

## Ходы игроков

### Стандартные ходы

Эти действия доступны каждому Герою, независимо от класса:

#### Рубить и колоть!

Когда атакуете в ближнем бою, действуйте Брутально!

10+ Атака успешна, нанесите Урон. Если хотите, добавьте +1К к урону, но получите расплату (как правило - немедленный ответный удар).

7-9 Атака успешна, но нанесите урон, но Ведущий выберет что-то из списка ниже (или придумает что-то другое):

- противник наносит Урон в ответ;
- вы что-то теряете (оружие, щит или что-то ещё). Потерянный предмет ещё можно будет поднять, но это потребует времени и действия;
- ваш удар смазан. Рана окажется на одну градацию более слабой (или вовсе царапиной);
- Герой окажется в невыгодной позиции, например, упадет или окажется зажат

#### Стрелять!

Когда атакуете на расстоянии, действуйте Проворно!

10+ Атака успешна, нанесите Урон. Перед броском на урон можете потратить 1 Боеприпас и атаковать две цели (или одну цель - дважды).

7-9 Атака успешна, нанесите Урон, но Ведущий выберет что-то из списка ниже (а может случиться что-то ещё):

- неудачная позиция (что именно произошло - скажет Ведущий);
- выстрел не очень удачный (рана окажется на одну градацию более слабой);
- следи за боеприпасами! (-1 боеприпас, если возможно).

#### Добить!

Если приставили, например, нож к горлу или враг беспомощен, не способен сопротивляться вам и защищаться, а вы уже достали оружие и подготовились к добиванию и никто не может вам помешать, спроси у Ведущего, можешь ли ты добить врага. Если Ведущий согласен и твой Герой делает это - ваш враг убит (ну или вырублен).

#### Вспомнить!

Если нужно вспомнить что-то важное для вашего Героя, действуйте Разумно. Дав ответ на вопрос, Ведущий может спросить, откуда Герой это знает. 10+ вы вспомнили что-то полезное по заданному вопросу

7-9 вы вспомнили что-то, имеющее отношение к данной ситуации. Вот только будет ли эта информация вам полезна?

6- Ведущий использует невнимательность и отвлеченность Героя, который может оступиться или не заметить подкрадывающегося противника, узнать что-то неприятное для Героя, вызвать негативную реакцию у собеседника или что-то ещё.

#### Помочь/помешать!

Ваш Герой может помочь союзнику или помешать противнику (или союзнику, если посчитает нужным). Бросок модифицируется Узами между Героями (+1 к броску за наличие Уз с этим Героем).

10+ Цель получает +1 от помощи или -2 от помехи.

7-9 Цель получает +1 от помощи или -2 от помехи, но сам помогающий Герой оказывается в неудачном положении (привлекает лишнее внимание, подставляется и так далее)

#### Спасти

Когда вы действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении, опишите, как именно спасаетесь и выберете подходящую характеристику:

- грубой силой, стойкостью: действуйте Брутально;
- ловкостью, проворством, быстротой: действуйте Проворно;
- гибкостью ума, переговорами: действуйте Разумно;
- своей харизмой, яркими речами: действуйте Пылко;
- крепостью тела и здоровьем: бросайте Стойко.

10+ Вы блестяще избежали опасности

7-9 Вы сумели преодолеть опасность, но столкнулись с новой угрозой - что-то пошло не так и своими действиями вы загнали себя в угол. Это может увеличить уровень стресса (в некоторых случаях - сразу на 2 и более) или поставить героя перед новой проблемой.

#### Защищать!

Встав на защиту кого-то или чего-то в бою (можно и самого себя, если Герой уходит в оборону), объявите, каким образом защищаете и прибавьте +1 за каждые Узы с этим Героем. Если грубой силой, стойкостью: действуйте Брутально!, если ловкостью, проворством: действуйте Проворно!;

10+ получите запас 3

7-9 получите запас 1

Когда вашу цель атакуют (в самое ближайшее время), можете обменять запас на следующие подходящие по смыслу эффекты:

- Прикрыть: заслонить объект и принять атаку на себя;
- Ослабить удар: -1 к Урону
- Угрожать: +1 к следующему действию против атакующего
- Контратаковать: произвести по атакующему атаку (после его действия)

## Ходы игроков

### Пить зелье!

Потратьте эликсир и действуйте Стойко!, чтобы получить эффект заявленного эликсира  
10+ эликсир действует как надо  
7-9 эликсир действует, но Ведущий выберет одно из списка (или что-то своё):

- эликсир подействует через несколько ходов/минут/часов;
- Герой на время получит штраф к какой-то характеристике или получит временное негативное состояние (например, окажется оглушен на пару минут);
- эликсир будет действовать слабее;
- эликсир плохо действует на психику - уровень стресса повышается

6 - вы потратили эликсир (а может быть и свое действие в бою) и не получили эффект. И это, возможно, ещё не самая большая проблема...

