

## Эмпатия и антагонизм

Словесные атаки разделены на эмпатические и антагонистические. Эмпатические атаки призваны расположить цель к персонажу. Они разнообразнее, но слабее и зависят только от Эмп персонажа. Антагонистические атаки куда сильнее и получают бонусы от пыток. Подвох в том, что антагонистические атаки не только с куда большей вероятностью помогут одержать верх в Словесной дуэли, но и настроят оппонента против вас, в дальнейшем гарантируя, что он будет избегать вас, а то и вовсе относиться враждебно.

## Дружба

Если персонажу удаётся сдружиться с противником, тот становится его официальным знакомым (см. «Жизненный путь»). Противник будет дружелюбен к вашему персонажу и не станет активно действовать против него без веских на то оснований. Как только ваш персонаж сумеет второй раз сдружиться с противником, тот станет его верным другом, который не просто дружелюбен к персонажу, но и с большей вероятностью поможет ему. Если же удастся сдружиться в третий раз, противник станет ему «кровным братом» и будет готов ради вашего персонажа сделать всё что угодно в пределах разумного.

## Словесная дуэль

Если партия больше нацелена на дипломатию, или же в группе много бардов, торговцев или болтливых персонажей, стоит воспользоваться системой Словесной дуэли, что позволяет проводить «бой» при помощи проверок Убеждения и прочих словесных навыков. В начале Словесной дуэли каждая из сторон устанавливает свою цель. Затем каждый игрок определяет Решительность своего персонажа, которая заменяет на время Словесной дуэли ПЗ.

$$\text{Решительность} = (\text{Воля} + \text{Инт}) / 2 \times 5$$

Словесная дуэль проводится аналогично обычному бою: каждый персонаж совершает **атаку**, а его цель **защищается** при помощи одного из действий, указан-

ных на следующей странице. Тот, у кого результат больше, наносит указанный урон Решительности противника. Персонаж, чья Решительность снижается до 0, первым проигрывает в Словесной дуэли — теперь он должен выполнить то, чего хотел от него противник. Словесная дуэль может проводиться с любым количеством участников. Атаку можно направить как на одного, так и на всех противников, и у каждого из них будет возможность защититься. Если персонаж успешно защищается, то он наносит урон Решительности атакующего. Вместо того чтобы атаковать, можно использовать **рычаг давления** — для этого требуется полный ход, зато рычаги дают бонусы в дальнейшей Словесной дуэли.

## Эмпатические атаки

Название	Навык	Урон	Эффект
Соблазнить	Соблазнение	1d6 + Эмп	Защищающийся немного смущён и получает +2 накапливающегося урона от каждого Соблазнения во время дуэли.
Убедить	Убеждение	1d6 / 2 + Эмп	Если персонаж завершает дуэль успешной проверкой Убеждения, значит он убедил противника в своей правоте.
Привести довод	Лидерство	1d10 + Эмп	Защищающийся думает, что ваш персонаж, возможно, говорит верные вещи, и получает +1 накапливающегося урона от эмпатических атак за каждый успешный довод.
Сдружиться	Харизма	1d6 + Эмп	Если персонаж завершает дуэль успешным действием «сдружиться», противник становится его другом.

## Антагонистические атаки

Название	Навык	Урон	Эффект
Обмануть	Обман	1d6 + Инт	Если персонаж завершает дуэль успешной проверкой Обмана, он успешно убеждает противника в своей лжи.
Насмехаться	Этикет	1d6 + Воля	Если персонаж успешно публично насмехается над противником, то он также снижает репутацию противника у окружающих на 2 за каждую успешную насмешку. Этот штраф действует 1 день.
Запугать	Запугивание	1d10 + Воля	Любой, кого персонаж запугивает, боится его и получает +4 накапливающегося урона за каждое Запугивание в дуэли.



## Защита

Название	Навык	Урон	Эффект
Игнорировать	Сопротивление убеждению	1d10 + Эмп	Нет
Контраргумент	См. доп. эффект	См. атаку	Вместо того чтобы защищаться, можно совершить атаку, которая отменяет первую атаку. Если ваш результат встречной проверки окажется выше, чем у противника, то его атака отменяется, а ваша наносит урон.
Смена темы	Убеждение	1d6 + Инт	Нет
Прекращение	Сопротивление убеждению	Нет	Завершение спора

## Эмпатические рычаги давления

Название	Навык	Урон	Эффект
Любовь	Харизма	Нет	Противник влюбляется в персонажа и получает штраф -3 против него в Словесной дуэли, но только пока атакующий убеждает защищающегося в своей любви и хорошо с ним обращается. Если роман завершается разрывом, защищающийся получает постоянный бонус +3 против эмпатических атак атакующего.
Изучение	Понимание людей	Нет	Позволяет заглянуть в душу противника и обнаружить его уязвимые места. Совершите проверку против Инт × 3 противника. При успехе ваш персонаж получает бонус +2 в Словесной дуэли на 1 раунд.

## Антагонистические рычаги давления

Название	Навык	Урон	Эффект
Намёк	Убеждение или Обман	Нет	Намёк позволяет навести оппонента на какую-то мысль, хорошую или плохую. При успехе противник получает штраф -4 к защите. Использовать Намёк можно только один раз за Словесную дуэль.
Подкуп	Азартные игры	Нет	При успешной проверке Азартных игр за каждые 50 крон, предложенных персонажем, он получает +1 к эмпатическим проверкам до конца Словесной дуэли.

## Пытки

Если персонаж наносит урон беззащитному противнику, который у него во власти, то получает штрафы к эмпатическим атакам и бонусы к антагонистическим атакам. Нанесение урона противнику даёт штраф -3 к эмпатическим атакам и бонус +3 к Запугиванию. Если персонаж доводит противника до порога ранения, он получает штраф -10 к эмпатическим атакам и бонус +10 к Запугиванию.

## Модификаторы в Словесной дуэли

Как и в обычном бою, в Словесной дуэли применяются модификаторы. Запугать полностью вооружённого и закованного в броню рыцаря или соблазнить безутешную вдову на похоронах её мужа будет посложнее, чем убедить корчмаря налить вам пива за счёт заведения. С другой стороны, подкупить жадного сборщика пошлины или уговорить кого-то сделать то, что он и так собирался, даже проще, чем получить бесплатное пиво. В целом модификаторы в Словесной дуэли остаются на усмотрение ведущего. В спорных случаях учитывайте, что малый модификатор равен 1, средний 3 и большой 5. Это позволит вам подобрать модификатор практически для любой ситуации, оценив её сложность.