

# ОНО

Охотники на оборотней

## РАСШИФРОВКА СЛОВ

**Метаморфоза** — главными противниками героев становятся оборотни, которые успешно скрывают свои звериные морды. Лишь чары и дедуктивный метод позволят персонажам вывести их на чистую воду. Каким бы слабым ни был оборотень в облике человека, в своем истинном виде это могучий воин.

**Сон** — чтобы продолжать путешествие, герои должны хорошо есть и спать. Особая механика отдыха не позволит им забыть о человеческих слабостях.

**Долг** — мир этой настольной ролевой игры живет согласно **воле неба**. Воля неба проявляется в том, чтобы следовать долгу и поддерживать правильный порядок вещей. Легкое должно быть наверху, тяжелое — внизу. Реки должны течь, а горы — стоять. Простой человек должен работать, а благородный — управлять. Лишь оборотни искажают волю неба, нарушают правильный порядок вещей и сбивают людей с верного пути.

**Кофе** — кофейные зерна помогают героям немного отсрочить неизбежный отдых или улучшить результат броска кубов.

## ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

«ОНО» — настольная ролевая игра об охотниках на оборотней, в целом использующая правила PbtA. Игра представляет из себя несколько логически связанных **сцен**. Вместо базовых характеристик в ней используются **подходы**, а **последствия** и правила их **навязывания** перекочевали прямоком из Fate. Вместо жетонов судьбы ведущий предлагает игрокам **монеты**, которые также участвуют в экономике игрового мира. Монеты герои получают за победу над оборотнями или могут попробовать их украсть. Монеты придется тратить на комнаты для отдыха и кофейные зерна у торговцев.

Жанры: разговорная комедия, комедия положений, комедия абсурда, черная комедия, приключения, восточные единоборства, выживание.

Кол-во игроков: 1–4.

Кол-во сессий: 1–4.

Ведущий: да.

# ОНО

## Охотники на оборотней

«ОНО» — настольная ролевая игра о путешествии нескольких незнакомцев по альтернативному китайскому или японскому миру XVII-XVIII века и их борьбе с оборотнями из нижнего мира. Эти демоны с телом человека и головой животного умело прячутся среди людей, морочат им головы и мешая следовать **воле неба**.

Воля неба проявляется в том, чтобы следовать долгу и поддерживать правильный порядок вещей. Легкое должно быть наверху, тяжелое — внизу. Реки должны течь, а горы — стоять. Простой человек должен работать, а благородный — управлять. Лишь оборотни искажают волю неба, нарушают правильный порядок вещей и сбивают людей любого сословия с истинного пути.

Каким бы слабым ни был оборотень в облике человека, в своем истинном виде это могучий воин, прекрасно владеющий холодным оружием. Раскрывший оборотня человек вынужден вступить с ним в поединок, так что желающих выводить оборотней на чистую воду немного.

Персонажи игроков, охотники на оборотней, следуют за своими мечтами, так что не могут подолгу засиживаться на одном месте. В дороге им приходится покупать еду, ремонтировать одежду и снаряжение, но главное — спать, чтобы восстанавливать силы. На все эти нужды требуются серебряные монеты, и охота на оборотней для них один из самых верных способов хоть что-то заработать. Даже самый бедный крестьянин не окажется в долгу перед охотниками, если они избавят от мерзкого демона.

Как только герой осуществляет свою мечту, он оказывается за рамками истории — ему больше незачем путешествовать.

Жанр этой игры стоило бы описать как разговорную комедию и комедию положений, полную абсурда и даже, возможно, черного юмора. В своем истинном облике оборотни брызжут слюной и говорят пафосные глупости, угрожая всему живому жестокой расправой. А поединки с ними следует ставить в лучших традициях комедий о восточных единоборствах. Хотя оборотни и осложняют людям жизнь, вынуждая их совершать ошибки или потворствовать своим слабостям, причиненный ими вред обычно легко поправим. Оборотни не убивают и не калечат людей, пока их не раскрыли, и лишь злые люди под их влиянием могут совершать по-настоящему непростительные поступки.

