

# ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

У персонажей есть пять характеристик, имеющих значения от +3 до -2. Когда ход требует применить характеристику, бросай два шестигранных кубика (2к6), складывай выпавшие значения и прибавляй или вычитай указанную характеристику.

- ♦ **Тело** отражает силу, выносливость, телосложение и умение драться. **Положись на тело**, чтобы **пустить кровь**.
- ♦ **Разум** показывает ум, тайные знания и умение руководить. **Используй разум**, чтобы **оценить обстановку** или **раскошелиться**.
- ♦ **Дух** выражает энергичность, страсть, дерзость и преданность божеству. **Соберись с духом**, чтобы **пойти на риск** или **угодить божеству**.
- ♦ **Хитрость** говорит о коварстве, обаянии и красноречии. **Пускай в ход хитрость**, чтобы **повлиять** на людей или что-то **скрыть**.
- ♦ **Узы** олицетворяют связь с собратьями. Твои узы с собратом и его узы с тобой могут различаться. **Испытай прочность уз**, чтобы **помочь или помешать** собрату или **пережить мгновение близости** с ним.

Помни, что общий модификатор любого броска не может быть выше, чем +4.

## ХОДЫ

Ход – это маленький блок правил, позволяющий отыграть определённую ситуацию, или приносящий преимущество в определённых обстоятельствах. Ведущий будет говорить, когда требуется совершить ход. Если ход требует броска, результаты толкуются так:

- ♦ **10+**: полный успех. Всё происходит так, как хотел игрок.
  - ♦ **7-9**: частичный успех. Всё происходит так, как хотел игрок... почти.
  - ♦ **6-**: провал. Ведущий совершает ход.
- В тексте ходы выделены **цветом**.

## УРОН

Когда тебя ранят, отметь урон – сколько именно, говорит ведущий:

- ♦ Если врезали кулаком, то 1 урон.
- ♦ Если ударили кирпичом, то 2 урона.
- ♦ Если подстрелили издали, то 3 урона.
- ♦ Если поймал пулю в упор, то 4 урона.

1-2 единицы урона пройдут сами со временем. 3 урона – уже тяжёлое ранение. Урон можно вылечить ходами – например, **пережив мгновение близости**. Первая помощь обычно исцеляет 1 урон.

Чтение тёмных книг, визиты в иные миры и тому подобные дела могут наносить урон не телу, а рассудку. Он работает так же, как обычный.

## ОПЫТ

- ♦ Когда тебе выпадает 6-, отметь **опыт**.
- ♦ Когда твои узы с собратом достигают +4, отметь **опыт** и сбрось узы до +1.
- ♦ Когда твои узы с собратом достигают -3, отметь **опыт** и сбрось узы до 0.
- ♦ Когда ведущий или ход велит отметить **опыт**, отметь **опыт**.
- ♦ Когда ты получаешь 12+ при **приближении Последнего часа**, все отмечают **опыт**.

Отметив пять единиц **опыта**, ты стираешь его и получаешь улучшение.

## МОЛИТВЫ

**Молитва** – это способ получить преимущество или избежать последствий ценой штрафа к характеристикам. Подробнее см. ход **Вознести молитву**.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Персонажи могут иметь нужное снаряжение или оружие. Обычные предметы просто дают возможность что-то сделать (например, пистолет не даёт бонуса, но без пистолета выстрелить вообще не получится). Окультирные вещи приносят бонус +1 к броску.

## БОНУСЫ К БРОСКАМ

**Одноразовый бонус**: получи +1 к своему следующему броску.

**Долговременный бонус**: получи +1 ко всем броскам до конца сцены или иного отрезка времени.

## КАЗНА

**Казна** – это общий ресурс персонажей, исчисляемый в абстрактных единицах. Начальная **казна** в приключении складывается из вклада каждого героя – он указан в буклетах.

### Казна пополняется...

- ♦ В начале приключения.
- ♦ За счёт ходов, пополняющих **казну**.
- ♦ По решению ведущего.

### Казна уменьшается...

- ♦ В начале приключения.
- ♦ За счёт ходов, уменьшающих **казну**.
- ♦ По решению ведущего.

## СЕКРЕТНОСТЬ

**Секретность** – это общий ресурс, выраженный в умозрительных баллах. В начале приключения ведущий задаёт **секретность** (обычно 3 балла) и объявляет цену провала (т. е. что случится, когда вся **секретность** будет потеряна).

### Секретность растёт...

- ♦ Когда ход велит персонажу повысить **секретность**.
- ♦ По решению ведущего.

### Секретность падает...

- ♦ Когда ход велит персонажу понизить **секретность**.
- ♦ По решению ведущего.

# ОБЩИЕ ХОДЫ

## ПУСТИТЬ КРОВЬ

Когда ты пытаешься убить, ранить или обезвредить врага, **положись на тело**. При успехе у тебя получилось. На 10+ также выбери один пункт.

- ♦ Ты не получил урона.
- ♦ Ты не поднял шума.
- ♦ Ты нашёл у врага ценный трофей.

