

**Кисо** (Доступно для обоих полов, Отвлекать внимание, Дразнить, Не дразнить);  
**Компьютеры** (Хакерство, Программирование, Не чинить мануалов);

**Мозолины** (Обежать людей отдавая ему деньги/Изобрат полицейскими);

**Косбики** (Скачать, Метать лассо, Клеймить, Поевасить, Стрелять);

**Самовидия** (Потрясти людей из вилки и ложки);

**Ирэдз** (Делать ставки, Передавать, Выигрывать, Очень быстро играть);

**Рышар** (Скачать, Бить копелек, Мазать мочом, Геральдика, Собирать драгоценности);

**Чоочулуэуэи** (Безумствовать, Жажать вылезать мочом, Ирать в лодку, Посмеиваться)

**Мастер восточных единоборств** (Забывать рукопашной бой, Немеющая нога);

**Фоусуки** (Ловкость рук, Распознавать люди попом, Выступать на публике)

**Новеллест** (Лить, Дразнить, Пугающеходить вперед классом, Писать интригоскопии)

**Олимпиец** (Бегать, Плавать, Прогнать, Бегать на лыжах, Метать копье, Принимать допинг)

**Пикапер** (Соблазнять, Любить, Спасаться от разразенного мука)

**Банкир** (Стрелять, Ботать по фене, Бытьиски);

**Парнимахер** (Стричь волосы и не толкать);

**Дита** (Быть балластом у героев, Дружить с Жуткими Монстрами);

**Колдуи** (Колодовать, Вызывать демонов, Невнятно бороться)

**Старуха** (Сидеть на лавочке, Проклинать, Предаваться воспоминаниям, Не понимать детей);

**Пилот кстребирия** (Воздушный бой, Не вырубаться от перегрузок, Допгивать до аэродомов);

**Турнист** (Искать славы, Строить укрытия, Находить еду)

**Полицейский** (Жрать пончики, Выписывать штрафы, Подстреливать гражданских)

**Поттеррейт** (Быть мертвым, Шарьяться вещами, Пугать людей)

**Солдат** (Стрелять, Укрывать, Пынтствовать, Подвизывать вечерние заболевания)

**Спецзак** (Следовать приказам, Выглядеть крутым)

**Джек Воробей** (Заклаывать, Раскачиваться на веревках, Плавать, Выблываться, Снежиться?)

**Вор** (Шарить вокруг, Пытаться получить доступ к чужому добру)

**Вальтер** (Очаровывать людей, Сосать кровь, Превращаться в туман или летучих мышей)

**Томе... вальтер** (Жалость к себе, Кровавая эротическая поэзия, Носить черное, Лобовископия)

Это просто примеры для включения в ваши фантазии. Игроки могут свободно придумывать свои собственные

классы с расширением навыков. Учтите, что мастер может подготавливать сценки на слишком уж широких

классы. Если Волшебник слишком широкого клише, можно ввести, к примеру, черокиижики, менталиста,

огнемага или ведьну.

## ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Если некто пытается что-либо сделать и никто не пробует его остановить, но Мастер не считает, что успех гарантирован – игрок кидает кости. Если сумма равна или превышает целевое число, заданное мастером – это успех, если нет – провал.

**Целевое число следует такой схеме:**

- |  |  |
|--|--|
| 5: Элементарно простой. Вызов для ламера.            | 20: Вызов для мастера. Почти сверхъестественный вызов. |
| 10: Вызов для профессионала                          | 30: Ты верно шутишь? Сверхъестественный вызов.         |
| 15: Героический вызов. Для понастоящему юных героев. |  |

Все это может быть достигнуто субъективным. Кто угодно может пытаться сделать что угодно, но перепрыгивание провала на канате или позе элементарно для Тарзана или Индианы Джонса (5), нормально для гимнаста (10) и крайне сложно для инвалида-колясочника, если он хочет сделать это, не теряя коляски (50).

#2

#14

**Белкер** (Одна из самых опасных и опасных в мире существ, способных убить человека)  
**Белкер** (Есть очень много видов, Пить, Борьба, Понять)  
**Акционер** (Полностью контролировать компанию, особенно если компания имеет много владельцев)

**НЕСКОЛЬКО ПРИМЕРОВ КЛИШЕ (И ТО, ДЛЯ ЧЕГО ОНО МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬСЯ):**

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

Персонаж-новичок, сам вая до тех пор, пока не сможет сделать что-то, что раньше не мог.

