

Перекрёсток утрат

модуль для четырёх предзаготовленных персонажей
на основе механики *Lady Blackbird* от Джона Харпера
(<http://www.onesevendesign.com/ladyblackbird/>)
по миру *Здесь*, базовому сеттингу *The Shadow of Yesterday*
от Клинтон Никсона (<http://tsoy.crngames.com/>)

NB!: На настоящий момент существуют подозрения,
что данный документ *нарушает* авторские права
Джона Харпера.

Текст и вёрстка — Дмитрий «Халльвард» Герасимов, 2009



...Три столетия тому назад, невдалеке от тех мест, где ныне проходит условная граница между Мальдором и Аммени, гордо высилась башня могущественного мага. Ни башня, ни её хозяин не пережили катаклизма, вызванного появлением Небесного Огня. Ныне от некогда величественного строения осталась лишь груда камня. Постепенно вокруг развалин выросла деревня на две-три дюжины дворов. Деревня, которую благодаря её расположению окрестные жители кличут просто: Перекрёсток-у-Руин.

Четыре дня тому назад, в одном из Великих Домов Аммени, чьи владения находятся на границе с Мальдором, было раскрыто предательство. Один из молодых вельмож был подкуплен соперничающим кланом, чтобы убить главу Дома.

Вчера утром предатель проскакал через Перекрёсток, сопровождаемый своим верным телохранителем. После раскрытия заговора он бежал в Мальдор, не дожидаясь, пока с него живьём снимут кожу.

Сегодня утром отряд отборных амменийских всадников под предводительством высокоучёного Вахида Темиани, знатока изящных искусств, алхимии и астрологии, достиг деревни, преследуя предателя. Аммениты вряд ли дерзнули бы забраться так глубоко на территорию Мальдора, но им известно, что пять дней тому назад был убит мятежниками местный лорд, Арнульф Волчья Ухмылка. Дружина лорда отправилась заниматься вольным грабежом, а его соседи вцепились в схватке из-за неожиданного наследства. До отряда пришельцев никому нет дела.

Из-за начавшихся вчера дождей развезло дороги, и отряду теперь придётся несколько дней провести в Перекрёстке. Слава удаче, скучать не придётся, ведь высокоучёного Вахида живо интересуют руины, а воинам нет нужды церемониться с местным людом — после смерти лорда его мужичье некому защитить.

Но всадники Вахида — не единственные пришлые люди в деревне.

Вчера на закате в деревню с разных сторон пришли четверо путешественников...

...гоблин-алхимик, спасающийся бегством из замка покойного Арнульфа...

...хейльский скальд, скорбный хранитель памяти о своём племени, навеки ушедшем в Зелёный мир...

...женщина из народа Зару, хранительница первоначального языка, явившаяся, чтобы вернуть похищенных детей домой...

...охотник на духов из далёких северных джунглей, больше интересующийся делами мёртвых, нежели делами живых...

Они вместе переночевали на сеновале, заменяющем в деревне гостиницу, а выйдя наутро на улицу, увидели приближающихся всадников, месящих грязь копытами коней.

Эта история — о них.

○Марко Сожги-Луну ○ пасынок бунта, гоблин-алхимик из Мальдора

Алхимик

Превращение неблагородных металлов ☾ Зельеварение ☾ Взрывчатка
☾ Алхимические яды ☾ Противоядия ☾ Амулеты

Советник лорда

Этикет ☾ Политика ☾ Геральдика ☾ Дворяне ☾ Слуги ☾ Дар убеждения

Революционер

Кинжал ☾ Взрывы ☾ Игра в прятки ☾ Ненависть ☾ Чтение по губам
☾ Удар из засады

Гоблин

Изменчивость ☾ Ночное зрение ☾ Скорость ☾ Ловкость ☾ Любопытство
☾ Когти и зубы

Ключ миссии: поиск Философского камня

В твоей жизни есть великая цель: отыскать рецепт Философского камня, способного обращать металлы в золото. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты делаешь что-либо, чтобы приблизиться к цели. Выкуп: Отказаться от миссии или обрести Философский камень.

Ключ пристрастия: комфорт и роскошь

В отличие от большинства своих сородичей, ты вкусил сладость жизни в роскоши и достатке. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты делаешь что-либо, чтобы вновь насладиться минутами «красивой жизни». Выкуп: Сознательно отвергнуть предложение комфорта и роскоши.