### Купить!

Обычные вещи можно без особого труда найти на рынках, в лавках или у скупщиков краденого. Ценные и редкие предметы придется поискать. Лимиты стоимости покупаемых предметов зависят от размера поселения. Для получения более ценного предмета (следующей ценовой категории), действуйте Разумно!

10+ вы нашли нужный товар по обычной стоимости либо вы нашли что-то заметно лучшее (по вашему выбору), но по стоимости, намного выше рыночной.  
7-9 выберете что-то одно из списка:

- вы нашли что искали, но у вас украли что-то ценное (сопоставимое по ценности с искомым)
- вы нашли что искали, но придется заплатить двойную цену!
- “Эй, я знаю парня, который совсем недавно купил то, что ты ищешь”
- вы нашли не совсем то, что хотели (что именно - скажет Ведущий)

### Достать нужное

Почти все припасы, регулярно используемые в приключении есть у каждого Героя. Но иногда нужно что-то особенное и редко используемое - факел, медвежий капкан, песочные часы, длинный моток веревки, ломик. Потратьте один запас, чтобы достать из своей походной сумки предмет, который вам сейчас нужен. Это будет простой расходный предмет, навряд ли стоящий более 1 Хлама, который будет использован и после этого, скорее всего, придется его выбросить. Например: сеть, крюк-кошка, шест, капкан, колчан стрел, лампа. После этого действуйте Разумно!

10 - выберете вы достаете из своего рюкзака как раз то, что нужно

7-9 - выберете одно

- лучше, чем ничего: Герой получит не совсем то, что вы хотели, но что-то похожее - например, факел вместо лампы. Вы сможете использовать этот предмет, но с некоторой сложностью или не так эффективно (например, факела хватит на гораздо меньшее время, чем лампы).
- хорошо, осталось это привести в подходящий вид: Герою придется потратить некоторое время, чтобы предмет был готов к использованию, например, починить его, собрать и т.д., потратив длинный ход Ночёвки (дополнительный бросок не требуется).

6 - сломал-потерял!

### Разузнать!

Чтобы получить информацию от кого-то или от чего-то, опишите, как вы действуете:

- угрозами или запугивание: действуйте Брутально;
- хитростью или обманом собеседника: действуйте Проворно;
- наблюдениями или гибкостью ума: действуйте Разумно;
- своей харизмой, убеждением собеседника: действуйте Пылко!

10+ получите от Ведущего 3 ответа на вопросы из списка

7-9 получите от Ведущего 2 ответа на вопросы из списка, один из которых может оказаться неполным

или лишь частично соответствовать истине (какой именно - вы сразу не узнаете).

Возможные вопросы:

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь должно случиться?
- Чего мне стоит опасаться?
- Что здесь есть полезного или ценного для меня?
- Кто здесь представляет наибольшую опасность?
- Что здесь не то, чем кажется?

### Договориться!

Чтобы повлиять на Героя Ведущего и манипулировать им, действуйте Разумно! или Пылко! Бросок модифицируется Отношением (-3 ненависть; -2 неприязнь, -1 недоверие; 0 нейтральное; +1 симпатия, +2 уважение, +3 обожание) и подарками (взятками). Объем помощи накладывает штраф к броску (0 - мелкая просьба; -1 исполнение займет несколько часов или равносильно ценному подарку персонажа Ведущего или имеет малый риск; -2 исполнение займет несколько дней или равносильно дорогому подарку или имеет существенный риск для персонажа; -3 исполнение займет несколько недель или равносильно колоссальному подарку или влечет большой риск для Героя; -4 потребует месяц или несет огромный риск для персонажа; возможны комбинации)

10+ персонаж Ведущего готов вам помочь, надеясь, что однажды он обратится к вам и вы все сделаете как надо

7-9 персонаж Ведущего готов помочь, но сначала просит помочь ему

Ориентировочный бонус от величины “подарка” или взятки (подарок или взятка тратятся в любом случае, независимо от успеха или провала броска):

- +1 - 1 хлам (достойный “презент” для обывателя)
- +2 - 1 нал (ценный дар для зажиточного горожанина)
- +3 - 1 раритет (дорогой дар для аристократа)
- +4 - 1 актив (дар, достойный короля)

## Особые действия

### Жить!

Умирая, ваш Герой на мгновение видит иной мир, мир смерти. Затем делается бросок Стойко!

