

Город Тумана

ХОДЫ ИГРОКОВ

ВСТУПИТЬ В ПРОТИВОБОРСТВО

Если ты пытаешься одолеть кого-то или что-то в отчаянной борьбе, озвучь, чего именно ты хочешь добиться. Оппонент, в свою очередь, должен рассказать, как именно он намерен тебе противостоять. Затем испытай силу. Итог 7–9 позволяет выбрать только один из предложенных эффектов, итог 10+ позволяет выбрать два:

- ты добиваешься цели (то есть, заставляешь чем-то, за что ты боролся с оппонентом);
- оппонент получает уместную метку с уровнем, равным силе;
- ты ставишь блок, уклоняешься или иначе избегаешь попыток оппонента причинить тебе вред. Если ты не выберешь этот пункт, твой персонаж может получить от оппонента какую-нибудь уместную метку. Если оппонентом является персонаж игрока, уровень метки будет равен его силе.

ЗАДАТЬ ЖАРУ

Если ты пользуешься обстоятельствами, чтобы обрушить на кого-нибудь или что-нибудь всю свою мощь, испытай силу. При успехе цель получает уместную метку с ключом по твоему выбору и уровнем, равным силе. Кроме того, итог 7–9 позволяет выбрать один дополнительный эффект из предложенных; при итоге 10+ можно выбрать два:

- тебе удаётся защититься или обезопасить себя. Если ты не выберешь этот пункт, цель может наделить тебя какой-нибудь уместной меткой. Если цель — персонаж другого игрока, уровень метки будет равен его силе;
- тебе удаётся поразить одного или подействовать на многих (+1 к уровню метки);
- ты сам определяешь сопутствующий ущерб;
- ты отвлекаешь цель на себя (если это вообще возможно);
- тебе удаётся мастерски воспользоваться преимуществом и получить 1 козырь.

ЗАЩИТИТЬСЯ

Если ты пытаешься уклониться, сдержаться, избежать вреда или воспротивиться постороннему влиянию, МЦ (или игрок) должен объявить ключ и уровень метки, которую ты рискуешь получить. Затем испытай силу. При итоге 10+ ты не получаешь эту метку. При итоге 7–9 ты получаешь метку, но её уровень снижается на 1. При провале ты получаешь метку как есть.

ПОЙТИ НА РИСК

Если ты делаешь нечто по-настоящему дерзкое, опасное и (или) глупое, испытай силу. При итоге 10+ тебе всё каким-то образом удаётся. При итоге 7–9 всё идёт наперекосяк и МЦ предлагает некую невыгодную сделку или неприятный выбор.

ПОМЕНИТЬ РАСКЛАД

Если ты обеспечиваешь себе или своим союзникам некое преимущество, испытай силу. В случае успеха ты получишь козыри в количестве, равном силе. Каждый козырь можно обменять на один из этих эффектов:

- создать сюжетный ключ;
- сжечь ключ силы или сюжетный ключ;
- поставить или ослабить метку (1 козырь = ± 1 к уровню).

Итог 10+ приносит как минимум 2 козыря и даёт доступ к улучшениям эффектов:

- расширить эффект (увеличить область воздействия или количество целей);
- продлить эффект (сделать его устойчивым);
- скрыть эффект;
- привнести любое улучшение, которое вы с МЦ сочтёте уместным.

ПРОВЕСТИ РАССЛЕДОВАНИЕ

Если ты ищешь ответы на насущные вопросы, испытай силу. В случае успеха ты получаешь улики в количестве, равном силе. Каждая улика позволяет задать один уместный вопрос либо МЦ (по теме расследования) либо другому игроку (о его персонаже). Цель, которой адресован вопрос, должна дать либо прямой ответ, либо надёжную зацепку, ведущую к ответу. Кроме того, при итоге 7–9 цель выбирает одно из предложенных осложнений:

- расследование подвергает тебя опасности;
- сведения, полученные благодаря уликам, размыты, неполны или частично ложны;
- цель получает возможность задать тебе один встречный вопрос, и ты обязан ответить на этот вопрос на тех же условиях, что и цель.

СХИТРИТЬ

Если ты пытаешься обмануть кого-то или сделать что-то тайно, испытай силу. В случае успеха все, кого ты пытался обхитрить, ведутся на твою уловку. При итоге 7–9 МЦ выбирает одно осложнение:

- некто малозначительный замечает тебя (отчего вроде как тут же становится значительным, не так ли?);
- цель чует неладное, но неявно или опосредованно (цель не видит тебя, но чует твой запах; или наоборот — видит, как ты говоришь, но не слышит слов, и так далее);
- ты должен оставить на месте что-нибудь важное, иначе твою уловку раскроют.

УБЕДИТЬ

Если ты словами, угрозами или соблазном побуждаешь кого-то что-то сделать, испытай силу. В случае успеха назови подходящую метку с уровнем, равным силе. Цель может либо принять эту метку, либо:

- (при итоге 7–9) согласиться на просьбу, но так, чтобы соблюсти собственные интересы;
- (при итоге 10+) согласиться, пересмотрев собственные интересы так, чтобы они хотя бы на время совпадали с твоими.

