

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ПЕРЕЙТИ К НАСИЛИЮ

Когда ты *переходишь к насилию*, брось **Кровь**. При успехе нанеси заявленный урон, а твои соперники выбирают 1:

- они наносят тебе урон
- они ставят тебя в уязвимое положение
- они создают себе возможность для побега

На 10+ ты так же выбираешь 1:

- ты наносишь ужасающий урон
- ты забираешь что-то у них
- ты создаёшь возможность для союзника

ВЫЙТИ ИЗ СИТУАЦИИ

Когда ты используешь возможность, позволяющую тебе *выйти из ситуации*, брось **Кровь**.

При успехе побег успешен, выбери 1. На 7-9 МЦ так же выберет 1:

- ты получаешь урон при побеге
- ты попадаешь в другую опасную ситуацию
- ты оставляешь что-то важное
- тебе кто-то помог, теперь ты ему *должен*
- ты поддаёшься своим низменным инстинктам, отметь деградацию

УБЕДИТЬ ПЕРСОНАЖА

Когда ты пытаешься *убедить второстепенного персонажа*, брось **Сердце**. При успехе они согласны с твоими доводами и делаю что просишь. На 7-9 они выдвигают встречное предложение или требуют оплату - *долг*, услуга или ресурс - перед тем, как согласиться.

Если ты требуешь *долг* со второстепенного персонажа, добавь +3 до броска

ВЫЯВИТЬ МОТИВЫ

Когда ты пытаешься *выявить чьи-то мотивы*, брось **Разум**. При успехе задай 2 вопроса. На 7-9 они задают 1 вопрос тебе. Если они принадлежат к тому же Кругу, задай дополнительный вопрос (даже при провале).

- кто тянет тебя за струны?
- в чем претензия твоего персонажа к ____?
- что твой персонаж надеется получить от ____?
- каких событий боится твой персонаж?
- как я могу добиться от твоего персонажа ____?
- как я могу втянуть твоего персонажа в долги?

ЗАПУТАТЬ, ОТВЛЕЧЬ ИЛИ ОБМАНУТЬ

Когда ты пытаешься кого-то *запутать, отвлечь или обмануть*, брось **Разум**. При успехе они одурачены. По крайней сейчас.

На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2:

- ты создаёшь возможность
- ты узнаешь их слабость или недостаток
- ты запутываешь их не некоторое время
- ты избегаешь дальнейших затруднений

СОХРАНЯТЬ ХЛАДНОКРОВИЕ

Когда дела плохи, и ты хочешь выкрутиться, *сохранив хладнокровие*, опиши ситуацию, которую ты хочешь избежать. Брось **Дух**. На 10+ у тебя всё получилось. На 7-9 МЦ скажет, какую цену тебе нужно заплатить

ДАТЬ СЕБЕ ВОЛЮ

Когда ты решаешь *дать себе волю*, выбери из своего буклета одну из соответствующих возможностей и брось **Дух**. При успехе отметь деградацию и яви возможность. МЦ опишет тебе как твоя сила ограничена или нестабильна. На 10+ игнорируй принятие деградации или осложнений

ПРОТЯНУТЬ РУКУ / ВСТАТЬ НА ПУТИ

Когда ты *протягиваешь руку помощи* или *встаёшь на пути* после броска другого персонажа, дрось **их Круг**. При успехе дай другому персонажу +1 или -2 к итоговому значению броска.

На 7-9 ты подвергаешь себя опасности, попадаешь в затруднительное положение или это стоит дороже, чем ты ожидал

ХОДЫ КРУГА (МИРА)

ПРИПОМНИТЬ ИМЯ

Когда ты пытаешься *припомнить чьё-то имя*, брось **их Круг**. При успехе ты знаешь их репутацию; МЦ расскажет тебе, что большинство людей знают о них. На 10+ ты уже имел с ними дело; ты знаешь что-то интересное и полезное или они тебе *задолжали*. В случае провала ты их не знаешь или *должен им* (по выбору МЦ)

ПРОГУЛЯТЬСЯ ПО УЛИЦАМ

Когда ты *отправляешься на улицы*, чтобы достать необходимое, назови к кому ты отправился и брось **их Круг**. При успехе они доступны и у них есть, что тебе нужно. На 7-9 выбери 1:

- они по уши в своих проблемах
- они отдадут нужное тебе, но куда дороже

ИЗУЧИТЬ МЕСТО СИЛЫ

Когда ты *изучаешь святилище, место сбора или силы*, брось **Круг** тех, кто контролирует это место. При успехе ты заглядываешь за вуаль тайны этого места; МЦ расскажет тебе, что здесь не то, чем кажется. На 10+ ты многое узнаешь о политике и планах Круга; задай МЦ вопрос о Круге и получи +1 к следующему броску, если следуешь ответу

