

# Базовые ходы

---

## Резать и рубить

Когда ты атакуешь врага в рукопашном бою, брось+Сил.

На 10+ ты наносишь урон врагу и избегаешь его атаки. По желанию, ты можешь решить нанести +1d6 урона, но подставиться под удар врага.

На 7-9 ты наносишь урон врагу, и враг совершает атаку против тебя.

## Сделать залп

Когда ты целишься и стреляешь во врага на расстоянии, брось+Лов.

На 10+ ты делаешь отличный выстрел - нанеси свой урон.

На 7-9 выбери одно (что бы ты не выбрал - нанеси свой урон):

- Тебе пришлось двигаться, чтобы попасть, подставив себя под удар на выбор Мастера
- Тебе пришлось стрелять как получится, нанеси -1d6 урона
- Тебе пришлось сделать несколько выстрелов, уменьши число зарядов на 1.

## Избегать опасности

Когда ты действуешь, несмотря на неизбежную опасность или терпишь катастрофу, скажите, как ты с этим борешься и брось. Если ты делаешь это...

- \_ ... пробиваясь силой, Сил
- \_ ... убравшись с дороги или быстро действуя, Лов
- \_ ... претерпевая, Тел
- \_ ... быстро соображая, Инт
- \_ ... силой воли, Мдр

\_ ... с помощью шарма и социальных навыков, Хар

На 10+, ты делаешь то, что собирался, угроза не реализуется

На 7-9 ты запинаешься, колеблешься или отступаешь: Мастер предложит тебе худший исход, трудную сделку или отвратный выбор.

## Защищать

Когда ты встаешь на защиту атакуемого существа, предмета или места, брось+Тел.

На 10+, возьми запас 3.

На 7-9, возьми запас 1.

- Пока ты стоишь на защите, когда ты или то, что ты защищаешь, атакуется, ты можешь тратить запас 1 к 1, чтобы выбрать вариант:
- Перенаправить атаку с того, что ты защищаешь на себя
- Вполовину сократить эффект или урон атаки
- Открыть атакующего для любого союзника, дав этому союзнику +1 к следующему действию против этого атакующего
- Нанести атакующему урон, равный своему уровню

## Делиться знаниями

Когда ты вспоминаешь накопленные тобой знания о чем-то, брось Инт.

На 10+ Мастер скажет тебе что-то интересное и полезное о чем-то, связанном с твоей ситуацией.

На 7-9 Мастер скажет тебе что-то просто интересное - сделать его полезным, твоя задача.

Мастер может спросить "Откуда ты это знаешь?" Скажи правду, прямо сейчас.

## Изучать реальность

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию или человека, брось Мдр.

На 10+ задай Мастеру 3 вопроса из списка ниже.

На 7-9 задай 1 вопрос.

Получи +1 к ближайшему броску, действуя на основании ответов.

- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- Почему мне следует быть настороже?
- Что здесь полезно или ценно для меня?
- Кто здесь на самом деле все контролирует?
- Что здесь не является тем, чем кажется?

## Договариваться

Когда у тебя есть метод воздействия на персонажа Мастера и ты им манипулируешь, брось Хар. Метод воздействия это что-то, что ему нужно или чего ему хочется. При попадании, он попросит что-то и сделает то, что ты хочешь, если сначала ты пообещаешь выполнить его просьбу.

На 7-9 ему сначала потребуются конкретные гарантии твоего обещания, прямо сейчас.

## Помочь или помешать

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

На 10+ он получает +1 или -2 на твой выбор.

На 7-9 ты также подставляешь себя под опасность, воздаяние или платишь цену.

# Особые ходы

## Последний вздох

Когда ты умираешь, ты мельком видишь то, что находится за Черными Вратами Царства Мертвых (Мастер опишет это). Потом брось (просто брось, без бонусов - Смерти все равно, насколько ты силен или умен). На 10+ ты обманул смерть - ты в плохом состоянии, но все еще жив. На 7-9 Смерть предложит тебе сделку. Прими ее и стабилизируйся или уйди за Черные Врата к той судьбе, что тебя там ожидает. При промахе твоя судьба predetermined. Ты помечен Смертью и скоро перейдешь черту. Мастер скажет тебе, когда это случится.

## Загруженность

Когда ты двигаешься, неся груз вплоть до твоей нагрузки, все в порядке. Когда ты делаешь ход, неся вес равный нагрузке+1 или нагрузке+2, ты получаешь -1. Когда ты делаешь ход, неся вес больше, чем нагрузка+2, у тебя есть выбор: бросить как минимум 1 вес и бросать с -1 или автоматически провалить бросок.

## Разбить лагерь

Когда ты встаешь на отдых, съешь паек. Если ты где-то в опасном месте, определи порядок стражи. Если у тебя достаточно опыта, можешь поднять уровень. Когда ты просыпаешься после как минимум нескольких часов непрерывного сна, исцели урон, равный половине максимальных хитов.

## Встать на стражу

Когда ты стоишь на страже и что-то приближается к лагерю, брось Мдр. На 10+ ты успеваешь разбудить лагерь и подготовить ответную реакцию, лагерь получает +1 к следующему броску. На 7-9 ты реагируешь чуть-чуть запоздало; лагерь проснулся, но времени на подготовку не было. У вас есть ваше оружие и доспехи, но мало что еще. При промахе, то что таится за пределами света костра, нападает неожиданно.

