

ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на NPC, брось+Репутация. Рычаг — это то, в чем NPC нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже. На 7–9 то же самое, однако NPC нужно какое-то подтверждение твоих намерений прямо сейчас.

ЗАЩИЩАЕШЬ

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, брось+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;
- Противник отвлекается, и союзник получает +1, атакуя этого противника.

Ты не можешь выбрать каждый вариант более одного раза.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

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

- +Ярость, если рвешься напролом, полагаясь на силу и выносливость;
- +Контроль, если преодолеваешь с помощью силы воли и самоконтроля;
- +Навык, если применяешь свои знания, умения или таланты;
- +Репутация, если используешь связи, обаяние или харизму.

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

ИССЛЕДУЕШЬ

Когда ты применяешь свои знания для поиска решения, брось+Навык. На 10+ Ведущий расскажет тебе что-то полезное об объекте исследования. Ты получаешь +1 на следующее действие, связанное с объектом исследования. На 7–9 Ведущий расскажет что-то интересное, но ты сам должен решить, насколько это тебе полезно. Ведущий может спросить тебя «Откуда ты мог бы это знать?» Отвечай честно.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию, сцену, вещь или персону, брось+Контроль. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7–9 задай Ведущему 1 вопрос. Получи +1 на действие с учетом ответов.

Примеры вопросов:

- Что здесь только что произошло?
- Что здесь произойдет в ближайшее время?
- Кто здесь главный?
- Что здесь самое ценное для меня?
- Что здесь представляет опасность?
- Каково истинное отношение окружающих к предмету или персоне?
- Как мне выгодней всего поступить?
- Что для него здесь представляет наибольшую ценность?
- Что здесь на самом деле не то, чем кажется?

Ты можешь выбрать вопрос из списка или придумать свой вопрос, но Ведущий может попросить тебя изменить вопрос, если он покажется ему слишком общим.

ПОЛУЧАЕШЬ РАНЕНИЯ

Когда ты получаешь ранения, брось 1 кубик за каждую единицу урона. Если выпало 1–3, получи половину ранения. Если выпало 4–5, получи 1 ранение. Если выпало 6 — получи 2 ранения. Вычти из количества полученных ранений твою защиту и зачеркни столько ячеек HP, сколько ранений осталось. Когда ты зачеркнул последнюю ячейку, ты критически ранен. Если в ближайшее время ты не получишь первую помощь, ты можешь умереть. Ты получаешь –2 на все броски, пока ранение не будет излечено. Если ты больше не можешь зачеркивать ячейки, а ранения еще остались, ты испускаешь последний вздох. Половинки ранений складываются, но лишние—сгорают. Если ты получил 2,5 ранения, в итоге ты получишь всего 2 ранения.

ПОМОГАЕШЬ/МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, брось+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.

ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ

Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на части, брось+Навык. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 1:

- Это не заняло много времени;
- Это можно сделать без спец. инструмента;
- Это не привлечет чужого внимания;
- Это будет сложно собрать/сломать.

СРАЖАЕШЬСЯ

Когда ты сходишься с противником лицом к лицу, выбери результат в зависимости от того, как ты сражаешься:

Ближний бой: Когда атакуешь противника в упор, брось+Ярость. На 10+ выбери 2. На 7–9 выбери 1:

- Нанеси противнику урон, противник наносит урон тебе;
- Противник фокусируется на тебе;
- Противник совершает ошибку — опиши;
- Союзник получает +1 на следующий бросок.

Если ты нанес противнику урон, ты можешь выбрать еще и из таких вариантов:

- Ты не получаешь урон от противника;
- Противник не получит урон и его защита уменьшается на 1;
- Ты наносишь противнику урон +1.

Перестрелка: Атакуя противника дистанционно, брось+Контроль. На 10+ выбери 2. На 7–9 выбери 1:

- Нанеси противнику урон, противник наносит урон тебе;
- Противник совершает ошибку — опиши;
- Противник не может перемещаться;
- Союзник получает +1 на следующий бросок.

Если ты нанес противнику урон, ты можешь выбрать еще и из таких вариантов:

- Ты не получаешь урон от противника;
- Противник не получит урон и его защита уменьшается на 1;
- Ты наносишь противнику урон +1.

Урон: Когда ты наносишь урон, брось 1 кость (d6) за каждую единицу наносимого урона. Каждая кость, на которой выпало 1–3 наносит половину ранения, 4–5 наносит 1 ранение. Каждая кость, на которой выпало 6, наносит противнику 2 ранения. Ведущий может вычесть защиту цели из полученных ранений.