ХОДЫ ДОЛГОВ

ОКАЗАТЬ КОМУ-ТО УСЛУГУ

Когда ты *значимо* помогаешь кому-то, *не получая явных бенефитов*, тебе становится *должен* тот, кому ты помог

ВМЕШАТЬСЯ В ЧЬИ-ТО ДЕЛА

Когда ты негативно вмешиваешься в чьи-то дела без веской на то причины, ты становишься *должен* тому, кому помешал

ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УПЛАТЫ ДОЛГА

Когда ты *отказываешься от уплаты долга*, брось разницу между твоим *Статусом* и *Статусом кредитора от его Круга*. При успехе ты временно откладываешь обязательства, но *долг* остаётся.

На 7-9 ты повторно *задолжал* им или увеличиваешь *инаковость* (на твой выбор).

В случае провала у тебя не получается избежать обязательств: либо погаси *долг*, либо сотри все свои *долги* от Круга кредитора, а так же получи -1 к *Статусу* их Круга, пока не пройдёт значительное время

ОБНАЛИЧИТЬ ДОЛГ

Когда ты *требуешь вернуть долг*, напomini должнику, чем тот тебе обязан, чтобы...

...заставить Основных Персонажей:

- ответить честно на вопрос
- оказать тебе услугу за умеренную цену
- *протянуть тебе руку помощи*
- *встать у кого-то на пути*
- вычеркнуть чей-то *долг*
- отдать тебе свой *долг* на кого-то (о начилии долга ты должен знать)

...заставить Второстепенных Персонажей:

- ответить честно на вопрос
- назначить встречу в кем-то из их Круга
- подарить тебе ценный или полезный подарок
- вычеркнуть чей-то *долг*
- отдать тебе свой *долг* на кого-то (о начилии долга ты должен знать)

ХОД КОНЦА СЕССИИ

В конце каждой сессии, реши узнал ли лучше *Круг* с которым сегодня чаще всего взаимодействовал. Если да, то добавь +1 к характеристике *Круга* и убавить -1 от другого. Расскажи, как изменились твои взаимоотношения в этом Круге из-за событий на этой сессии.

Прикоснись к одному из *Кругов*, характеристики которых изменились.

В дополнении к этому вспомни, кто мог *задолжать* тебе, а кому мог *задолжать* ты

РАЗВИТИЕ

Когда ты *используешь ход Круга*, *запускаешь ход близости*, *обналичиваешь* или *гасишь долг*, ты *касаешься Круга*, с которым взаимодействуешь, отмечая это в своём буклете. *Прикоснувшись* ко всем четырём *Кругам*, можешь стереть отметки и получить развитие

ХОДЫ ГОРОДА

Ходы Города запускаются, когда наступает передышка, и все Фракции делаю свои ходы.

Самый высокий показатель *Статуса Круга* показывает какие Ходы Города доступны Основным Персонажам, а так же число Ходов Города во время передышки.

ХОДЫ ПЕРВОГО СТАТУСА

Тебя знают в Городе, как фигуру, чьи долги имеют вес. Но к тебе ещё присматриваются.

ОСЛАБИТЬ ЧЬЁ-ТО ПОЛОЖЕНИЕ

Когда ты стараешься **ослабить чьё-то положение** в Круге, распуская слухи и сплетни, брось **Статус**. При успехе слухи расходятся; они получают -1 к своим действиям *хода фракции*, пока не найдут способ развеять слухи. На 10+ кто-то из врагов твоей цели делится с тобой опасной информацией, касающейся её интересов. В случае провала твоя цель отслеживает источник слухов прямо до тебя... и они уже здесь!

КИНУТЬ КЛИЧ

Когда ты **кидаешь клич** в своем Круге, что тебе что-то нужно — волшебный фолиант, секретные сведения, опытный телохранитель и т.д. — брось **Статус**. На 10+ нужное тебе оказывается в руках союзников; это твоё... за долг. На 7-9 нити приведут тебя к соперникам; они хотят услугу или подарок (на их выбор) в дополнении к долгу. В случае провала нужное тебе, происками судьбы, так или иначе оказывается у твоего порога. Кто-то (со статусом 3) из другого Круга в ярости на тебя

ПОСОВЕТОВАТЬСЯ С КОНТАКТАМИ

Когда ты **советуешься со своим контактами** из другого Круга, брось **Статус их Круга**. При успехе задай 3 вопроса; твои контакты ответят в меру возможностей. На 7-9 получи 1 шанс. На 10+ получи 2 шанса. Потрать шансы 1 к 1, чтобы получить 10+ вместо броска, когда будешь пользоваться информацией из ответов.

