

Дуэль разумов

Князь дварфов откровенно скучал. Эльфийский посол бубнил о необходимости этого соглашения, но он просто не мог уловить суть. Наконец, славный Сенешаль вышел вперед: "Позвольте мне, сир." Князь кивнул; сейчас здесь будет представление! Делегат Эльфов нахмурилась, Сенешаль повернулся к князю и остальному двору. Опрятно одетый и с изящной внешностью, дворф громко и четко заявил свою позицию: Клан всегда действовал в своих интересах; нет необходимости ввязываться в междоусобную политику аутсайдеров. Ноздри уязвленного завуалированным оскорблением эльфийского посла раздулись. Его возвышенный голос разнесся по залу, когда он в очередной раз выдвинул свой аргумент: Если все не выступят вместе, все падут. Это не проблема одной провинции или одного клана, но всех разрозненных государств. Князь улыбнулся про себя. Это будет хорошая схватка!

Сообразительность, хватка и ораторское в мире бизнеса, политики и религии, это то же самое, что мечи, огонь и проворство в мире войны. При высоких ставках политических переговоров, персонаж может обнаружить, так что его единственный возможный выход, это проложить себе дорогу собственным языком!

Поединок разумов представляет собой расширенную механику конфликта, используемую для разрешения дебатов и споров в игре (и за столом). Персонажи используют словесные атаки и маневры, чтобы пересилить и уничтожить аргументы своих оппонентов и самим быть понятыми правильно всеми присутствующими.

Цель в такой поединке не раскрывать правду, но представить свои аргументы в лучшем свете, одновременно разбив позицию противника, и убедив аудиторию, что вы бьетесь за правду, в то время как ваш противник погряз в полу сформулированных мнениях и наивном бреде.

Аргумент – не контроль разума

Поединок разумов предназначен для имитации дебатов и споров: Спикер убеждает аудиторию в достоинствах его точки зрения. Он не предназначен для изменения мнения одного персонажа или игрока. Это возможно, конечно, но цель не в этом.

Думайте об этом как о чем-то похожем на механику исполнения. Два исполнителя на сцене, соревнуясь за внимание аудитории. Один из них может быть более квалифицированным, чем второй, но ему не хватает присутствия или он не знает вкусов аудитории. В конце спектакля зрители аплодируют тупому клоуну, в то время как скрипач-виртуоз дуется в углу. Ни одно из мнений персонажей игроков не изменилось, но публика склонилась к точке зрения клоуна потому как он лучше обставил представление.

Хотя Поединок разумов не может заставить персонажа полюбить что-то или поверить чему-то, он может заставить согласиться с чем-то, пусть и только на время

В предыдущем примере, сенешаль дварфов и посол эльфов собираются спорить, правильно ли сейчас вступать в войну. Если эльф победит, он убедит князя и двор, что сейчас самое время. Сенешаль, очевидно, не согласен с этим. Тем не менее, он был побежден в этом словесном спарринге и должен искать другую возможность изложить свою позицию. Если персонаж проигрывает этот расширенный конфликт, все правила провала вступают в силу

Дуэльные навыки

Персонаж может участвовать в поединке разумов, используя любой из следующих навыков: ораторское искусство, риторика, убеждение, допрос, публичные дебаты дискуссии или умение торговаться. Этикет, лож, горькая правда, сладкий обман, показуха, командование и запугивание может быть использован в качестве Форкс (видимо, системоспецифичный термин, обозначающий

ситуативные модификторы) или проверяться сами по себе в соответствующие моменты, но они не могут быть использованы в качестве основных дуэльных навыков.

Тело аргумента

Для того, чтобы начать дуэль разумов, должно быть не менее двух персонажей, готовых непреклонно защищать свои позиции. Каждая сторона четко и лаконично изложил свое дело. Это называется телом аргумента.

Озвучь свою позицию

При создании тела аргумента, каждый игрок должен вкратце описать свою точку зрения и объяснить почему он прав. Игроки озвучивают свою позицию по одному за раз.

