



Имя:	Волосы:
Рост:	Глаза:
Тело:	Характер:
Репутация:	
Подработка:	

<input type="checkbox"/> Анализировать	
<input type="checkbox"/> Рассматривать	
<input type="checkbox"/> Исследовать	
<input type="checkbox"/> Шпионить	
<input type="checkbox"/> Наблюдать	
<input type="checkbox"/> Сканировать	
<input type="checkbox"/> Чинить	
<input type="checkbox"/> Экспериментировать	
<input type="checkbox"/> Работать	
<input type="checkbox"/> Пилотировать	
<input type="checkbox"/> Мастерить	
<input type="checkbox"/> Управлять	
<input type="checkbox"/> Разрушать	
<input type="checkbox"/> Уничтожать	
<input type="checkbox"/> Саботировать	
<input type="checkbox"/> Маскироваться	
<input type="checkbox"/> Скрываться	
<input type="checkbox"/> Сбегать	
<input type="checkbox"/> Промывать мозги	
<input type="checkbox"/> Угрожать	
<input type="checkbox"/> Кидать вызов	
<input type="checkbox"/> Развлекаться	
<input type="checkbox"/> Подружиться	
<input type="checkbox"/> Выступать	
<input type="checkbox"/> Вдохновлять	
<input type="checkbox"/> Вести переговоры	
<input type="checkbox"/> Обманывать	

Магия:	000000
Оружие:	000000
Защита:	000000
Аксессуар:	

Монеты:

- 1.
- 2.
- 3.

Легкое 1	Легкое 2	Снижение эффективности
Среднее 1	Среднее 2	- 1D6
Тяжелое		Беспомощность

Вид:

Группа крови:

Группа допуска:

Проявление любви:

Рацион питания:

Выговоры:

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

НАВЫКИ

Анализировать - научно оценивать предметы
Рассматривать - размышлять о природе предмета
Исследовать - проводить официальное расследование с целью выявления истины

Шпионить - наблюдать в течение времени, не будучи обнаруженным

Наблюдать - воспринимать всю значимость предмета

Сканировать - систематически просматривать составные части предмета

Чинить - построить что-то правильно

Экспериментировать - научно корректировать реальность

Работать - строить что-то без соблюдения стандартов

Пилотировать - направлять или управлять транспортным средством

Мастерить - делать что-либо тонко и деликатно

Управлять - управлять работой машины

Маскировать - делать одну вещь похожей на другую

Скрываться - передвигаться незаметно

Сбегать - передвижение с большей скоростью

Разрушать - систематически разбирать что-либо на части

Уничтожать - полностью уничтожить что-либо

Саботировать - тонко повредить важную часть чего-либо

Промывать мозги - полностью подавлять кого-то своими желаниями

Угрожать - добиваться желаемого с помощью подразумеваемого вреда

Кидать вызов - предложить кому-то сделать что-то осмеяв его

Развлекаться - заводить друзей, устраивая веселые вечеринки

Подружиться - заводить друзей, оказывая поддержку и проявляя доброту

Выступать - действовать с целью произвести впечатление на других

Вдохновлять - побуждать других к действию

Вести переговоры - работать над достижением выгодного соглашения

Обманывать - создавать у других ошибочное впечатление

ДЕЙСТВИЯ / МАГИЯ / ОРУЖИЕ

Чтобы совершить *Действие*:

1. Игрок называет **цель** действий персонажа
2. Игрок выбирает **навык** и снаряжение
3. Мастер определяет **уровень риска** этого действия
4. Мастер определяет **эффективность** воздействия на ситуацию
5. Игрок выбирает дополнительные кубы
6. Игрок бросает кубы, определяется результат

Чтобы произнести магическое заклинание или использовать оружие, выполните то же, что и при действии, но бросьте значение кубов *Магии* или *Боя*.

Чтобы использовать *Особые способности*, выберите связанное с ней действие и бросьте значение *Навыка*, связанного с ним.

Риска действия: безопасное, рискованное, отчаянное

Эффективность: высокая, средняя, низкая

СТРЕСС

Отметьте 1 ячейку трека *Стресса* за каждый потраченный пункт. Снимите *Стресс*, проведя несколько часов на поверхности. Используйте *Стресс* для:

- **Спротивляться последствиям:** чтобы сопротивляться последствиям, вычитите из 6 наибольший результат кубов *Защиты* - столько *Стресса* вы получите
- **Помочь себе:** используйте 2 *Стресса*, чтобы добавить 1D6 к броску, улучшить описанную Мастером эффективность вашего подхода или совершить *Действие*, которое может казаться невозможным из-за *Травм* или *Ранений*
- **Помощь метроходу:** используйте 1 *Стресс*, чтобы помочь союзнику. Опишите, как вы помогаете, и добавьте ему 1D6

Если вы заполнили все ячейки *Стресса*, сообщите Мастеру и примите постоянную *Травму*. Если метроход получает 4-ю *Травму*, то он уходит в отставку. Вы должны выйти на поверхность, прежде чем продолжить работу и выполнять какие-либо *Действия* после полученной *Травмы*.

БРОСКИ КУБОВ

Используйте количество кубов D6, соответствующее значению *Навыка* или назначенному размеру пула кубов. Сообщайте только самый высокий результат.

Если значение *Навыка* или размер пула кубов равен 0, бросьте 2D6 и сообщите наименьший результат

РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ:

- **1-3:** плохой результат - провал + последствия
- **4-5:** частичный успех - успех + последствия
- **6:** успех - все идет хорошо
- **Несколько 6:** критический успех - успех + преимущество

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК