

## Исследование.

Когда ты **ищешь информацию о опасном месте, которое тебе предстоит исследовать**, расскажи как ты это делаешь. Если ты изучаешь старые фолианты, пыльные карты, обрывки преданий, кинь+ИНТ. Если ты ищешь и расспрашиваешь людей, которые могут что-либо знать, кинь+ХАР.

На 10+ выбери 2 из списка. На 7-9 выбери 1 и мастер получает 1 Искажение.

- Ты нашёл кусочек карты, нарисуй её или как-нибудь по другому представь её группе.
- Ты что-то узнал про ловушку или подобную угрозу. Опиши её. Ты получаешь 1 очко Подготовки (смотри ход Подготовка).
- Ты узнал что-то про опасного противника или о группе противников, опиши или назови их, ты получаешь 1 очко Подготовки.
- Ты изучил что-то полезное о истории места, расположении или раскладе сил. Расскажи что именно.
- Ты нашёл что-то что будет чрезвычайно полезно в том месте (ключ, пароль, и т.д.), опиши что это за вещь.

На 6- мастер получает 1 Искажение но ты всё равно получаешь один пункт из списка но не описываешь его. Вместо этого спроси Мастера, сколько будет стоить или что нужно сделать, что бы получить выбранное преимущество.

Когда игроки прибывают в опасное место, Мастер может потратить 1 Искажение что бы оказалось что твоя информация не точная, устарела или не полная.

*Примеры:*

*«Эй, разве предполагаемый проход не должен быть тут? Он есть на карте»*

*«Эта ловушка? Это не выскакивающие клинки, это сигнализация. Ты слышишь рычание, исходящее из глубин подземелья»*

*«Да, это огры. Они служат демону, который расположил своё логово глубже в подземелье»*

*«Секретная дверь находится именно там где тот парень из таверны говорил. У кого-нибудь есть ключ? Она ведь закрыта!»*

## Новые базовые ходы

### ☐ Знания Легенд

*Требование: Знания Бардов*

Когда ты выполняешь Исследование, при удаче выбери дополнительный пункт. Опиши как твои знания барда помогли узнать эту информацию.

### ☐ Стальные Нервы

*Требование: класс Боец*

Когда ты используешь Стойкость, на 7-9 ты просто дрожишь некоторое время. Получи -1 на броски вместо выбора эффекта из списка.

## Круг знакомых.

Когда ты **говоришь что у тебя есть знакомый, который может помочь в разрешении задачи и у тебя есть неназначенная Связь**, опиши этого персонажа, и запиши Связь, описывающую ваши взаимоотношения. Потом кинь+ХАР. При удачном броске ты получишь помощь от него. Но при 7-9 выбери один из пунктов и расскажи, почему так получилось:

- Твой знакомый затаил злобу против тебя, ты задолжал ему или тебе надо будет заплатить за его помощь.
- Связаться с твоим знакомым затруднительно или опасно.
- Твой знакомый не может помочь тебе напрямую но может дать полезную подсказку.

При провале выбери одно из списка, когда ты доберёшься до своего знакомого, ситуация окажется хуже чем ты ожидаешь. Твой знакомый возможно всё ещё может помочь тебе но расплата может быть очень крутой.

Когда ты работаешь вместе со своим знакомым над решением задачи, ты можешь разрешить Связь и получить опыт как обычно или можешь оставить Связь неразрешённой. Если ты используешь ранее описанный контакт для решения новой задачи, тебе не нужно назначать новую Связь.

## Стойкость.

Стойкость равна большому из ТЕЛ или МУД.

Когда ты **применяешь Стойкость против экстремальной боли, стресса или ужаса**, кинь+Стойкость. На 10+ ты остаёшься стоек и можешь действовать без помех. На 7-9 выбери реакцию из списка. На 6- выбирает Мастер.

- Убегаешь в панике пока угроза не скроется с твоих глаз.
- Роняешь то что ты держишь и застываешь в ступоре до тех пор пока кто-то или что-то не выведет тебя из него.
- Впадаешь в неконтролируемую ярость до тех пор пока раздражитель не пропадёт. Ожидается сопутствующий ущерб.
- Предайся саморазрушительному пороку при следующем удобном случае, независимо от последствий или удобства положения (например когда будешь на вахте)

Вне зависимости от результата броска ты можешь проигнорировать реакцию. Если ты это делаешь, ты не получаешь опыт при 6- и получаешь стойкую фобию, навязчивую идею, неудержимую тягу, пагубную привычку после того, как конфликт будет завершён.

### ☐ Бастион Веры

*Требование: класс Паладин*

Когда ты **сражаешься в первом ряду против сил тьмы**, ты и все кто могут тебя видеть получают +1 на броски Стойкости.

### ☐ Воровская Честь

*Требование: класс Вор и уровень 6-10*

Когда ты **пользуешься своими знакомствами среди приятелей-воров, взломщиков или последователей других тёмных профессий**, ты можешь использовать ход Круг Знакомых без вписывания Связи но при этом ты получаешь -1 на этот бросок.