

## БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Базовые ходы доступны всем персонажам.

## ПРОТИВОСТОЯТЬ ОПАСНОСТИ

Когда ты **противостоишь опасности** или делаешь то, что начал, несмотря на опасность, действуй+круто. На 10+ ты это делаешь. На 7-9 ты содрогаешься, колеблешься или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжелую цену или отвратный выбор. В любом случае, если ты хочешь бороться в ответ, теперь ты в бою. При провале готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ ты выше этой опасности. Ты делаешь то, что собирался и МЦ должен предложить тебе лучший исход, истинную красоту, вдохновение или мгновение славы.

## УГРОЖАТЬ

Когда ты **угрожаешь кому-то**, четко объясни, чего ты от него хочешь и что ты с ним сделаешь. Действуй+жестко. На 10+ он должен выбрать:

- *противостоять тебе и испытать на себе последствия*
- *сдаться и сделать то, что ты хочешь*

На 7-9 он может выбрать 1 из вариантов выше или 1 из вариантов ниже:

- *позволить тебе пройти без помех*
- *надежно укрыться*
- *отдать тебе то, что, как он думает, ты хочешь или сказать то, что ты хочешь слышать*
- *спокойно отступить, держа руки на виду*

... и ты вполне можешь дать ему понять, что он неверно тебя оценил.

При провале готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+, если он не подчиняется и не делает то, что ты хочешь, ты выбираешь:

- *Обезвредить, обезоружить или захватить его.*
- *Унизить его, прежде чем нанести урон за вычетом брони.*
- *Убить его на месте.*

## ВНЕЗАПНО НАПАСТЬ

Когда ты **атакуешь кого-то не подозревающего или беспомощного**, спроси МЦ, можешь ли ты промахнуться. Если можешь, считай что угрожаешь, но твоя жертва не может выбрать сдаться и сделать то, что ты хочешь. Если не можешь - просто нанеси урон за вычетом брони.

## ВСТУПИТЬ В БОЙ

Когда ты **вступаешь в бой**, введи в игру боевые ходы.

**Улучшенный:** во всех боевых ходах, которые позволяют выбрать варианты, на 12+ ты выбираешь +1 вариант.

## СОБЛАЗНИТЬ ИЛИ МАНИПУЛИРОВАТЬ

Когда ты **пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им**, скажи ему, чего ты хочешь и действуй+пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7-9 сначала ему нужны четкие гарантии прямо сейчас. В случае персонажа игрока: на 10+ - и то и другое. На 7-9 выбери 1:

- *если он это делает, он отмечает опыт*
- *если он отказывается, убери одно подчеркивание с его характеристики до конца встречи*

Что делать потом - решать ему.

При провале, персонаж ли это игрока или МЦ, все равно готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+, и только если это персонаж МЦ, он это делает и, кроме того, ты целиком и полностью завоевываешь его доверие. Скажи МЦ убрать его тип угрозы и сделать его союзником. Выбери 1:

- *Союзник: друг*
- *Союзник: любимый*
- *Союзник: правая рука*
- *Союзник: представитель*
- *Союзник: защитник*
- *Союзник: приближенный*

## ОЦЕНИТЬ СИТУАЦИЮ

Когда ты **оцениваешь напряженную ситуацию**, действуй+умно. При успехе, можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствие с ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7-9 задай 1:

- *каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?*
- *какой враг для меня наиболее уязвим?*
- *какой враг представляет наибольшую угрозу?*
- *чего мне следует опасаться?*
- *каково истинное положение моего врага?*
- *кто здесь все контролирует?*

При провале все равно задай 1, но готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ задай любые 3 вопроса, какие захочешь.

## ОЦЕНИТЬ ЧЕЛОВЕКА

Когда ты **оцениваешь человека** во время напряженного общения, действуй+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 получи 1 шанс. Общайся с ним, трать шансы 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен делать?*
- *что твой хочет, чтобы я сделал?*
- *как я могу заставить твоего персонажа \_\_\_\_?*

При провале все равно задай 1, но готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ получи запас 3, но трать его 1 к 1, чтобы задать любые вопросы, какие захочешь.

