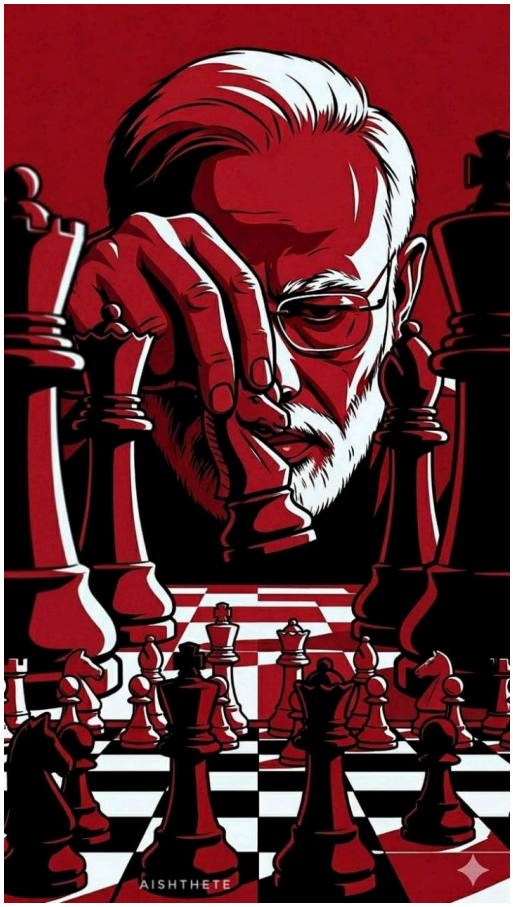
# Перечень всех изменений



- **Лимит времени на раздумья** (раздел "Ход игры") – Добавлено уточнение, что окончательно регламентируется ведущим.
- **Движение через союзные фигуры** (раздел "Перемещение") – Теперь через свои фигуры или фигуры союзников проходить можно всегда, а не только при использовании свойств.
- **Интриги в тактике** (раздел "Интриги") – добавлено использования стратегических интриг в тактических взаимодействиях с необходимостью их предварительной адаптации.
- **Автопобеда** (раздел "Фаза риска") - Бросок 10 на д10 в бою приводит к автопобеде. При этом если у обоих отрядов автопобеда, то бой заканчивается ничьей.
- **Разведка и Расследование** (раздел "Свойства фигур") – Уточнено, что теперь эти свойства работают одинаково.
- **Фаталити** (раздел "Свойства фигур") – Стоимость использования выросла до 2 Ресурсов.
- **Мудрец** (раздел "Свойства фигур") – Теперь умеет дистанционно активировать фишки.
- Фишки **След.**

---

# Базовые правила






**Тактическая игра** — это формат словесной ролевой игры с элементами варгейма. На этом мероприятии вы сами отыгрываете и за основного персонажа в штабе, и за оперативников в поле. Игра происходит фигурами для стратегической игры на гексагональной карте.

## Отряд и ресурсы

**Отряд** — это группа фигур (от 1 до 3 штук), представленная на карте одним маркером. Силой, лояльностью и влиянием отряда считается сумма этих показателей у всех фигур отряда.

**Состав отряда:**
• Максимум фигур у одного игрока = как в шахматах (8 пешек, 2 коня, 1 ферзь и т. д.)
• Максимум отрядов = 2 базовых + 1 дополнительный за каждые 3 точки Влияния
• Состав отряда виден всем с начала игры, скрыты только номера фигур

**Ресурсы в начале игры:**

Игрок получает фишки ресурсов в количестве, равном его дополнению "Ресурсы" в персонажном листе.

## Ход игры

- Инициатива определяется жребием (если в описании игры не указано иное).
- Ход — это подействовать всеми своими отрядами.
- Лимит времени на раздумья: примерно 3 минуты, однако окончательно регламентируется ведущим.
- Отыгрыш событий происходит после того, как игрок подействует всеми отрядами

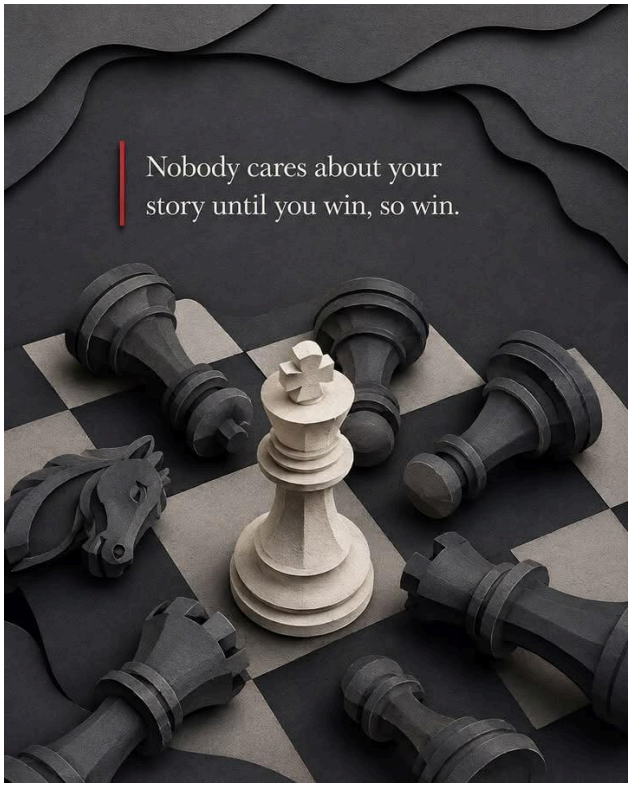
## Напарники

Два игрока могут играть вместе как один стратег, тогда их фигуры входят в один набор отрядов вперемешку без передачи друг другу. Эта опция нужна не для получения преимуществ какого-либо рода, а только для облегчения формирования отрядов игрокам с малым числом фигур.

- Напарник может быть только один
- Все ограничения стратега сохраняются (то есть в отрядах напарников не может быть больше 1 ферзя или 2 ладей, например).
- Дополнение "Ресурсы" у напарников складывается.
- Дополнение "Влияние" считается по большему из двух напарников.
- Если напарники не могут договориться о действиях своих отрядов и фигур, то отряд не действует.

# Доступные отряду действия






## Перемещение

- Отряд может переместиться на соседний свободный сектор (до 2 раз за ход).
- По окончании перемещения отряд может заявить **Нападение**, **Обмен** или **Активацию** фишки. Но только что-то **одно из этого**.
- Невозможно закончить ход на гексе, занятом другим отрядом или фишкой
- Невозможно двигать отряд сквозь чужие фигуры или фишки. Через свои фигуры или фигуры союзников проходить можно
- Свойства фигур (Мобильность, Дураки и дороги, Лист на ветру) позволяют двигаться дальше, чем обычно
- Есть свойства фигур, работающие при перемещении; каждая фигура может использовать такое не более 1 раза за ход

## Активация фишки

- Может быть заявлена сразу после или вместо Перемещения; после Активации ход отряда всегда заканчивается.
- Фишка должна находиться в соседнем секторе.
- Для активации большинства фишек надо выбрать фигуру, которая будет взаимодействовать с событием там.