## ПРАВИЛЬНЫЕ ОРУДИЯ ТРУДА

Каждый персонаж должен обладать орудиями своего труда. У воинов должны быть доспехи и оружие. У ковбоев – шпора и лассо, а также парочка револьверов и жезла. У Нетраннера одежда. Если в ходе приключения персонаж потеряет что-то из важных для себя вещей, его клише начинает функционировать с половинным успехом (или вообще не работает, если мастер решит, что нечто из его имущества требуется для клише) до тех пор, пока не будет найдена замена.

Так, к примеру, Варвар (5) может сражаться без своего меча как Варвар (3), но Нетраннер не может работать с бегом квеста. Если Нетраннер найдет другой компьютер, он сможет функционировать с половинной мощностью.

Некоторые особые орудия (волшебные палочки, проклятые кибердеки) могут даже давать бонус. Персонажи никогда не начинают игру с бонусными предметами, но могут добыть их в ходе приключения.

## БОЕВАЯ СИСТЕМА

Бой в этой игре – состязание между оппонентами, маневрирующими ради лучшей позиции, использующими атаки, возводщими защиты и пытающимися заставить противника для достижения победы. Примеры действий:

**Спор:** Люди используют словесное оружие, доступное им до того, чтобы доказать свою точку зрения. Истина, обычно, в числе первых жертв.

**Смех:** Люди на людях не могут по грязи, пытаясь прийти к соглашению.

**Воздушный бой:** Люди на самолетах летают по небу и пытаются сбить друг друга на землю.

**Актриса/полковник дуэль:** Мистифицируются, выходящие усталими или сочными, пытаясь расстроить это друг друга по другим.

**Маленькая дуэль:** Волшебники, используя странную магию, пытаются переломить друг друга.

**Дуэль на Гитарах:** Гитаристы, используя странные мелодии, пытаются показать себе глубинку кривой музыки.

**Попытки соблазнения:** Один (или группа) персонаж добивается свидания с одним (или группой) персонажем, который этому сопротивляется.

**Судебная палочка:** Обвинение против Защиты. Шел – победа. Правосудие – по возможности.

**Физический поединок:** Люди пытаются решить, или убить друг друга.

Мастер определяет момент начала боя, после чего игроки поочередно делают атаки. Вид атаки зависит от вида поединка, но все обязательно должно опгтырваться, интересным образом описываться, особенно если действия персонажа опасны или требуют концентрации.

Атака происходит броском кубиков какого-либо клише персонажа. Мастер перед началом поединка определяет, какие типы клише, применимы в данном бою. В физической схватке уместны клише, подобные Викину, Варвару, Солдату, Джекю Воробью и Новеллесту. В то же время, такие клише, как Парнимахер или Знойный любовник применимы мало (впрочем, их все можно использовать, но об этом ниже).

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий, и защищающийся) бросают кубики клише, но клише, которое вышло хуже, считается проигранным. Если клише персонажа вышло хуже, чем клише противника, то клише персонажа считается проигранным.

может быть убит (или ему могут подорвать его жизнь). В судейной тайне приговаривают выслушивать приговор судьбы, или же его оправдывают. В соблазнении проигравший получает холодный пири или горячую ночь, в зависимости от того, кто победил.

Вы не обязаны использовать одно и то же клише каждый раунд. Если Викинг/Джек Воробей хочет в одном раунде поотряпать голову, а в другом – полетать на лассо – это его право. Помните одно – падение любого из клише до нуля это проигрыш, даже у него еще есть запас других клише для боя.

Кости, потерянные в бою, могут быть восстановлены по его окончании со скоростью, заданной Мастером. Оборудование или техника могут требовать ремонта.

Каждое устройство, которое используется, должно быть восстановлено по его окончании со скоростью, заданной Мастером.

В физическом бою Парнимахер неуместен клише. В поединке магов – Варвар.

Тем не менее, Непримененное клише может быть использовано, если игрок сыграет или опишет это в очень, очень, очень уязвимом виде. Мало того, действие должно быть логичным с точки зрения хода поединка, жанра и настроения, заданного в игре. Эта опция будет применима в комюных играх, а не смертельно-серьезных.

Все правила поединка применяются нормально, с одним исключением: если непримененное клише выигрывает раунд поединка против примененного, то «правильный» игрок потеряет 3 кости своего клише вместо одного. «Неправильный» же игрок такого риска не испытывает, и террет при проигрыше по одной кости, как обычно. Так что даже опытный парнимахер может очень опасным, если он загнан в угол и дерется не по правилам.

Если вы сомневаетесь, считайте, что агрессор определяет тип поединка. Так что если маг атакует варвара, то это магический поединок, если варвар маг – физический. Если