- о каком конфликте все говорят?
- что случилось с ____?
- чем недавно занимался ____?
- кто ответственен за ____?
- у кого есть долг на ____?

В случае провала получи 1 шанс, но у твоего контакта есть вопросы о твоей лояльности. Ответь честно, получи деградацию или задолжай ему (на свой выбор)

ЗАНЯТЬСЯ СВОИМИ ДЕЛАМИ

Когда ты **занимаешься своими делами**, вместо городской политики, расскажи МЦ о том, как проводишь время и брось **2d6**. При успехе к тебе приходит старый друг или новый союзник с просьбой о промоции; получи деградацию, если откажешь. На 10+ задай вопрос МЦ о ситуации, он ответит честно. В случае провала кто-то прерывает твои дела и требует вернуть должок, чтобы затянуть тебя в события Круга, который ты избегал

ХОДЫ ВТОРОГО СТАТУСА

Ты уже не просто «признанный гражданин», теперь ты весомая политическая сила. Вместо простого поиска ресурсов и нащупывания информации, ты можешь побуждать фракции к действиям и даже сам претендовать на кусок пирога.

ПОДНЯТЬ СИЛЫ НА ИЗГОТОВКУ

Когда ты пытаешься **поднять силы своего Круга на изготровку**, чтобы ослабить фракцию или её владения, брось **Статус**. При успехе ты можешь задолжать могущественному персонажу своей фракции (по выбору МЦ), чтобы уменьшить силу цели или ослабить её власть над каким-то активом (на твой выбор). На 7-9 твои союзники медлят, дайте ещё один долг, чтобы мотивировать и ускорить их, или присоденись к ним непосредственно во время атаки. В случае провала штурм разваливается, что создаёт возможность для врагов; расскажите МЦ, что именно сделало тебя и союзников уязвимыми

ЗАЯВИТЬ ПРИТЯЗАНИЯ

Когда ты **заявляешь притязания** на уязвимый актив, брось **Статус**. При успехе твои притязания широко признаны; завладейте активом; МЦ скажет какую пользу он тебе принесёт. На 7-9 выбери 1. На 10+ выбери все 3:

- актив больше не является уязвимым
- у актива больше нет претендентов
- актив не требует от тебя погашения долга

В случае провала твои притязания не единственные. Второстепенный персонаж (Статус 3) так же хочет этот актив себе; твоя претензия не действительна, а МЦ скажет на кого из твоих союзников или других активов нацелился соперник, чтобы отпугнуть тебя

ЗАВЕРБОВАТЬ СОЮЗНИКОВ

Когда ты **вербуешь союзников** из другого Круга, сообщи МЦ, какая помощь тебе нужна, и брось **Статус**. При успехе МЦ скажет тебе кто доступен для найма; предложи им долг, и они буду на связи до конца следующей передышки. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2:

- они кристально честные
- они исключительные профессионалы
- они независимы от их Круга
- они агрессивно ориентированные

В случае провала, ещё до того, как ты с кем-либо свяжешься, некто из твоего собственного Круга узнает об этом и распространит слухи о твоей слабости. Получи -1 к Статусу, пока не докажешь свою силу

ХОДЫ ТРЕТЬЕГО СТАТУСА

Персонажи этого статуса пользуются большим уважением и сами контролируют фракцию без значимых соперников. Третий Статус нельзя взять при повышении уровня. Основные Персонажи со Вторым Статусом могут претендовать на Третий.

ПРЕТЕНЗИЯ НА ТРЕТИЙ СТАТУС

Когда ты **заявляешь претензию на Третий Статус** в Городе, брось **2d6**, а так же:

- если у тебя значительное влияние на фракцию размером 2 и более, добавь +1
- если у тебя есть 6 долгов на Второстепенного Персонажа Третьего Статуса, добавь +1
- если у тебя Нулевой Статус в 2 и более Кругах, вычти -1
- если ты лично контролируешь меньше двух активов, вычти -1

При успехе подними свой Статус до Третьего и получи контроль на фракцией. На 10+ твой приход к власти рождает новые союзы и возможности; можешь делать дополнительные ходы фракции в течении следующих двух передышек. На 7-9 твой взлёт ведёт к враждебности и зависти в твоих рядах; кто-то из членов твоей фракции уходит, забрав с собой один из твоих активов. При провале ваше притязание блокируется другим Персонажем Третьего Статуса, кто ненавидит тебя и твоих союзников; ты не можешь предъявлять другие требования, пока не разберёшься с этой проблемой... или не устранишь её окончательно