Тело аргумента

После того, как позиции были четко описаны, каждый игрок проверяет навык, который он собирается использовать в этом поединке. Прибавьте любые успехи из этого теста к воле персонажа. Эта сумма является телом аргумента для этой дуэли.

При представлении своего аргумента, дипломат с уровнем Ораторского искусства, равном 5 получает три успеха, и добавляет, что к его воле, равной 4. Тело его аргумента для этой дуэли равно 7.

Целью Дуэли разумов является сокращение количества костей в теле аргумента оппонента до нуля за счет использования стратегии или прямых атак.

Важное дело

Если мастер считает дебаты очень важными и заслуживающими некоторого длительного обсуждение, он может установить уровень тела аргумента выше. Вместо того, чтобы кидать проверку навыка, сложите волю персонажа и значение его навыка.

Не ахти какое дело

Если по каким-то причинам два игрока обсуждают мелочи и лучше бы получить быстрое решение, используйте только показатель воли в качестве тела аргумента.

Черты

Есть много общих черт, которые влияют на дуэль разумов. Обязательно договоритесь перед началом дуэли о том, какие черты в каких условиях применимы и какие бонусы они дают.

Опциональное правило о чертах персонажа

Если мастер хочет, он может позволить игрокам добавить применимые черты к их телу аргумента. Упрямый, например, могут применяться к определенным видам словесного спарринга. Каждая черта дает прибавку к телу аргумента + 1D.

Договоритесь о терминах

После того, как тело аргумента было создано, обе стороны должны согласиться с условиями этой дискуссии, перед тем как продолжить. По существу, это мета-игра. "Если я выиграю, вы будете делать X. Если вы выиграете, я буду делать Y." Игроки формулируют эти условия и соглашаются соблюдать их. Следите, чтобы требования были разумными и достижимыми. Делите большие проблемы на более мелкие аргументы и делайте их целями в нескольких дуэлях. Война не выигрывается в одной схватке, как и судебное дело не выигрывается единственной речью. Суть в том, чтобы ввести аргумент в механику, поэтому он должен быть достаточно ясным. Нет ничего хуже, чем два часа бессмысленных споров между игроками, забывших про аргумент. Приведите аргументы, договоритесь о терминах, бросьте кости и двигайтесь дальше.

Уход

Игрока невозможно принудить участвовать в поединке. Если он хочет, он всегда может уйти от проблемы – отказываясь обсуждать тему. Это метод сохранения в неприкосновенности своей гордости и своих аргументов, но это может позволить вашему противнику править бесконтрольно и контролировать исход ситуации. Заметим, однако, если игрок хочет уйти, он должен заткнуться. Не говорите больше с ним об этом!

Дуэль

В дуэли разумов, игроки планируют свою стратегию на несколько ходов вперед. Они выстраивают «руку» атаки и защиты, чтобы перехитрить и пересилить аргументы своих противников.

Вербальный обмен

В горящем колесе, мы называем "раунд" обменом. Каждый игрок планирует три действия для обмена. Каждое действие и противоположная реакция противника содержится в меньшем временном отрезке времени, который называется залп. Игроки совершают одно вербальное действие за залп. Затем их действия разыгрываются друг против друга.

Если у меня есть "Залп 1: Суть, Залп 2: Опровержение, Залп 3: Отклонение", записанные для моего словесного обмена, а у моего оппонента "Залп 1: Опровержение, Залп 2: Суть, Залп 3: Уловки," моя Суть и его Опровержение составляют первый залп. Мое Опровержение, вместе с его Сутью является вторым. Мое Отклонение раздавит его Уловки в третьем залпе. Обратите также внимание, я также написал в коротких заметках краткое содержание каждого залпа, чтобы помочь себе вспомнить, что я собирался сказать. Вам не обязательно делать это, но я нахожу это полезным.

