Вплив

Ефективність дії, кількість позначок на треку

- **Низький**: -1 позначка
- **Середній**: як зазвичай
- **Високий**: +1 позначка
- **Масивний**: весь трек

Зріз

Прибирає результати з кидка, починаючи з найвищого.

Дається за:

- Складність дії (1-2)
- Збільшення впливу (1-2)
- Точність дії (1)

Прагнення

- Задоволення прагнення: прибери позначку з треку лічильника
- Закриття прагнення: знизь рівень лічильника

Лічильники Степу та Руїни

Збільшуються при використанні уламків або як наслідок від Майстра.

Збільшують силу відповідних уламків.

Зв'язки

- Одна позначка: персонажі отримують збільшений вплив при відновленні разом
- Дві позначки: допомога збільшує вплив перевірки товариша

Ресурси

- Спорядження — корисні та особливі предмети. Наприклад, рідкісний метал, складні вироби, зброя, унікальні рослини та зілля, дрібні тварини чи мисливські трофеї
- Уламки — частинки Сил Степу та Руїни, дозволяють створювати твісти
- Мапи — ведуть до нових локацій

Уламки

- Степ — підсилюють, сприяють росту, покращують щось існуюче
- Руїна — знищують, щоб створити нове або трансформувати існуюче (завжди знищується більше, аніж дається)

Бій

- Маневр — дія, спрямована на створення переваги в сцені

Навички

Атлетика

Стрибки, лазіння, фізична вправність

Артистичність

Виступ, уособлення ролі, відчуття ритму, грація

Виверт

Хитрощі, трюки, непомітність, тонкі маніпуляції

Воля

Опір впливу, терпіння, рух до цілі попри перешкоди

Герць

Бойовий запал, руйнування, демонстрація сили

Догляд

Догляд за людьми, тваринами та рослинами

Дослідження

Аналіз інформації, пошук закономірностей

Знахарство

Знання інгредієнтів та їх поєднань

Маніпуляція

Переконання, схиляння інших на свій бік

Полювання

Полювання на тварин, далекобійні атаки, пошук слідів

Ремісництво

Створення речей з підручних матеріалів, ремонт

Чуття

Емпатія, уважність, відчуття навколишнього світу

Знання

Кожна нова крапка дає гравцю змогу визначити новий факт про світ Дикого Поля

Степ

Дика природа, істоти степу, фольклор

Руїна

Чари, ритуали, спотворення

Старий Світ

Технології та устрій старого світу

Тип дії	Вимоги	6 Тріумф	4-5 Конфлікт	1-3 Лихо	Дубль Твіст
Дія	-	Успіх без наслідків. 2 позначки	Успіх з наслідками. 1 позначка	Провал, негативні наслідки	Невеликий корисний твіст. Придумується гравцями.
Збір ресурсів	-	Ресурс без недоліків	Негативний тег	Провал	Додатковий тег
Створення	Два ресурси	Тимчасовий аспект на 3 позначки	Тимчасовий аспект на 2 позначки	Провал	Додаткова властивість
Атака	-	2 ушкодження / ефект	1 ушкодження / ефект, наслідки	Значні ушкодження, рани	Твіст або додаткова позначка
Реакція	-	Уникає ушкоджень / ефекту	Уникає більшості ушкоджень / ефекту	Значні ушкодження, рани	Твіст або контратака на 1 ушкодження
Відновлення	Ресурс (тільки в подорожі)	Відновлює 2 позначки	Відновлює 1 позначку	Провал	Можна відновити два різні аспекти
Контроль уламка	Уламок	Бажаний ефект	Бажаний ефект з нюансом	Уламок діє на свій розсуд	Звичайний твіст
Рейтинги табору		Уникнення загрози	Уникнення загрози, але 1 ушкодження в рейтинг	Загроза лишається, 2 ушкодження в рейтинг	Несподівана подія
Замирення Степу / Підкорення Руїни	Уламок Лічильник > 0	Зменшує лічильник небезпеки на 2	Зменшує лічильник небезпеки на 1, збільшує власний лічильник	Збільшує власний лічильник	Уламок не витрачається

Подорож

1. Встановлення мети
2. Формувальні питання
3. Періоди подорожі
4. Фінальна локація

Період подорожі

Завдання:

- Збір ресурсів
- Створення
- Розвиток
- Власний проєкт
- Відновлення (кидок)
- Розвідка (використання мапи)

Якщо не було розвідки, розігрується випадкова подія

Випадкова подія

Один із гравців описує що побачив його персонаж короткою фразою і робить кидок фортуни, використовуючи навичку на свій вибір. На основі фрази і результату кидка розігрується коротка сцена.

Фінальна локація

Створюється на основі формуючих питань та подій в локаціях по дорозі.

Відпочинок

1. Перша Ватра
2. Періоди відпочинку
3. Остання Ватра

Період відпочинку

- Особисті задачі
- Задачі табору

Особисті завдання

- Відновлення (автоматичне)
- Зміцнення зв'язків
- Розвиток / Власний проєкт / Збір ресурсів / Створення
- Замирення Степу / Підкорення Руїни
- Відставка
- Розвиток

Завдання табору

- Відновлення
- Вирішення конфліктів
- Розвиток

Небезпека

Лічильник стартує з Активності Степу. Кожен період відпочинку збільшує його на 1. Лихо та Конфлікти можуть додатково його збільшувати. На 10 стається реакція Степу / Руїни.

Кожен період подорожі зменшує лічильник на 1.

Розвиток персонажа

Навичка

- Довжина: 3 / 5 / 7
- Заповнення: Час / Ресурси або Лихо / Твіст на перевірках

Знання

- Довжина: 3 / 5 / 7
- Заповнення: Час / Ресурси або нові Секрети світу

Аспект

- Довжина: 6
- Заповнення: Час / Ресурси

Розвиток табору

Рейтинг

- Довжина: 1/3/5/7
- Заповнення: Час / Вантаж / Допомога фракції

Аспект

- Довжина: 8
- Заповнення: Час / Вантаж / Допомога фракції

Табір

Рейтинги

- **Захищеність** — опір зовнішньому впливу
- **Швидкість** — наскільки мобільний табір
- **Забезпеченість** — матеріали та продовольство
- **Згуртованість** — активні дії табору