10+ ваш Герой жив, но без сознания.

7-9 ваш Герой пока жив, но если ему не оказана срочная помощь, через некоторое время он делает бросок снова. Если помощь будет оказана, он просто без сознания.

6- ваш Герой предстает перед Смертью и та предлагает ему сделку. Если предложение принимается - Герой стабилизирован и лежит без сознания. Отказ означает смерть Героя, но его ещё можно воскресить. Что именно попросит смерть - сущий пустяк или великую жертву - знает только капризная Смерть. Намеренно не нарушив условия сделки, Герой погибнет, получив любой урон.

### Загулять!

Вернувшись с победой (или собираясь за трофеями), устройте пирушку, потратив минимум 2 Хлама (здесь и далее - за каждого Героя). За 6 Хлама, получите бонус +1 к броску, за 12 Хлама +2 к броску, а за 20 Хлама +3 к броску! Бросок делает один из игроков. Учтите также репутацию Героев в поселении (или районе, или в месте, где затеяли пирушку).

10+ выберете 3 пункта из списка возможностей и 1 пункт из списка проблем (под п.7-9)

- вы заводите знакомство с важным персонажем Ведущего;
- до вас дошли многообещающие слухи;
- вы получаете полезную информацию;
- на следующий день ваша репутация в поселении возрастет

7-9 выберете 1 пункт из списка выше и выберете два пункта из списка ниже:

- вы перебравли и на следующий день болеете, получите -1 на все броски до очередной ночёвки (считая броски перед ночёвкой);
- вы потеряли контроль над собой и потратили дополнительно 20 Хлама;
- стража повязала вас за буйство и утро вы просыпаетесь за решеткой;

- вы вели себя плохо, очень плохо: репутация в поселении ухудшится
- на пирушке вы потеряли что-то ценное (что именно - скажет Ведущий)

На 6- у вас проблема. Ведущий сам скажет, что произошло. Но есть и хорошая новость - каждый из вас получит дополнительно +1 опыта!

### Нанять!

Если желаете воспользоваться услугами персонажа Ведущего, наняв его на определенное время. В поселении может не оказаться нужного вам персонажа независимо от сложности броска. Например, на ферме или хуторе сложно найти квалифицированного лекаря и практически невозможно найти алхимика. Но нанять на ферме носильщика, чтобы перенести сокровища из логова убитого чудовища - вполне реально. Сделайте бросок Пылко со следующими бонусами:

- -2, если нанимаете меньше, чем на неделю
- +2, если плата вперед на месяц
- +1, если обещаете двойную плату; +2, если четыре платы, +3, если десять;
- от -3 до +3 за репутацию Героя или группы
- от -4 если ищите мастера до +4, если нужен неквалифицированный помощник
- от -4 если ищите на ферме до +4, если ищите в мегаполисе

Результат:

10+ можете выбрать между несколькими подходящими кандидатами

7-9 получаете кого-то более-менее удовлетворяющего требованиям, хотя это может нести в себе определенную опасность для вас или повышенную цену!

+4: 1 Хлам в неделю: услуги трех

неквалифицированных помощников

+2: 1 Хлам в неделю: услуги

низкоквалифицированного работника (слуга)

+0: 3 Хлама в неделю: услуги опытного работника (вышибала, подмастерье)

-2: 1 Нал в неделю: услуги профессионала (воин-охранник, опытный проводник)

-4: 3 Нала в неделю: услуги мастера (опытный маг, алхимик)

### Делай!

Наёмники и последователи безусловно исполняют приказы Героев лишь до тех пор, пока они соответствуют их ожиданиям (плате, обязательствам) и не подвергают риску, к которому те не готовы. В противном случае требуется проверить их лояльность - отдайте приказ Брутально, Проворно, Разумно или Пылко (обосновав, почему именно этой характеристикой): 10+ наёмник (последователь) исполняет команду; 7-9 наёмник (последователь) исполняет команду, но позже выставит вам соответствующее (по его мнению) требование. Если Герой требование не удовлетворит, наёмник "хлопнет дверью".

### Собрать трофеи!

После драки, время разграбить сокровища и собирать трофеи! После сражения, если Ведущий согласен, что у поверженного врага есть, чем поживиться, либо Герои добрались до сокровища, один игрок может сделать немодифицированный бросок 2К для определения того, какие трофеи получили Герои.

10+ выбери 3 из списка (согласовав с другими игроками). Любой вариант можно брать более 1 раза, если считаете необходимым.