Оборотни подобны природной стихии: в силах охотников лишь отправить их обратно в нижний мир, опозоренных и посрамленных. И чем глупее и комичнее будет их поражение, тем выше вероятность, что они не скоро вернутся обратно в средний мир, мир людей.

«ОНО» — игра о повседневности, восточных единоборствах и бесконечном путешествии. Она призывает ведущего и игроков высмеивать слабости, пороки, глупость и жестокость через комедийные сценки общения с поддавшимся пагубному влиянию оборотней простыми людьми и аристократами, абсурдные и до абсурдного нереалистичные сценки поединков с раскрытыми оборотнями, а также комичные зарисовки путешествия незнакомцев по дикой местности в погоне за вкусной едой и живительным сном.

Главными источниками вдохновения для игры стали анимационные сериалы «Самурай Чамплу», отчасти «Афро-самурай» и «Ковбой Бибоп».

## ВЫБЕРИ БУКЛЕТ

Прежде чем отправиться в опасное путешествие, выбери подходящий тебе архетип персонажа:

- Выполняющий последнюю волю учителя мечник благородного происхождения.
- Бывший пират, совершенствующий собственный боевой стиль.
- Упрямый подросток в поисках давно утраченного родителя.
- Мечтательный музыкант, желающий сделать мир лучше своим искусством.

## ПОДХОДЫ

Любое действие, для которого требуется ход, можно выполнить одним из четырех способов: грубо, быстро, хитро или умно.

Подходам соответствуют числовые значения от 0 до +3.

Подход со значением 0 персонажу обычно недоступен (см. «Кофейные зерна»).

Значение подхода указывает на бонус при проверке, а также на количество его применений до отдыха.

Использование любого подхода связано с риском осложнения ситуации.

### Грубый

- В деревне или городе: люди напуганы твоими действиями, никто больше не желает с тобой иметь дело или торговать.
- В дикой местности: поднятый тобой шум привлекает диких животных.
- В храме: тебя выгоняют из храма.

### Быстрый

- В деревне или городе: хорошо это или плохо, но никто не видел, что ты сделал. Если за это полагается награда, ты ее не получишь. Если наказание, ты избежишь его.
- В дикой местности: ты потерял своих товарищей из виду.
- В храме: тебя выгоняют из храма.

### Хитрый

- В деревне или городе: торговцы поднимают для тебя цены в два раза (2/4/8 и так далее).
- В дикой местности: тебя укусило ядовитое насекомое, получи последствие.
- В храме: тебя выгоняют из храма.

### Умный

- В деревне или городе: молва о тебе быстро доходит до ушей старосты или правителя. Если не желаешь разгневать его, придется либо развлечь его, либо помочь с проблемой.
- В дикой местности: колючий кустарник порвал твой карман, ваша группа теряет одну монету или одно кофейное зерно.
- В храме: тебя выгоняют из храма.

## КОФЕЙНЫЕ ЗЕРНА

Кофейное зерно может поднять любой подход на +1 (максимум +4) на время текущей проверки или разрешить использовать обычно недоступный персонажу подход (с бонусом +1).

Кофейное зерно позволяет перебросить один или оба кубика во время проверки.

Кофейное зерно можно купить у торговца за одну монету.

## ОТДЫХ

Применение каждого подхода ограничено его значением. Так, грубый подход на +3 означает, что ты можешь применить его три раза, всегда получая бонус +3 на бросок кубиков.

Когда большинство или все подходы недоступны, самое время подумать об отдыхе:

- В деревне или городе **всегда** можно снять одну комнату на всех за одну монету. Во время отдыха в комнате герои едят и спят, **полностью** восстанавливая все свои подходы.
- В дикой местности можно поохотиться и разбить лагерь, но полноценно отдохнуть все равно не выйдет (см. ход «Разбей лагерь»).
- Отдыхая в храме, можно бесплатно восстановить только один подход на свой выбор.

## МОНЕТЫ

Монеты — важный ресурс, существующий и в мире игры.

Монеты можно потратить на:

- Комнату для отдыха.
- Кофейные зерна.
- Оружие, предметы и снаряжение.
- Чтобы отказаться от навязывания последствия.

