

# ЦПАРГАЛКА ВЕДУЩЕГО!

## КУБИКИ

от +1 до +4 кубиков за характеристики

Милый, Хитрый или Свирепый

+1 кубик за Талант

+2 кубика за Волшебную силу

+1 кубик за полученный ранее бонус успеха

-1 за каждую Травму

Если сумма этих кубиков равна 0, бросок не выполняется

## СЛОЖНОСТЬ

3 (лёгкая)

4 (средняя)

5 (сложная)

6 (очень сложная)

✦ Происходит что-то ещё суперское (с согласия ведущего).

## НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ЛАКОМСТВА

✦ Бросить заново при проверке 1 кубик или бросить все кубики для броска.

✦ Избежать получения Травмы.

✦ Однократно применить отсутствующее у персонажа Бонусное свойство для одной из его Волшебных сил.

✦ Добавить в историю что-то, не зависящее от самого котёнка.

## ВСЁ О ЛЕЧЕНИИ

✦ -1 Травма в конце сцены, во время которой она была получена.

✦ -1 Царапина у одного игрока при получении бонуса успеха.

✦ -1 Травма или -1 Царапина любому, кому полагается супербонус.

✦ от -1 до -2 Царапины/Травмы при использовании Волшебной силы «Лекарь».

✦ -1 Царапина при использовании Реакции Врага «Лечение».

✦ Царапины/Травмы обнуляются в начале каждой серии с разрешения ведущего.

## ПРИМЕРЫ ОСЛОЖНЕНИЙ (0 И 1 УСПЕХ)

✦ Враг или Катастрофа применяют Реакцию.

✦ Котёнок получает Царапину.

✦ Котёнок попадает в затруднительную ситуацию.

✦ Котёнок не способен действовать какое-то время.

✦ При следующей проверке количество кубиков для броска уменьшается на 1.

✦ Ведущий заставляет котёнка использовать свой Недостаток (ленивый котёнок вздремнёт, сноб оскорбит кого-то важного, болтун выдаст важную информацию).

✦ Случается новая Катастрофа.

✦ Происходит что-то ещё неприятное (с согласия ведущего).

## ПРИМЕРЫ БОНУСОВ (3 УСПЕХА)

✦ Друг котёнка получает ещё 1 кубик к кубикам для броска при следующей проверке.

✦ Котёнок или его друг уменьшают имеющиеся у них Царапины на 1.

✦ Котёнок достигает и второй цели.

✦ Один Враг некоторое время не может причинять вред.

✦ Происходит что-то ещё интересное и захватывающее (с согласия ведущего).

## ПРИМЕРЫ СУПЕРБОНУСОВ (4+ УСПЕХОВ)

✦ Котёнок и каждый его друг получают ещё 1 кубик к кубикам для броска при следующей проверке.

✦ Котёнок уменьшает имеющиеся у него Травмы на 1.

✦ Котёнок и каждый его друг уменьшают имеющиеся у них Царапины на 1.

✦ Один Враг получает на 1 Царапину больше.

✦ Котёнок получает ещё один эффект от Лакомства, не тратя второе Лакомство.

## БРОСКИ ПРОТИВ ВРАГОВ

1. Игрок описывает действие против Врага.

2. Берёт число кубиков для броска, равное значению Милый, Хитрый или Свирепый котёнка, +1 кубик за Талант, +2 кубика за Волшебную силу, +1 кубик за предыдущий бонус успеха, -1 кубик за каждую Травму. Если сумма кубиков равна 0, нельзя совершать бросок.

3. Совершает бросок против сложности, равной сложности проверки характеристики Милый, Хитрый или Свирепый у Врага.

4. Может потратить Лакомство, чтобы бросить заново 1 или все кубики.

5. Определяет результат:

✦ **0 успехов.** Котёнок не справился со своим делом и дал Врагу возможность применить Реакцию (или вызвать другое осложнение, стр. 25). Если это Царапина, она отмечается в бланке котёнка. Если лимит Царапин исчерпан, можно потратить Лакомство, чтобы не было Травмы, или отметить Травму вместо Царапины. Если все значения характеристик котёнка становятся равны 0, тот Обездвижен.

✦ **1 успех.** Котёнок успешно выполняет своё действие и наносит Врагу 1 Царапину, при этом Враг применяет Реакцию (или вызывает другое осложнение, стр. 25). Ведущий отмечает Царапины, полученные Врагом. Если у Врага достигнут лимит Царапин, Враг повержен. Если Реакция Врага — это Царапина котёнку, она отмечается в бланке котёнка. Если лимит Царапин у котёнка исчерпан, можно потратить Лакомство, чтобы не было Травмы, или отметить Травму вместо Царапины. Если все значения характеристик котёнка становятся равны 0, тот Обездвижен.

✦ **2 успеха.** Котёнок успешно выполняет своё действие, и если хочет, наносит Врагу 1 Царапину. Ведущий отмечает Царапины, полученные Врагом. Если у Врага достигнут лимит Царапин, Враг повержен.

✦ **3 успеха.** Котёнок успешно выполняет своё действие, и если хочет, наносит Врагу 1 Царапину, а также получает бонус со стр. 25. Ведущий отмечает Царапины, полученные Врагом. Если у Врага достигнут лимит Царапин, Враг повержен.

✦ **4+ успеха.** Котёнок успешно выполняет своё действие, и если хочет, наносит Врагу 2 Царапины (или 1 Царапину и получает супербонус, стр. 25). Ведущий отмечает Царапины, полученные Врагом. Если у Врага достигнут лимит Царапин, Враг повержен.

6. В конце сцены котята, получившие Травму, убирают 1.