

Базовые ходы

ПРОТИВОСТОЯТЬ ОПАСНОСТИ

Когда ты противостояшь опасности или навязываешь силу или сталкиваешься с противодействием или реагируешь или когда заявляешь о своих знаниях или влиянии, используй+Характеристику, если нет более подходящего хода.

На 10+ ты избегаешь опасности или получаешь то, что хотел, или сопротивляешься или реагируешь так, как хочешь, или знаешь то, что нужно, в пределах разумного и получаешь +1 к КП.

Если тебе противостоит персонаж Мастера или другого игрока, они могут решить тебе сопротивляться, но ценой получения от тебя урона или иной серьезной потери (им решать).

На 7-9 ты все равно это делаешь, но противодействующая сила выбирает одно, не противореча при этом, основной цели твоего хода:

- › Дать тебе -1 к КП: ты оказался в чуть худшем положении или сбавил темп
 - › Они надолго тебя задержали или привлекли нежелательное внимание
 - › Они сдаются, но угрожают чем-то в ответ или сдаются, а потом вдруг попытаются обратиться против тебя или позвать на помощь.
 - › У них есть явный и безопасный путь к отступлению с небольшими потерями
 - › Ты оставляешь четкий след, по которому могут пройти другие
- При провале ты этого не сделал и Мастер делает свой ход.

МАНИПУЛИРОВАТЬ

Когда у тебя есть метод воздействия в обсуждении или возможность соблазнить или манипулировать; когда ты пытаешься кого-то во что-то завлечь, используй+Шарм.

Против персонажей других игроков сделай бросок и, как обычно, получи шансы: за каждый шанс, если он сделает то, чего ты хочешь, он получает 1 опыт, а если нет - ты получаешь +1 к КП за каждый отказ.

На 10+ получи два шанса и +1 к Кубу преимущества или получи три шанса.

На 7-9 получи один шанс, но они могут поставить условие.

Трать шансы при общении, когда потребуется. Как только шансы потрачены, ты теряешь влияние.

- › Он дает тебе то, чего ты хочешь (предмет, доступ, проход и т.д.), с учетом возможного риска (выбери дважды для значительных просьб).
 - › Он не просит доказательства, подтверждения или знака доброй воли прямо сейчас, связанного с тем, что ты говоришь или о чем просишь.
 - › Он принимает твою историю или версию и по сути встает на твою сторону
 - › Он дает тебе информацию или отвечает на вопрос и не видим в этом ничего плохого
 - › Он меняет отношение к тебе на более позитивное, на одну ступень
 - › Он относится к кому-то еще, указанному тобой, также как к тебе под воздействием этого хода
 - › Больше никто не замечает, что ты им манипулируешь
- При провале не получай шансов и готовься к ходу Мастера.

ЛГАТЬ И ОБМАНЫВАТЬ

Когда ты явно лжешь и тебя могут подозревать, когда у тебя нет способа воздействия, когда ты обманываешь, жульничаешь или маскируешься, используй+Тень.

Против персонажей других игроков, брось и как обычно получи шансы. Если он сделает то, чего ты хочешь или поверит тебе, он получает 1 опыт, а если нет - ты получаешь +1 к КП за каждый отказ.

На 10+ получи два шанса и +1 к Кубу преимущества или получи три шанса.

На 7-9 получи 1 шанс.

Трать шансы, когда нужно. Как только шансы потрачены, ты теряешь влияние на него.

- › Он поддержит тебя в том, что тебе нужно
 - › Он проигнорирует то, что ты скажешь игнорировать
 - › Он даст тебе доступ или поделиться информацией
 - › Он будет считать кого-то (включая тебя) другом или врагом
 - › Он сделает один шаг в соответствие с твоим планом
 - › Он до самого конца не распознает твоей лжи
- При провале не получай шансов и готовься к ходу Мастера.

