

Шпаргалка правил

Найкращі практики

- **Ставте багато запитань.** Робіть нотатки. Малюйте мапи.
- **Працюйте разом.** Розробляйте плани. Вербуйте союзників.
- **Кістки небезпечні.** Розумні плани не потребують кидання кісток.
- **Грайте задля перемоги.** Насолоджуйтесь поразкою.
- **Бийтеся нечесно.** Тікайте. Помирайте. Створюйте нове мишеня.



Перевірки

Киньте $k20$ рівно або менше Атрибуту:

- **СИЛ:** перевірка фізичної сили та витривалості.
- **МОТ:** перевірка швидкості та моторності.
- **ВОЛ:** перевірка сили волі та харизми.

Протистояння: Обидві сторони роблять перевірку, перемагає найнижчий успішний результат.

Перебага: Якщо ви робите перевірку й особливо добре підготовлені або екіпіровані, киньте $2k20$ і візьміть найнижчий результат.

Перешкода: Якщо ви у скрутному становищі або погано екіпіровані для поточного завдання, киньте $2k20$ і візьміть найвищий результат.

Пошкодження Атрибута: Коли значення Атрибута зменшується через шкоду, киньте $k20$, рівно або менше зменшеного значення.

Магія

Виберіть **1-3 Могутність закляття** (до кількості невикористаних крапок).

Киньте **$k6$** за кожну вкладену крапку **Могутності**. Позначте витрату для кожної кістки зі значенням 4-6.

Ефект закляття залежить від кількості **[КІСТОК]** та їх **[СУМИ]**

Небдале чаклунання: За кожну 6 на кістках заклинач отримує $k6$ шкоди по ВОЛ.

Зробіть перевірку ВОЛ. У разі невдачі отримайте Спустошений стан.

Бій

У свій хід ви рухаєтесь і виконуєте дію.

Несподіванка: Якщо ви атакуєте ворогів, які нічого не підозрюють, ви атакуєте першими. В іншому випадку пройдіть перевірку МОТ, щоб діяти раніше за суперників.

Атаки: Киньте кістку зброї та завдайте стільки шкоди ворогу, мінус обладнок або захист.

Якщо атака **ослаблена**, киньте $k4$ на шкоду.

Якщо атака **посилена**, киньте $k12$ на шкоду.

Шкода: Шкоди зазнають насамперед ПЗ.

Щойно ПЗ вичерпується, шкоди зазнає СИЛ.

Отримавши шкоду СИЛ, ви повинні зробити перевірку СИЛ.

У разі невдачі ви зазнаєте Критичної шкоди: отримуєте стан Травмований і стаєте недієздатними.

Смерть: Якщо СИЛ зменшилася до нуля, або ви недієздатні впродовж 6 ходів, ви помираєте.

Витрата: Після бою киньте $k6$ за кожний предмет, снаряд або обладунки, якими ви користувались. На 4-6 позначте витрату.

Відпочинок

Короткий: Триває Хід. Відновить $k6+1$ ПЗ.

Трибалий: Триває Варту. Відновить всі ПЗ. Якщо ПЗ уже повні, відновить $k6$ будь-якого Атрибуту.

Лобний: Триває тиждень. Повністю відновить ПЗ і значення Атрибутів.