В начале игры у каждого героя по одной монете.

Монеты можно заработать:

- Охотой на оборотней.
- Кражей.
- Принимая навязывание последствия.

За успешное выворение демона в нижний мир герои получают случайным образом от одной до трех монет. Для этого брось d6 и подели результат пополам с округлением в большую сторону (1/1, 2/1, 3/2, 4/2, 5/3, 6/3).

В целях упрощения экономики **все** стоит одну монету, но не все продается и покупается. Герои этой игры — перекасти поле, бродяги, мечтатели. Им не нужна недвижимость или предметы роскоши, все заработанные монеты они тратят на самое необходимое, еду и отдых (или развлечения). Если охотник на оборотней решил остепениться, он выходит за рамки истории.

## ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Безымянные или второстепенные персонажи ведущего не имеют подходов или каких-либо механических особенностей. Записывай таких персонажей так, как тебе удобно, уделяя внимание самому важному: желаниям, страхам, личным особенностям.

## ПРОТИВНИКИ

**Сила воли** позволяет противникам продолжать бой. Когда воля заканчивается, противник **теряет равновесие** — становится полностью беззащитен перед героями, и они вправе решить его дальнейшую судьбу.

Сила воли противников редко превышает значение 5, даже для небольших отрядов. Если противников слишком много, охотники на оборотней просто не могут их одолеть и вынуждены сдаться на милость победителя. Например, если они окружены сотней воинов императора.

Некоторые успешные атаки мгновенно выводят противника из равновесия, разом лишая его всей воли.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

Полученные раны и травмы необходимо поглощать последствиями:

1. Легкое — не требует внимания, можно стереть в конце следующей сцены с участием персонажа.
2. Среднее — требует внимания; если вылечено, можно стереть в конце текущей сессии.
3. Тяжелое — требует внимания; если вылечено, можно стереть в конце следующей сессии.

Если персонаж больше не может поглотить последствие, он выходит из игры — погибает или отказывается от мечты, не желает продолжать путешествие.

Пока последствие записано в буклете персонажа, ведущий может навязывать его игроку, чтобы драматичным образом осложнить игровую ситуацию. Чтобы навязать последствие, ведущий предлагает игроку одну монету. Игрок может отказаться от навязывания, потратив одну монету или одно кофейное зерно. Ведущий получает по монете за каждого участвующего в сцене персонажа игрока.

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ: МЕЧНИК

### Прикажи тихим голосом

Никто не вправе стоять у тебя на пути. Когда тебе преграждают дорогу, скажи [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — тебя пропускают.
- На 7–9 — тебя пропускают, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает свой ход.

### Закатай рукава

Тебя учили не только сражаться, но и слышать волю неба. Помогая по хозяйству, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — люди благодарны за твою помощь и готовы оказать тебе услугу.
- На 7–9 — люди готовы оказать тебе услугу, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает свой ход.

### Руби

Вся твоя жизнь в твоём мече. Нанеси удар [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — выведи противника из равновесия.
- На 7–9 — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Покажи свое мастерство

Лучшая защита — нападение. Когда тебя атакуют, нанеси удар [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — выведи противника из равновесия.
- На 7–9 — получи следствие и уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — получи следствие.

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ: ПИРАТ

### Ломай

Когда на твоём пути возникает преграда, сломай её [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — от преграды остались лишь щепки или осколки.
- На 7–9 — от преграды остались лишь щепки или осколки, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Почини это

Отремонтируй эту вещь или механизм [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — теперь этой вещью или механизмом можно пользоваться.
- На 7–9 — теперь этой вещью или механизмом можно пользоваться, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Нападай

Чем больше ударов, тем выше шанс, что хоть один достигнет цели. Действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — выведи противника из равновесия.
- На 7–9 — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Уклоняйся

Главный принцип любого боевого искусства в том, чтобы бить самому и не давать бить себя. Когда тебя атакуют, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- На 7–9 — получи следствие и уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — получи следствие.