Ключ революционера

Гнев переполняет тебя при виде того, как простой народ страдает под игом тиранов. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты словом или делом бросаешь вызов существующим властям и законам. Выкуп: Принять дары или почести от власть имущих в награду за лояльность.

Секрет изменчивости

Будучи гоблином, ты можешь по собственной воле изменять свою внешность, становясь то выше, то ниже, то шире в плечах, то уже, изменять цвет волос и кожи и т.д.

Секрет потайного кармана

Как бы тщательно тебя ни обыскивали, ты всегда сумеешь скрыть что-нибудь от посторонних глаз. Ты можешь в любой момент извлечь из складок одежды какой-нибудь обыденный предмет небольших размеров.

Дорога к Перекрёстку утрат

В юные годы судьба занесла тебя в замок мальдорского лорда Арнульфа Волчьего Ухмылка. Тебя ждала доля шута, стряпчего или простого раба, однако ты неожиданно выказал способности к наукам и стал подмастерьем придворного алхимика, а после смерти своего учителя занял его места. Тебе повезло: ты спал на мягкой перине, ел досыта и никогда не носил цепей.

Однако жизнь в замке не была безоблачной. Хотя лорд Арнульф ценил тебя и твои таланты, ты всегда оставался лишь гоблином, на котором можно сорвать накопившуюся ярость. Кроме того, тебе всё труднее становилось спокойно наблюдать ту жестокость, с которой лорд и его дружина обращались с простым народом. Со временем ты не выдержал и примкнул к подпольной ячейке бунтовщиков, нарушив тем самым единственное неписаное правило, чтимое взбалмошным гоблинским народцем: не поднимай руки на своего работодателя.

В одно прекрасное утро лорд ответил за все свои грехи, погибнув в устроенном тобой взрыве, а ты поспешно бежал к границам Мальдора, пока кто-либо из рыцарей Арнульфа не обрушил на твою голову топор отомщения.

Сводка правил

Бросок. Преодолевая какое-нибудь препятствие или противодействие, возьми кубик из большой кучи посреди стола. Если у тебя есть подходящее качество, добавь за него ещё один кубик. Если у этого качества есть АСПЕКТЫ, которые могут помочь тебе, добавь по кубику за каждый аспект. Наконец, добавь сколько хочешь кубиков из своего личного ЗАПАСА (7 кубиков на начало игры; не может превышать 10 кубиков).

Брось кубики. Каждый кубик, на котором выпало 4+ - успех. Чтобы выполнить задуманное, тебе нужно набрать от 2 до 5 успехов, в зависимости от сложности заявки (как правило, 3).

Если бросок был успешным, положи все брошенные кубики в кучу посреди стола. Да-да, даже те, которые ты взял из личного запаса. Не волнуйся, ещё будет шанс его восполнить.

Если бросок был неуспешным, ты не достигаешь своей цели, а Ведущий по своему усмотрению обостряет игровую ситуацию. Кубики из личного запаса возвращаются к тебе.

Помощь. Если ты хочешь и можешь помочь другому персонажу, прибавь к его броску кубик из своего запаса. Ты должен описать, как именно ты помогаешь. Если бросок неуспешен, кубик возвращается к тебе. Если же успешен, твой кубик уходит в общую кучу.

Ключи. Когда ты задействуешь один из своих КЛЮЧЕЙ, ты можешь сделать одно из двух: либо прибавить себе 1XP, либо добавить кубик к своему запасу (до 10). Если из-за своего ключа ты подвергаешь себя опасности, ты можешь взять 2XP или 2 кубика (или 1XP и 1 кубик).

Набрав 5XP, ты получаешь ЛЕВЕЛ-АП. При этом ты можешь, на свой выбор:

- добавить себе новое качество;
- добавить новый аспект уже имеющегося качества;
- добавить себе новый ключ (нельзя иметь более 5 ключей одновременно);
- выучить новый секрет (иметь более 5 секретов тоже нельзя).

Ты можешь придерживать левел-апы и тратить их в любой момент — даже посреди боя!

У каждого ключа также есть условие ВЫКУПА. Выполнив это условие, ты можешь (но ни в коем случае не обязан!) вычеркнуть этот ключ и получить сразу два левел-апа.

Восполнение. Ты можешь восстановить свой запас до 7 кубиков, отыграв сцену с участием другого персонажа. Это должна быть сцена, требующая напряжения твоих сил и раскрытия твоей личности, например поединок, акт соития или просто очень откровенный и искренний разговор.

☞ Гвенвинвир Лунострунный ☜ певец скорби, странник из Хейля

Бард

Гусли ☞ Лунные струны ☞ Песня слёз ☞ Генеалогия ☞ Законы и обычаи Хейля ☞ Рассказчик ☞ Дар убеждения

Воин леса

Копьё ☞ Лук и стрелы ☞ Удар из засады ☞ Бесшумная ходьба ☞ Охота ☞ Невидимость среди листвы ☞ Партизанская война ☞ Выживание в лесу

Лунный кузнец

Кузнечное ремесло ☞ Чуть лунный металл ☞ Подчинять лунный металл ☞ Сохранять форму

Странник

Законы и обычаи Аммени ☞ Законы и обычаи Мальдора ☞ География ☞ Законы гостеприимства ☞ Выносливость

Ключ сироты

Ты лишился самого дорогого — своего племени. Твои люди ушли в Зелёный мир, а ты остался за порогом. Теперь твой долг — хранить и поддерживать память о своём племени. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты узнаешь что-то новое о своём племени, рассказываешь о нём людям или защищаешь его доброе имя. Выкуп: Обрести новую родину.

Ключ барда

Твоё сердце полно печали, однако ремесло барда — ободрять окружающих. Задействуй этот ключ всякий раз, когда кто-то смеётся твоей шутке или хвалит твои речи за житейскую мудрость и остроумие. Выкуп: Твои речи вызывают у окружающих скуку или раздражение.

Ключ воина

Ничто так не будоражит кровь, как добрая схватка. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты сходишься в бой с равным или превосходящим тебя противником. Выкуп: Уклониться от вызова на бой.

Секрет лунного сердца

Частицы лунного металла впитались в твою плоть и кровь. Тебе не нужно разводить огонь, чтобы ковать лунный металл, однако ты более уязвим для деревянного оружия (+1 кубик) и никогда уже не сможешь войти в Зелёный мир.

Секрет лунных струн

На твои гусли натянуты чудесные струны с оплёткой из лунного металла. Один раз за сессию ты можешь перекинуть бросок, связанный с игрой на гуслях.

Дорога к Перекрёстку утрат

С детства тебя влекли к себе предания старины и сладкие напевы гуслей. Ты стал бардом — певцом лесного народа и хранителем его законов.

Однако ты никогда не был полностью доволен звучанием собственной музыки. В поисках наилучшего материала для струн ты дошёл до самого сердца Хейля, туда, где устремляется к небу железный лес, выросший из обломка Тёмной Луны. Несколько лет пришлось тебе потратить на то, чтобы научиться сперва ковать лунный металл, а затем — придавать ему любую форму силой своей мысли, не прибегая к горну, молоту и наковальне. В итоге тебе удалось создать струны, равных которым по звучанию не было на свете — струны с оплёткой из лунного металла.

Твоему племени всё труднее становилось сдерживать разорительные набеги Аммени, и в одно прекрасное утро старейшины приняли решение навсегда увести племя в Зелёный мир. Твои сородичи один за другим перешагнули порог истинного леса, однако ты, единственный из племени, остался по эту сторону: лунный металл слишком глубоко вьёлся в твою плоть, и Зелёный мир отказался тебя принять. Теперь ты скитаешься в одиночестве по дорогам Здесь, оплакивая своё одиночество, собирая, сохраняя и защищая память о своём народе.

Сводка правил

Бросок. Преодолевая какое-нибудь препятствие или противодействие, возьми кубик из большой кучи посреди стола. Если у тебя есть подходящее качество, добавь за него ещё один кубик. Если у этого качества есть АСПЕКТЫ, которые могут помочь тебе, добавь по кубику за каждый аспект. Наконец, добавь сколько хочешь кубиков из своего личного ЗАПАСА (7 кубиков на начало игры; не может превышать 10 кубиков).

Брось кубики. Каждый кубик, на котором выпало 4+ - успех. Чтобы выполнить задуманное, тебе нужно набрать от 2 до 5 успехов, в зависимости от сложности заявки (как правило, 3).

