Что мне определенно понравилось.

Завершение сессии, когда игроки описывают последний момент. Это так прекрасно, так элегантно, так киношно (сериально). Игроки создают яркий момент, последнюю сцену, которую они наверняка запомнят, а в начале следующей сессии, когда мастер спрашивает: “Ну что там было в прошлый раз?”- у всех перед глазами уже стоит та самая последняя сцена. Очень помогает вести повествование: оно получается логически связанным, ничего не выбивается из колеи.

Нагнетающий атмосферу кубик драмы (или как он называется?). Очень сильно подстегивает решать проблему сразу, чем быстрее тем лучше и бежать.

Что мне определенно не понравилось.

Постоянное хождение по раундам вне боевой сцены. Это очень сильно затягивает процесс.

С одной стороны, сильные рамки у персонажа. В начале ты не можешь вообще ничего из “фантастического”, кроме одного действия. Конечно, можно сделать как я с лианами, но насколько это честно по отношению к системе? С другой - вольность во всем остальном. Маг, который мечом бьет больнее, чем заклинанием, мне показалось не самым лучшим моментом в игре. Но она такое позволяет. Наверное, я не распробовал прелести карточек заклинаний и лута. Надо было больше пользоваться всеми этими карточками. В живую, должно быть, играть с ними гораздо веселее, хотя хз. В общем, я не понял работу классов. Нужны ли они вообще в таком формате игры? На мой взгляд, нет, можно обойтись другим решением. Больше напоминает дань традициям, как и стандартные 6 характеристик.

То что могло бы быть хорошо, но пока таковым не является.

Хиро поинт. Этакий недофейтпоинт. Слишком ограниченная сфера применения, возможность заработать достаточно туманная. Но даже так, эта штука подталкивает делать интересно, но в механику вплетено довольно слабо.

Система сердец. Это выглядит довольно интересным решением до первой пачки гоблинов.

Есть небольшое приключение на три сцены, которые нужно преодолеть. Почему бы не выпустить небольшое приключение, чтобы помочь людям разобраться.

Банан. “А, это та игра, где банан”. Больше он ни за чем не нужен.

Накопление зарядов после провалов бросков, совершения заклинаний и получения урона. И вроде бы красиво, но на деле довольно пресно. Постоянно забываешь об этом.

Если делать какой-то вывод, то я уже говорил, что не вижу эту систему единым организмом, она скорее напоминает монстра франкенштейна. Множество интересных механик не объединенных общим смыслом. Да, игра не готова, но поиграть стоит, чтобы узнать об этих механиках и что-то утащить себе, потому что по отдельности-то они работают замечательно.

Как книга помогает мастеру? При беглом просмотре я не увидел как правильно сделать интересную сцену, но монстры описаны очень приятно и удобно за это плюс.

Мое мнение весьма и весьма предвзято, т.к. я не фанатею от подобного рода игр.