## Обмен

- Позволяет обменяться фигурами или предметами двум своим отрядам, если они стоят на соседних гексах.
- Может быть заявлен сразу после или вместо Перемещения; после Обмена ход обоих отрядов всегда заканчивается.
- Обмениваться можно любым числом фигур и предметов
- Обмен не восстанавливает поврежденные фигуры
- Обменом можно объединить отряды в один (если позволяет состав)

## Нападение

- Может быть заявлено сразу после или вместо Перемещения; после Нападения ход отряда всегда заканчивается.
- Отряд может атаковать противника, который стоит вплотную к нему.
- Инициирует ситуацию боя (см. ниже "Боевая система").

## Боевая система

Каждая фигура выполняет своё действие не более одного раза за бой по решению игрока-стратега.

**Порядок действия фигур в бою:**

1. По фазам (Условия → Сила → Риск → Ущерб).
2. Внутри фаз по номиналу (король быстрее всех, пешка медленнее).
3. При равенстве номинала — по Лояльности (выше значит быстрее).
4. При равенстве Лояльности — атакующий действует первым.

**Четыре фазы боя:**

**1. Фаза условий.** Фигуры, действующие в эту фазу, устанавливают дополнительные правила, влияющие на весь дальнейший ход боя.

**2. Фаза силы.** Подсчитывается суммарная Сила фигур отряда с учётом всех условий и модификаторов.

**3. Фаза риска.** В эту фазу определяется победитель боя. Для этого надо кинуть кубик d10 и прибавить выпавшее число к Силе своего отряда. Побеждает отряд с наибольшей суммой. В случае равенства — ничья. Если на броске выпало "10", то отряд автоматически выигрывает в бою. Если оба отряда автопобеждают, то это ничья. Действующие в эту фазу фигуры влияют на бросок кубика или зависят от него.

**4. Фаза ущерба.** Проигравший отряд несёт потери.

- Командир отряда выбирает, какую фигуру повредить (повалить). Уже поврежденную фигуру повредить нельзя
- Поврежденная фигура остается в отряде, не теряя свойств и Силы. Поэтому отряд, понесший потери, может быть также опасен, как и раньше
- Поврежденную фигуру восстанавливают только особые действия других фигур
- После повреждения фигуры начинают работать свойства фигур, действующих в этой фазе

Отряд уничтожен, если все его фигуры повреждены после окончания фазы Ущерба; иначе отряд может действовать даже со всеми поврежденными фигурами.

В конце игры одна фигура в полностью уничтоженном отряде погибает (решает владелец отряда; если решение принять не удается — жребий).

## Фишки событий





Моделируют те или иные события в мире игры. В зависимости от сюжета игры могут появляться новые типы фишек или отсутствовать привычные. Конкретный способ взаимодействия с фишкой также меняется от игры к игре: текст, голосовое сообщение, мини-модуль на несколько минут и т. д.

Часто успешное прохождение события дает что-то полезное, а неуспешное — уменьшение характеристик фигуры, вплоть до её окончательной потери стратегом.

**Наиболее часто встречающиеся фишки:**

## Тайны

Событие про информацию, тайны и секреты, отгадывание загадок. Чаще всего успешное прохождение приносит новые сведения.

## Подвиги

Опасные события, в которых можно отличиться. Персонаж-фигура, которая идёт исполнять подвиг, имеет ключевое значение, влияющее на прохождение. Сюжет здесь превыше характеристик.

> *Пример: не стоит отправлять в Элизиум для мирных переговоров ферзя огненного элементаля, даже если у вас есть такая возможность. Пешка неонат Крысиная Жопка справится гораздо лучше.*

Чаще всего успешное прохождение приносит бонусные ТТХ фигуре, проходившей событие.

## След

На карте появится новый тип фишек — след.

Это фишки блиц-событий. При активации такой фишки стратег выбирает фигуру, которая туда пойдет. Рассказчик коротко описывает ситуацию, а стратег очень быстро принимает решение. Обычно это выбор, рискнуть ли ради получения некой пользы. Иногда фигуре придется делать бросок кубов, равный своему параметру Лояльность против сложности 8. Наградами могут быть ресурсы, трофеи, временные фигуры или что-то иное.

След обычно сюжетно связан с одним из стратегов, отражая какое-то событие или место. След никогда не несет в себе ничего драматического, за исключением ситуации желания самого стратега или специфических недостатков, например, Враг или Злой рок и т.д. Такие фишки будут называться Зловещий След. По следу может пройти любой стратег, подходящий по пререквизитам.

> *Например: След Логова Жнецов, пререквезит НЕ Майорский, не стукач (лояльность 5+).*
> *В Логове жнецов воруют пробужденный спирт, вы стали свидетелем сговора Пегого и Студента о разбадяживании пифии. Вам предлагают взятку за молчание или заточку в почку за доносы на врачей…*

**Трофеи**

Чаще всего трофеи увеличивают характеристики отряда или заменяют фигуры на другое. Отряд не может иметь более 3 трофеев. Трофеи можно выкинуть или передать при обмене или забрать с побежденного отряда.

После сражения отряд победитель может забрать у побежденного один трофей, если у него есть для него место. Трофей можно выкинуть в любой момент времени, кроме начала ситуации боя.

## Интриги

Стратегические Интриги могут быть использованы и в тактических взаимодействиях. Заявлять их нужно в самом начале хода, до наступления инициативы.

Обратите внимание, что каждая из стратегических интриг должна быть переработана для тактики, поскольку их механики заметно отличаются. Если вы не сообщили заранее и не попросили МГ адаптировать вашу интригу для тактики, то делать этого прямо в процессе игры не нужно; ваша интрига просто не будет работать.

## Свойства фигур




**Фаза / Перемещение** - фаза, в которой может подействовать эта фигура, или перемещение, если она действует во время перемещения.

| Свойство | Фаза / Перемещение | Описание свойства |
|---|---|---|
| **Мобильность** | Перемещение | +2 к дистанции Перемещения отряда. |
| **Воротила** | Перемещение | Кинь кубик. Если выпал чёт, получи 1 ресурс. |
| **Штурм** | Сила | Если отряд нападает, увеличь силу отряда на 5. |
| **Укрепление** | Сила | Если отряд защищается, увеличь силу отряда на 5. |
| **Натиск** | Сила | Потрать от 1 до 3 Ресурсов; увеличь силу отряда на 4 за каждый потраченный ресурс. |
| **Шпионаж** | Риск | Противник кидает 2 кубика; активировавший Шпионаж выбирает, какое значение использовать. |
| **Контрразведка** | Сила | Потрать 1 Ресурс. Выбери одну фигуру в отряде противника. Увеличь силу своего отряда на Силу этой фигуры. |
| **Добивание** | Ущерб | Потрать 1 Ресурс. Противник обязан убрать в отбой (из отряда) одну поврежденную фигуру в своем отряде. Если таких фигур более одной, выбирает хозяин отряда. Обратите внимание: эта фигура всё ещё не "умерла"; к окончательной смерти фигуры может привести только смерть всего отряда (см. фаза Ущерба). |
| **Подкуп** | Ущерб | Потрать 1 Ресурс. Забери из отряда противника пешку или коня по своему выбору на место фигуры с подкупом. В этой игре дальше эта фигура сражается за вас, а подкупивший ушёл в резерв. После игры фигура возвращается владельцу. |
| **Переговоры** | Риск | Потрать 1 Ресурс до броска кубика. Вне зависимости от значений на кубике бой закончился ничьей. Все фигуры в обоих отрядах не выполняют больше никаких действий в этой и последующих фазах боя. |
| **Плен** | Условие | Потрать 1 Ресурс. Укажи фигуру в отряде противника, чей ранг не превышает ранг |