ПРОЯВИТЬ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Когда ты наблюдаешь и размышляешь, когда тебе надо выбрать план битвы, когда ты можешь что-то заметить, используй+Ум, чтобы изучить ситуацию Когда ты говоришь или взаимодействуешь с кем-то или достаточно долго за ним наблюдаешь, используй+Ум, чтобы изучить этого человека. При наличии времени, ты можешь изучить банду или толпу.

Против других персонажей, как обычно брось, и получи шансы:

другой игрок должен отвечать честно, но в конце он получит 1 опыт. При провале, он тоже получит шанс против тебя и ты должен ответить честно.

На 10+ получи два шанса и +1 к Кубу преимущества или получи три шанса.

На 7-9 получи 1 шанс.

При провале получи один шанс, но Мастер сделает свой ход.

Трать шансы, когда захочешь, чтобы задать вопрос о текущей ситуации или о самом человеке. Он или Мастер должен ответить честно. Ты можешь задавать любые вопросы, пока это соответствует логике. Если ответ получен, вопрос засчитывается. Если нет - помечай вопрос. На вопросы из списка ниже отвечать обязательно.

Для ситуаций:

- › Каков самый надежный путь вперед?
- › Как лучше спрятаться, защищаться или сбежать?
- › В чем мой противник наиболее уязвим?
- › Какая опасность ближайшая или скрытая?
- › Что может дать мне значительное преимущество?
- › В чем или в ком моя слабость?
- › Что важно, но скрыто или не замечено?

Для людей:

- › Ты говоришь правду или что-то скрываешь?
- › Что ты собираешься делать по поводу...? Что ты думаешь насчет...?
- › Каковы твои намерения или следующий шаг?
- › Чего ты ждешь от меня или что предлагаешь?
- › Как ты отреагируешь, если я...?

ПОМОЧЬ

Когда ты помогаешь другому персонажу, скажи, что ты делаешь.

Тебе, вероятно, потребуется сделать ход. Кроме его результатов, сделай то, что ниже. Если Мастер говорит, что помощь автоматически удачна, считай, что это 10+.

На 10+ ты помогаешь и увеличиваешь его успех на один шаг (т.е. 7-9 становится 10+) или добываешь для него то, что хотел.

На 7-9 ты все равно помог ему и увеличил степень успеха, но тебя ждет опасность или расплата и Мастер сделает ход против тебя.

При провале решай:

- › Ты не смог помочь и Мастер делает ход против тебя или
- › Ты все испортил, уменьшая степень его успеха, но Мастер делает свой ход против него, а не против тебя.

КОНФЛИКТОВАТЬ

Если ты противостояшь персонажу другого игрока и существует конфликт интересов, если вы активно противодействуете друг другу, каждый из вас делает соответствующих ход. В зависимости от ситуации, ходы могут быть разными. Побеждает тот, у кого выпал больший результат и все решения, принятые в рамках ходов, срабатывают, если это имеет значение. Победитель также получает +1 к КП (только один раз, даже если другой ход тоже дает +1).

Победитель первым делает выбор из вариантов своего хода.

Проигравшая сторона выбирает после этого, но не может выбрать варианты, которые отменят то, что выбрал победитель - это может уменьшить количество доступных проигравшему результатов. Кроме того, проигравший может выбирать только те варианты, которые имеют смысл.

Ничья остается ничьей, но обе стороны все равно выбирают варианты. Может быть нанесен урон или совершены действия, но никто не побеждает. Затем стороны либо сдаются, либо идут на обострение конфликта.

Второстепенные ходы

ПРИПАСЫ И ЗАРЯДЫ

Когда тебе нужно получить шансы для получения чего-то за деньги (что-то купить, получить кров или пополнить запасы, кого-то подкупить) или для получения снаряжения (пищи и воды в пути, зарядов для оружия, компонентов заклинаний, полезных вещей), используй+Снаряжение. Используй ход, когда это важно. Нет нужды делать броски, чтобы добыть еды в городе. Независимо от результата, получи -1 к Снаряжению, потому что ты потратил ресурсы.

