

## Действия

- Преодолеть препятствие (стр. 134)
- Создать или открыть преимущество для персонажа в виде аспекта (стр. 136)
- Атаковать в конфликте (стр. 140)
- Защититься в конфликте (стр. 142)

## Лестница степеней

- +8 Легендарный
- +7 Эпический
- +6 Фантастический
- +5 Великолепный
- +4 Отличный
- +3 Хороший
- +2 Неплохой
- +1 Средний
- +0 Посредственный
- 1 Плохой
- 2 Ужасный

## Получить жетоны судьбы

- Принимаете осложнение
- Ваш аспект призывает кто-то другой
- Вы принимаете поражение

## Трата жетона судьбы

- Призвать аспект
- Активировать трюк (не все)
- Отказаться от осложнения
- Заявить деталь истории

## Навыки

- Один отличный (+4)
- Два хороших (+3)
- Три неплохих (+2)
- Четыре средних (+1)

## Трюки и обновление

- Три трюка** обновление 3
- Четыре трюка** обновление 2
- Пять трюков** обновление 1

## Навыки

- Атлетика Обман
- Взаимопонимание Провокация
- Внимательность Расследование
- Вождение Ремесло
- Воля Ресурсы
- Воровство Скрытность
- Драка Стрельба
- Знания Телосложение
- Контакты Эмпатия
- Хакерство\*

## Стресс и последствия

- Телосложение от среднего до неплохого дает маркер физического стресса на 3.
- Телосложение от хорошего до отличного дает маркеры физического стресса на 3 и 4.
- Великолепное телосложение дает маркеры физического стресса на 3 и 4 и ячейку легкого последствия.
- Воля от средней до неплохой дает маркер ментального стресса на 3.
- Воля от хорошей до отличной дает маркеры ментального стресса на 3 и 4.

## Стресс и последствия (cont)

- Великолепная воля дает маркеры ментального стресса на 3 и 4 и ячейку легкого последствия.

## Создание персонажа

- Аспекты** придумайте концепцию и проблему персонажа
- Имя** придумайте имя
- Первая фаза** опишите первое (или последнее) приключение персонажа
- Вторая и третья фазы** опишите, как встретились пути вашего персонажа и двух других
- Аспекты** запишите один аспект на каждую из трех фаз
- Навыки** выберите навыки и запишите их значения
- Трюки** выберите или придумайте от трех до пяти трюков
- Обновление** определите, сколько жетонов судьбы вы получаете на старте



### Создание персонажа (cont)

**Стресс и последствия** определите стойкость вашего персонажа

### Призыв аспекта

- Получите +2 на бросок навыка (после броска)
- Перебросьте все кубики
- Передайте бонус +2 другому персонажу, если можете объяснить, как ваш аспект ему поможет
- Добавьте +2 любому источнику пассивного сопротивления, если можете объяснить, как ваш аспект усложнил ситуацию. Либо создайте новый источник пассивного сопротивления на +2

### Бесплатный призыв

За призыв аспекта не всегда надо платить жетоном. Когда вы успешно создаете преимущество, вы «цепляете» один бесплатный призыв к аспекту. Если получаете стильный успех — два призыва. Некоторые другие действия дают бесплатные усиления. Вы также навешиваете бесплатный призыв на все последствия, причиной которых стали в конфликте

### Состязание

Состязание представляет собой последовательность обменов. Во время обмена каждый участник должен совершить один бросок навыка, чтобы

### Состязание (cont)

определить, насколько хорошо они справились на этом этапе состязания. По сути, всё это сводится к действиям преодоления. Игроки, совершающие бросок во время состязания, должны сопоставить свой результат со всеми остальными.

- Если у вас самый высокий результат, вы победили в обмене. Высший результат в обмене дает вам победное очко, и вы можете описать, как добились такого успеха.
- Если вы (и больше никто) получаете стильный успех, вам положено два победных очка.
- Если сравнение наивысших результатов закончилось ничьей, победное очко не получает никто, и ситуация получает неожиданный поворот.
- Первый участник, получивший три победных очка, выигрывает состязание.

Во время обмена вы можете создать преимущество, заявив попытку до броска состязания. Если это преимущество против другого участника, он может защищаться как обычно. Если цель к тому же может вмешаться в вашу попытку, то она оказывает активное сопротивление по всем правилам.

