

# ПОДСКАЗКА

## Сложности

1 успех: элементарно	<b>2 успеха: стандартно</b>	3 успеха: требовательно
4 успеха: сложно	5 успехов: экстремально	6+ успехов: легендарно

## Действие

### 1. Потратить нужное количество секунд.

- ▶ Активное сопротивление = 1.
- ▶ Бег (подвижность \* 2 в метрах) + фраза до четырех слов = 1.
- ▶ Открыть незапертую дверь, поднять предмет или человека = 1 метр из движения.
- ▶ Прикрытие = 1.
- ▶ Прочие действия + фраза до четырех слов = 3.

### 2. Установить сложность.

- ▶ Действия против пассивного сопротивления: устанавливается рассказчиком. Стандарт: 2.
- ▶ Атака: защитный атрибут из той же группы, что применяется для атаки.
- ▶ Помощь в атаке: 2.
- ▶ Помощь в восстановлении: количество осложнений в соответствующей группе.
- ▶ Восстановление: количество еще не восстанавливаемых осложнений в группе минус все успешные броски помощи.
- ▶ Другие виды помощи: все, у кого атрибут равен или больше сложности основного броска, автоматически дают +1.
- ▶ Активное сопротивление (должен быть использован атрибут из той же группы, что и атака): количество успехов агрессора минус бонус прикрытия (если есть).

### 3. Сформировать набор кубиков.

- ▶ +1 кубик за каждую эффективную помощь.
- ▶ +1 кубик за каждый уровень атрибута.
- ▶ +1 кубик за каждое подходящее свойство и оборудование из одной особенности.
- ▶ +2 кубика, если использовано положительное качество черты личности.
- ▶ -1 кубик, если использовано негативное качество черты личности.
- ▶ -1 кубик за каждое осложнение из той же группы, что и используемый атрибут.
- ▶ Ситуационные бонусы.
- ▶ Везение: добавить количество кубиков, равное «Везению», и получить одно осложнение на выбор.

**4. Бросить кубики. Все результаты 4, 5 и 6 дают успехи. Если нет ни одного успеха и есть хотя бы одна «1», это провал: получите осложнение из той же группы, что и атрибут броска.**

**5. Везение: один раз перебросить кубик(-и). 1 пункт «Везения» = 1 переброс кубика за сессию.**

**6. Активное сопротивление. Даже если все успехи агрессора аннулированы, провала у него нет.**