Если бросок был успешным, положи все брошенные кубики в кучу посреди стола. Да-да, даже те, которые ты взял из личного запаса. Не волнуйся, ещё будет шанс его восполнить.

Если бросок был неуспешным, ты не достигаешь своей цели, а Ведущий по своему усмотрению обостряет игровую ситуацию. Кубики из личного запаса возвращаются к тебе.

Помощь. Если ты хочешь и можешь помочь другому персонажу, прибавь к его броску кубик из своего запаса. Ты должен описать, как именно ты помогаешь. Если бросок неуспешен, кубик возвращается к тебе. Если же успешен, твой кубик уходит в общую кучу.

Ключи. Когда ты задействуешь один из своих ключей, ты можешь сделать одно из двух: либо прибавить себе 1XP, либо добавить кубик к своему запасу (до 10). Если из-за своего ключа ты подвергаешь себя опасности, ты можешь взять 2XP или 2 кубика (или 1XP и 1 кубик).

Набрав 5XP, ты получаешь ЛЕВЕЛ-АП. При этом ты можешь, на свой выбор:

- добавить себе новое качество;
- добавить новый аспект уже имеющегося качества;
- добавить себе новый ключ (нельзя иметь более 5 ключей одновременно);
- выучить новый секрет (иметь более 5 секретов тоже нельзя).

Ты можешь придерживать левел-апы и тратить их в любой момент — даже посреди боя!

У каждого ключа также есть условие ВЫКУПА. Выполнив это условие, ты можешь (но ни в коем случае не обязан!) вычеркнуть этот ключ и получить сразу два левел-апа.

ВОСПОЛНЕНИЕ. Ты можешь восстановить свой запас до 7 кубиков, отыграв сцену с участием другого персонажа. Это должна быть сцена, требующая напряжения твоих сил и раскрытия твоей личности: поединок, акт соития или просто очень откровенный разговор.

✿ Айра ✿

невеста смирения, крестьянка из земли Зару

Крестьянка

Земледелие ☾ Плетение корзин ☾ Лепка из глины ☾ Выживание на болоте

Старейшина Зару

Дар убеждения ☾ Успокоение ☾ Ободрение ☾ Дети ☾ Политика ☾ Обычаи Зару

Мастер уттенбо

Уттенбо ☾ Защита ☾ Разоружение ☾ Прыжки ☾ Баланс ☾ Болевые точки

Одна из Говорящего Народа

«Зу» ☾ «бег» ☾ «вода» ☾ «дурак» ☾ «голод» ☾ «листва»

Ключ непротivления

Ты не приемлешь насилия ни в какой форме. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты терпишь неприятности или подвергаешь себя опасности, отказываясь принести вред живому существу. Выкуп: Сознательно принести вред живому существу.

Ключ сострадания

Ты не можешь спокойно видеть как кто-то страдает, пусть это даже твой враг. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты помогаешь человеку в беде или изменяешь чью-либо жизнь к лучшему. Выкуп: Отвергнуть просьбу о помощи.

Ключ материнской заботы

История Гвенвинвира, потерявшего самое дорогое — своё племя, глубоко тебя тронула. Ты чувствуешь, что начинаешь беспокоиться об осиротевшем юноше, как о родном сыне. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты проявляешь заботу о барде или защищаешь его. Выкуп: Бездействовать, когда Гвенвинвиру угрожает опасность.

Секрет наставницы

Один раз за сессию ты можешь дать другому персонажу возможность перекинуть проваленный бросок, подав добрый совет или личный пример.

Секрет защитницы

Один раз за сессию ты можешь перекинуть бросок, если твоё действие было направлено на защиту кого-либо.

Дорога к Перекрёстку утрат

Ты родилась в семье старейшины, а достигнув возраста, сама вошла в совет деревни. Ты — наставник, утешитель и защитник для своих людей. Ваша деревня живёт свободно, однако больше половины её жителей — бывшие рабы, бежавшие с плантаций захватчиков-амменитов.

Ты никогда не одобряла путь тех, кто в своём стремлении вернуть свободу вашему народу искажил первоначальное учение Зару, обратившись к насилию. Ты не с теми, кто осквернил священный язык Зу, использовав его слогги для кровопролития. Однако ты всегда стремишься помочь своим угнетённым сородичам, вызволяя их из беды и облегчая их страдания.

