

## ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ ХОД

В начале серии определи игрока, персонажу которого ты доверяешь меньше всего, и пусть он выберет для твоего героя один из миров (к которому ты ещё не прикасался). Прикоснись к этому миру, отметив соответствующее поле в своём буклете. Расскажи Распорядителю о дошедших до тебя слухах выбранного мира или возможных конфликтах, связанных с ним, при необходимости основываясь на ранее введённой в сюжет информации, после чего погрузись в мир, о котором идёт речь.

Получив результат 10+, ты оказываешься подготовлен к конфликту, который только что заложил: кто-то из этого мира должен тебе, либо у тебя имеется нечто полезное — снаряжение или информация. При 7–9 ты уже успел по шею увязнуть в этой истории: ты должен кому-то из этого мира, и кто-то из этого мира должен тебе. При провале события застали тебя врасплох: ты не подготовлен и даже не знаешь о них. Распорядитель расскажет, что тебе грозит.

Если серия начинается с какой-то заварушки, или ты уже и без того во что-то серьёзно вляпался, Распорядитель может принять решение не использовать этот ход.

## КОНЕЦ СЕРИИ

В конце игровой серии, если тебе удалось узнать нечто значимое о каком-то мире, увеличь свою характеристику причастности, связанную с ним, на 1, и уменьши на 1 причастность к одному из других миров. Сообщи Распорядителю о произошедших изменениях. Если кто-то помог тебе в обмен на услугу в будущем, сообщи остальным игрокам, что ты задолжал ему. Если ты сам пришёл кому-то на помощь, сообщи, что теперь он должен тебе.

## МАСТЕРСКАЯ/КАБИНЕТ

Когда персонаж отправляется поработать в мастерскую или кабинет, Распорядитель решает, удалось ли ему задуманное, руководствуясь следующими правилами.

Распорядитель, скажи: «Конечно, ты можешь достичь желаемого, но...», — а потом добавь от 1 до 4 условий:

- потребуются часы/дни/недели/месяцы работы;
- сначала тебе надо призвать/построить/соорудить \_\_\_\_\_;
- для завершения работы тебе потребуется помощь \_\_\_\_\_;
- тебе нужны дорогие и редкие материалы или ингредиенты;
- результат будет недолговечным и, возможно, ненадёжным;
- кто-то рядом может подвергнуться серьёзной опасности;
- чтобы закончить начатое, тебе нужно добавить \_\_\_\_\_ в свою мастерскую;
- тебе придётся вложить частицу себя;
- чтобы завершить работу, тебе придётся отправиться в \_\_\_\_\_.

Распорядитель может произвольно комбинировать условия или значать их парами («или то, или это»). Как только условия выполнены, цель персонажа достигнута. Распорядитель определяет её характеристики, сообщает нужную информацию или делает то, что от него требует ситуация.

## ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

## УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

Когда твой персонаж получает урон, необходимо отметить количество полей ранений, равное значению полученного урона. Три упомянутых уровня отражают, насколько сильно пострадал твой персонаж. Лёгкое ранение может зажить само, но если дело серьёзнее, твоему персонажу потребуются квалифицированная медицинская помощь, чтобы выжить.

- **Лёгкие ранения.** Относительно лёгкие повреждения — удар ножом в не жизненно важную область, последствия драки на кулаках, которые пройдут со временем. Большинство персонажей способно оправиться от лёгкого ранения за пару дней относительно спокойного отдыха.
- **Тяжёлые ранения.** Это уже дело серьёзное — пуля в плечо или встреча с бампером движущейся машины. В случае тяжёлого ранения необходима медицинская помощь, чтобы состояние не продолжило ухудшаться, но если это условие выполнено, персонаж вернётся в строй за несколько дней.
- **Смертельные ранения.** Вот теперь ты близок к гибели, потому что, скорее всего, получил выстрел в живот или удар по черепу металлической бейсбольной битой. Если тебя не доставить в больницу или не найти какой-то колдовской способ исцеления, то наверняка ты умрёшь.

Ты всегда начинаешь отмечать ранения с лёгких, после чего двигаешься по шкале через тяжёлые к смертельным. Когда ты отмечаешь поле на новом уровне, добавь в буклет краткое описание этого увечья, чтобы не забыть обстоятельства, при которых твой персонаж пострадал (и как в дальнейшем это лечить). Если тебе нужно записать новое ранение, а все поля уже заполнены, твой персонаж умирает (пришло время запустить последний ход).

## РАЗВИТИЕ

## БРОСИТЬСЯ В АТАКУ

- При 12+ твой противник должен выбрать из двух вариантов: он сдаётся сам, либо ты выводíš его из строя.

## ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

- При 12+ ты уходишь и узнаёшь кое-что важное.

## УБЕДИТЬ ВТОРОСТЕПЕННОГО ПЕРСОНАЖА

- При 12+ твой собеседник делает то, о чём ты просишь, и помогает тебе, пока эта история не будет закончена.

## РАСПОЗНАТЬ МОТИВЫ

- При 12+ ты можешь задавать любые вопросы, а не только те, что приведены в списке.

## ОДУРАЧИТЬ ИЛИ СБИТЬ С ТОЛКУ

- При 12+ ты получаешь все четыре варианта и выбираешь один, эффективность которого удваивается.

## ВЫКРУТИТЬСЯ

- При 12+ тебе удаётся поколебать уверенность оппонента. Сообщи, чем ему придётся пожертвовать, чтобы осуществить свои намерения.

## ЯВИТЬ СУЩНОСТЬ

- При 12+ твои силы или способности проявляются особенно полезным для тебя образом. Прими инаковость, чтобы сделать это постоянной деталью воплощения твоей сущности.



## ОБЩИЕ ХОДЫ

### БРОСИТЬСЯ В АТАКУ

Если собираешься *броситься в атаку*, ты должен *услышать зов крови*. В случае полного успеха ты наносишь заявленный урон, а также выбираешь один из приведённых ниже вариантов.

- Ты наносишь ужасающий урон.
- Ты лишаешь противника чего-то.

При результате 7–9 выбери ещё один вариант из приведённых ниже.

- Тебе наносят урон.
- Ты оказываешься в непростой ситуации.

### ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

Если собираешься использовать возможность и *избежать неприятностей*, ты должен *услышать зов крови*. При 10+ выбери один, а при 7–9 — два из приведённых ниже вариантов.

- Ты получаешь урон во время побега.
- Ты оказываешься в ещё большей опасности.
- Ты вынужден бросить что-то важное.
- Ты *задолжал* кому-то в процессе побега.
- Ты поддаёшься своей природе и *принимаяешь* *инаковость*.

### УБЕДИТЬ ВТОРОСТЕПЕННОГО ПЕРСОНАЖА

Когда *убеждаешь второстепенного персонажа* при помощи обещаний, угроз или обольщения, *следуй велению сердца*. В случае успеха собеседник делает то, что ты просишь. При 7–9 он может выдвинуть собственные дополнительные условия или потребовать с тебя ответной услуги (*долг*).

Если перед броском ты *востребуешь долг* с этого персонажа, то получишь +3 к результату *убеждения*.

### РАСПОЗНАТЬ МОТИВЫ

Когда ты пытаешься *распознать чьи-то мотивы*, *прислушайся к голосу разума*. В случае успеха получи два шанса. При 7–9 цель также получает один шанс против тебя. Взаимодействуя с целью, можешь трагично по одному шансу на то, чтобы задать один вопрос тому, кто её играет:

- Кто дёргает тебя за ниточки?
- Что не нравится твоему персонажу в \_\_\_\_\_?
- Что твой персонаж надеется получить от \_\_\_\_\_?
- Как я могу добиться от твоего персонажа \_\_\_\_\_?
- Каких возможных событий боится твой персонаж?
- Как я могу сделать так, чтобы твой персонаж *задолжал* мне?

Если вы оба принадлежите к одному и тому же миру, ты можешь задать ещё один дополнительный вопрос даже в случае провала.

### ОДУРАЧИТЬ ИЛИ СБИТЬ С ТОЛКУ

Когда ты пытаешься *одурачить или сбить с толку* кого-то, тебе нужно *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха цель обманута как минимум на текущий момент. При 10+ выбери три варианта из приведённых ниже. При 7–9 выбери два.

- Ты создаёшь возможность.
- Ты узнаёшь о слабости или изъяне.
- Ты запутываешь цель на какое-то время.
- Ты избегаешь дальнейших затруднений

## ОБЩИЕ ХОДЫ

### ВЫКРУТИТЬСЯ

Когда дела идут не лучшим образом, и ты пытаешься как-то *выкрутиться*, скажи Распорядителю, какой ситуации ты хочешь избежать и *соберись с духом*. При 10+ всё хорошо. При 7–9 Распорядитель скажет, чего тебе это стоило.

### ЯВИТЬ СУЩНОСТЬ

Когда ты *являешь свою сокрытую сущность*, *соберись с духом*. В случае успеха выбери один из приведённых ниже вариантов и *прими инаковость*. При 10+ ты можешь избежать *принятия инаковости* или выбрать ещё один вариант из списка.

