

ХОДЫ ВЗРОСЛОГО

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ

Когда ты пользуешься своими способностями с потрясающей точностью или грациозностью, брось + **Freak**. При успехе выбери один. На 10+ выбери два.

- завладей чем-то, что сделает их уязвимыми
- создай в этом месте нечто полезное
- нейтрализуй противника или угрозу, по крайней мере на какой-то время

ОТЫЩИ УЯЗВИМОСТЬ ВРАГА

Когда ты находишь уязвимое место и сокрушаешь врага, брось + **Danger**. При успехе бой закончен. Они проиграли. На 10+ выбери один. На 7-9 выбери два.

- тебе нанесли мощный удар
- ты повредил их сильнее, чем хотел
- ты создал серьезный побочный ущерб

УБЕДИ РАДИ ВЫСШИХ ИНТЕРЕСОВ

Убеждая кого-то, бросай + **Superior**. Если это NPC на 10+ они действуют соответственно. На 7-9 им нужны гарантии прямо сейчас.

Если это PC, при успехе они могут отметить Потенциал или сдвинуть свои Ярлыки, если они сделают то, что ты хочешь. На 10+, получи Влияние на них.

СОПЕРЕЖИВАЙ

Когда ты открыто сочувствуешь кому-то, брось + **Mundane**. При успехе он должен выявить уязвимость или отметить Состояние. На 10+ получи на него Влияние.

ПРОИЗНЕСИ РЕЧЬ

Когда ты произносишь речь, брось + **Savior**. На 10+ выбери два. На 7-9 один.

- слушающие не могут продолжать свои действия
- слушающие не могут сбежать, не попытавшись тебе возразить
- слушающие не могут атаковать, не потеряв статус или позицию

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ВЫЙДИ ПРОТИВ ЯВНОЙ УГРОЗЫ

Когда ты выходишь против явной угрозы, брось + **Danger**. При успехе, обменяйся ударами. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- сопротивляйся ударам или уклонись
- заberi у противника что-то
- создай возможность для союзников
- впечатли, удиви или напугай противника

ПРОЯВИ ВСЮ СВОЮ МОЩЬ

Когда ты проявляешь всю свою мощь для преодоления препятствия, изменения обстановки или расширения чувств, брось + **Freak**. При успехе у тебя выходит. На 7-9 получи Состояние или ГМ расскажет, чем эффект нестабилен или ограничен.

УТЕШЬ ИЛИ ПОДДЕРЖИ

Когда ты утешаешь или поддерживаешь кого-то, брось + **Mundane**. При успехе цель отмечает Потенциал, очищает Состояние или передвигает Ярлыки, если доверится тебе. На 10+ ты также можешь добавить 1 в тимпул или очистить свое Состояние.

СОРВИ ЧЬЮ-ТО МАСКУ

Когда ты срываешь чью-то маску, чтобы разглядеть под ней личность, брось + **Mundane**. На 10+ спроси 3. На 7-9 спроси 1.

- что ты на самом деле задумал?
- чего ты от меня ждешь?
- что ты собираешься делать?
- как я могу заставить тебя ___?
- как я могу получить на тебя влияние?

ЗАЩИТИ КОГО-ТО

Когда ты защищаешь кого-то или что-то от непосредственной угрозы, брось + **Savior**. Для защиты от NPC: при успехе ты справился, выбери что-то одно. На 7-9 ты подвергся опасности или ситуация накалилась

- добавь очко в пул команды
- получи Влияние над тем, кого защитил
- очисти одно Состояние

Для защиты от PC: при успехе, он получают -2 к броску. На 7-9 ты подвергаешь себя возмездие, осуждению или чем то жертвуешь.

ОЦЕНИ СИТУАЦИЮ

Оценивая ситуацию, брось + **Superior**. На 10+ задай 2 вопроса, на 7-9 задай 1. Получи +1 когда действуешь согласно ответам.

- что я могу использовать для _____?
- что здесь самая большая угроза?
- что подвержено наибольшему риску?
- кто здесь наиболее уязвим для меня?
- как лучше или быстрее это сделать?