7+ выбери 1 из списка (согласовав с другими игроками)

- бонусный хлам (+1/3 трофеев с округлением в большую сторону);
- то, что нужно! (выберете что-то одно в подходящей трофеем ценовой категории или дешевле - например, Припас, зелье нужного уровня, щит или что-то ещё и вы получите в том числе это вместо части Хлама или за всю сумму, но вам придется рассказать, как это здесь оказалось);
- вам повезло - добычу будет легко унести;
- вы нашли кое что интересное. Какую-то карту, древнюю книгу, или письмо. Или вы освободили пленника, который что-то знает. Но к чему они вас приведут - вы можете только догадываться... 6- всего лишь хлам... (трофеи вам по-прежнему доступны). И, кажется, у вас проблема. И да, опыта именно за этот бросок вам не положено.

## Ходы отдыха

### Перевязать раны!

Если ваш Герой ранен и вы устроили Ночевку, самое время перевязать раны. Сделайте бросок Стойко! (если перед броском заявляете использование 1 Припаса, добавьте +2 за медикаменты, бинты и мази). Если персонаж большую часть дня соблюдал постельный режим, получите ещё +1, а если провел весь день в спокойном отдыхе - получите +2.

10+ заживает, как на собаке! До двух ран (начиная с более легких) снижают свою тяжесть на одну категорию (вырубающая рана станет тяжелой, тяжелая - серьезной, серьезная - легкой, а легкая вовсе исчезнет).

7-9 одна из наиболее легких ран становится менее серьезной, но выберете расплату из списка:

- пришлось воспользоваться тем самым волшебным бальзамом, который вы держали "на всякий случай" (потратьте ещё 1 Припас);
- вам удалось оправится от самой тяжелой раны (она стала не так плоха), но появилась новая беда (новая легкая рана или же другая рана воспалилась и стала более серьезной);
- старая рана всё ещё чертовски болит (во время ночного отдыха вы не отдохнете и получите дополнительно 1 Стресс);

### Готовка! (длительное)

Если герои остановились на ночлег не таверне и не в гостях, где их покормят, один из Героев во время ночёвки обязательно должен заняться готовкой (иначе никто не отдохнет и все получают 1 стресс). Он (или любой другой Герой) тратит 1 Припас, а Герой готовит ужин (он же - завтрак). Герой должен действовать Разумно!

10+ пальчики оближешь! Герои лягут сытыми и проснутся довольными (скорее всего) - каждый Герой игрока дополнительно к отдыху снимет 1 Стресс.

7-9 выбери одно из списка:

- ну... Есть можно. Но лучше не надо. Хотя с набитым желудком спится лучше.
- чего-то в супе не хватало... (потратьте ещё 1 Припас и бросьте снова с дополнительным модификатором +2, примите второй бросок, даже если он хуже первого);
- "мой живот...". Из всей группы Героев выберете половину (можно себя, округление в меньшую сторону). Им или ему всю ночь пришлось пробегать в кусты (они не восстановят Стресс за отдых), но для остальных это результат 10+

### Тренироваться! (длительное)

Занимаясь перед ночёвкой вспомните что-то, что помогло бы вам в предыдущий день или что наверняка потребуется вам завтра (выберете тип броска) и действуйте соответственно (Брутально! Проворно! Разумно! или Пылко!).

10+ получаете запас 3 (или 3 жетона), каждый из которых сможете использовать в течение следующего дня. Каждый запас (жетон) дает +1 к результату выбранного типа броска определенного хода, но суммарный бонус с характеристикой Героя не может превышать +3.

7-9 получите запас 1 (как на 10+).

### За добычей! (длительное)

Перед ночёвкой кто-то может отправиться на охоту, собрать травок, кореньев, найти что-то полезное. Если для добычи требуется физическая активность (например, охота) - действуйте Проворно! Если же нужны знания (например, для сбора трав) - действуйте Разумно!

10+ то, что надо! Увеличьте свой Припас на 1.

7-9 поход был успешен, но выбери одно из списка:

- умаялся... Увеличь Стресс, но и получи 1 Припас.
- это не совсем то, что надо. Или даже совсем не то. Вы получите что-то другое на выбор Ведущего (обычно 1 Хлам, а не 1 Припас)
- ты не добыл Припас, но нашел, узнал или понял что-то, что может оказаться важным

### Вдохновлять! (длительное)

Рассказать историю, спеть балладу или сподвигнуть своих спутников на подвиг - разве это не хорошо? Выбери ситуацию, в которой может оказаться ваша группа завтра и действуй Пылко!