| | | |
|---|---|---|
| | | фигуры с пленом более чем на 1. В фазе Силы данная фигура не добавляет отряду свою силу. Т. е. пешка может убрать силу у пешки и коня, конь — у пешки, коня, офицера, ферзь — у кого угодно. |
| **Множественность** | Ущерб | Если фигура с Множественностью добита, кинь кубик. На чёт фигура выжила (остаётся в отряде). Если все фигуры в отряде повреждены, восстанови фигуру с Множественностью. |
| **Осведомленность** | Сила | Если сила отряда с Осведомленностью меньше, чем у отряда противника, увеличь силу на 5. |
| **Разведка /Расследование** | Перемещение | Теперь эти свойства работают одинаково . Позволяет узнать примерное сюжетное содержание фишки, расположенной не дальше, чем Влияние отряда с этим свойством. Точная информация на усмотрение ведущего. Помогает понять, нужно ли вообще лезть в это событие. Стратег может задать два уточняющих вопроса. |
| **Лечение** | Ущерб | Потрать 1 Ресурс. Восстанови любое количество поврежденных фигур в отряде с лечением. |
| **Оно пришло из-под земли** | Перемещение | Возьми любой свой отряд, который находится на дистанции не более, чем Влияние отряда, использующего "Оно пришло из-под земли". Поставь его рядом с этим отрядом на любой соседний не занятый сектор. |
| **Замри!** | Перемещение | Потрать 1 Ресурс. Передвинь отряд противника в пределах Влияния отряда с Замри! на 2 сектора или меньше. |
| **Закон и честь** | Условие | В фазу Ущерба все фигуры противника не выполняют действий, которые убирают фигуры из вашего отряда. Помимо этого на отряд не работают свойства "Профессионал" и "Перспективы". |

| | | |
|---|---|---|
| **Всем друг** | Условие | В этой и последующих фазах все фигуры в отряде противника не выполняют действия, тратящие ресурсы. |
| **Дураки и дороги** | Перемещение | Потрать 1 Ресурс. Передвинь отряд, в котором находится эта фигура, по прямой на число секторов не более его Влияния. |
| **Будьте здоровы** | Перемещение | Потрать 1 Ресурс. Восстанови любую поврежденную фигуру в пределах радиуса Влияния отряда с этой фигурой. |
| **Профессионал** | Перемещение | Потрать 1 Ресурс. Повреди любую фигуру противника, расположенную строго по прямой на дистанции, равной Влиянию отряда с Профессионалом. Отряд, использующий это свойство, не может использовать другие свойства своих фигур во время Перемещения или двигаться в этом ходу. |
| **Закон Талиона** | Условие | Укажи фигуру в отряде противника. В этой и последующих фазах данная фигура не выполняет своих действий. |
| **"Я — лист на ветру"** | Перемещение | Потрать 1 Ресурс. Передвинь любой свой отряд в пределах радиуса Влияния отряда с листом-на-ветру в любой свободный сектор в этом радиусе. |
| **Только ты и я** | Риск | Если на твоём кубике выпало 8 или больше, твой отряд автопобедил в бою (если враг не кинет “10”). Фигуры в отряде противника не выполняют свои действия в эту фазу. |
| **Quid pro quo** | Ущерб | Поменяй поврежденную фигуру с Quid pro quo на любую неповрежденную фигуру из других твоих отрядов или Резерва по своему выбору, или же на случайную фигуру из Боевой Колоды. |
| **Приключения ждут!** | Перемещение | Активирует фишку в пределах радиуса Влияния отряда, но в событие попадает не одна фигура, а две фигуры из вашего отряда (можно не использовать эту опцию). Отряд считается походившим. |

| | | |
|---|---|---|
| **Провокация** | Условие | Потрать 1 Ресурс. Если твой отряд атакующий, фигуры противника не добавляют Силе отряда свою базовую Силу и вынуждены сражаться только свойствами фигур. |
| **Шлагбаум** | Перемещение | Выбери одну неповрежденную фигуру противника со свойствами Мобильность, Оно пришло из под земли, Дураки и дороги или Лист на ветру в пределах радиуса Влияния отряда со Шлагбаумом. Противник должен выплатить тебе 1 ресурс или повредить неоплаченную фигуру. |
| **Совершенная оборона** | Условие | Если отряд с этой фигурой обороняется, то в этой и последующих фазах боя фигуры противника не выполняют своих действий. |
| **Фаталити** | Ущерб | Заплати 2 Ресурса . Если отряд победил в бою, убери одну любую фигуру противника по своему выбору на свалку. |
| **Идеальный шаг** | Перемещение | Заплати 1 Ресурс. Поменяй отряд, в котором находится идеальный шаг, с любым другим отрядом в пределах Влияния отряда с идеальным шагом. |
| **Один в поле воин** | Сила | Утрой силу отряда с этой фигурой. |
| **Перспективы** | Перемещение | Заплати 1 Ресурс за пешку, 2 за коня, 3 за офицера, 4 за ладью, 5 за ферзя, 6 за короля. Забери из отряда противника, находящегося в пределах Влияния отряда с перспективами, фигуру на место фигуры с перспективами. В этой игре дальше эта фигура сражается за вас, а подкупивший ушёл в резерв. После игры фигура возвращается владельцу (уничтожить её нельзя). |
| **Регенерация** | Перемещение | Убери в отбой фигуру с регенерацией; возьми вместо неё из отбоя любую другую свою фигуру неповрежденной. |
| **Перезагрузка** | Перемещение | В фазу движения выбери любое свойство пешки или коня для этой фигуры на этот ход. |

| | | |
|---|---|---|
| **Милая людоедка** | Перемещение | Выбери отряд в радиусе, равном влиянию отряда с людоедкой. Повреди в нём одну фигуру с силой меньше 4 по своему выбору. Если успешно повредил — восстанови милую людоедку, если повреждена. |
| **Абсолютное превосходство** | Риск | Если на твоём кубике выпало 5 или больше, твой отряд победил в бою. Фигуры в отряде противника не выполняют свои действия в эту фазу (если враг не кинет “10”). |
| **Пожирание** | Ущерб | Потрать 1 Ресурс. Противник обязан убрать в отбой (из отряда) одну поврежденную фигуру в своем отряде. Если таких фигур более одной, выбирает хозяин отряда. Обратите внимание: эта фигура всё ещё не "умерла"; к окончательной смерти фигуры может привести только смерть всего отряда (см. фаза Ущерба). В случае если фигура противника успешно ушла в отбой, восстанови любое количество поврежденных фигур в отряде с Пожиранием. |
| **Мудрец** **/ Храброе сердце** | Перемещение | Активирует фишку в пределах радиуса Влияния отряда. Отряд считается походившим . Также эта фигура не может погибнуть или быть повреждена при прохождении события, как бы ни сложилась ситуация. |
| **Мат** | Сила | Добавь своему отряду силу, равную сумме силы фигур в отряде противника. |
| **СуперПодкуп** | Ущерб | Потрать 1 Ресурс. Забери из отряда противника фигуру номиналом ладья или ниже по своему выбору на место фигуры с подкупом. В этой игре дальше эта фигура сражается за вас, а подкупивший ушёл в резерв. После игры фигура возвращается владельцу. |