- Получи один *расходуемый козырь* для своего следующего броска.
- Усиль свои чувства — сверхъестественные или обычные
- Напугай, запугай или впечатли своего противника.
- Очевидным образом завладей чем-то доступным или незащищённым.

### ПРОТЯНУТЬ РУКУ ПОМОЩИ ИЛИ ВСТАТЬ НА ПУТИ

Когда ты *протягиваешь руку помощи или встаёшь на пути* персонажа игрока после того, как он совершил бросок, тебе следует *погрузиться в мир*, к которому он принадлежит. В случае успеха ты даёшь ему +1 либо –2 к результату броска. При 7–9 ты оказываешься в опасности, испытываешь затруднения или чем-то расплываешься

## ХОДЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

### ОТПРАВИТЬСЯ НА ПОИСКИ

Когда ты *отправляешься на поиски* чего-то необходимого, назови того, к кому ты пойдёшь, и *погрузись в мир*, к которому он принадлежит. В случае успеха цель доступна, и у неё есть то, что ты ищешь. При 7–9 выбери один из приведённых ниже вариантов:

- Тот, к кому ты пришёл, сейчас пытается решить свои собственные проблемы.
- То, что ты ищешь, обойдётся тебе дороже, чем ожидалось.

### ОПОЗНАТЬ НЕЗНАКОМЦА

Если ты пытаешься *опознать незнакомца*, то должен *погрузиться в мир*, к которому он принадлежит. В случае успеха ты знаешь его репутацию; Распорядитель сообщит тебе, что известно о нём широкой общественности. При 10+ ты уже имел с ним дело раньше. Ты знаешь о нём нечто интересное и полезное, либо он успел тебе *задолжать*. В случае провала ты не знаешь его, либо *должен* ему — решает Распорядитель.

### ОСМОТРЕТЬСЯ

Когда ты *осматриваешься* в каком-то важном или интересном месте, тебе необходимо *погрузиться в мир*, к которому оно принадлежит. В случае успеха ты ухитряешься заглянуть в суть вещей, творившихся или творящихся здесь прямо сейчас. При 10+ ты можешь задать Распорядителю один вопрос из области интриг и политики мира, к которому принадлежит это место.

## РАЗВИТИЕ

Когда ты используешь *ход расследования*, *запускаешь ход близости*, *востребуешь с кого-то* или *гасишь долг*, ты *прикасаешься к миру*, с которым взаимодействуешь, отмечая это в своём буклете. Прикоснувшись ко всем четырём мирам, можешь стереть отметки и получить развитие.

## ХОДЫ ДОЛГОВ

### ОКАЗАТЬ УСЛУГУ

Когда ты *оказываешь кому-то услугу*, он становится *должен* тебе.

### ВОСТРЕБОВАТЬ ДОЛГ

*Востребуя долг*, ты должен напомнить цели, когда она успела *задолжать* тебе, и потребовать...

...от персонажей игроков.

- Оказать тебе услугу за умеренную цену.
- *Протянуть тебе руку помощи*.
- *Встать у кого-то на пути*.
- Честно ответить на вопрос.
- Простить кому-то *долг*.
- Передать тебе чей-то *долг*.

...от второстепенных персонажей.

- Честно ответить на вопрос о *мире*, к которому принадлежит цель.
- Познакомить тебя с могущественным представителем своего *мира*.
- Безвозмездно вручить тебе дорогой и полезный подарок.
- Простить кому-то *долг*.
- Передать тебе чей-то *долг*.
- +3 к результату *убеждения* этого персонажа.

### ОТСРОЧИТЬ ДОЛГ

При попытке *отсрочить долг* тебе требуется *следовать велению сердца*. В случае успеха ты ухитряешься избежать расплаты на этот раз, но по-прежнему остаёшься *должен*. При 7–9 выбери один из вариантов.

- Ты вторично *задолжал* цели и теперь *должен* ей дважды.
- Ты потерял лицо перед *миром* цели.
- Ты *принимаяешь инаковость*.

В случае провала у тебя не получается соскочить с крючка. Ты должен либо рассчитаться с *долгом*, либо столкнуться со следующими последствиями: собеседник может выбрать для тебя два варианта из списка или заставить тебя удалить все записанные в твоём буклете *долги*.

### ОБРОНИТЬ ИМЯ

Когда ты хочешь *обронить имя* своего должника, необходимо *погрузиться в мир*, к которому принадлежит названная персона. В случае успеха имя имеет вес и открывает перед тобой какую-то возможность. При 10+ ты сохраняешь *долг* и *прикасаешься к миру*, о котором идёт речь. При 7–9 *долг* списывается. При провале вычеркни *долг* и готовься к худшему

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