10+ ты воодушевил их! Каждый из вас оказавшись на следующий день в подходящей ситуации может до двух раз объявить, что получает помощь вдохновения этой ночёвки и таким образом заявить следующий бросок с модификатором +1 (суммарный модификатор не должен быть выше +3).

7-9 выбери одно из списка ниже:

- вдохновил, но не всех. Выбери половину группы (считай, включая себя, округляя в большую сторону). Эти Герои получат возможность один раз получить бонус вдохновения в описанной тобой ситуации, но один из твоих слушателей (выбери его сам) получит 1 Стресс сейчас;
- плата за излишнюю самоуверенность. Каждый получает запас 1 и действует как 10+, но первый проваливший бросок Герой (на 6-) получит Стресс и штраф -1 на следующий бросок;

### Заточить оружие! (длительное)

Возьмите из своих запасов точильный камень и займитесь правкой лезвия меча, заточкой топора, выправлением стрел или другого оружия. Потратьте Припас и действуйте Брутально!

10+ выберете 4 возможности из списка

7-9 выберете 2 возможности из списка

- получить заточенное оружие (+1 Пробой на первый удар в ближайшем бою);
- эй, дай свое оружие, я сделаю его лучше (заточите оружие выбранного спутника; этот вариант можно выбрать несколько раз);
- исключительная заточка. Эффект заточки на выбранном заточенном оружии будет действовать до конца первой боевой сцены, в которой Герой использует своё оружие

### Подгонка доспеха! (длительное)

Возьмите из своих запасов инструменты и займитесь мелким ремонтом брони, подтяжкой ремешков и усилением слабых мест. Потратьте Припас и действуйте Брутально!

10+ выберете 4 возможности из списка

7-9 выберете 2 возможности из списка

- вы подогнали доспех как надо! (до первого броска урона по Герою +1 к Броне)
- эй, дай я гляну твои доспехи (сделайте подгонку выбранного спутника; этот вариант можно выбрать несколько раз);
- исключительная работа. Эффект подгонки будет действовать до конца первой боевой сцены, в которой Герой как минимум один раз получает урон

### Интерлюдия (длительное)

Этот ход не требует броска. Заявив интерлюдия, игрок может от лица своего Героя рассказать что-то из истории персонажа, касающееся, например, какой-то давней трагедии или какой-то из славных побед Героя. Возможно он расскажет о захватывающей истории своей любви, а может о каком-то своем сокровенном желании или заветной мечте. В любом случае это должен быть монолог персонажа, в котором игрок от первого лица расскажет что-то неизвестное ранее, что раскроет его Героя как-то по-новому.

Интерлюдия позволяет другим игрокам немедленно взять Узы с этим персонажем (если имеются неиспользованные Узы), а в конце игры дает этому персонажу дополнительное очко опыта.

<b>Зелья, примеры, описание</b>	<b>Цена</b>
<b>Простые зелья (примеры):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• зелья лечения легких ран (снимает легкую рану)</li> <li>• зелье подмастерья (следующая проверка навыка делается с +1, но не выше +2)</li> <li>• противоядие (уничтожает эффект яда)</li> <li>• зелье выдержки (-1 стресс)</li> </ul>	3
<b>Улучшенные зелья (примеры):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• зелье лечения серьезных ран (снимает 2 легких или серьезную рану)</li> <li>• зелье мастера (следующая проверка навыка делается с +2, но не выше +3)</li> <li>• зелье помощи (как зелье подмастерья, но действует на выбранный бросок в течении сцены)</li> <li>• зелье успокоения (-2 стресса)</li> </ul>	10
<b>Мастерские зелья (примеры):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• зелье исцеления тяжелых ран (снимает тяжелую рану или среднюю и легкую или три легких)</li> <li>• зелье великого мастера (следующая проверка навыка делается с +3)</li> <li>• зелье мастерской помощи (как зелье мастера, но действует на выбранных бросок в течении сцены);</li> <li>• зелье шарлатана (как зелье мастера, действует один день)</li> <li>• зелье спокойствия (-3 стресса)</li> </ul>	30

<b>Зелья, примеры, описание</b>	<b>Цена</b>
<b>Мощные зелья (примеры):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• зелье полного исцеления (снимает все ранения)</li> <li>• зелье великой помощи (как зелье великого мастера, но действует на выбранный бросок в течение сцены)</li> <li>• зелье великого обмана (как зелье шарлатана, но действует на выбранный бросок один день)</li> <li>• зелье хладнокровия (-5 стресса)</li> </ul>	100
<b>Великие зелья (примеры):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• зелье оживления (возвращает к жизни недавно погибшего из-за разового внешнего воздействия, т.е. не оживит умершего от старости. Оживленный снимает все ранения, но получает максимальный стресс)</li> <li>• зелье nirваны (снимает весь стресс)</li> </ul>	300