## ПРОТЯНУТЬСЯ В ВИХРЬ

Когда ты **протягиваешься в мировой вихрь**, действуй+жутко. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10+ МЦ опишет все подробно. На 7-9 МЦ опишет определенные впечатления. Если ты уже знаешь все, что можно знать, МЦ так тебе и скажет. Про провале готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ ты дотягиваешься через мировой вихрь к тому, что за ним.

## ПОМОЩЬ ИЛИ ПОМЕЩАТЬ

Когда ты **помогаешь или мешаешь** кому-то, кто делает бросок, учти+историю. На 10+ он получает +2 (помощь) или -2 (помеха). На 7-9 он получает +1 (помощь) или -1 (помеха). При провале готовься к худшему.

## КОНЕЦ ВСТРЕЧИ

**В конце каждой встречи** выбери персонажа, который знает тебя лучше, чем знал раньше. Если таких больше одного, выбери, кого захочешь. Скажи его игроку добавить +1 к истории с тобой на его листе. Если это доводит историю до +4, он сбрасывает ее до +1 (а значит отмечает опыт). Если никто не узнал тебя лучше, выбери того, кто не знает тебя так хорошо, как ему казалось или просто выбери, кого захочешь. Скажи его игроку получить -1 к истории с тобой на его листе. Если это доводит историю до -3, он сбрасывает ее до 0 (а значит отмечает опыт).

## УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

### Определение урона:

- Если ты сражаешься без оружия, ты наносишь 1 урон.
- Если ты сражаешься с оружием, в пределах его дистанции, ты наносишь 2 урона.
- Если ты сражаешься в ситуации, когда твое оружие смертоносно, ты наносишь 3 урона.
- Вымитай свою броню из нанесенного тебе урона.

### Дистанции:

Оружие имеет три возможных дистанции: *дальнее*, *метательное* и *ближнее*. Если в описании оружия оно не обозначено как *дальнее* или *метательное*, значите оно *ближнее*.

Оружие невозможно использовать за пределами его дистанции. Однако, дистанции перекрывают друг друга: самая близкая часть *дальней* дистанции перекрывает самую дальнюю часть *метательной*, а самая близкая часть *метательной* - самую дальнюю часть *ближней*.

Многие виды *ближнего* оружия особенно смертоносны на определенном расстоянии. А именно: *в поле* (самое большое расстояние, требует наибольшей свободы передвижения), *рукопашная*, *теснота*, *борьба*, *близость*. Если два бойца никак не ограничены в своих движениях, тот, чье оружие предназначено для самого большого расстояния выбирает расстояние ведения боя. Если твой враг пользуется преимуществом расстояния против тебя, ты можешь изменить расстояние ведения боя только если у тебя есть возможность ограничить передвижение врага.

### Расстояния:

- *В поле* это когда ты можешь бегать, прыгать и размахивать оружием без всяких ограничений в любом направлении. Пример: в чистом поле, на дороге, на просторном дворе.
- *Рукопашная* это когда ты можешь свободно наступать и отступать, но не кружить вокруг противника или бежать в любом направлении. Пример: в лесу, на мосту, в широком коридоре.
- *Теснота* это когда ты ограничен в подвижности и у тебя нет места или возможности броситься в атаку или отступить. Пример: в лодке, в маленькой комнате, в узком коридоре.
- *Борьба* это когда ты хватаешь своего противника, удерживаешь его и борешься с ним.
- *Близость* это когда враг в твоей полной власти и совсем не может двигаться.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

По умолчанию ходы урона и лечения используются в игре. В определенных случаях МЦ может решить их игнорировать.

Этот ход необычен тем, что успех в нем это плохо для игрока, а провал хорошо:

Когда ты **получаешь урон**, учти+урон, который получил (за вычетом брони, если есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике
- все хуже, чем казалось: получи еще 1урон
- выбери 2 из списка на 7–9, ниже

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- ты теряешь равновесие
- ты отпускаешь то, что держал
- ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил
- ты не замечаешь чего-то важного

При провале МЦ все равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь -1урон.

## НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Когда ты **наносишь урон персонажу другого игрока**, этот персонаж получает +1истории с тобой (в его буклете) за каждый сегмент нанесенного тобой урона. Если это доводит его историю с тобой до +4, он сбрасывает ее до +1 и отмечает опыт.