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты проникаешь сквозь защиту (взламываешь компьютер, терминал, сервер, коммуникатор, замок), брось+Навык. На 10+ у тебя получилось — выбери 2 из списка. На 7—9 то же самое, но выбери только 1.

- Это не заняло много времени;
- Это не привлекло лишнего внимания;
- Это принесло больше, чем ты ожидал;
- Это можно будет использовать повторно.

ВЕРБУЕШЬ СОРАТНИКОВ

Когда ты нанимаешь соратников для конкретной задачи, выбери необходимый тип специалиста и брось+Репутация. На 10+ нужный тебе человек есть в наличии — ты тут же получаешь его, а твое Благосостояние уменьшается на 1 до тех пор, пока соратник работает на тебя. На 7—9 есть сложности — специалист готов работать, но что-то мешает ему. Выбери 1:

- Специалист имеет проблемы с законом;
- Специалист имеет обязательства перед предыдущим работодателем;
- Специалист имеет неотложные дела, которые помешают ему приступить к работе немедленно;

Разрешив эти сложности, ты получаешь специалиста, и твое Благосостояние уменьшается на 1 до тех пор, пока соратник работает на тебя.

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 ВЗДОХ

Когда у тебя нет ячейки НР, чтобы отметить полученное только что ранение, брось+Контроль (помни, что у тебя штраф -2 на все броски).

На 10+ ты серьезно 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 скорую 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.

ПАНИКУЕШЬ

Когда ты паникуешь, или 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 все еще контролируешь панику, но должен выбрать 1:

- Тебя пробивает дрожь: -1 на все броски, пока источник паники не исчезнет;
- Источник паники атакует тебя или причиняет тебе вред;
- Ты теряешь инициативу, и твой союзник подвергается угрозе.

На 6— ты полностью отдаешься во власть страха, и Ведущий решит твою дальнейшую судьбу.

ПОПОЛНЯЕШЬ ЗАПАСЫ

Когда ты хочешь приобрести товар или услугу, спроси у Ведущего ее уровень. Если ее уровень меньше и равен твоему Благосостоянию — ты можешь себе это позволить, если это есть в наличии.

Если ее уровень выше твоего Благосостояния, рискни и брось+Благосостояние. Получи -1, если уровень выше на 2. Получи -2, если уровень выше на 3 и больше. На 10+ тебе хватает средств расплатиться с продавцом. На 7—9 есть сложности — выбери 1 из списка:

- (+время) Того, что ты ищешь, нет в наличии по устраивающей тебя цене. Потребуется некоторое время чтобы доставить подходящий товар.
- (+цена) То, что ты ищешь, стоит дороже, чем ты можешь себе позволить. Потрать 1 Благосостояние или реши вопрос иначе — окажи продавцу услугу, например.
- (+проблемы) Продавец хочет больше, чем это на самом деле стоит. На него можно надавить и выбить скидку — но он может рассказать кому-нибудь о том, что ты у него купил.

Ты можешь пополнять запасы не чаще одного раза в день, если место, где ты находишься, к этому располагает.

Когда ты хочешь приобрести сразу несколько вещей, выбери самую дорогую. Каждый дополнительный предмет, стоимость которого не выше твоего Благосостояния, увеличивает общую стоимость покупок на 1 уровень. Ты не можешь за 1 заход купить более 1 предмета, чей уровень выше твоего Благосостояния.

В любом случае, пополняя запасы, ты автоматически восстанавливаешь свои Припасы до максимального значения.

ТРЕНИРУЕШЬСЯ

Получая EXP, отмечай соответствующие ячейки на бланке персонажа. Когда количество EXP достигнет 4, 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 Благосостояния;
- Увеличь Припасы на 2;
- Получи 1 Специальный ход своего класса.

Твой уровень не может быть выше 10. Характеристики не могут превышать +2, но до этого предела ты можешь сколько угодно раз повышать эту характеристику.

ПОЛУЧАЕШЬ ПРИБЫЛЬ

Когда ты проворачиваешь сделку (продаете товар, сбываешь добычу, договариваешься об оказании услуги и т.д.), брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1:

- Ты производишь хорошее впечатление — получи +1 в следующий раз, когда работаешь с этим партнером;
- Получи одну фишку Прибыли. Ты можешь использовать фишку для того, чтобы автоматически сделать успешным (12+) бросок+Благосостояния.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты стараешься не дать соратнику истечь кровью, брось+Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7—9 то же самое, но ты подвергаешь себя угрозе.