От залпа к залпу

После того, как действия для обмена записаны, мастер объявляет каждый залп, чтобы участники дуэли одновременно показали свои действия. "Первый залп!";- говорит он. И перед тем как двигаться дальше, все действия объявляются и разрешаются. Все действия залпа 1 разрешаются, прежде чем перейти к залпу 2; Когда залп 2 разрешен, объявляется залп 3.

От действия к действию

Суть и Отклонение произносятся раньше, чем Опровержение. Такие маневры как Уловки и Сокрытие используются буквально чтобы прерывать речь соперника. Если два игрока одновременно выбрали Суть, Отклонение или Подстрекательство друг на друга, либо пусть Черты персонаж определяют, кто будет говорить первым, либо это решит старший персонаж. Порядок не имеет большого значения. Результаты проверок учитываются после того, как оба персонажа высказались.

Скажи и отыграй

Не пишите никаких речей, просто пометьте, ваши действия; позвольте риторике органично возникнуть в процессе игры. Включите цель действия в отыгрыш. Маневр выбирается в соответствии с задачей задача.

Элементы красноречия

Существует семь действий которые оратор может предпринять в дуэли разумов: Избегание темы, Отклонение, Уловки, Подстрекательство, Сокрытие, Суть и Опровержение.

Противодействие, Противопоставления и Защита

В дуэли разумов действия описываются с помощью ряда небольших параметров:

Противодействия указывает, что этот ход имеет особую силу в отношении другого хода или ходов. Как правило, это используется, когда два действия одновременно проходят проверку, когда два действия проигрываются одновременно. Смотрите отдельные маневры чтобы узнать о конкретных механиках. Противопоставления лишь указывают противоположные противодействия – какими маневрами может быть блокирован ход. Защищает указывает на то, что этот ход позволяет игроку сделать противопоставленную проверку для защиты от перечисленных маневров, сыгранных одновременно.

Уклонение от темы

Проверки: Воля плюс навыки FoRKs

Защита от: Всех маневров, кроме отклонения

Специальные требования: Произносящий речь игрок должен отклониться от темы, даже если это будет нелепо или смешно.

Эффект: Записав Отклонение от темы игрок может защититься почти от любых атак. Нужна проверка Воли персонажа; успехи вычитаются из Суты, Сокрытия или Подстрекательства противника. Уклонение автоматически выигрывает у Уловки и Опровержения. Оно не работает против Отклонения.

Зная, что мой противник собирается ворваться в ворота и с ревом объявить Суть своей точки зрения, я записал своим первым действием Уход от темы. Успехи от моей проверки будут вычтены из успехов его Суты из его точки успехов.

Отклонение

Проверки: Навык защиты

Защита от: Ничего

Противопоставление: Опровержению

Особые требования: Этот маневр используется для полного и безоговорочного устранения аргумента. Если персонаж не сможет выиграть дуэль через его Отклонения, он должен колебаться для своего следующего залпа. Либо вычеркивает следующее действие, или пропускает первый залп предстоящего обмена.

Эффекты: Записав Отклонение, добавьте + 2D к дуэльному навыку, так как персонаж громко заявляет, что его противник абсолютно ничего не знает об обсуждаемой теме, и, кроме того, он дурак и тупица и не следует слушать его дальше! Полученные на Отклонение успехи, которые не отменены Опровержением, вычитаются непосредственно из тела аргумента.

Я знаю, что загнал его в угол, у него осталось только 6 кубиков в его теле аргумента. Я собираюсь рискнуть и бросить Отклонение. + 2D на мой 5 в ораторском искусстве, плюс FoRKs в виде Запугивания и Лжи, дает мне возможность выбить его из игры. Однако, если я не получаю шесть успехов, то я не буду мямлить все мое следующее действие!

Уловки

Проверка: Навыка

Противодействует: Опровержению

Защита от: Сокрытия

Специальные требования: Уловки действуют только против Опровержения и сокрытия. Записывая Уловки против опровержения, финтящий игрок может говорить первым, предлагая свою фиктивную точку зрения. После того, как его противник начнет свое Опровержение, он может прервать оппонента и указать свою реальную точку зрения.