Несколько лет назад аммениты захватили и разграбили соседнюю деревню, угнав её жителей в рабство. По своему обыкновению, они вырвали детей из семей, отправив их подальше от родителей. Несколько отроков были проданы зажиточным мальдорским крестьянам в качестве работников. Теперь ты отыскала нужную деревню, чтобы вызволить несчастных и отвести их в родную землю.

Сводка правил

Бросок. Преодолевая какое-нибудь препятствие или противодействие, возьми кубик из большой кучи посреди стола. Если у тебя есть подходящее качество, добавь за него ещё один кубик. Если у этого качества есть АСПЕКТЫ, которые могут помочь тебе, добавь по кубику за каждый аспект. Наконец, добавь сколько хочешь кубиков из своего личного ЗАПАСА (7 кубиков на начало игры; не может превышать 10 кубиков).

Брось кубики. Каждый кубик, на котором выпало 4+ - успех. Чтобы выполнить задуманное, тебе нужно набрать от 2 до 5 успехов, в зависимости от сложности заявки (как правило, 3).

Если бросок был успешным, положи все брошенные кубики в кучу посреди стола. Да-да, даже те, которые ты взял из личного запаса. Не волнуйся, ещё будет шанс его восполнить.

Если бросок был неуспешным, ты не достигаешь своей цели, а Ведущий по своему усмотрению обостряет игровую ситуацию. Кубики из личного запаса возвращаются к тебе.

Помощь. Если ты хочешь и можешь помочь другому персонажу, прибавь к его броску кубик из своего запаса. Ты должна описать, как именно ты помогаешь. Если бросок неуспешен, кубик возвращается к тебе. Если же успешен, твой кубик уходит в общую кучу.

Ключи. Когда ты задействуешь один из своих КЛЮЧЕЙ, ты можешь сделать одно из двух: либо прибавить себе 1XP, либо добавить кубик к своему запасу (до 10). Если из-за своего ключа ты подвергаешь себя опасности, ты можешь взять 2XP или 2 кубика (или 1XP и 1 кубик).

Набрав 5XP, ты получаешь ЛЕВЕЛ-АП. При этом ты можешь, на свой выбор:

- добавить себе новое качество;
- добавить новый аспект уже имеющегося качества;
- добавить себе новый ключ (нельзя иметь более 5 ключей одновременно);
- выучить новый секрет (иметь более 5 секретов тоже нельзя).

Ты можешь придерживать левел-апы и тратить их в любой момент — даже посреди боя!

У каждого ключа также есть условие ВЫКУПА. Выполнив это условие, ты можешь (но ни в коем случае не обязана!) вычеркнуть этот ключ и получить сразу два левел-апа.

ВОСПОЛНЕНИЕ. Ты можешь восстановить свой запас до 7 кубиков, отыграв сцену с участием другого персонажа. Это должна быть сцена, требующая напряжения твоих сил и раскрытия твоей личности: поединок, акт соития или просто очень откровенный разговор.

● Итцилотль из рода Красного Ягуара ●

младший брат забвения, охотник на духов из Къека

Охотник джунглей

Копьё ☿ Бумеранг ☿ Скрытность ☿ Прыжок ягуара ☿ Рыбная ловля ☿
Плавание ☿ Гребля ☿ Целительство

Уалози, Говорящий-с-духами

Разговор с духами ☿ Отсечение рохо ☿ Придание формы ☿ Связывание духов ☿ Подготовка сосуда ☿ Подчинение тела ☿ Подчинение замани

Чуткий

Внимание ☿ Обоняние ☿ Обнаружение ловушек ☿ Чувство опасности ☿ Чувство лжи

Странник

Законы и обычаи Къека ☿ Законы и обычаи Хейла ☿ Законы и обычаи Мальдора ☿ География ☿ Похоронные обряды

Ключ первенства

Ты привык во всём быть первым и не готов удовольствоваться вторым местом. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты вступаешь в соревнование или демонстрируешь другому своё превосходство. Выкуп: Уклониться от вызова на состязание или прилюдно признать превосходство другого.

Ключ ловца духов

Ты овладел тайным искусством общения с замани, чтобы нести этим недобрым духам последний покой. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты вступаешь в контакт с замани или навеки отправляешь замани в царство мёртвых. Выкуп: Вызвать замани, чтобы использовать его в своих целях.