***Пример боя двух отрядов***

***Отряд 1:*** *ладья сила 5 с натиском, пешка сила 1 с добиванием, конь сила 2 с осведомленностью.*

***Отряд 2:*** *пешка сила 3 со шпионажем, ладья сила 7 с лечением, офицер сила 5 всем друг.*

*Отряд 1 атакует.*

***Фаза условий.*** *У отряда 1 нет действующих в эту фазу фигур. У отряда 2 действует офицер "всем друг" и запрещает противнику тратить ресурсы в этой и последующих фазах.*

***Фаза силы.*** *У отряда 1 ладья уже не может применить натиск (действие "всем друг"), а вот конь с осведомленностью применяет свою способность и добавляет +5 к силе отряда 1. У отряда 2 нет действующих в эту фазу фигур. Итого сила отряда 1 = 13. Сила отряда 2 = 15.*
***Фаза риска.*** *У отряда 1 снова нет действующих в эту фазу фигур. Бросают кубик. Отряд 2 выкидывает 3. Отряд 1 выкидывает 10. Отряд 2 использует свойство шпионаж и заставляет отряд 1 перекинуть кубик. Тому снова везет — 9! Этого всё ещё хватает, чтобы проиграл в бою отряд 2.*

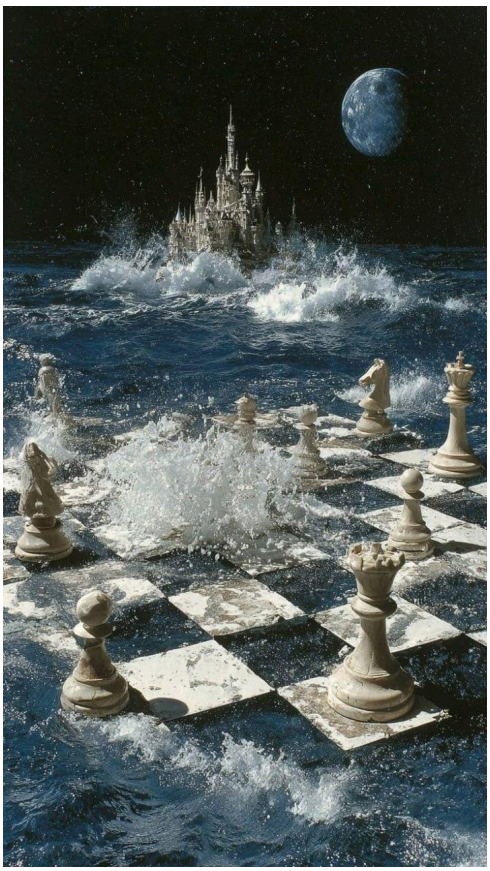
***Фаза ущерба.*** *У обоих отрядов есть действующие в эту фазу фигуры. Отряд 2 проиграл и обязан повредить фигуру. Повреждают пешку со шпионажем. Отряд 1 хотел бы её добить своей пешкой-добивателем. Но раньше, чем это произойдёт, действует ладья (порядок по старшинству фигур) и применяет лечение на поврежденную пешку. Теперь использовать добивание нельзя — фигура уже не повреждена.*

*Бой закончен.*

*Учитывая очевидное преимущество отряда 2, в свой ход он скорее всего будет атаковать в ответ.*

---

# Правила "Пяти цветов одной Луны"

*(будут внесены изменения после среды 14.10)*

## Вступление

На "Пяти цветах одной Луны" вам предоставится возможность изучить принцип действия свит.

Логика его будет одинаковой и во время "Небесной механики и земной поэзии", и во время "Пяти цветов одной Луны". Однако инструменты совершения движений будут разными.

В любом случае:

**Свита не может совершить действие, не оказав влияния:** когда Луна повелевает приливами и отливами, то волна сдвигает с места камушки, песок, морские растения и живность; на её гребне движется и лодка, и пловец.

Движение свиты изменит сразу цепочку событий, а ваша задача — сталкивать волны, направлять их высоту, избирать отливы или приливы и так далее.

Внутри каждой свиты есть её сфера смыслов. За смыслами стоят конкретные переплетения линий событий и вероятностей.

Некоторые из них уже были установлены.

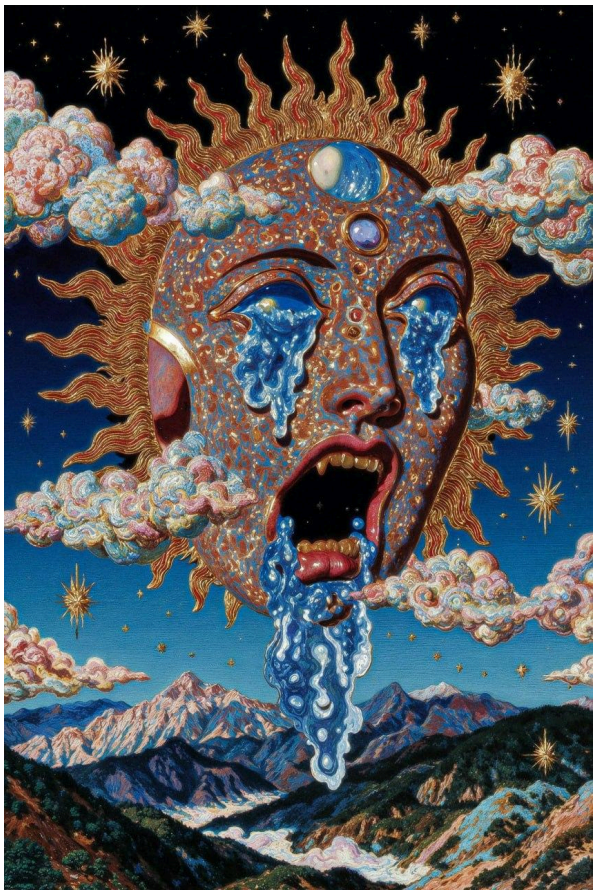
**В чём разница между сферой смыслов и оказываемым влиянием?**

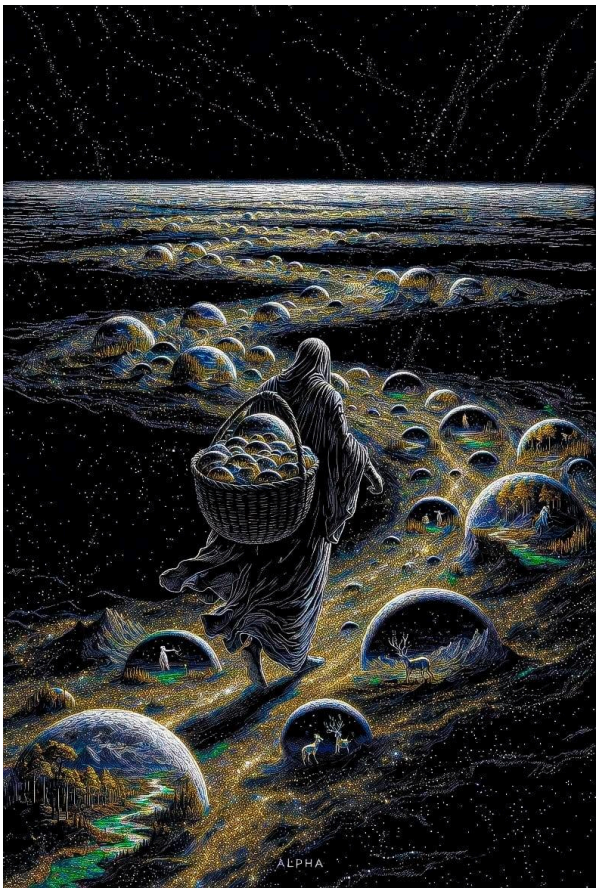
На сферу смыслов свита МОЖЕТ повлиять, а влияние свита ТОЧНО окажет.

