

ХОДЫ ОПАСНОСТИ

БОЙ (Fight)

Когда ты пытаешься вывести из строя кого-то при помощи насилия, бросай +Daring или +Grace:

(10+) Ты выбираешь 3 варианта из списка и противник выбирает 1 в ответ.

(7-9) Ты выбираешь 2, противник - 1:

- Ты флиртуешь или провоцируешь противника и получаешь Нить на него
- Ты накидываешь на него Состояние, насилием или же острым словом
- Создаешь преимущество для союзника своей удачей или отвлечением
- Забираешь что-то у оппонента или принимаешь главенствующую позицию

ИЗБЕЖАТЬ УГРОЗЫ (Defy Disaster)

Когда ты выкладываешься на все сто, чтобы сделать что-то невероятное, под что не подходит ни один другой ход или избегаешь какой-то немедленной опасности для себя или другого, скажи, чем готов пожертвовать и выбери подход:

+Daring/Смелость: Показатель силы и двигательных навыков, физической и личностной.; как выносливость и доблесть.

+Grace/Грация: Сноровка или элегантность, ловкость и координация.

+Heart/Сердце: Очарование, социальные навыки, эмоциональная пронизательность и способности выражать чувства и мысли правильно.

+Wit/Ум: Ум, смекалка, знания.

+Spirit/Дух: Показатель метафизических сил, чистоты, силы воли.

(10+) Ты это делаешь, и даже стильно! На усмотрение ГМа можешь получить новую инфу, обнаружить какую-то полезную возможность или получить Нить на кого-то. (7-9) ГМ предложит тяжкий выбор или успех с ценой.

ПОТРЯСЕНИЕ (Stagger)

Реактивный ход - чаще это ход ГМа

Когда ты подвергаешься ошеломляющему физическому или ментальному удару, выбери 1 опцию из списка, в зависимости от количества твоих Состояний:

4-5:

- Ты беспомощен до конца сцены.
- Ты крайне унижен, и об этом узнают. Это может быть либо последствием заминки в столкновении, либо внезапным признанием чего-то вгорячах.
- Выбери два варианта из списка "0-3".

0-3:

- Ты набрасываешься на кого-то, чье отношение важно для вас: спровоцируй его сделать что-то глупое или вредное, и используй преимущество от Нити, если таковая есть в наличии.
- Ты мешкаешь или запинаешься, враг получает преимущество.
- Ты скалишься и держишь удар: пометь два Состояния.

ХОДЫ СЕРДЕЧНЫХ НИТЕЙ

СОБЛАЗНЕНИЕ (Entice)

Когда ты обращаешься к чьим-то чувствам, эмоциональным или физическим, брось +Heart:

(10+) Получи Нить на него и он выбирает одно из списка.

(7-9) Получи Нить на него, если только он не захочет выбирать одно из списка:

- Стать взволнованным и неловким.
- Пообещать что-то, что по его мнению тебе нужно.
- Отдаться страсти и желанию.

ПОНЯТЬ ЛИЧНОСТЬ (Figure Out a Perso)

Когда пытаешься понять личность, брось +Wit (добавь +3, если есть на него Нить): (10+) Ты можешь задать два вопроса из списка, сейчас или позже в сцене.

(7-9) Ты можешь задать два вопроса из списка, но он задаст тебе один.

- Что ты чувствуешь по отношению к ...?
- Что ты надеешься получить от ...?
- Как я могу заставить тебя ...?
- Что ты больше всего любишь?
- Что будешь чувствовать, если я ...?

+ при физическом конфликте доп. вопросы буклета, раздела Truths of Heart and Blade.

ВЛИЯНИЕ ЧЕРЕЗ НИТЬ (Influence)

В любой момент можешь потратить Нить на персонажа, чтобы он сделал 1 из списка:

- Предложи ему **опыт**, чтобы он сделал что-то (не трать Нить, если отказался).
- +1 к броску против него (после броска)
- Добавь или отними 1 от любого броска, который он делает (после броска).

Каждый персонаж может тратить только 1 Нить для влияния на 1 бросок.

Я ПОКОРЁН (Smitten)

Когда вы **Покорены** кем-то (всегда по твоему выбору), скажи почему, дай ему Нить на себя и ответь на вопрос в разделе Истины Сердца и Клинка в твоём буклете (или замени его на более подходящий). Нет конкретного триггера для активации хода, кроме выбора игрока. Думайте о нём всякий раз, когда кто-то заставляет вас краснеть или падать в обморок от чувств.

ПОЦЕЛУЙ В ОПАСНОЙ СИТУАЦИИ!

Когда люди целуются после напряженного момента, оба получают +1 на все броски, цель которых обезопасить и защищать друг друга до конца сцены. Если целуются более 2-х людей, они все получают этот бонус. Чтобы ход сработал, все стороны должны хотеть этого.

ХОД ВОССТАНОВЛЕНИЯ

ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА

Когда ты предлагаешь кому-то поддержку значимым для него образом, бросай на +Heart или +Spirit (+3 если у тебя есть Нить на него)

(10+) Если он открывается тебе выбирает 1 пункт из списка, ты либо выбираешь 1 пункт, либо получаешь Нить на него.

(7-9) Если он открывается тебе, он выбирает 1 пункт из списка.

- Убрать Состояние
- Получить опыт
- +1 на следующий бросок
- Получить информацию от ГМа насчет какого-то препятствия, которое относится к одному из вас

Если он **Покорён** тобой, то он может выбрать доп вариант. Если ты **Покорён** им, но он не открывается тебе, то это больно. Ты получаешь Состояние.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

ПЕРЕГОВОРЫ С ТОКСИЧНОЙ СИЛОЙ

Когда ты ведешь переговоры с Токсичной Силой (такие как злые боги, алчные корпорации, деспотичные тираны), задай ей свой вопрос и бросай +Spirit (10+) Они отвечают на вопрос и дают +1 на броски, связанные с этой информацией. (7-9) Они отвечают на вопрос и ГМ выбирает одно из списка:

- Они забирают что-то у тебя (знания, репутацию или что-то физическое).
- Ты получаешь Состояние.
- Они получают Нить на тебя.

ПРОДВИЖЕНИЕ НИТЯМИ (4+ НИТИ)

Когда ты получаешь 4-ую Нить на кого-то, ты получаешь глубокое понимание и узнаешь что-то о нем, чего даже он сам не знает; игрок говорит тебе, что ты узнаешь, возможно прося идейной помощи у ГМа. Тебе решать, поделишься ли ты этим новообретенным знанием с персонажем или нет. Помимо этого, сотри все Нити на этого персонажа, кроме одной и **получи 2 опыта**.

КОНЕЦ СЕССИИ

Каждый игрок помечает **опыт**, если на протяжении сессии:

- Любой ПИ признался в любви.
- Любой ПИ встал против угнетения или разрядил опасную обстановку.
- Любой ПИ нырнул с головой в опасность смело и с щегольством.
- Любой ПИ использовал инструменты безопасности (как X-карту, например).