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ: ПОДРОСТОК

### Требуй

Спрашивая о помощи, говори [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — люди соглашаются тебе помочь.
- На 7–9 — люди соглашаются тебе помочь, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Убеждай

Отстаивая свою точку зрения, говори [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — люди соглашаются с тобой.
- На 7–9 — люди соглашаются с тобой, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Слова — яд

Слова больно ранят, когда попадают в открытую рану. Провоцируй противника [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- На 7–9 — все внимание противника теперь сосредоточено на тебе — берегись!
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Беги

Бежать? Беги! Когда тебя атакуют, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — тебя уже не догнать, но ты больше не сможешь помочь товарищам в этом бою.
- На 7–9 — получи последствие и спрячься так, что тебя не найдут до конца боя, если только ты не обнаружишь себя.
- При 6 и меньше — получи последствие.

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ: МУЗЫКАНТ

### Сокруши чары

Магия оборотней сильна, но твои чары сильнее. Играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — сокруши чары и позволь всем увидеть истину.
- На 7–9 — сокруши чары и позволь всем увидеть истину, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Плети чары

Твоя музыка способна создать что-то из ничего. Играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — опиши, что тебе удалось создать с помощью своей музыки до конца этой сцены.
- На 7–9 — опиши, что тебе удалось создать с помощью своей музыки до конца этой сцены, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Победная песня

Сплетенные твоей музыкой чары способны сражаться. Играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- На 7–9 — твои чары разрушены, уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — твои чары разрушены, ведущий делает ход.

### Охраняющая песня

Сплетенные твоей музыкой чары способны сражаться на твоей стороне. Когда тебя или союзника атакуют, играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — ты или твой союзник пока не пострадал.
- На 7–9 — твои чары разрушены, но ты или твой союзник пока не пострадал.
- При 6 и меньше — твои чары разрушены, ты или твой союзник получает последствие.

## ГРУППОВЫЕ ХОДЫ

Эти ходы доступны каждому герою, а результаты касаются всей группы.

### Найди путь

Когда ищешь дорогу в деревню, город или храм в дикой местности, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — сегодня вы выйдете к деревне, городу или храму.
- На 7–9 — сегодня вы выйдете к деревне, городу или храму, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — сегодня вам придется заночевать под открытым небом.

### Разбей лагерь

Если повезет, в дикой местности можно поохотиться и отдохнуть. Действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — вы немного поели и выспались, восстановите самый слабый из своих подходов.
- На 7–9 — вы немного поели и выспались, восстановите самый слабый из своих подходов; выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — вам не удалось отдохнуть, ведущий делает ход.

### Обработай раны

Средние и тяжелые физические последствия требуют внимания. Обработывая раны, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — все средние и тяжелые физические последствия вылечены; через определенное время их можно будет стереть в буклетах персонажей.
- На 7–9 — все средние и тяжелые физические последствия вылечены; через определенное время их можно будет стереть в буклетах персонажей, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — тебе не удалось обработать раны, ведущий делает ход.

### Открой душу

Средние и тяжелые ментальные последствия можно вылечить, открывая душу. Рассказывая свои секреты, говори [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — все средние и тяжелые ментальные последствия вылечены; через определенное время их можно будет стереть в буклетах персонажей.
- На 7–9 — все средние и тяжелые ментальные последствия вылечены; через определенное время их можно будет стереть в буклетах персонажей, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — тебе не удалось сблизиться, ведущий делает ход.

### Раскрой оборотня

Оборотни прячут свою звериную морду, внешне ничем не выделяясь среди людей. Когда пытаешься понять, кто тут оборотень, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — ведущий прямо говорит, кто тут оборотень.
- На 7–9 — ведущий прямо говорит, кто тут оборотень, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий прямо говорит, кто тут оборотень, и делает ход.

### Укради монеты\*

Голод и усталость могут подтолкнуть даже самого честного героя к краже в деревне, городе или храме. Добывая монеты бесчестным путем, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — получи две монеты.
- На 7–9 — получи одну монету, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

\* Вместо монет могут быть предметы той же стоимости.