Эффекты: Используя Уловку, оратор заманивает оппонента в ловушку. Он заставляет его думать, что они обсуждают некую точку зрения, пока его скрытый колкости не выйдут наружу. Уловки автоматически бьют Опровержения – никакой защиты не допускается, никакого парирования. Бросков не требуется. Это автоматический эффект Уловки. Прибегающий к уловкам персонаж затем устанавливает свою истинную точку зрения. Проверьте соответствующий навык. Если записано против Сути, Отклонения или Подстрекательства, то финтящий игрок не получает атаку или контратаку; против Избегания темы, защитник остается невредимым. Если записано против Сокрытия, навык Уловки проверяется дважды. Успехи складываются из обоих бросков для противопоставленной проверки.

Мой соперник играет довольно консервативно. Готов держать пари, он думает, что я собираюсь зайти с сильной карты в первом залпе. Вместо того, чтобы записать Суть, я поставлю на Уловку, чтобы повергнуть его предсказуемое Опровержение. Если я прав, и он записал, Опровержение, моя уловка проигнорирует его, и я получу свободную атаку против его тела аргумента. Если это не так, и он записал Суть или Отклонение, у меня будут неприятности. Но я готов рискнуть.

Подстрекательство

Проверки: Горькая правда, Запугивание, Ложь или Командование

Противодействует: Ничему

Защищает от: Ничего

Специальные требования: Говорящий игрок должен откровенно оскорбить своего противника

Эффекты: С ядовитым языком и кусаясь остроумием, персонаж может попытаться отвлечь или встревожить своего противника. Проверьте свой навык против сложности, равной Воле жертвы. Успех заставляет жертву пройти проверку Стали (или твердости?). Если жертва медлит, она пропускает свое следующее действие. Тем не менее, если Подстрекательство терпит неудачу, количество кубиков, равное разнице сложности и полученных успехов добавляется как кости преимущества к следующей проверке соперника.

“Идиот!” Закричал я и плюнул в него” Я проверил пятое запугивание моего персонажа, плюс FoRK за выступление. Моя сложность – это его Воля. Независимо от того, что он делает, если я успешен, он должен будет пройти испытание Стали. Очень полезный прием против зеленых новичков, но это рискованно. Я уязвим для Сути и Отклонения себя, пока я его оскорбляю.

Сокрытие

Проверки: Успокаивающие банальности, Ораторское искусство, Риторика, Ложь, Горькая правда

Противодействует: Всему, кроме Уловки

Защита от: Всего, кроме Уловки

Специальные требования: Игрок пытающийся использовать Сокрытие, должен представить некоторое нелогичное заключение или странную, бессвязную точку зрения в попытке запутать или отвлечь своего противника. Сокрытие произносят во время речи вашего противника.

Эффекты: Это требует противопоставленной проверки между подходящими навыками двух персонажей. Если выигрывает использующий Сокрытие, жертва этой тактики теряет свое текущее действие. Если Скрывающий перебрасывает свою сложность, его противник +1 Ob (видимо, тоже уровень сложности) к его следующему действию. Если Скрывающий проваливает проверку, его противник получает + 1D к его следующему действию.

"В то время как мой оппонент прав во многих частностях, есть области, которые он не рассматривает. Его точка зрения неустойчива, а его позиция слаба. Рассматривали ли вы это? Рассматривали ли вы последствия даже с учетом такого рассмотрения? Собственно, это то, что я бы не стал рассматривать. И вам бы не советовал. Настоящим я предупреждаю моего оппонента остерегаться рассмотрения этой скользкой дорожки! "

Ага? Сокрытие похоже на Подстрекательство, но требует противопоставленной проверки умений. Если выигрывает Скрывающий, он дает сопернику минутку передохнуть. Обратите внимание, что этот маневр может остановить действие Отклонения.