- Можно привнести новые смыслы в свиту или своровать у другой свиты.
- Можно вычислить при помощи астрологии, на что свита ещё оказывает влияние однозначно.

***

## Свиты и смыслы





## Распределение #свита

**Двор Марс и Сатурна: альнс милосердной войны**

*Цицерон: «Если мы хотим пользоваться миром, приходится сражаться».*

🔴Тара — Марс
🔴Четвёртый — Марс
🔴Алехандро — Марс
🟠Винсент + Аврора — Сатурн

**Двор Луны и Земли: альянс сердца и памяти**

*Шарль Луи Монтескьё: «Я рассеян; у меня нет другой памяти, кроме памяти сердца».*

🌙Зои — Луна
🌙Элли — Луна
🌙Дед Егор — Луна
🌎Майорский — Земля

**Дворы Венеры и Ауруполиса: альянс красоты и надежды, также именуемый союзом Искусительницы и Отшельника.**

*Аристотель: «Надежда — это сон наяву».*

🖤Сотис — Венера
🖤Ирен — Венера
🌞Фифи — Ауруполис
🌞Александр Смит — Ауруполис

**Двор Меркурия и Юпитера: альянс воинов-словесников**

Омар Хайям
*«Ко мне ворвался ты, как ураган, Господь,*
*И опрокинул мой с вином стакан, Господь!*
*Я пьянству предаюсь, а ты творишь бесчинства?*
*Гром разрази меня, коль ты не пьян, Господь!»*

💎Сатевис -- Меркурий
💎Нимур + Андромеда -- Меркурий
⚡Стужа + Вилена -- Юпитер
Вестник

***

## Влияние свит

### Эхо Горькой памяти - влияние Марса и Сатурна\



Елена Тихая – священница стаи Спутницы, Зимний демон – герцог стаи Кровь Карла, герцог Миланский – герцог стаи Rex Italiae, Джабал Светлый – имам стаи Воины Джихада все это главные кандидаты на пост будущего епископа Москвы. Из далекой Мексики кандидат на архиепископа или Князя-Императора Алый Кулак прислал переговорщика по прозвищу Салли с целью шпионажа или сложного подкупа всех этих сородичей. Далеко не все прошло гладко, некоторые стаи даже попробовали захватить парламентера…

> 🥀Спутницы сделали попытку оккультно пленить Салли, впрочем нет уверенности, что у них такое получится без их герцога. Зато потом Шляпник немало расскажет о синеволосом.

⭐Зимний демон восхитился чудесным существом и пожелал его заполучить для своих целей.

⚔️Герцог Миланский не до конца разобрался в природе предполагаемого инферналиста и провел политические переговоры. Это несомненно дало Миланцу куда лучше разобраться в чаяниях Алого Кулака.

🔥Джабал Светлый счел что подлинная цель Кулака – убийство. В праведном гневе он поднял все свою стаю пасть или уничтожить существо.

❗Тактики смогут своими действиями повлиять на то, какая из стай добралась до Салли, а чем кончится дело – зависит уже не от них.

Любопытно также то, что донесла на Салли женщина по имени Аледебаран… Что вообще уцелевшая госпожа Облачный стратег желает от Инквизиции?..

## Эхо Белых снов - влияние Венеры и Ауруполиса



Некий Капеллан из Ордена Темного Денария проникся печальной историей гения тактики и стратегии. Может дело в том, что денарийцы против мародеров, а может в сложном

кадровом голоде? Так или иначе Капеллан не просто хочет воспользоваться сложным положением Шикамару, а ну… ~~основательно завербовать.~~ Честно помочь?..

*– И что? Монету мне предложите?*
*– Как отвратно и вульгарно, молодой человек. Монета – огромная честь и вы для нее пока ничего не сделали. Нет, я предлагаю вам помощь. Избавлю вас от одной из ваших тягот: Нож или Бог Боли.*
*– Взамен заполнив пустоту свои престувием?*
*– Я уже сказал, пока я к вам только присматриваюсь. Но плату я, разумеется возьму. Нужно, чтобы вы взглянули на кое-какие военные планы…*
*– И все?*
*– Если бы там было дел на “и все” – я бы себя даже вам приглашение отправить не утруждал.*
*– Ясно, а что еще?*
*– Вы позволите одному моему старому другу взглянуть на ваши сны. Его имя брат Морфей. Видите ли – я сам лекарь и мне важно разобраться кто вы и чего желаете на самом деле до того как переходить от работы с вами к серьезным предложениям. Да и безотносительно всего остального – ваша история меня заинтересовала. Хочу вам помочь.*
*– Нож его убьет, будьте уверены.*
*– Нет надобности, брат Морфей уже мертв.*
*– Итого, вы хотите, чтобы я посмотрел на какие-то планы и сходил на прием к дохлому врачу?*
*– К прекрасному дохлому врачу с Ауруполиса.*
*– А если мы договоримся, но я не буду до конца соблюдать свои обязательства?*
*– Не обижайте брата Морфея, кроме равнодушного меня у него есть брат Гелиос.*
*– А это еще что за хрен?*

Некая организация под названием Клуб Охотников или джентльменский клуб всерьез обеспокоена шашнями Капеллана вокруг Шикамару…

Тактики смогут своими действиями повлиять на то, договорится ли Шикамару с Капелланом и на каких условиях:

> ⚖️Шикамару выбирает полный пакет договора с Капелланом вопреки вмешательству джентльменского клуба и просит помощи в том, чтобы избавиться от влияния Ножа.