СПРОВОЦИРУЙ КОГО-ТО

Когда ты провоцируешь кого-то, кто восприимчив к твоим словам, скажи чего ты хочешь добиться и брось + **Superior**. Для NPC: на 10+ он идет у тебя на поводу. На 7-9 вместо этого он может выбрать 1.

- он медлит: ты получаешь +1 к следующему против него
 - он ошибается: получи возможность
 - это его бесит: получи на него Влияние
- На PC: на 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1.
- если он это делает, добавь 1 в тимпул
 - если не делает, он отметит Состояние

ПОЛУЧИ МОЩНЫЙ УДАР

Когда ты получаешь мощный удар, брось + отмеченные Состояния. На 10+ выбери 1.

- ты должен немедленно выйти из боя, спастись бегством или отсутствием.
 - ты теряешь контроль над собой или своими сверхсилами.
 - два варианта из списка на 7-9.
- На 7-9 выбери одно.
- срываясь на крик, ты провоцируешь члена команды на безрассудный поступок или используешь Влияние, отмечая ему Состояние.
 - ты падаешь, а твой противник получает возможность
 - ты терпишь боль, отметь себе два Состояния

При провале ты крепко держишься. Отметь Потенциал и расскажи о последствиях этого удара.

НАЧАЛО СЕССИИ

В начале каждой сессии ГМ добавляет одно очко в тимпул.

КОНЕЦ СЕССИИ

В конце каждой сессии выбери одно:

- Мы команда! Объясни, кто заставил тебя это почувствовать, дай ему над собой Влияние и очисти свое Состояние или отметь Потенциал.
- Создай собственный образ. Расскажи, кем ты себя видишь и почему. Сдвинь один Ярлык вверх, а другой вниз.
- Отдались от остальных. Объясни, почему ты чувствуешь себя одиноким. Откажись от чьего-то Влияния на себя.

МЫ КОМАНДА!

Вступая в битву с опасным противником в составе команды, добавьте 2 очка в тимпул.

- Если лидер имеет Влияние на каждого в команде, добавьте еще 1.
- Если у всех вас сейчас одна цель, добавьте еще 1 очко.
- Если кто-то из вас не доверяет лидеру или всей команде, удалите 1.
- Если ваша команда не готова к этой битве или не сбалансирована, удалите 1 очко.

Лидер может отметить Состояние, чтобы избежать удаления очков из тимпула.

Любой, кто работает в команде, может потратить очко из тимпула, чтобы помочь товарищу, дав ему +1 к броску.

Любой, кто действует эгоистично, может потратить очко из тимпула и рассказать как его действия идут вразрез с общими усилиями или оскорбляют товарищей. В этом случае удали одно очко из тимпула и сдвинь один из своих Ярлыков вверх и один вниз, на свой выбор. Ты можешь использовать эту опцию после броска, чтобы изменить его итог.

Каждый раз, когда проходит время, ГМ очищает пул команды и восстанавливает его до 1 очка.

СОСТОЯНИЕ

Когда ход говорит отметить Состояние, отметить любое на свой выбор. Иногда ГМ может указать тебе конкретное Состояние, особенно после жесткого хода.

Если тебе нужно отметить Состояние, но свободных для отметки не осталось, ты покидаешь сцену, теряешь сознание или убегаешь. Мастер скажет тебе, когда ты сможешь вновь появиться. Тогда ты сможешь снять одно из Состояний.

Отметив Состояние, получи -2 к связанным с ними ходам (макс. -3)

- Если ты Зол, получи -2 к попыткам утешить или поддержать и сорвать маску.
- Испугавшись, получи -2 против явной угрозы
- Чувствуя Вину, получи -2 провоцируя кого-то и оценивая ситуацию.
- Отчаявшись, получи -2 когда пытаешься проявить всю свою мощь.
- Потеряв Уверенность, получи -2 защищая кого-то или пытаясь отвергнуть чье-то влияние.