Суть

Проверка: Дуэльный навык

Противодействует: Уловке, Сокрытию, Подстрекательству

Противопоставлено: Опровержению, Избеганию темы

Эффект: Это основная атака словесной дуэли. Проверьте дуэльный навык и успехи вычитите из тела аргумента оппонента. Это способ выиграть дебаты! Успех в Уходе от темы и защитная часть Опровержения отменяет равное количество успехов в Суте

Джадд воскликнул: «Потомки не запомнят меня трусом, который позволил Эльфам выполнить всю работу за него. Я иду с вами; во имя славы и чести!» Проверив свое ораторское искусство он получает три успеха. Они вычитаются из тела аргумента эльфийского принца.

Опровержение

Проверки: Дуэльный навык

Противодействует: Суте, Отклонению

Противопоставлено: Уловке

Специальные требования: Игрок позволяет оппоненту высказать Суть своей точки зрения (или Отклонение). Затем он опровергает аргументы, совершая новую атаку.

Эффекты: Опровергающий игрок делит навык своего персонажа между защитой своей точки зрения и атакой своего противника. Перед тем, сделать бросок, он выбирает, сколько кубов будет использоваться для защиты и сколько для контратаки. Игрок должен вложить по крайней мере один кубик в каждый пул. Успехов на броске защиты вычитаются из успехов соперника в Суте или Отклонении. Успехи на атакующей части Опровержения действуют так же, как успехи Суте.

Князь дварфов Высказывает Суть своего заявления; Я делаю Опровержение. Перед тем как он кидает, я беру мое пятое ораторское искусство плюс мой Этикет и делю это на два пула. В этом случае я выбираю две кости, чтобы защитить с, и четыре для контратаки. Князь дварфов получает три успеха. Я проверяю защиту (2D) своего Опровержения и получаю два успеха. Его Суть сводится к одному успеху. Затем я кидаю свою контратаку и получаю три успеха. Они вычитаются из тела аргумента дварфа. "Что же, мой друг, ты ринулся в бой и утратил ясность мышления. Не важно, что случится сегодня, вся слава достанется вам. Это ваша семейная реликвия, в конце концов. Но не рискуй жизнью в таком дурацком гамбите! "

Разговорная часть

Когда маневры выбраны и записаны, игроки должны проговорить свои реплики. Механическое перебрасывание названиями маневров – это неверное использование данной механики. Аргументы должны быть озвучены. Конечно, никто не требует, особого красноречия, так что общего направления мысли или тезисного изложения, как правило, достаточно (хотя красивая речь – это прекрасно).

Просто следуйте сути. Скажите, что вам нужно для того, чтобы бросить кости. Заявление с несколькими темами должно быть разбито на несколько действий в обмене.

Использование Убеждений

Игрокам предлагается сыграть на Убеждениях, Инстинктах и чертах (это игромеханические параметры в горящем колесе) своих противников во время обмена. Использование этих граней личности против своих противников, игроки могут направлять их и предсказать их ходы. Если принудить соперника использовать Отклонение раньше времени, он может допустить фатальную ошибку что приведет к его поражению.

Разрешение аргумента

Победа в дуэли разумов

Снижение тела аргумента оппонента до нуля костей, при сохранении костей в вашем теле аргумента указывает на то, что вы выиграли Поединок разумов. Заявка выигравшего персонажа, изложенная в начале дуэли теперь реализуются и все участвовавшие стороны должны придерживаться ее. Выигравший персонаж, прошедший это испытание, как и любое другое тест в горящем колесе, претворяет свое намерение в жизнь. (Но помните, что это не контроль разума, а соглашение между двумя людьми.)

Эти механики часто ссылаются на реакцию аудитории. Это и есть истинная польза от победы. Противник редко оказывается убежден в достоинствах вашей позиции, но все вокруг него теперь ясно видят преимущества выигравшей стороны, подчеркнутые ошибочностью предположений проигравшего.

Посол оказался лучше сенешаля в защите своего аргумента. Даже теперь сенешаль против создания альянса. Однако, князь выслушал обе стороны. Он видит преимущества плана посла. Он, как аудитория, соглашается с предложением выигравшей стороны – на самом деле, он обязан так поступить.