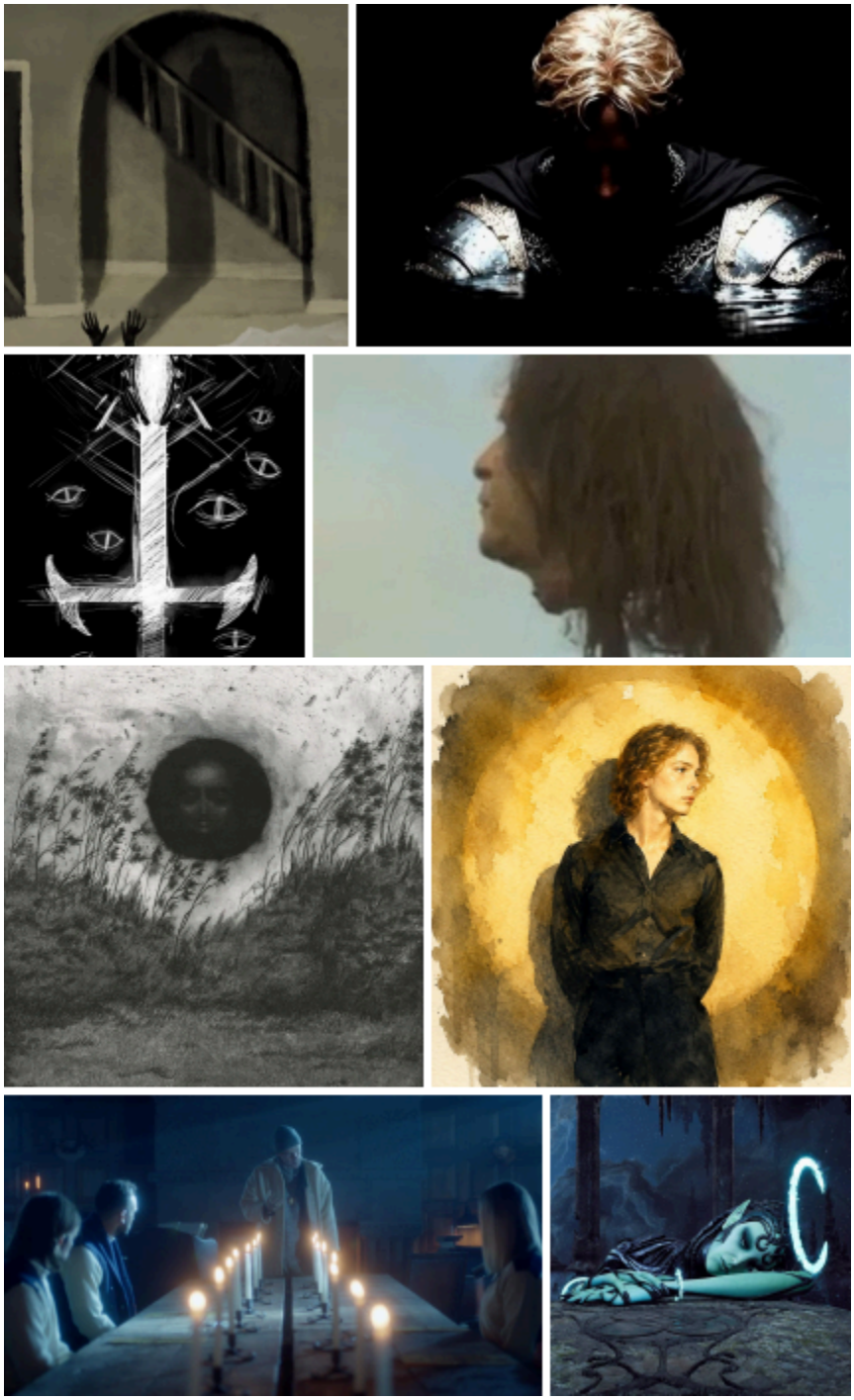
> ⚖️Шикамару выбирает полный пакет договора с Капелланом вопреки вмешательству джентльменского клуба и просит помощи в том, чтобы избавиться от влияния Бога Боли

⚖️Шикамару выбирает осторожный пакет договора с Капелланом вопреки вмешательству джентльменского клуба и идет к Морфею в обмен на тактическую консультацию.

⚖️Шикамару не допускает договора с Капелланом благодаря вмешательству джентльменского клуба.

Способны ли чудовищные люди на бескорыстные поступки?

Эхо Черного колдовства - влияние Луны и Земли



Путешествие по снам Троих Жутких Пленников: Мудрый, Ржавый, Лазурный, а ныне Пылающий.
Путешественников тоже трое Нимуэ, Серебряный Век и Маяковский.

Трое провидцев или сноходцев вышли на тропу Луча.

*– Я лишь дело чрево и разума той, что оставила на мне больше всего трещин. Без моей сестры я тень. Но я рад, что скоро снова увижу ее. Я ищу ответ в жутких кошмарах. Я здесь не по своей воле – это сонный паралич овладел мной.*
*– Я это человек. А человек может все. Я состою из холода и слышу, как под ногами трещит не лед, но ваша истина. Я алхимически мертв. Я ищу ответ как моему дому открыть дверь к дому Ильвоса. Вот зачем я здесь.*
*– Я названа была бы вами Госпожей воды или Лунным Оракулом. Сюда я вошла по праву потрошить всякую Грезу. Не знаю, чего именно ищу. Но оно здесь. Покажись мне, тот кто мне во всем поможет.*

Тактики смогут своими действиями повлиять на то, какой исход ждет на Луче сноходцев.

> 💎Исход Истин
> Серебряный Век может прочитать сны и истины либо об Ильвосе, либо о Ярославе, либо об Обероне.
> Нимуэ может быть открыта правда полезная для ее народа об Ильвосе, либо о Ярославе, либо об Обероне.
> Маяковский может докопаться до сознания Ильвоса, либо Ярослава, либо Оберона.
>
> Разные действия приведут разных пророков к разным снам.
>
> ❓Исход Тайны
> Либо же можно сделать так, чтобы один сновидец обрушил на свой разум страху все три кошмара для сокрытия тайн от ненадежных…
>
> 💀Исход Охоты
> Либо же можно сделать так, чтобы один сновидец был изгнан с Луча, а двое делили добычу.
>
> 🍄Исход и Приход
> Либо же можно сделать так, чтобы один сновидец проснулся и вместо себя был бы тем, кто ему снился..

Эхо Кровавой войны - влияние Меркурия и Юпитера




Заброшенную станцию мерял шагами человек в аккуратном костюме. Рядом шла горничная с уверенностью и спокойствием, которые легко могли бы заменить проходческий щит.
Костюм первым нарушил молчание:
*– Нет, не верю до конца. Хотя… Нет… Верю.*
*– Вы это о том пудинге из ресторана?*
*– Я об Ахес и ее “искуплении”. Бедняжка София! Ладно. Здесь мы закончили? Гробница?*
*– Да, он внизу.*
*– Не убит, но плен чего и следовало ожидать.*

*– В кольце он, да.*
*– Захотелось творожного колечка…*
*– Держите.*
*– Чудо женщина! Итак, и сюда предлагается поймать и эту несчастную метущуюся душу? Вот это будет соседство!*
*– Видите ли…*
*– М? Я куда-то наступил?*
*– Нет. Есть семь ключей души и соответственно семь ключей к их открытию. В данном случае это ключ Будущего и Судьбы дочь Анастасия, ключ Прошлого и Аватара сестра Вилена, ключ Настоящего вдохновение разума и души Лилия, клю…*
*– Достаточно, у стен есть усы, как говорится.*
*– Уши?*
*– Что “уши”?*
*– У стен.*
*– Бросьте, это смешно. Ухо это раковина, а вовсе не стена по своей конструкции.*
*– Так вот, во избежании его перерождения и повторения этой судьбы его аватар и душу и судьбу предлагают закрыть тут.*
*– А ключи выбросить?*
*– Нет, повернуть.*
*– Ага, а Орден Гермеса не смог его подвергнуть Цензуре, как их рубимого Любина…*
*– Смог бы. Но у ключей нашлись защитники.*
*– Ясно. Ну, время пришло.*
*– Запираем?*
*– Нет, для второго колечка.*

❗ Тактики смогут своими действиями повлиять на то, какой из ключей повернется, чтобы запереть важный аспект царя Варго в кольце метро, а какой – наоборот.

***

## Все свиты

### Солнце

- Элемент: Золото (Aurum, Au)
- Символ: ⊙☼
- Сфера смыслов: Война восхождения, Предательство, Башня, Астра-Видья, Консенсус, Кощей, Некромантия.
- Свита будет оказывать влияние на: Кощеевичей, Кощея, Мон Сен-Мишель, Войну денег.