## ЛЕЧЕНИЕ УРОНА

Когда ты **лечишь урон персонажа другого игрока**, ты получаешь +1истории с ним (в твоём буклете) за каждый сегмент вылеченного тобой урона. Если это доводит твою историю с ним до +4, ты сбрасываешь ее до +1 имечаешь опыт.

## ХОДЫ ДОСТАТКА

По умолчанию ходы достатка доступны персонажам, но МЦ может ограничить их использование в каждом конкретном случае.

Когда ты **даёшь кому-то монет или добра на 1 достаток** с определёнными условиями, считается, будто ты манипулировал им и выбросил 10+, бросок не требуется.

Когда ты **идёшь на шумный рынок**, чтобы купить что-то определённое, и неясно, есть ли это на продажу, действуй+умно. На 10+, да, ты это нашел. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 достаток дороже, чем ты думал;
- этого нет в открытой продаже, но ты нашел кого-то, кто может сказать, у кого это купить;
- этого нет в открытой продаже, но ты нашел кого-то, кто недавно это продал и может согласиться свести тебя с тем, кто это купил
- этого нет в открытой продаже, но ты нашел что-то похожее. Это тебе подойдет?

Когда ты **даешь понять, что чего-то хочешь** и готов заплатить, чтобы ускорить дело, учти+достаток, который потратил (макс +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале ты это получаешь, но на очень неприятных условиях.

## ОЗАРЕНИЕ

По умолчанию доступа к озарению ни у кого нет, но его может получить пророк или жрец.

Когда ты обращаешься к персонажу МЦ в поисках **озарения**, спроси, что, на его взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения, но не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

## ПОГРУЖЕНИЕ

По умолчанию доступа к погружению нет ни у кого, но его могут дать последователи пророка или святыхлице мистика.

Когда ты **погружаешься** в мировой вихрь в окружении своих последователей или в своей святыхлице, действуй+жутко. При успехе можешь выбрать 1:

- Установить контакт через мировой вихрь с кем-то или кем-то с ним связанным.
- Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.
- Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.
- Внести информацию в мировой вихрь.
- Открыть окно в мировой вихрь.

По умолчанию эффект будет длиться только пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет излучать нестабильность. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.
- Он глубоко проникнет в мировой вихрь.
- Он широко затронет мировой вихрь.
- Он стабилен и ограничен, без излучения.

При провале что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоим последователям или святыхлицу.

## БОЕВЫЕ ХОДЫ

Все боевые ходы доступны всем персонажам.

### ПОЕДИНОК

Когда ты **вступаешь с кем-то в поединок**, не давая пощады, обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ оба варианта. На 7-9 выбери 1. При провале твой противник выбирает 1 против тебя:

- Ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)
- Ты получаешь мало урона (-1 урон)

Обменявшись уроном, вы оба делаете выбор. Прими решение, не зная выбора другого. Если вы оба хотите закончить бой, бой немедленно заканчивается. Если вы оба хотите продолжать бой, он продолжается и ты должен снова сделать этот ход. Если один из вас хочет закончить бой, а другой хочет продолжать, то первый должен бежать или отдаться на милость второго.

### ХАОТИЧНАЯ БОЙНЯ

Когда ты **участвуешь в хаотичной бойне**, где каждый сам за себя, все участники получают урон за вычетом брони, как одна банда, наносящая урон сама себе. Но сначала действуй+круто. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- Ты можешь избежать урона
- Ты можешь защитить другого персонажа от урона
- Ты усиливаешь хаос. Все участники боя наносят и получают +1 урон
- Ты утихомириваешь хаос. Все участники боя наносят и получают -1 урон
- Ты можешь предпринять одно короткое действие, без помех и, возможно, незаметно

### АТАКОВАТЬ ЗАЩИЩЕННУЮ ПОЗИЦИЮ

Чтобы **атаковать защищенную позицию** обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- Ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)
- Ты получаешь мало урона (-1 урон)
- Ты прорываешься к позиции врага
- Ты заставляешь врага отступить

### ЗАХВАТИТЬ СИЛОЙ ЧТО-ТО ЦЕННОЕ

Чтобы **захватить силой что-то ценное**, обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- Ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)
- Ты получаешь мало урона (-1 урон)
- Ты определенно и несомненно это захватил
- Оно в безопасности и не повреждено в бою