Компромисс

Это очень редкая ситуация, когда в аргументе победившей стороны не делаются некоторые уступки проигравшему. Иногда это уступка или уточнение позиции, в иных случаях, заключение соглашения, а иногда это и правда компромисс.

Когда ваше тело аргумента уменьшается на любое количество кубиков, нужно заключать компромиссы. Победа безусловна только тогда, когда ваше тело аргумента осталось нетронутым.

- Если ваш аргумент уменьшился всего на несколько дайсов, необходимы минимальные уступки.
- Если аргумент уменьшился на половину, проигравшему следует предоставить легитимные уступки.

- Если после снижения аргумента у вас осталось меньше половины дайсов, необходимы серьезные уступки.
- Если ваше тело аргумента снизили до нуля, вам не на чем настаивать. Смотрите Проигрыш и Связывание далее.

Князь дварфов думает, что он поймал шпионившего рейнджера Эльфов. Это преступление, и он хочет получить его голову. Он описывает свою позицию: Рейджер должен заплатить за свои преступления жизнью! Принцесса Эльфов не согласна. Она заявила, что не существует достаточных доказательств для подобного исхода. В конце концов, Эльфы проигрывают, но гномы потерял десять кубиков (из четырнадцати) из своих аргументов. Они должны заключить компромис. Игроки соглашаются, что короткий срок тюремного заключения для обвиняемого является подходящим компромиссом.

Либо: Два игрока спорят, потому что один игрок хочет, чтобы его персонаж совершил набег, действие, завершающее приключение. Игрок возражающий против принятия опрометчивого поступка проигрывает поединок. Тем не менее, он пробил значительные дыры в аргументе своего друга. Планировавший набег персонажа все еще выиграл дуэль, так что он может продолжать, как и планировал, но он должен принять компромис: Он соглашается осуществить этот план позже.

Проигрыш

Дуэль разумов заканчивается, когда тело аргумента одной стороной сводится к нулю. Проигравший должен соблюдать результаты дуэли: Он проиграл, и он соглашается действовать в соответствии с заявкой, которую его противник озвучил в начале дуэли, до поры до времени, конечно.

Помните, эти правила не диктуют вам, что вы чувствуете и каков истинна. Они только показывают, каковы общественные представления об «истине».

Дипломат может публично осудить свои взгляды перед царем, но он по-прежнему верит в них и даже может отстаивать их снова в другое время. Владелец магазина, который проиграл дуэль торгуясь будет продавать товар по более низкой цене, но он будет сожалеть об этом позже. На самом деле, он может даже питать некоторую обиду по отношению к сладкоречивому мошеннику, заболтавшему его. Он даже может напрямую отказаться торговать с ним в будущем!

Если игрок открытым переменам, он может, конечно, может решить, что его персонаж изменил свое мнение. Оказаться убежденным в достоинствах аргумента – это приемлемый результат данной механики, но это не жесткое правило.

Шокирующее поражение

Персонаж, который проиграл Дуэль разумов должен немедленно сделать тест Стали. Если его аргумент был уменьшен ниже нуля, эти кости добавляются к сложности. В то время как проигравший медлит, победитель может свободно злорадствовать, или совершить словесный смертельный удар.

Связывание

Если оба аргумента сводятся к нулю в одном и том же залпе, поединок завяз. Ни одна из сторон не в состоянии эффективно использовать победу. Возможны два варианта. Персонажи могут разойтись и решить продолжить спор в другое время, или же они могут согласиться на компромисс.

Связывание компромисом

Первое правило компромисса как результата связывания ни одна из сторон может достичь того, к чему она стремилась в самом начале поединка. Обе стороны должны согласиться на точку, которая находится прямо в середине. Лучше, что может сделать каждая из сторон - это изложить новое предложение, более щедрое по отношению к своему оппоненту, чем изначально. Или, если это возможно, есть нейтральная сторона которая предлагает третий, нейтральный вариант. Игроки затем выбирают наиболее подходящий вариант и двигаются дальше.