Ключ тайного вздыхания

Что-то перевернулось в твоей душе в тот миг, когда ты увидел Айру. Однако пока ты едва готов признаться в своих чувствах даже себе самому. Задействуй этот ключ всякий раз, когда ты принимаешь решение, следуя своему чувству. Выкуп: Признаться в своей любви к Айре.

Секрет замани

Твои силы и ритуалы действуют даже на замани — безумных духов тех усопших, которых уже никто на этом свете не помнит живыми.

Секрет везения

Тому, кто живёт в мире с духами предков, сопутствует удача. Один раз за сессию ты можешь сохранить свой запас кубиков после успешного броска.

Дорога к Перекрёстку утрат

В день, когда тебе исполнилось две ладони и ещё три года, ты впервые очертил в воздухе круг окровавленной ладонью, чтобы открыть дверь, отделяющую жизнь от смерти, и переступить порог. В тот же день ты навсегда покинул отца и мать, чтобы вступить на одинокий путь уалози, странствующего заклинателя духов. Со временем ты в совершенстве овладел даже леденящими душу ритуалами, позволяющими смертному вступать в общение с ужасными замани. Ты посвятил свою одинокую жизнь заботе о том, чтобы безумные духи преданных забвению усопших обретали положенный вечный покой.

Однажды ты прослышал, что в таинственных землях по ту сторону большой воды, откуда приходят торговцы и захватчики, гораздо больше неупокоенных саша и замани, ибо у тамошних людей меньше почтения к предкам и меньше внимания к погребальным обрядам. Ты немедленно столкнулся на воду своё каноэ и отправился в опасное путешествие, чтобы принести покой духам по ту сторону большой воды, а заодно больше узнать о Здесь.

В один прекрасный вечер твои странствия привели тебя в деревню на северо-западной окраине страны, называемой местными жителями Мальдор.

Сводка правил

Бросок. Преодолевая какое-нибудь препятствие или противодействие, возьми кубик из большой кучи посреди стола. Если у тебя есть подходящее качество, добавь за него ещё один кубик. Если у этого качества есть аспекты, которые могут помочь тебе, добавь по кубику за каждый аспект. Наконец, добавь сколько хочешь кубиков из своего личного запаса (7 кубиков на начало игры; не может превышать 10 кубиков).

Брось кубики. Каждый кубик, на котором выпало 4+ - успех. Чтобы выполнить задуманное, тебе нужно набрать от 2 до 5 успехов, в зависимости от сложности заявки (как правило, 3).

Если бросок был успешным, положи все брошенные кубики в кучу посреди стола. Да-да, даже те, которые ты взял из личного запаса. Не волнуйся, ещё будет шанс его восполнить.

Если бросок был неуспешным, ты не достигаешь своей цели, а Ведущий по своему усмотрению обостряет игровую ситуацию. Кубики из личного запаса возвращаются к тебе.

Помощь. Если ты хочешь и можешь помочь другому персонажу, прибавь к его броску кубик из своего запаса. Ты должен описать, как именно ты помогаешь. Если бросок неуспешен, кубик возвращается к тебе. Если же успешен, твой кубик уходит в общую кучу.

Ключи. Когда ты задействуешь один из своих ключей, ты можешь сделать одно из двух: либо прибавить себе 1XP, либо добавить кубик к своему запасу (до 10). Если из-за своего ключа ты подвергаешь себя опасности, ты можешь взять 2XP или 2 кубика (или 1XP и 1 кубик).

Набрав 5XP, ты получаешь левел-ап. При этом ты можешь, на свой выбор:

- добавить себе новое качество;
- добавить новый аспект уже имеющегося качества;
- добавить себе новый ключ (нельзя иметь более 5 ключей одновременно);
- выучить новый секрет (иметь более 5 секретов тоже нельзя).

Ты можешь придерживать левел-апы и тратить их в любой момент — даже посреди боя!

У каждого ключа также есть условие выкупа. Выполнив это условие, ты можешь (но ни в коем случае не обязан!) вычеркнуть этот ключ и получить сразу два левел-апа.

Восполнение. Ты можешь восстановить свой запас до 7 кубиков, отыграв сцену с участием другого персонажа. Это должна быть сцена, требующая напряжения твоих сил и раскрытия твоей личности: поединок, акт соития или просто очень откровенный разговор.