На 10+ получи два шанса и +1 к Кубу преимущества или получи три шанса.

На 7-9 получи 1 шанс.

При провале, Мастер может дать тебе какие-то остатки или направить в другое место или дать что-то с задержкой, но так или иначе, он делает ход.

Трать свои шансы один к одному, чтобы:

- › В пути у тебя оказалось с собой то, что нужно: деталь снаряжения, заряды на один бой, компонент заклинания, пища на день
 - › Твоих запасов хватило и на твоих спутников Ты можешь тратить один шанс на человека, но только на то, что у тебя может быть.
 - › У тебя хватило денег на небольшую покупку или взятку
 - › Если ты покупаешь или подкупаешь, партнер остался тобой доволен
- Потратить два шанса сразу, чтобы:
- › У тебя с собой было что-то нетипичное для тебя
 - › У тебя хватило денег на весьма значительную покупку или взятку

ИСПЫТАТЬ ДУХ

Когда ты делаешь нечто необычное, когда в дело вступает твое прошлое, когда ты борешься с искушением или страхом, используй+Дух. Когда необходимо, Мастер может сказать тебе сделать этот ход. Ты можешь сам сказать Мастеру, что ситуация служит для тебя испытанием, но именно он решает, делать ли бросок.

На 10+ ты устоял, все контролируешь и поступаешь, как хочешь. Выбери одно:

- › +1 к Кубу преимущества
- › +1 к Духу

На 7-9 Мастер выберет одно из списка провала. Если ты этого не делаешь, тебе очень тяжело себя контролировать, получи -1 Дух. При провале Мастер может сделать ход, но кроме того, выбирает один вариант из списка ниже и ты должен так и поступить.

- › Ты поддался порывам или чувствам и потерял контроль
- › Ты проявил свою худшую сторону (гордыню, гнев, жадность, страх и т.д.)
- › Ты слышишь голос или видишь сон и он говорит тебе...
- › Если ты уже Порченный, ты проявляешь знаки Порчи: сверхъестественное зло становится видимым в тебе, пока ты остаешься Порченным.

Помни, что должен следовать выбору Мастера при провале.

ВЕХА

Когда ты достигаешь чего-то важного на пути к цели своей миссии или чего-то важного для прошлого твоего персонажа, объяви Веху; Мастер решит, считается ли она. В конце встречи/миссии обменяй Веху на:

- › 1 опыт
 - › А +1 Дух или Снаряжение, с учетом сюжетной ситуации
 - › А +1 (суммируемый) к соответствующему ходу Завершения миссии
- Одну и ту же веху может объявить только один персонаж: ее должен получить первый, кто для этого совершил решительный шаг. Если возникает конфликт, Мастер должен организовать краткое обсуждение: все игроки должны согласиться, кто получит Веху. Если спор не разрешился, Веху не получает никто. В случае личной Вехи, игрок просто ее объявляет, а Мастер может согласиться или отказать.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Когда вы завершаете миссию для Железного Кулака или завершаете фронт или просто выполняете для кого-то какое-то задание и возвращаетесь, чтобы об этом сообщить и получить награду, каждый персонаж (даже если он не присутствует при отчете) делает следующее:

- › Назначает +1 или -1 одному из других персонажей (не себе). Это твой личный конфиденциальный отчет Магистру
 - › Если игроков 2 или 3, Мастер тоже назначает одному из них +1 или -1
 - › Получает +1 в случае успеха или -1 в случае провала миссии. В случае непонятного исхода ни бонусов, ни штрафов нет.
 - › Получает -1, если лично не присутствует
 - › Получает +1 с каждой Вехи, назначенной этому ходу
- Все участники (даже те, кто не присутствуют при отчете) бросают 2d6+модификатор (сумма перечисленного выше). На 10+ твое положение не вызывает сомнений, выбери две из списка ниже. Ты можешь выбрать одно и то же два раза. На 7-9 ты получаешь только одно, ты был способен на большее. При провале ты все равно получаешь одно, но только если миссия была успешна, и магистр Железного Кулака или клиент явно почему-то тобой недоволен.
- › Получи 1 опыт
 - › Получи +1 Дух
 - › Получи +1 Снаряжение (возможно, в виде золота)
 - › Твой персонаж узнает, какие отчеты подали другие