### Луна

- Элемент: Серебро (Argentum, Ag)
- Символ: ☽

- Сфера смыслов: Защита, Память, Фейри, Лунные феи, Занавесы и Стены, рыцарь Мордред.
- Свита будет оказывать влияние на: дела Мертвецов, мир Шрам, Камелот, Луну, Ярослава Мудрого.

### Венера

- Элемент: Медь (Cuprum, Cu)
- Символ: ♀
- Сфера смыслов: Демоны, Красота как универсальный язык, Революция, Гремори.
- Свита будет оказывать влияние на: Мужской клуб, ОТД.

### Марс

- Элемент: Железо (Ferrum, Fe)
- Символ: ♂
- Сфера смыслов: Нефертум, Апокалипсис, Холод, Моревна, Нефанди, Баладор, Кровь, Каин.
- Свита будет оказывать влияние на: Мексику, выборы епископа Москвы.

### Юпитер

- Элемент: Олово (Stannum, Sn)
- Символ: ♃
- Сфера смыслов: Тайна, Война Деревьев, Гром и Слово, поздравления с Новогодними праздниками, Дом Полумесяца, Орден Гермеса.
- Свита будет оказывать влияние на: судьбу Андреаса Варго.

### Сатурн

- Элемент: Свинец (Plumbum, Pb)
- Символ: ♄
- Сфера смыслов: Милосердие, Прометей, помощь Санкт-Петербургу, Спасение любовью, Мотылёк.
- Свита будет оказывать влияние на: остатки Облачного Флота.

### Меркурий

- Элемент: Ртуть (Hydrargyrum, Hg)
- Символ: ☿
- Сфера смыслов: Мусс, Лига Теней, Слово и Гром, Метро, Простой найм и первый каббал.
- Свита будет оказывать влияние на: Метро, Первый каббал.

### Земля

- Элемент: Земля (все элементы вместе)
- Символ: ⊕

- Сфера смыслов: Воскрешение, Сердце, Ковчег, Дом Возвышения, Насилие.
- Свита будет оказывать влияние на: Чёрный Дом и Малфеас.

### Четыре малые свиты: Уран, Плутон, Вулкан, Нептун

- Сфера смыслов: Революция, Неожиданность, Свобода, Хаос, Бог Боли, Завершение Войны.
- Смерть, Возрождение, Подземелье, Трансформация, Египет.
- Огонь, Ковка, Творчество, Мастерство, Лучший из миров.
- Вода, Иллюзия, Мечты, Сны.
- Свита будет оказывать влияние на: Бойню 8, Хаттов, СТЗ, Сычуань.

### Герои и Легенды

- Символ: ⭐
- Сфера смыслов: каждый герой, что там привносит новый смысл. Огонь, Наследие, Месть, Любовь, Лига Теней, Нибелунги.
- Во время Пира: Свита Героев и Легенд состоит из великих воинов, магов и героев прошлого, которые достигли бессмертия через свои подвиги. Они рассказывают истории, вдохновляют других.
- Свита будет оказывать влияние на: то, что выберет сама, однако в рамках их легенд.

### Аурополис

- Символ: (не указан)
- Сфера смыслов: Архитектура, Тайны, Разделение (Верхний и Нижний город), Добро и Зло, Надежда, Золотой Город.
- Свита будет оказывать влияние на: то, что выберет сама, однако из всех решений выберет самое доброе.

### Центр Управления Полётами

- Символ: (не указан)
- Сфера смыслов: Человек Может Всё.
- Свита будет оказывать влияние на: то, что выберет сама, однако пока на повестке дня Регата.

***Пример:***
*Свита Луны провела большой ритуал для создания Защиты Земли. Ритуал мог и не получиться, но это событие определённым образом отразилось на делах Мертвецов, мире Шрам, Камелоте, Луне, Ярославе Мудром — как конкретно, зависит от деталей воздействия и будет оглашено.*

**Таким образом мы предлагаем вам:**

- Изучить принцип действия и влияния свит заранее.

- Определиться в выборе. Милостивый Лу-Бат разрешит сменить свиту после "Пяти цветов одной Луны", если вы того пожелаете.

Во время "Пяти цветов одной Луны" свиты будут объединяться в Дворы, исходя из того, на какой пласт Реальности они будут оказывать эффект.

***

# Как идет игра

## Сферы Влияния

Во время игры будет происходить от 2 до 5-ти сюжетных событий, которые будут состоять из зон влияния Дворов. Они происходят фактически внутри зон эхо.

> ***Например:*** *Из-за альянса, ставшего Двором Солнца и Луны происходит событие “Горькое эхо”. Где-то в мире Кощей при поддержке своих мертвецов и кощеевичей решил посягнуть на одного из двух Великих Спящих: на Артура правителя Камелота или Ярослава Мудрого. Бароны Шрама за огромные деньги наняли Орден Пламени защищать покой Артура за огромную сумму в оболах. У вас появилась возможность сорвать или укрепить сделку Баронов и тем самым повлиять на то, кого Кощей изберет целью. Это событие пропитано эхом памяти каждого из них…*
>
> *Сфера влияния Луны: дела Мертвецов, мир Шрам, Камелот, Луну, Ярослава Мудрого.*
> *Сфера влияния Солнца: Кощеевичей, Кощея, Мон Сен-Мишель, Войну денег.*
>
> *Как повлиять?*
> - *Если Двор Солнца и Луны будет проливать кровь, то это укрепит позиции баронов.*
> - *Если Двор Солнца и Луны будет открывать много тайн, то он ослабит позиции баронов.*

## Сферы Смыслов

У каждого Двора будет ОДНА общая их задача, она выполняет сразу ОБЕ задачи, о которых внутри свиты тактики договариваются сами исходя из сфер смыслов.
Детали будут знать только Дворы.

> *Например: Свита Солнца хочет узнать как в Башне дела у Алой Ведьмы, свита Луны хочет чтоб рыцарь Мордред дал им всем правдивый рассказ про личность*

*короля Артура. Двор Луны и Солнца вместе совершает гадательный ритуал, который является их тактической целью. Их тайная задача добить во славу Гелиоса три отряда.*

*Сфера смыслов Солнца: Война восхождения, Предательство, Башня, Астра-Видья, Консенсус, Кощей, Некромантия.*
*Сфера смыслов Луны: Защита, Память, Фейри, Лунные феи, Занавесы и Стены, рыцарь Мордред.*

Кроме описанного выше каждый тактик сможет: проходить тайны, подвиги, и гулять по следам, собирая трофеи.

***

## "Пять цветов одной Луны" или событие №5



Тактическая игра по новым правилам для тактики.
5 ходов, 5 ликов, 5 Дворов.

Событие 5 — это вычисления Зимнего Безмолвия о грядущем Пире.

Для агентов Союза Технократии агент Альтаир предоставляет возможность поучаствовать в экспериментальных исследованиях AI.

Для мистиков это продолжение гадания Софии Таурус на Пир и, кажется, ей всё-таки удалось убедить Воеводу принять участие в её теперь уже рискованном ритуале...

Каждый тактик будет включён в свиту; свиты объединены в Дворы по тому, на какие события они будут влиять.

> ***Пример:*** *двор Бессердечных цветов — он же свиты Венеры и Земли, которые обязательно влияют в результате своих движений на Мужской клуб, ОТД, Чёрный Дом и Малфеас — пробуют вычислить то, как именно ОТД противостоит некому клубу и, объединяясь в союзе с Чёрным Домом, даёт Маяковскому власть над значимой частью Малфеаса.*

Список точных событий будет к среде, когда станут яснее свиты-участницы.