ДОЛГОЖДАННЫЕ ОТВЕТЫ

Когда ты раскрываешь свою тайну, выбери один, два или все три предложенных эффекта:

- Ты обретаешь более глубокое понимание своего мифоса, своей тайны или связи между ними. Удели внимание теме, которой эта тайна принадлежит.
- Ты настолько шокирован полученным откровением, что у тебя возникает отторжение по отношению к своему мифосу или обыденному аспекту жизни. Поставь отметку на шкале УГАСАНИЯ или НАДЛОМА любой своей темы.
- Ты получаешь ответ на свой вопрос. Выбери для этой темы новую тайну.

КОНЕЦ ПУТИ

Когда твоя идентичность исчерпывает себя, перефразируй её, чтобы описать новую цель, новый этап, новую точку зрения и так далее. Впрочем, если ты считаешь, что этот аспект твоей жизни действительно остался позади, можешь заменить тему этой идентичности.

СДЕЛАТЬ СЛОЖНЫЙ ВЫБОР

Если ты отвергаешь верный шанс раскрыть свою тайну, поставь отметку на шкале УГАСАНИЯ её темы.

Если ты говоришь или поступаешь вопреки своей идентичности, поставь отметку на шкале НАДЛОМА её темы.

Если ты жертвуешь чем-то по-настоящему желанным во имя соблюдения своей идентичности, поставь отметку на шкале ВНИМАНИЯ её темы.

МОНТАЖ-ПЕРЕДЫШКА

Когда у тебя появляется время на передышку, реши, как именно ты её проведёшь:

- **уделишь внимание** одной из тем логоса (или вспомогательных тем). Расскажи всем участникам игры, что ты для этого делаешь, и удели внимание этой теме;
- **поработаешь над делом**. Расскажи всем участникам игры, что ты при этом делаешь, и получи 3 улики подходящим под описание методом из соответствующего источника;
- **исследуешь свой мифос**. Расскажи всем участникам игры, какую именно тайну ты исследуешь и как именно ты это делаешь. Получи 1 улику подходящим под описание методом из соответствующего источника и удели внимание теме, которой эта тайна принадлежит;
- **подготовишься к дальнейшим событиям**. Расскажи всем участникам игры, как именно ты готовишься, и выбери одно из двух: восстановить все сожжённые ключи силы ИЛИ получить 3 козыря подходящим под описание методом. Можешь в любой момент обменять эти козыри на улучшения эффектов, перечисленные в описании хода поменять расклад;
- **придёшь в себя после минувших событий**. Если у тебя ещё остались устойчивые метки, МЦ скажет, какие из них (и насколько именно) можно ослабить в ходе передышки. Как вариант, каждый подходящий ключ с одобрения МЦ может снизить уровень любой (или почти любой) из имеющихся у тебя меток на 1. Если в ходе монтажа-передышки игроки предложат достаточно интересное событие, МЦ может развернуть его в полноценную игровую сцену.

ОБРАТНЫЙ КАДР

Один раз за игровую встречу, получив повествовательную эстафету, ты можешь выбрать что-то одно:

- Описать действие, совершённое твоим персонажем какое-то время назад, и сделать соответствующий ход. Итог этого действия повлияет на текущую сцену.
- Описать эпизод из биографии героя, имеющий отношение к текущей ситуации. В зависимости от описания МЦ может вознаградить тебя козырем или уликой.

ВЫЙТИ ЗА ПРЕДЕЛЫ

Если ты используешь свои способности новым, невиданным прежде образом или на невиданном прежде уровне силы, скажи МЦ, чего именно ты хочешь добиться. МЦ в ответ сообщит, какую цену тебе придётся заплатить. Если тебя всё устраивает, испытай логос. В случае успеха ты добиваешься желаемого и платишь названную цену:

Значимая цена. При итоге 7—9 поставь отметку на шкале НАДЛОМА/УГАСАНИЯ одной из своих тем и сожги все её ключи силы. При итоге 10+ поставь отметку на шкале НАДЛОМА/УГАСАНИЯ одной из своих тем.

Огромная цена. При итоге 7—9 замени одну из своих тем. При итоге 10+ поставь отметку на шкале НАДЛОМА/УГАСАНИЯ одной из своих тем и сожги все её ключи силы.

Страшная цена. При итоге 7—9 ты погибаешь, перестаёшь существовать или навсегда превращаешься во что-то совершенно иное: ты получаешь метку 6-го уровня, от которой нельзя защититься. При итоге 10+ замени одну из своих тем.

При итоге 6 и меньше тебе придётся заплатить ту же цену, что и при итоге 7—9, но при этом ты или полностью утратишь контроль над своими силами, или не сумеешь использовать их так, как намеревался. Все подробности и последствия остаются на усмотрение МЦ.

ТРЁП ПОД ТИТРЫ (В КОНЦЕ ВСТРЕЧИ)

В конце игровой встречи, когда по воображаемому экрану идут титры, соберитесь вокруг игрового стола, и пусть каждый игрок ответит хотя бы на один из этих вопросов:

- **Как ваша команда росла над собой в течение этой встречи?**
Восстанови сожжённый командный ключ силы или поставь отметку на шкале ВНИМАНИЯ командной темы.
- **С кем из героев во время этой игровой встречи у твоего персонажа состоялось самое значимое взаимодействие?**
Получи адресованный этому герою пункт помощи или помехи.
- **Какая из твоих тем подверглась наиболее серьёзным испытаниям? Если она исчерпала себя, какая тема придёт ей на смену?**
Запиши ответ на обороте карточки этой темы.