## КОНФЛИКТ ИНТЕРЕСОВ

Если два и более охотников спорят или действуют друг против друга, они могут определить победителя проверкой подхода. Пусть каждый игрок выберет подходящий своим действиям подход и бросит 2d6. Охотник, получивший наибольший результат, преуспевает. Ведущий делает ход «Раздели охотников».

## ПОМОЩЬ

За каждого другого охотника, который тебе помогает, получи +1 на проверку группового хода.

## ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Следующие ходы доступны ведущему:

- Покажи новую угрозу.
- Собери вместе или раздели охотников.
- Сломай предмет.
- Дай следствие.
- Дай перевести дух.

## ПРИЛОЖЕНИЕ: ОБОРОТНИ

### Йи-ту Сенмен де Жу

Оборотень с головой дикой свиньи

Образ: набожный монах-паломник

В человеческом облике ведет себя спокойно, покровительственно, часто наставляет, как лучше следовать воле неба, но трактует ее очень свободно и противоречиво. Легко выходит из себя, когда ему указывают на явные ошибки. В гневе бьет по рукам и голове несогласных с ним сложенным веером.

В подлинном облике не сдерживает свой гнев. Вооружен окованной железом шипастой дубиной. Действует грубо, жестко, ломая все вокруг. Может набрать в рот шарики от четок, чтобы затем выстреливать ими в своих врагов.

Сила воли: 2

### Йи-жи Жонгва де Кингва

Оборотень с головой лягушки

Образ: императорский стражник

В человеческом облике ведет себя властно, авторитарно, обожает перегораживать дороги и организовывать таможенные пункты с обязательным досмотром крестьянских и торговых телег. За проход требует по монете с человека. Лебезит перед благородными людьми и чиновниками, благодаря чему те даже не подозревают, что он мошенник.

В подлинном облике невероятно прыгучий. Вооружен длинным и гибким копьем. Действует быстро, молниеносно, заставляя противников врасплох. Благодаря длине древка удерживает мечников на безопасном для себя расстоянии.

Сила воли: 3

### Канку де Ксен

Оборотень с головой медведя

Образ: правитель

В человеческом облике похож на мудрого чиновника, который искренне беспокоится о счастье подданных. На деле же его интересует только сбор налогов. Второй оборотень выводит из себя людей, но как правило они не смеют перечить Канку де Ксену и даже не пытаются проверить, мошенник он или нет.

Канку сопровождают несколько оборотней рангом пониже, которые разыгрывают роли его верных телохранителей. Канку может отдать им приказ избить человека или на время забрать из отчего дома чью-либо жену или дочь. Хотя оборотням это не по нраву, они подчиняются, дорожа своим местом.

В подлинном облике невероятно силен и опасен. Его огромный двуручный топор легко разрубает деревья и камни. Действует грубо, но в то же время хитро. Держит в мешке за спиной пороховые фейерверки, способные вызвать сильный пожар в деревне или небольшом городе.

Сила воли: 4

### Данхао де Кивей

Оборотень с головой ежа

Образ: слуга правителя

В человеческом облике похож на преданного слугу своего господина, готовый выполнить любое поручение. Несколько Данхао сопровождают Канку де Ксена, одновременно обожая и ненавидя того за излишнюю жестокость и глупость: каждый раз, когда им приказывают кого-нибудь похитить, они не знают, что с этим похищенным человеком делать и нередко начинают выполнять его приказы (за что ненавидят и себя тоже).

В подлинном облике поодиночке почти не опасны, но действуют группами, умно и расчетливо, окружая свою цель и стараясь достать ее длинными мечами с крюком. Последний оставшийся из группы Данхао всегда спасается бегством.

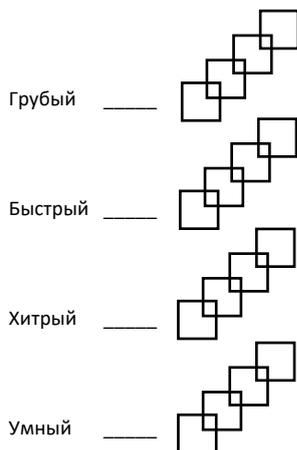
Сила воли: 1 за каждого Данхао

# МЕЧНИК

Благородное происхождение, благородные манеры, совершенное владение оружием.