Сражаясь друг с другом на тактическом поле, свиты исполняют свои интриги и, тем самым, оказывают влияние на то, что они затрагивают.

> ***Пример:*** *двор Бессердечных цветов должен истребить один отряд двора Золотого Века Человечества, чтобы выполнить свою интригу и найти останки Сердца Мира. В результате их войны будет оказано конкретное и известное заранее влияние не только на Сердце Мира, но и на историю с Маяковским.*

Убитые тактические союзники не утрачиваются навсегда; однако они или сами тактики могут пострадать в зависимости от того, какой из Дворов они поддерживали.

> ***Пример:*** *двор Алых воителей избирает для себя физический изъян до Бельтайна, а двор Белых Крыльев будет прощать и отказываться от мести.*

**5 мест в Её свите на Пир... Приз или наказание последнее — трудно сказать!**

***

# Нововведения: дары Лун



Пять тактических нововведений на эту игру. Сохранятся ли они далее — тест покажет.

**Дар Цветочной луны — Прилив ВДОХНОВЕНИЯ!**

Внутри двора все фигуры всех стратегов будут введены в общий пул и розданы стороне случайным образом, с некоторым правом выбора, но вообще Луной руководит ПОРЫВ.

Не волнуйтесь, если фигура потеряется, то к тактику она вернётся; платит за провал тактик, не фигура.

Разумеется, речь только о фигурах, которые вы будете выводить.

***

**Дар Алой луны — Прилив ЯРОСТИ!**

При поражении в бою любой отряд получает +1 Ярость. При победе в бою отряд теряет всю накопленную Ярость. При слиянии двух отрядов в один их Ярость суммируется.

Трата 1 Ярости позволяет совершить что-то одно из списка:

- Получить +1 к своему перемещению на этот ход
- Получить +5 к Силе в бою (только один раз за бой)
- Активировать фишку издалека (в пределах Влияния)

***

**Дар Белой луны — Приливы и отливы...**

Если в отряде три разных номинала, идущие подряд (пешка, конь, офицер), отряд получает:

- +2 к Силе в боях
- +1 действие в событиях (дополнительная попытка)

Если в отряде попадаются одинаковые номиналы, то бонуса нет.

***

**Дар Горькой луны — Прилив памяти...**

Эхо Расколотого мира — зоны с особыми правилами, неизвестными заранее. На карте будет 5 таких Эхо. Такие места могут содержать знания о прошлом этого мира.

*Примеры:*

- *Святилище: свойства Подкуп и Плен не работают.*
- *Болото: все движения стоят +1 ресурс.*

Эффект Эхо может длиться не всю игру; у каждого есть свои условия.

***

**Дар Чёрной луны — Прилив времени**

**Первое.** Базовое движение всех отрядов увеличено с 2 до 4 гексов. В соответствие с этим усилены свойства Мобильность и Замри (тоже с 2 до 4 гексов).

**Второе.** Ходы в этом бою будут отличаться от обычного. Внутри каждого хода будет 2 или больше тактов. Такты идут в обычном порядке инициативы. За один такт игрок может подействовать только одним из своих отрядов на выбор (если она ещё не ходила в этом ходу); после этого инициатива переходит к следующему игроку. Если игрок уже подействовал всеми отрядами в рамках этого хода, то он пропускает этот такт. Так повторится, пока не походят все отряды всех игроков. Проще говоря, все будут ходить чаще, но только одним отрядом за раз.

При определении инициативы игроки, у которых 3 или больше отрядов, не могут получить места в первой тройке.

---

## Фигуры тактиков

Информация по фигурам тактиков (собрана из открытых источников) и присланные в чате тактической игры:
https://sairaila-cmd.github.io/taktichka/

Спасибо Райле!

НАЕМНИКИ

Благодаря бункерам Крокохрама, появилась возможность привлечь наемников прямо на поле битвы. Про каждого наемника, которого наняли можно будет позже узнать о том, как именно он оказался в конкретном месте в нужное время, если это вдруг вас заинтересует. Всего в бункерах разместилось 19 наемников. Более того, если тактик не нищий и не начинает путь изучения искуства войны, то для него акция крокохрама не работает. Наемники не участвуют в первоначальном формировании отрядов. Карты наемников собираются в отдельную колоду наемников (КН), единую для всех тактиков.

**Правила работы с наемником**
Привлечь наемника может любой тактик/напарники не более одного раза за ход.
Для привлечения наёмника нужно одно из двух (в случае неудачи Железа, можно попробовать Золото):

**1. Взять железом** -- провести эффективный штурм Бункера на карте -- считается, что ваш отряд наткнулся на наемника в интересных обстоятельствах. Может вы убили его прошлых нанимателей или спасли его от смерти? Не важно. Бункер -- токен, обладающий известным параметром силы. При нападении на него отряда, он добавляет к своей силе d6. Если отряд победил, то его тактик может вытянуть одну карту из колоды наемников. Если вы берете наемника железом, через штурм, то тянете 3 карты из Колоды Наёмников, вместо 1, но оставить можете не более 2.
На Бункер невозможно воздействовать ничем, кроме чистой силы отрядов+d10.
Атака на бункер считается не боем, а активацией токена.

**2. Взять золотом** -- заплатите 1 ресурс за то, чтобы вытянуть одну карту из колоды наемников. Считается, что ваш отряд дал денег хорошему связному и тот кого-то нашел.

***

**Колода**

В чате игры тактик бросает d19. У каждого наемника есть его номер. Если номер уже в игре, то берется ближайший к нему не занятый по возрастанию, с кольцом. Например: выпало 18, а 18 и 19 уже заняты, значит берем 1 или 2 и т.д.
На карточке наемника написана вся необходимая о нем информация.

***

**Оплата**

Не важно, как именно вы нашли наемника. Наемнику нужно заплатить столько ресурсов, сколько указано в его контракте.
Легко может быть такое, что вы вытянули карту, которая вам не по карману. Разумеется можно просто вернуть наемника назад в колоду и не платить ему сумму из контракта.
Наемнику можно платить в рассрочку, тогда его стоимость возрастает на 1 ресурс. Заплатить нужно до конца тактической операции. И не более одного кредита одному тактику!

***

**Место в отряде**

Наемник занимает место в любом отряде тактика/напарников, вместо какого-то уже вышедшего на поле бойца.
Замененный боец формально все еще считается членом отряда, например на случай выбора жертвы при полной потере данного отряда.
Наёмника можно поменять местами с запасом/перевести в другой отряд сколько угодно раз строго при помощи действия Обмен.
Наемник, взятый в отряд должен вписываться в лимит по рангам и количеству фигур тактика. Если вдруг нанятый технически не соответствует возможности отряда его принять: не лезет еще один опытный офицер, например. То Выпавший номер контракта сдвигается до первого подходящего. Не можете принять в свои ряды офицера с номером договора 18. не беда! Берите 19-лошадку!

***

**Смерть наемника**

Это честная сделка -- наемником никогда нельзя пожертвовать, если отряд с ним полностью разгромлен.

Однако он может весело затеряться в подвиге. С одной стороны -- плюс отправлять наемного в подвиг понятен, ты не рискуешь своими. Минус -- качнется-то наемник.
***
**Завершение контракта**
Заканчивается с конкретными тактическими взаимодействиями.