### Состязание (cont)

С этим сопряжен дополнительный риск — провал в попытке создать преимущество отменяет ваш бросок состязания, и продвинуться в текущем обмене вы не сможете.

### Вызов

Вызов — это череда действий преодоления, цель которых — разрешить исход особо сложной или динамичной ситуации. На каждом этапе вызова используется навык, отличающийся от уже использованных, после чего отдельные результаты соотносят для определения общего исхода. Во время вызова вы можете создавать преимущества для себя или других. Это не засчитывается завершением одной из задач вызова, но провал может иметь цену или осложнить другую задачу.

### Конфликты. Порядок хода

Порядок хода в конфликте определяют по навыкам. В физическом конфликте сравните внимательность участников, а в ментальном — эмпатию. Участник с наибольшим навыком ходит первым, и далее в убывающем порядке.

## Конфликты. Порядок хода (cont)

В случае ничьей сравните вторичный и третичный навыки. Для физических конфликтов это атлетика и телосложение соответственно. Для ментальных — взаимопонимание и воля.

## Конфликты. Действия

Если хотите, можете отказаться от своего действия, чтобы сосредоточиться на защите. У вас не будет возможности проявить инициативу, зато вы получите бонус +2 на все броски защиты текущего обмена.

Успешная атака вносит количество урона, равное количеству сдвигов на броске.

Когда других вариантов нет, вы можете просто сдаться. Получаете 1 жетон судьбы + 1 за каждое последствие полученное в бою.

Обычно перемещение из зоны в зону не представляет проблемы: если ничто не мешает вам это сделать, вы перемещаетесь на одну зону параллельно с действием, которое совершаете в ходе обмена. Если вы хотите переместиться дальше, чем на одну зону (даже в любое другое место на карте), и есть мешающие этому ситуативные аспекты, или у вас на пути другой персонаж, то придется сделать бросок преодоления при помощи атлетики. В ходе обмена это считается отдельным действием

## Командная работа

Объединяя навыки, вначале найдите персонажа, у которого он самый высокий в группе. Все, у кого этот навык хотя бы средний (+1), добавляют ему +1, и игрок этого персонажа делает бросок. Например, если у вас самый высокий навык и три помощника, вы кидаете кубики с бонусом +3. Если такой бросок неудачен, все участники принимают результат исхода, каким бы он ни был — последствия и осложнения достаются всем, а не только тому, кто делал бросок. Когда вы складываете не навыки, а преимущества, каждый помощник делает бросок на создание преимущества и отдает все бесплатные призывы, который сумел создать, одному персонажу. Помните — бесплатные призывы на одном аспекте можно складывать

## Размеры

Abysmal (-3)	¼ meter
Terrible (-2)	½ meter
Poor (-1)	1 meter
Mediocre (+0)	2 meters
Average (+1)	3 meters
Fair (+2)	4 meters
Good (+3)	6 meters
Great (+4)	10 meters
Superb (+5)	15 meters

## Размеры (cont)

Fantastic (+6) 20 meters

An entity will always win a contest of strength against an entity of smaller Scale.  
An entity whose Scale is above zero adds its Scale to its Armor rating. When an entity's Scale is negative, successful attacks against it are more damaging; add the amount by which its Scale is below zero to the attacker's Weapon rating.

## Цены

Abysmal (-3)	Vending machine drink	Tip for package delivery	10
Terrible (-2)	Fast food meal	Cab ride	50
Poor (-1)	Mild recreational drug	Commuter rail ticket	100
Mediocre (+0)	Basic toolkit	Hair stylist	250
Average (+1)	High-class restaurant meal	Night at a capsule motel	500
Fair (+2)	No-frills pistol	Minor medical treatment	1,000
Good (+3)	Submachine gun	Vehicle collision repair	2,500
Great (+4)	Cybernetic limb	Night at a luxury hotel	5,000
Superb (+5)	Economy car	Cosmetic surgery	10,000
Fantastic (+6)	Delivery van	Airline, Boston to Seattle	25,000
Epic (+7)	Civilian VTOL	Airline, London to Beijing non-stop	50,000
Legendary (+8)	Armored VTOL	Airline, Seoul to Buenos Aires non-stop	100,000