### **Свойства доспехов и щитов:**

- оборона X: бонус к броску Защищать, а также броску хода Спасайся!, если щит можно применить в данном случае;
- броня X: бонус к сложности нанесения раны (помогает против урона)
- среднее: относится к категории средних доспехов и щитов
- тяжелый: относится к категории тяжелых доспехов и щитов
- блок: на какую величину снижается наносимый урон (например, если Урон был 3, то за счёт Блока 1 Урон станет 2; Урон не может стать ниже 1)

<b>Щиты и Доспехи, описание</b>	<b>Цена</b>
Баклер: оборона 1	1
Щит: оборона 1, Блок 1, средний	3
Большой щит: оборона 2, Блок 1, тяжелый	8
Кожанка, войлочный доспех (Броня 1)	2
Проклепанная кожа, бригантина (Броня 2)	20
Кольчуга, ламелярный доспех (средний, Броня 2)	10
Эльфийская кольчуга (средний, Броня 3)	150
Латы (тяжелый, Броня 3)	80
Готическая доспех, латы дварфов (тяжелый, Броня 4)	400

**Свойства оружия:**

- близко: это дистанционное оружие, которым можно стрелять по цели, у которой можно различить белки глаз;
- боеприпас X: Используется для оружия, имеющего ограниченный боеприпас (как правило, дистанционное). Не отражает точное количество стрел, болтов или камней, а в целом сообщает, много ли боеприпаса осталось у персонажа;
- вырубающее: Вместо нанесения урона можно попытаться вырубить противника (тот может попытаться избежать опасность);
- далеко: это дистанционное оружие, которым можно стрелять по цели, конечности которой вы ещё видите (на расстоянии различимого крика);
- двуручное: для использования оружия нужны две руки;
- изящное: используя маневр "Рубить и Колоть!", персонаж может действовать Проворно, а не Брутально;
- метательное: оружием можно Стрелять, но оно не имеет боеприпаса и его нельзя использовать, не вернув (например, дротик).
- мощное: вместо нанесения урона можно попытаться сбить противника с ног или оттолкнуть (отбросить) его;
- область: оружие воздействует на несколько врагов (максимум 1кб за каждую единицу размера области, но если результат этого броска выше и при атаке выпало 7-9, то под удар могут попасть и союзники!)
- оборона: дает бонус к ходу "Защищать!"

- перезарядка; оружие требует действия и времени для перезарядки;
- пробой: оружие повышает шанс нанести рану (либо, если урон со знаком "-", то снижает шанс нанесения раны);
- простое: относится к категории простого (не требующего воинских навыков) оружия
- Урон X: указывает урон оружия в кб, например Урон 3 означает 3К (3 кубика);
- Упс...: при провале броска вы сами (и/или ваши союзники) получаете урон от этого оружия.

Оружие, описание	Цена
Атака без оружия (простое, пробой - 1, Урон 1)	-
Кинжал (изящное, метательное, простое, Урон 2)	1
Рапира, шпага (изящное, Урон 3)	5
Дубина (пробой -1, вырубание, простое, Урон 2)	-
Копье (метательн, простое, Урон 3)	4
Цэп (пробой 1, вырубан, Упс, Урон 3)	6
Топор (Урон 4)	8
Молот, булава (пробой 2, мощное, Урон 2)	8
Меч (пробой 1, Урон 3)	10
Посох, двуручная дубина (двуручный, оборона, вырубание, простое, Урон 2)	1
Двуручный молот (двуручный, пробой 3, мощное, Урон 2)	8
Двуручный топор, секира (двуручный, пробой 1, Урон 4)	15

Двуручный меч (двуручный, пробой 2, Урон 3)	25
Алебарда (двуручная, оборона, пробой 2, Урон 2)	20
Бомба (метательное, пробой 1, Урон 2, Область 1, Упс)	5
Большая бомба (метательное, пробой 2, Урон 3, Область 2, Упс)	25
Праща с камнями (вырубание, близко, простое)	1
• камни для пращи (боеприпас x4, Урон 2)	-
Лук (близко)	5
Составной лук (далеко, пробой 1)	15
• стрелы (боеприпас x3, Урон 3)	1
• эльфийские стрелы (боеприпас x4, Урон 3)	4
Легкий арбалет (близко, пробой 1, простое)	4
Тяжелый арбалет (перезарядка, далеко, пробой 2, простое)	12
• арбалетные болты (боеприпас x3, Урон 2)	1
• дварфские болты (боеприпас x3, Урон 3)	5
Пистоль (перезарядка, близко, пробой 2, Упс)	10
Аркебуза (перезарядка, далеко, пробой 3, Упс)	15
• пули, пыжи и порох (для пистоля и аркебузы, боеприпас x3, Урон 3)	2