Мечта: выполнить последнюю волю учителя

## ПОДХОДЫ



Распредели бонусы +3, +2, +1 и 0 между подходами. Применив подход, отметь квадрат справа. Количество применений подхода ограничено величиной бонуса.

Кофейное зерно увеличивает бонус на +1 на следующую проверку, квадрат при этом отмечать не нужно (применение подхода бесплатно).

Кофейное зерно позволяет перебросить один или оба кубика при проверке.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое \_\_\_\_\_

Среднее \_\_\_\_\_

Тяжелое \_\_\_\_\_

МОНЕТЫ \_\_\_\_\_

ЗЕРНА \_\_\_\_\_

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

### Прикажи тихим голосом

Никто не вправе стоять у тебя на пути. Когда тебе преграждают дорогу, скажи [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — тебя пропускают.
- На 7–9 — тебя пропускают, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает свой ход.

### Закатай рукава

Тебя учили не только сражаться, но и слышать волю неба. Помогая по хозяйству, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — люди благодарны за твою помощь и готовы оказать тебе услугу.
- На 7–9 — люди готовы оказать тебе услугу, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает свой ход.

### Руби

Вся твоя жизнь в твоём мече. Нанеси удар [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — выведи противника из равновесия.
- На 7–9 — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Покажи свое мастерство

Лучшая защита — нападение. Когда тебя атакуют, нанеси удар [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

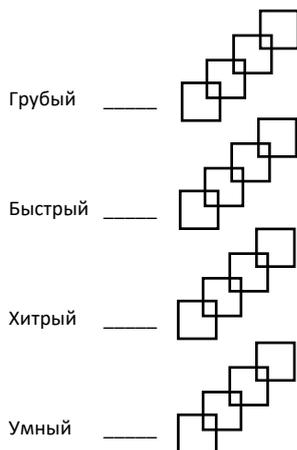
- На 10+ — выведи противника из равновесия.
- На 7–9 — получи следствие и уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — получи следствие.

# ПИРАТ

Неизвестное происхождение, простые манеры, собственный боевой стиль.

Мечта: стать сильнейшим воином на свете

## ПОДХОДЫ



Распредели бонусы +3, +2, +1 и 0 между подходами. Применяв подход, отметь квадрат справа. Количество применений подхода ограничено величиной бонуса.

Кофейное зерно увеличивает бонус на +1 на следующую проверку, квадрат при этом отмечать не нужно (применение подхода бесплатно).

Кофейное зерно позволяет перебросить один или оба кубика при проверке.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое \_\_\_\_\_

Среднее \_\_\_\_\_

Тяжелое \_\_\_\_\_

МОНЕТЫ \_\_\_\_\_

ЗЕРНА \_\_\_\_\_

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

### Ломай

Когда на твоём пути возникает преграда, сломай её [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — от преграды остались лишь щепки или осколки.
- На 7–9 — от преграды остались лишь щепки или осколки, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Почини это

Отремонтируй эту вещь или механизм [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — теперь этой вещью или механизмом можно пользоваться.
- На 7–9 — теперь этой вещью или механизмом можно пользоваться, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Нападай

Чем больше ударов, тем выше шанс, что хоть один достигнет цели. Действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — выведи противника из равновесия.
- На 7–9 — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Уклоняйся

Главный принцип любого боевого искусства в том, чтобы бить самому и не давать бить себя. Когда тебя атакуют, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

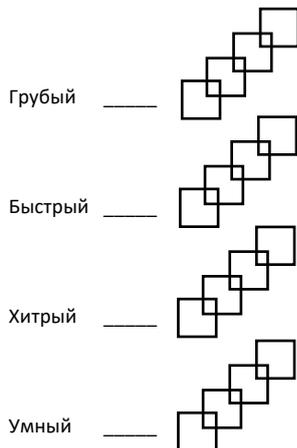
- На 10+ — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- На 7–9 — получи следствие и уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — получи следствие.