## ОЦЕНИТЬ ОБСТАНОВКУ

Когда у тебя выдаётся лиз, чтобы оценить человека или обстановку, **используй разум**. На 10+ задай ведущему три вопроса из списка ниже. На 7-9 задай один вопрос. При провале задай один вопрос и готовься к худшему.

- ♦ Как лучше всего попасть внутрь / убраться отсюда / пробраться мимо?
- ♦ Чего мне стоит опасаться?
- ♦ Кто здесь уязвимее всего?
- ♦ Кто или что здесь опаснее всего?
- ♦ Что они собираются делать?
- ♦ Кто тут за главного?
- ♦ Он лжёт?
- ♦ Как мне заставить его \_\_\_\_\_?
- ♦ Что я упускаю?

## ПОЙТИ НА РИСК

Когда ты отчаянно рискуешь ради божества или своих братьев, **соверись с духом**. На 10+ риск того стоил. На 7-9 риск оправдался... в некотором роде. Ведущий расскажет, что пошло не так.

## ВОЗНЕСТИ МОЛИТВУ

Когда тебе или собрату грозит опасность, ты проваливаешь бросок или просишь божество о помощи, отметь любую **молитву** в буклете и прими указанный штраф. Божество поможет тебе (бросок будет успешен, как на 10+, опасность минует и т. д.). В конце встречи расскажи, что ты отдал в обмен на помощь.

## ПОВЛИЯТЬ

Когда ты пытаешься убедить НИП сделать что-то, **пусти в ход хитрость**. При успехе он согласится. На 7-9 ведущий выберет одно:

- ♦ Уменьши **казну** на 1.
- ♦ Понижь **секретность** на 1.
- ♦ Он попросит сделать что-то взамен.

## СКРЫТЬ

Когда ты пытаешься действовать тайно (крадёшься мимо стражи, вытаскиваешь письмо из чужого кармана и т. д.), **пусти в ход хитрость**. На 10+ выбери один пункт. На 7-9 выбери два:

- ♦ Ты потратил много времени.
- ♦ Ты что-то израсходовал.
- ♦ Ты вызвал подозрения.

## ПОМОЧЬ ИЛИ ПОМЕШАТЬ

Когда ты пытаешься помочь или помешать брату, **испытай прочность уз** перед тем, как он сделает ход. На 10+ измени его результат на 2. На 7-9 – измени результат на 1. Применяв этот ход, ты можешь изменить узы с его целью на 1.

## ПЕРЕЖИТЬ МГНОВЕНИЕ БЛИЗОСТИ

Когда ты и твой брат переживаете лиз привязанности, искренности или покоя, **испытай прочность уз**. Если этот момент романтический или связан с божественным, бросок получает +1. На 10+ выбери два пункта, 7-9 – один.

- ♦ Вы оба получаете **долговременный бонус**, пока действуете, как команда.
- ♦ Вы оба изменяете ваши узы на 1.
- ♦ Вы оба исцеляете 1 урон.

## УГОДИТЬ БОЖЕСТВУ

Когда ты делаешь что-то ненормальное, жестокое или пугающее, но удобное божеству, **соверись с духом**. При успехе ты получишь бонус +1 на один бросок **приближения Последнего часа** или финального хода приключения. На 10+ выбери одно:

- ♦ Ты не понижаешь **секретность**.
- ♦ Ты не получаешь 2 урона.
- ♦ Один твой предмет становится оккультным.

## УКРЕПИТЬ УЗЫ

В конце игровой встречи назови брата, который стал тебе ближе, – ваши узы возрастают на +1. Если это поднимает узы до +4, отметь **опыт** и сбрось узы до +1. Если среди братьев нет никого, с кем ты стал ближе, выбери одного, которого теперь считаешь чужим, и снизь узы с ним на 1. Если это снижает узы до -3, отметь **опыт** и сбрось узы до 0.

## РАСКОМЕЛИТЬСЯ

Когда ты тратишь деньги культа, чтобы добыть что-то или заручиться помощью, уменьши **казну** на 1 и **используй разум**. На 10+ выбери результат, на 7-9 выбери результат и осложнение. После броска ты можешь уменьшить **казну** ещё на 1, чтобы получить +1 к броску.

### Результаты:

- ♦ Ты получаешь нужную вещь.
- ♦ Тебе оказывают нужную услугу.
- ♦ Ты нанимаешь людей на подмогу.
- ♦ Ты подстраиваешь обстоятельства нужным тебе образом.

### Осложнения:

- ♦ Приобретение недолговечно.
- ♦ Траты привлекли внимание.
- ♦ Это не совсем то, что нужно.
- ♦ Ты в долгу у опасного человека.

## ЗАМЕСТИ СЛЕДЫ

Когда ты устраняешь свидетелей, маскируешься или иными образом уничтожаешь следы культа, бросай кубы, полагаясь на характеристику, указанную ведущим. В случае успеха получи балл **секретности**, но **вознеси молитву** или уменьши **казну** на 1. На 10+ также выбери одно:

- ♦ Ты сумел обратить внимание противника на кого-то другого.
- ♦ Ты убедил неприятелей в отсутствии связи между определённым человеком (возможно, самим собой) и твоими братьями.