## Ходы ведущего

- Откройте неприятную истину
- Покажите признаки надвигающейся угрозы
- Введите новую фракцию или вид созданий
- Используйте ход фракции, монстра, угрозы или места
- Нанесите урон
- Расходуйте их запасы
- Оберните их ход против них
- Разделите их
- Предоставьте возможность, подходящую классу
- Покажите недостаток класса, расы, снаряжения
- Бросьте вызов одному из персонажей
- Поставьте кого-то в сложную ситуацию
- Предоставьте возможность или богатство, просто так или за цену
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите
- Измените окружение
- Заставьте их вернуться назад

### **Откройте неприятную истину**

Неприятная истина — это любой факт, в который игроки предпочли бы не верить. Комната полна ловушек. Услужливый гоблин — шпион. Позвольте игрокам осознать, в какую глубокую яму они угодили.

### **Покажите признаки надвигающейся угрозы**

Очень гибкий ход. Угроза — любая неприятность, которая вот-вот наступит. Этот ход говорит, что будет, если персонажи не вмешаются.

Если в подземелье в ожидании игроков томится нечто, с помощью этого хода можно показать его следы и признаки. Опишите следы дракона в грязи или слизистый след желатинового куба.

### **Введите новую фракцию или вид созданий**

Вид созданий описывает широкую категорию монстров: орки, гоблины, ящеролюды, нежить... А фракция — это группа созданий с общей целью. Добавив новый вид или фракцию в игру, вы можете делать угрожающие персонажам ходы от этих созданий.

Введение включает явное столкновение или чёткую информацию. Не мелочитесь: у игроков должна быть стройная картина того, что вы показываете. Это не значит, что надо действовать в лоб: глава злобной секты не обязан размахивать плакатом и вопить на адских языках. Жёсткое применение этого хода переходит в боевую сцену или атаку из засады.

### **Используйте ход фракции, монстра, угрозы или места**

У каждого монстра и ряда мест свои ходы. Ход монстра или места описывает, на что они способны, например «бросить кого-то» или «стать мостом между мирами». Если по итогам хода игрока (скажем, руби и коли) сказано, что монстр атакует героя, сделайте его жёсткий ход.

Смотрите на фракции и виды широко. Орков сопровождают охотничьи варги. Безумному культу может служить нежить или монстры из глубин бездны. Вы часто будете делать этот ход не задумываясь, а просто красиво вводя в игру уже заготовленные идеи. Свои ходы есть и у глобальных угроз истории. Используйте их, чтобы ввести угрозу в игру (это может вызвать появление новых монстров).

### **Нанесите урон**

Нанося урон, выберите одну из опасностей, угрожающих здоровью персонажа в повествовании, и воспользуйтесь ею. Персонаж сражается с ящеролюдом? Тот пронзает героя копьём. Герой привёл в действие ловушку? На его голову обрушиваются камни.

Размер наносимого урона определяется его источником. В некоторых случаях этот ход может включать обмен уроном, когда персонаж игрока, в свою очередь, наносит вред противнику.

Итоговый урон обычно определяется броском. Когда персонаж получает урон, скажите игроку, какой кубик кинуть. Вам самим нет нужды брать кубики, а если игрок боится решать судьбу своего персонажа, он всегда может попросить другого игрока бросить кубики за него.

### **Расходуйте их запасы**

Выживание в подземелье или другом опасном месте во многом зависит от запасов. Этим ходом вы лишаете героев одного из их запасов: оружия, брони, лечения, активного заклинания. Их не обязательно навсегда истощать или уничтожать: мощный удар врага может выбить меч из рук героя, далеко отбросив его, но не расколоть.

### **Оберните их ход против них**

Подумайте над преимуществом, которое даёт персонажам ход, и превратите его в недостаток. Другой вариант этого хода: дайте такое же преимущество кому-то замышляющему недоброе против героев. Если Айви узнала, что люди герцога Хорста наступают с востока, возможно, её, в свою очередь, заметил их разведчик.

### **Разделите их**

Сложно представить положение худшее, чем оказаться посреди бушующей битвы окружённым со всех сторон совомедведями: но одно из таких — оказаться посреди подобной битвы без прикрывающего спину верного союзника.