СОСТОЯНИЯ

Активируй состояние, когда соответствующий счетчик дойдет до -1 или когда получишь -1 при уже отрицательном значении.

Для Снаряжения Мастер выберет Долги или Не подготовлен.

Для Духа ты выберешь Порченный или Дурная слава.

Если хочешь, можешь убрать состояние, когда соответствующий счетчик достигнет +1.

КУБ ПРЕИМУЩЕСТВА

Каждую встречу начинай с единицей на КП.

Увеличивай значение с помощью ходов и когда захочешь, заменяй им кубик в любом броске. Когда ты это делаешь, он сбрасывается до единицы.

Помни, что в конце встречи, он тоже сбрасывается.

Боевые ходы

ВСТУПИТЬ В БОЙ

Когда ты сражаешься в ближнем бою, используй+Сталь. Если ты на боевом коне, ты наносишь +1 урон (если у тебя нет для этого лучшего хода).

На 10+ нанеси свой урон и выбери два.

На 7-9 нанеси свой урон и выбери один. Мастер делает ход одновременно с твоим, но не может противоречить твоему выбору.

› Превосходная тактика и отличная позиция или оружие дают тебе преимущество, получи +1 к Кубу преимущества и опиши это
› Ты отлично сманивировал (заставил врага отступить, загнал в угол или прорвался) или твоя атака пугает, впечатляет или нервнрует противника

› Ты атакуешь мощно или быстро и можешь разделить урон между несколькими врагами

› Ты атакуешь точно или агрессивно и наносишь +1 урон (бб)

› Ты решаешь, что пора заканчивать бой: используй ход Нанести урон

При провале ты промахнулся и Мастер делает свой ход.

ЗАЩИЩАТЬ И УДЕРЖИВАТЬ

Когда ты кого-то или чего-то защищаешь в бою или удерживаешь позицию, используй+Сталь. Если ты делаешь это с помощью дальнбойного оружия, потрать один шанс из Припасов и зарядов и используй+Холод.

На 10+ выбери два из этого списка или из списка 7-9:

› Нанеси урон оружия -2 (может стать 0)

› Ты решаешь, что пора заканчивать бой: используй ход Нанести урон

На 7-9 получи выбери один вариант. Мастер делает ход одновременно с твоим, но не может противоречить твоему выбору.

› Какое-то время удерживай позицию, они не могут пройти мимо, заставить тебя отступить или загнать в угол

› Сохраняй или проложи путь к отступлению, организовано отступи или заблокируй кому-то путь

› Подготовь контратаку, получи +1 к КП или дай +1 к КП союзнику

› Отвлеки атаки врага или привлеки к себе его внимание

› Твоя оборона крепка, получай -1 урон или дай эту защиту союзнику, которого оберегаешь

При провале твое положение шатко и Мастер делает свой ход.

ПРОТИВОСТОЯТЬ СМЕРТИ

Когда ты сталкиваешься с большим чудовищем, явно превосходящим противником (судя по его параметрам) или большим количеством врагов, но продолжаешь, несмотря ни на что, сражаться с оружием в руках, в первую очередь используй+Сталь. Ты можешь использовать+Холод, если у тебя есть соответствующих ход или если используешь дальнбойное оружие с риском контратаки. В случае магического конфликта можно использовать+Ум и т.д.

Пока ты в бою, ты должен будешь Противостоять смерти.