## Предпринять опасное путешествие

Когда вы путешествуете через враждебную территорию, выберите одного члена команды, чтобы прокладывать путь, одного для разведки впереди и одного в качестве квартирмейстера (один и тот же персонаж не может выполнять две роли). Если у вас недостаточно членов команды или вы решили не назначать никого на эту роль, считайте, что на нее выбросили 6. Каждый, кто играет одну из этих ролей бросает Мдр. На 10+ квартирмейстер уменьшает требуемое количество пайков на один. На 10+ прокладывающий путь сокращает время, требуемое для прибытия на место (Мастер скажет насколько). На 10+ разведчик достаточно быстро заметит любые неприятности, чтобы вы могли застать их врасплох. На 7-9 каждый выполнит свою работу как от него и ожидали: обычно количество пайков съедено, путешествие заняло столько, сколько ожидалось, никто не напал на вас неожиданно, но и вы не подобрались неожиданно к ним.

## Поднять уровень

Когда у вас идет период неактивности (часы или дни) и есть опыт равный (или больше) 7 + твой текущий уровень, вычти свой текущий уровень+7 из опыта, повысь уровень на 1 и выбери новый улучшенный ход своего класса. Если ты маг, ты также добавляешь новое заклинание в книгу заклинаний. Если твой новый уровень 3, 6 или 9, ты поднимаешь характеристику на 2. Увеличь базовое значение характеристики на свой выбор на 2, поменяй модификатор, отражая новое значение. Изменение Телосложения повышает максимальные и текущие хиты. Характеристики не могут быть больше 18.

## Конец сессии

Когда ты завершаешь сессию, выбери одну из своих связей, которая, на твой взгляд, разрешилась (полностью изучена, больше не важна или что-то иное). Спроси игрока персонажа, с которым эта связь, согласен ли он. Если да, отметь опыт и запиши новую связь с кем захочешь. После обновления связей, посмотрите на свое мировоззрение. Если ты хотя бы раз за эту сессию выполнил требования мировоззрения, отметь опыт. Всей группой ответьте на три следующих вопроса:

- Узнали ли мы нечто новое и важное о мире?
- Победили ли мы заметного монстра или врага?
- Получили ли мы запоминающееся сокровище?

За каждый ответ "да", каждый из вас помечает опыт.

## Гулянка

Когда вы возвращаетесь с триумфом и устраиваете большую вечеринку, потратьте: 100 монет и бросьте +1 за каждые 100 дополнительно потраченных монет. На 10+ выберите 3. На 7-9, выберите 1. При промахе, вы все равно выбираете 1, но дела принимают очень дурной оборот.

- Вы сдружились с полезным мастерским персонажем.
- До вас дошли слухи о некой возможности
- Вы получили полезную информацию
- Вы не связаны, не заколдованы и не обмануты

## Покупки

Когда ты идешь купить что-то с золотом в карманах, если это что-то легко доступное в поселении, в котором ты сейчас, ты можешь купить его по рыночной цене. Если это что-то особенное, выходящее за пределы того, что обычно здесь доступно или не повседневное, брось Хар. На 10+ ты находишь то, что искал по честной цене. На 7-9 тебе придется заплатить больше или удовлетвориться чем-то похожим.

## Выздоровление

Когда ты не делаешь ничего, кроме как отдыхаешь в комфорте и безопасности, после дня отдыха ты восстанавливаешь все свои хиты. Через три дня отдыха ты убираешь одно увечье на свой выбор. Если о тебе заботится целитель (магический или нет) ты исцеляешь одно увечье за каждые два отдыха.

## Найм

Когда ты распространяешь слух, что хочешь нанять помощников, брось. Если ты сообщил, ...

- ... что платишь щедро, получи +1
- ... что ты собираешься делать, получи +1
- ... что они получат долю того, что вы найдете, получи +1

Если у тебя есть полезная репутация в этих краях, получи еще +1. На 10+ ты сможешь выбрать из нескольких умелых претендентов, тебе решать, кого нанять, штрафов за то, что ты их не взял не будет. На 7-9 тебе придется удовлетвориться кем-то примерно близким или отказать им. На промахе кто-то влиятельный и/или неподходящий объявляет, что хочет пойти с тобой (безрассудный юнец, пустозвон или скрытый враг, к примеру), бери их с собой и испытай последствия или откажи им. Если ты отказываешь претендентам, получи -1 к следующему броску Найма

## Старые проблемы

Когда ты возвращаешься в цивилизованные места в которых раньше доставил кому-то неприятности, брось Хар. При попадании, о твоих деяниях разошлись слухи и все тебя узнают. На 7-9 это и Мастер выбирает осложнение:

- У местных стражей порядка есть ордер на твой арест
- Кто-то назначил цену за твою голову
- Кто-то важный для тебя был выставлен в дурном свете из-за твоих действий.

## Укрепление

Когда ты проводишь свободное время в учебе, медитации или тяжелой практике, ты получаешь подготовку. Если ты готовишься неделю или две, ты получаешь 1 подготовку. Если ты готовишься месяц или дольше, то 3 подготовки. Когда твоя подготовка окупается, потрать 1 подготовку на +1 к любому броску. Ты можешь тратить только одну подготовку на бросок.