ОЧИСТКА СОСТОЯНИЙ

В конце любой сцены, в которой ты выполнил определенное действие, очисти соответствующее состояние.

- Перестань Злиться, причинив кому-то боль или сломав что-то важное.
- Не Бойся, сбежав от проблемы.
- Избавься от Вины, если жертвуешь собой.
- Ты больше не Отчаиваешься, как следует повеселившись.
- Верни Уверенность, наплевав на всех и сделав что-то безрассудное.

Ты также можешь очистить Состояние, когда кто-то утешает или поддерживает тебя, или когда ты защищаешь кого-то.

ПЕРЕДВИЖКА ЯРЛЫКОВ

Когда ты двигаешь Ярлыки, это означает, что твое отношение к себе меняется. Ты видишь, чувствуешь и соответственно ведешь себя иначе. Если тебе нужно подвинуть Ярлык выше +3 или ниже -2, получи Состояние по выбору ГМ.

ВЛИЯНИЕ

Когда кто-то оказывает на тебя Влияние, это значит, тебе не все равно, что он делает, говорит или думает. В любое время ты можешь дать Влияние тому у кого его на тебя нет. Все взрослые уже имеют на тебя Влияние, когда появляются впервые.

Когда у тебя есть Влияние на кого-то, получи +1 ко всем ходам нацеленным на него, включая защиту от его Влияния на тебя.

Когда ты используешь Влияние на кого-то, удали его, чтобы получить один из вариантов.

- дай -2 на ход, который цель только что сделала (после броска)
- наложи на цель Состояние
- получи дополнительно +1 на ход против цели (после броска)

Когда кто-то с Влиянием над тобой начинает поучать или рассказывать как устроен мир, прими его слова или отвергни их и его Влияние. Если ты соглашаешься, ГМ соответствующим образом изменит твои Ярлыки; если ты не хочешь этого, откажись от его Влияния.

Когда ты отказываешься от Влияния, брось 2d6. При успехе ты держишься. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери один.

- очисти Состояние или отметь Потенциал, стремясь немедленно доказать его неправоту
- сдвинь один из своих Ярлыков вверх и один вниз, на свой выбор
- получи +1 к следующему против него

При провале его слова сильно ранят тебя. Отметь Состояние, и ГМ изменит два твоих Ярлыка

Если у тебя есть Влияние на товарища по команде, и ты получаешь еще одно Влияние на него, сдвинь один из его Ярлыков вверх, а другой вниз, на свой выбор.

Если у тебя есть Влияние на NPC, и ты снова получаешь Влияние на него, возьми +1 к следующему против него.

МОМЕНТ ИСТИНЫ

После того как ты разблокируешь «Момент истины», ты можешь активировать его в любое время: читай «Момент истины» вслух со своей карточки и следуй этому сценарию. По сути ты получаешь полный контроль над повествованием. ГМ даст знать, какие последствия могут возникнуть ...

После того, как ты использовал Момент Истины, навсегда заблокируй один Ярлык. Ты изменился, и какая-то часть тебя отныне будто высечена в камне. Ты можешь разблокировать свой Момент Истины еще раз через достижения.

ЧТО ЕЩЕ МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ

Когда кто-то полностью теряет влияние на тебя, это означает, что персонаж никогда больше не сможет его обрести. Это лучше всего работает на NPC, чтобы показать, что ты оставил эти отношения позади и тебе без разницы что он будет о тебе думать.

Когда персонаж отходит от дел, это означает, что он больше не является частью команды, буклет персонажа свободен, а накладываемые им ограничения сняты.

Когда ты блокируешь Ярлык, это означает, что он никогда больше не сможет сдвинуться вверх или вниз - эта часть тебя отныне будто высечена в камне.

Когда твой герой завоеует славу и уважение, став образцом для подражания, он перестанет быть юным. Отныне он - оджин из взрослых героев города, и больше не является персонажем Масок. ГМ должен относиться к такому персонажу как к одному из самых сильных героев в городе, но после этого он становится NPC.