### ЗАЩИТИТЬ ЧТО-ТО, ЧЕМ ВЛАДЕЕШЬ

Чтобы **защитить что-то, чем владеешь** обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- Ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)
- Ты получаешь мало урона (-1 урон)
- Ты решительно удерживаешь его от захвата противником
- Ты впечатляешь, повергаешь в смятение или пугаешь врага

### СДЕРЖАТЬ ВРАГА

Когда ты **сражаешься, чтобы сдержать врага**, действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- Ты даешь одному союзнику возможность двигаться или свободно действовать
- Ты даешь персонажу другого игрока +1 вариант выбора к его боевому ходу
- Ты лишаешь врага возможности двигаться или свободно действовать (Персонаж игрока может все равно действовать под огнем)
- Ты стреляешь наудачу, нанося урон врагу в пределах досягаемости

### ВСТАТЬ НА ЗАЩИТУ

Когда ты **встаешь на защиту союзника**, действуй+круто. При успехе, если кто-то атакует твоего союзника или мешает ему, ты атакуешь его и наносишь урон. На 10+ выбери 1:

... и ты наносишь урон до того как он атакует или помешает

... и ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)

При провале ты можешь предупредить союзника, но не атаковать врага.

### БЫТЬ НАЧЕКУ

Когда ты **начеку и готов тому, что приближается**, действуй+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 получи 2. При провале получи 1. Во время боя тратишь шансы 1 к 1, чтобы спросить МЦ, что сейчас будет и выбрать 1:

- Направить внимание союзного персонажа игрока на врага. Если он сделает боевой ход против врага, он получит +1 вариант выбора к его боевому ходу
- Дать союзному персонажу игрока приказ, указание или совет. Если он послушается, он получит +1 к броску во всем броскам, которые при этом совершает
- Направить внимание любого союзника на врага. Если он атакует врага, он нанесет +1 урон
- Привлечь внимание любого союзника к опасности. Он получит -1 урон от этой опасности

### НАЖИВИТЬ ЛОВУШКУ

Когда **ты приманка** действуй+круто. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- ты заманиваешь добычу прямо в ловушку. Иначе она только приближается
- твоя добыча тебя не подозревает. Иначе она осторожна и бдительна
- ты не подставляешься под лишний риск. Иначе любой нанесенный тебе добычей урон будет увеличен на +1.

При провале МЦ выберет 1 за тебя.

### ОХОТИТЬСЯ НА ДОБЫЧУ

Когда **ты кошка**, действуй+круто. При успехе, ты поймал добычу. На 10+ ты сначала загнал ее в место на свой выбор, скажи куда. На 7-9 тебе пришлось последовать за ней туда, куда она хотела; она скажет куда. При провале добыча ускользает.

### СБЕЖАТЬ ОТ ОХОТНИКА

Когда **ты мышка** действуй+круто. На 10+ ты сбегашь, а охотник остается и продолжает охотиться. На 7-9 охотник тебя ловит, но только когда ты заводишь его в место на свой выбор, скажи куда. При провале охотник тебя ловит и МЦ скажет где именно.

### ИЗМЕНИТЬ ПРАВИЛА

Когда **ты не знаешь кошка ты или мышка** действуй+умно. При успехе ты решаешь кто ты. На 10+ дополнительно получи +1 к следующему броску. При провале ты мышка.



## ХОДЫ КОННОГО БОЯ

### ОТОРВАТЬСЯ ИЛИ ДОГНАТЬ ДРУГОГО ВСАДНИКА

Когда ты **пытаешься оторваться или догнать другого всадника** действуй+круто и модифицируй бросок относительной скоростью ваших верховых животных. На 10+ ты отрываешься и уходишь или догоняешь и сближаешься. На 7-9, выбери 1:

- ты оторвался и ушел, но твоё животное получило 1 бб урон от напряжения. Или ты догнал их, но твоё животное также получило 1 бб урон.
- ты не сбежал, но можешь остановиться там, где захочешь. Или ты не догнал его, но можешь загнать туда, куда хочешь.
- он догнал тебя, но его животное получило 1 бб урон от напряжения. Или они оторвались от тебя, но его животное также получило 1 бб урон.

При провале твой противник выбирает 1 против тебя.