Разделение персонажей может проявляться в чём угодно, от потери друг друга в пылу сражения до телепортации в отдалённый конец подземелья, но, в чём бы оно ни выражалось, оно непременно ведёт к неприятностям.

### **Предоставьте возможность, подходящую классу**

Ловкач обезвреживает ловушки, крадётся и взламывает замки. Служитель связан с богами. У каждого класса есть сильная сторона, и стоит дать игрокам шанс выделиться именно ею.

Это не обязательно должен быть класс, который участвует в игре. Иногда путь к сокровищам преграждает дверь, а вора рядом нет. Такие ситуации бросают вызов изобретательности игроков и их умению договариваться. Если всё, что у тебя есть, — это окровавленный топор, каждая проблема начинает походить на череп, не так ли?

### **Покажите недостаток класса, расы, снаряжения**

Своя слабая сторона есть у всего. Орки могут особенно жаждать эльфийской крови. Молитва Служителя может потревожить сон дремлющих тёмных сил. Факел, освещающий путь, может привлечь внимание таящихся во тьме глаз.

### **Бросьте вызов одному из персонажей**

Чтобы бросить вызов персонажу, посмотрите, в чём он хорош. Поставьте перед вором запертую дверь, покажите Служителю последователей враждебного бога. Дайте магику исследовать мистические тайны. Пускай воителю встретится пара врагов с толстыми черепами. Предоставьте персонажам возможность блеснуть.

Другой способ бросить вызов персонажу — найти его слабое место или дело, которое он не закончил. Если на совесть ловкача давит искусная ложь, что он предпримет, когда кто-то узнает правду? Если магик призывает демонов, что случится, когда об этом пойдут слухи?

Этот ход помещает персонажа в центр внимания, пусть на минуту. Постарайтесь дать такой момент каждому персонажу на сессии.

### **Поставьте кого-то в сложную ситуацию**

Сложная ситуация — это ситуация, в которой персонаж должен сделать тяжёлый выбор. Поместите героя или того, о ком он заботится, на пути уничтожения. Чем тяжелее выбор, тем сложнее ситуация.

### **Предоставьте возможность или богатство, просто так или за цену**

Чего желают игроки? Чем они готовы пожертвовать ради этого? Расположите желанный предмет вне досягаемости. Выберите нечто, ограничивающее персонажей: время, очки здоровья, снаряжение. Найдите способ дать им желаемое, но ценой потери чего-то ещё.

Помните, всё начинается с повествования. Не стоит говорить: «Тут безопасно, так что можете разбить лагерь, если устали». Сделайте это частью истории: «Благословение Хелфрета всё ещё окружает расколотый алтарь. Это неплохое, укромное место, но песнопения, доносящиеся из ритуального зала, становятся громче. Что будете делать?»

Проще всего соблазнить героев богатствами, не связанными с их основной целью. Останутся ли они, чтобы вынуть рубиновые глаза идола, зная, что жертвоприношение всё ближе? Используйте этот ход, чтобы узнать.

### **Опишите возможные последствия или цену и переспросите**

Этот ход хорош, когда игроки делают что-то, не описывающееся ходом, или проваливают ход. Конечно, желаемого можно достичь — если заплатить за это нужную цену, или смириться с последствиями.

Например, персонажи могут переплыть заполненный акулами ров, прежде чем их сожрут, но для этого потребуется отвлекающая приманка. Сделайте последствия ясными не только для игроков, но и для их героев: замеченные акулы могут выглядеть бешеными от голода.

### **Измените окружение**

Окружение — это общая атмосфера места, где находятся персонажи: ветвящиеся туннели, искривлённые деревья, безопасная тропа... Этим ходом вы можете представить новый антураж: туннели постепенно изгибаются, лес становится истлевшими и зловецким, тропинка кончается и персонажи вступают в чащу. Используйте этот ход, чтобы разнообразить местность на пути персонажей и населяющих её созданий.

### **Заставьте их вернуться назад**

Взгляните на места, нанесённые на карту. Есть ли там что-то полезное, но не найденное игроками? Можете ли вы добавить новое препятствие, преодолимое, если вернуться назад? Не находится ли ключ от преградившей путь героев двери где-то в прошлых комнатах?

Возвращаясь назад, покажите результат, который время принесло покинутым персонажами местностям. Какие новые угрозы появились после их ухода? О чём они забыли и что ожидает их возвращения?

С уходом персонажей время не замирает. Пришлите подкрепление, обрушьте стены, несите хаос — пусть подземелье тоже развивается.