На 10+ выбери одно из этого списка или одно из списка 7-9:

› Ты прикрываешь союзников, позволяя им атаковать, не Противостоя смерти и пока что избегаешь нацеленного на тебя урона

› У тебя есть шанс сбежать невредимым, но бросив всех остальных

На 7-9 выбери одно, но Мастер сделает ход одновременно с твоим и, вероятно, тебе нанесут урон, хотя Мастер не может противоречить твоему выбору.

› Ты жертвуешь собой, удерживая врага и даешь другим время сбежать

› Ты можешь сражаться, используя ход боя, но сначала Мастер сделает ход против тебя, обычно особый ход противника, или нанесет урон

При провале готовься к боли и твой ход прерван.

СДЕЛАТЬ ВЫСТРЕЛ

Когда ты меташь оружие или стреляешь, используй этот ход. Назови цель (цели) и используй+Холод. Чтобы сделать выстрел ты должен потратить один шанс из Припасов и зарядов. Обычно одного шанса хватает на весь бой.

На 10+ нанеси свой урон и выбери два.

На 7-9 нанеси свой урон и выбери один. Мастер делает ход одновременно с твоим, но не может противоречить твоему выбору.

› Ты не даешь им подойти или держишь дистанцию и сможешь стрелять вновь

› Ты вступил в ближний бой, получи +1 к КП, если затем Вступишь в бой.

› Ты можешь сделать несколько выстрелов и разделить свой урон на нескольких врагов

› Ты находишь укрытие и получаешь -1 урона от возможных контратак

› Ты атакуешь очень точно и наносишь +1 урон (бб)

› Ты решаешь, что пора заканчивать бой: используй ход Нанести урон

При провале ты промахнулся и Мастер делает свой ход.

НАНЕСТИ УРОН

Когда ты выбираешь этот вариант или когда обстоятельства нанесат им урон, прибавь урон за вычетом брони к Полученному урону (ПУ) персонажа Мастера, а затем брось 2d6+суммарный ПУ для статистов, 1d6+суммарный НУ (да, только один кубик) для важных персонажей Мастера, чудовищ и демонов.

На 10+ игрок выбирает одно за врага:

› Враг убит или смертельно ранен или жестоко изувечен и выведен из строя

› Враг лишен сознания, сбит с ног или как-то иначе побежден

› Вместо этого выбери два из списка ниже

На 7-9 противник выбирает одно, но Мастер делает ход:

› Рана серьезная, противник получает +1 урон (бб)

› Персонаж получает преимущество и +1 у КП

› Противник в панке, обезоружен или чего-то лишается

При провале было просто больно: бой продолжается и Мастер делает свой ход первым.

ПОЛУЧИТЬ УРОН

Когда ты получаешь урон, уменьши счетчик здоровья на количество урона за вычетом брони и брось 2d6+Здоровье.

На 10+ выбери одно для своего персонажа:

› Все не так плохо: если можешь вычесть 1 из КП, вычти и еще получи на 1 урон меньше

› Забудь про боль и сражайся; получи +1 к КП и не меняй урон

На 7-9 выбери одно для своего персонажа:

› Очень больно: не меняй урон

› Удар чего-то тебя лишил: предложи что-то Мастеру и не торгуйся. Если он согласен, ты получишь на 1 урон меньше (вплоть до 0).

Если откажется, урон остается и ты получаешь -1 к КП.

При провале отметь новый уровень Здоровья, получи -1 к КП и

Мастер (или противник) выберет одно - он может идти по порядку, а может и нет.

› Все серьезно: ты можешь что-то потерять, быть обезоруженным, вынужденным отступить, упасть на землю

› Все страшно: ты можешь быть в ловушке, в панике, на время выведен из строя или нечто похуже

› Хлещет кровь, хрустят кости, ситуация критическая: отметь, что ты

› Смертельно, но только если твое Здоровье -3: рана смертельна, если ты не возьмешь вместо этого увечье.