### ПРЕОДОЛЕТЬ БЕЗДОРОЖЬЕ

Когда ты **преодолеваешь бездорожье** действуй+круто и прибавь силу своего верхового животного. На 10+ ты промчишься насквозь без последствий. На 7-9 выбери 1:

- ты замедляешься и аккуратно выбираешь дорогу
- ты не сбавляешь скорости и животное получает урон за вычехом брони
- ты приходится вернуться или попробовать найти другую дорогу

При провале МЦ выберет 1 за тебя; другие варианты невозможны.

### ВСКОЧИТЬ НА ДВИЖУЩЕЕСЯ ЖИВОТНОЕ

Чтобы **вскочить на движущееся животное** действуй+круто и вычти его скорость. На 10+ ты на нем и все выглядело будто это очень легко. Получи +1 к следующему броску. На 7-9 ты на нем, но в плохом положении и точно не его не контролируешь. При провале МЦ выбирает: ты цепляешься за жизнь или ты упал и всего тебе хорошего.

### ОТТОЛКНУТЬ ДРУГОГО ВСАДНИКА

Когда ты **отталкиваешь другого всадника** действуй+круто. При успехе ты отталкиваешь его в сторону. На 10+ ты также заставляешь его двигаться в определенном направлении, вынуждаешь отстать или он теряет устойчивость в седле. При провале он отталкивает тебя.

### ВЫБИТЬ ИЗ СЕДЛА

Чтобы выбить всадника из седла нанеси 1 и более урона и объяви, что выбиваешь его из седла. Он может решить остаться в седле, но при этом получает +1 урон.

## ДОСТАТОК И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 достатка на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы.

Представь себе четыре возможных образа жизни во прахе павших империй. Первый самый типичный: ты ешь то, что едят люди вокруг тебя, носишь то, что они носят и спишь там, где они спят. Потрать 1 достаток в начале встречи, чтобы так жить.

Следующий вариант лучше: ты ешь первым и ешь самое лучшее, будучи почетным гостем, уважаемым лидером и опасным чужаком. Твоя одежда лучше, чем у большинства людей вокруг и ты спишь в лучших условиях, чем они, с большим комфортом. Потрать 2 достатка в начале встречи, чтобы так жить.

Следующий вариант еще лучше: ты ешь не лучшую, еду, что у них есть, а самую лучшую, свою собственную, которую тебе готовят специальные слуги из ингредиентов, недоступных окружающим тебя людям. Ты носишь одежду, которую они даже никогда не видел; одеяния достойные королей и королев. Ты спишь в роскоши. Потрать 3 достатка в начале встречи, чтобы так жить.

А последний хуже всех: ты голодаешь, одет в лохмотья, в отчаянии, умираешь от голода и жажды, от холода или жары. Именно так должно быть, если ты потратил 0 достатка в начале встречи и, возможно, так и будет. Но сначала ответь на вопросы МЦ.

МЦ, начини с вопроса: "тогда, кто заплатит 1 достаток, чтобы \_\_\_\_ остался жив?"

Если кто-то согласен, отлично. Пусть обсудят, подарок это, долг или какой-то обмен.

Ну а если никто не вызвался, выбери:

- Выбери персонажа МЦ, который его обеспечит. Сообщи игроку об этом и спроси, примет ли персонаж покровительство. Вероятно, тут не обойдется без условий.
- Спроси его "ну и кто же, по твоему, должен платить за тебя? Как ты планируешь к нему по этому поводу обратиться?" Отыграйте это кратко или подробно.
- Дай ему возможность заработать себе на жизнь, пока все еще не совсем плохо. Спроси, что он собирается делать и для кого или сам выбери персонажа МЦ и предложи работу от его имени.
- Или же он в конце концов и правда голодает и в отчаянном положении. Нанеси урон, отними его вещи. Опиши ему обстоятельства и спроси, что он делает.

Кто-то должен заплатить за него или ему будет не на что жить.

### Как заработать себе на жизнь

Обработывая землю можно заработать 1 достаток.

Другая работа должна приносить 2–4 достатка, в зависимости от того, насколько она тяжела и насколько хорошо ты ее выполняешь. Рассчитывай на 3 достатка, будь рад 4 и будь недоволен 2.

Когда ты работаешь, МЦ решает:

- МЦ быстро и кратко описывает твою работу.
- Вы отыгрываете, как ты работаешь, делая ходы и ведя игру как обычно.
- Сделай один ход или небольшой снежный ком ходов, чтобы понять, как все прошло.

Потом МЦ скажет, сколько тебе заплатили.