# ПОДРОСТОК

Простое происхождение, манеры беспризорника, упрямый и дерзкий.

Мечта: найти давно утраченного родителя

## ПОДХОДЫ



Распредели бонусы +3, +2, +1 и 0 между подходами. Применив подход, отметь квадрат справа. Количество применений подхода ограничено величиной бонуса.

Кофейное зерно увеличивает бонус на +1 на следующую проверку, квадрат при этом отмечать не нужно (применение подхода бесплатно).

Кофейное зерно позволяет перебросить один или оба кубика при проверке.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое \_\_\_\_\_

Среднее \_\_\_\_\_

Тяжелое \_\_\_\_\_

МОНЕТЫ \_\_\_\_\_

ЗЕРНА \_\_\_\_\_

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

### Требуй

Спрашивая о помощи, говори [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — люди соглашаются тебе помочь.
- На 7–9 — люди соглашаются тебе помочь, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Убеждай

Отстаивая свою точку зрения, говори [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — люди соглашаются с тобой.
- На 7–9 — люди соглашаются с тобой, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Слова — яд

Слова больно ранят, когда попадают в открытую рану. Провоцируй противника [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- На 7–9 — все внимание противника теперь сосредоточено на тебе — берегись!
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Беги

Бежать? Беги! Когда тебя атакуют, действуй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

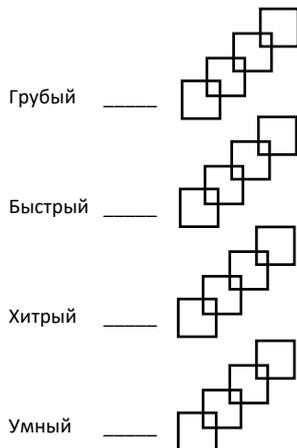
- На 10+ — тебя уже не догнать, но ты больше не сможешь помочь товарищам в этом бою.
- На 7–9 — получи следствие и спрячься так, что тебя не найдут до конца боя, если только ты не обнаружишь себя.
- При 6 и меньше — получи следствие.

# МУЗЫКАНТ

Таинственное происхождение, утонченные манеры, музыка и чары.

Мечта: сделать мир лучше своим искусством

## ПОДХОДЫ



Распредели бонусы +3, +2, +1 и 0 между подходами. Применяв подход, отметь квадрат справа. Количество применений подхода ограничено величиной бонуса.

Кофейное зерно увеличивает бонус на +1 на следующую проверку, квадрат при этом отмечать не нужно (применение подхода бесплатно).

Кофейное зерно позволяет перебросить один или оба кубика при проверке.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое \_\_\_\_\_

Среднее \_\_\_\_\_

Тяжелое \_\_\_\_\_

МОНЕТЫ \_\_\_\_\_

ЗЕРНА \_\_\_\_\_

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

### Сокруши чары

Магия оборотней сильна, но твои чары сильнее. Играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — сокруши чары и позволь всем увидеть истину.
- На 7–9 — сокруши чары и позволь всем увидеть истину, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Плети чары

Твоя музыка способна создать что-то из ничего. Играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — опиши, что тебе удалось создать с помощью своей музыки до конца этой сцены.
- На 7–9 — опиши, что тебе удалось создать с помощью своей музыки до конца этой сцены, но выбранный подход осложнит ситуацию.
- При 6 и меньше — ведущий делает ход.

### Победная песня

Сплетенные твоей музыкой чары способны сражаться. Играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- На 7–9 — твои чары разрушены, уменьши волю противника; если у него закончилась воля, выведи его из равновесия.
- При 6 и меньше — твои чары разрушены, ведущий делает ход.

### Охраняющая песня

Сплетенные твоей музыкой чары способны сражаться на твоей стороне. Когда тебя или союзника атакуют, играй [грубо, быстро, хитро или умно] и брось 2d6:

- На 10+ — ты или твой союзник пока не пострадал.
- На 7–9 — твои чары разрушены, но ты или твой союзник пока не пострадал.
- При 6 и меньше — твои чары разрушены, ты или твой союзник получает последствие.

