь Контроль. На 7—9 нанеси урон противнику, противник нанесёт твоему кораблю свой. На 10+ то же самое, но выбери 1:

- Ты не получаешь повреждений от противника;
- Ты наносишь Урон +1;
- Противник оказался в невыгодной ситуации.

Потрать *Заряд реактора* и нанеси урон ещё и из другого орудия (если оно есть).

РЕМОНТИРУЕШЬ СИСТЕМЫ

Если повреждено более 1 системы, тебе надо использовать этот ход вместо Чинишь. Ты *восстанавливаешь свой корабль* прямо в полёте. Проверь Навык. На 10+ всё выглядит потрёпанным, но работает. На 7—9 выбери 1:

- Одна система полностью уничтожена. Восстановить её невозможно, проще купить заново;
- До 4 систем ты сможешь восстановить только в порту.

ТОРОПИШЬСЯ ВЫЛЕТЕТЬ

Когда ты *хочешь поскорее покинуть порт*, проверь Благополучие. На 10+ всё идёт как задумано: все системы восстановлены, реактор заряжен, корабль готов к полёту. На 7—9 выбери 1:

- Если системы были повреждены, то они так и не отремонтированы;
- Реактор разряжен;
- Профилактика выявила проблемы: часть систем вышла из строя;
- Всё работает, но корабль по каким-то причинам не может лететь.

Не используй ход, если не торопишься.

ПРОКЛАДЫВАЕШЬ ПУТЬ

Когда ты *прокладываешь курс* через открытый космос, согласуй с Ведущим тип маршрута и проверь Навык:

Официальный маршрут: Все законопослушные капитаны ведут здесь свои суда, так как это самый безопасный маршрут. На 10+ корабль прибывает в точку назначения вовремя и без происшествий. На 7—9 выбери 1;

Неизвестный маршрут: Некоторые капитаны предпочитают не пользоваться картами, а строить путь самостоятельно. Это рискованно, зато меньше шанс столкнуться с кем-то. На 10+ корабль прибывает в точку назначения, но выбери 1. На 7—9 выбери 2;

Опасный маршрут: Некоторые пути считаются особенно рискованными—из-за пиратов или иных проблем. На 10+ тебе повезло: корабль прибывает в точку назначения целым, но не без проблем — выбери 2. На 7—9 выбери 2, а Ведущий выберет ещё 1;

Когда тебе надо выбрать из списка, выбирай:

- Корабль серьёзно сорвёт сроки;
- Корабль получит повреждения;
- Корабль потратит несколько зарядов;
- Корабль будет кем-то замечен;
- Кто-то ранен или пострадал иначе.

На 6— вы заблудились, или полёт прерван чем-то неожиданным и неприятным.