Связывание – это трудное и утомительное дело. Жесткие и быстрые механики слишком прямолинейны, чтобы управлять мириадами ситуаций, которые будут возникать в игре в результате применения этой механики. Но важно помнить, что ни одна из сторон не выиграла. Если твердый компромисс может быть достигнут, замечательно. Если нет, то, возможно, пришло время эскалации. Смотрите раздел Запятнанная честь ниже.

Нам кажется довольно полезным полезно учитывать, насколько ниже нуля опустился каждый аргумент. Это нужно не для определения победителя, поскольку обе стороны достигли ноля, но, чтобы указать, на чьей стороне была инициатива в конце поединка. Этот запас может быть использован в качестве морального превосходства одной стороны, когда будут устанавливаться условия компромисса.

Запятнанная честь: Я требую статисфакции

Персонаж, проигравший Дуэль разумов, но считает, что он был оклеветан, а его интересы ущемлены, может воззвать к своей чести и требовать удовлетворения в дуэли до смерти или первой крови. В этом случае, выигравший персонаж может свободно выбирать, принять поединок или нет, или, возможно, назначить заместителя в бою. Если победитель Дуэли разумов отказывается, он не теряет авторитет в глазах своих последователей. Он явно был в своем праве все время, а его соперник ведет себя неподобающим образом! Если он принимает вызов, возможно, он может поставить в этом вопросе точку раз и навсегда. Такого рода поединок будет проводиться по механике ближнего боя, описанной в разделе Сражение!

Если компромисс не может быть достигнут в случае Связывания или при близком результате, обе стороны могут выбрать эскалацию конфликта. Вызовы на дуэль, как указано выше, вполне приемлемы, либо, если ситуация позволяет, игрок может объявлять войну, отлучение, изгнание или предпринять какие-то иные насильственные и вредные действия. Это не выигрыш в дуэли. Зрители ясно видят, кто выиграл (или, что никто не был прав в случае равенства). Но он чувствует себя правым.

Альтернативные методы

Групповые дуэли

Для групповых дуэлей, лучше придерживаться правил о помощниках. Один персонаж – оратор, – осуществляет действия от . Он записывает ходы, которые будет использовать. Когда он действует, его союзники комментируют Суть его позиции и другие маневры, и делают бросок за оказание помощи, всякий раз, когда они подают голос. После того, как каждый сделал свои замечания по конкретному залпу, имеют оратор делает основной бросок за свой маневр. В принципе, это то же самое, что и обычная Дуэль разумов, но со вспомогательными кубами.

Для того, чтобы предоставить вспомогательные кубы, игрок должен отыгрывать участие своего героя. Неспособность высказаться или действовать означает, что эти кубы не могут быть использованы на данном конкретном броске. Кроме того, нет никакого правила, которое говорит, что вы должны помогать только вашей собственной стороне. Игроки могут решить, что их персонаж решает помочь противоположной стороне, посредством пренебрежительных замечаний, плохих аргументов или просто предательства! Что бы они ни решили делать, они по-

прежнему должны соблюдать основные принципы и требования конкретного словесного маневра, который они поддерживают.

Я рекомендую использовать правило Большой Сделки в поединках с участием двух-трех персонажей на каждой стороне. Для четырех или более персонажей с каждой стороны, вы можете даже рассмотреть вопрос удвоения пулов тела аргументов. В больших группах кидается много кубов, так что более крупные пулы помогают уберечь аргумент от слишком быстрого истощения.

Не записываемые групповые дуэли

Альтернативный метод поединка с участием пяти или шести персонажей с каждой стороны, состоит в том, чтобы не записывать действия всем сразу. Вместо этого, каждая сторона договаривается о том, маневр они собираются использовать этот залп, и какие аргументы они приведут в его поддержку. После того, как принято решение, залп разыгрывается в обычном режиме. Это хорошо работает в условиях конференций.

Используйте стандартные правила, помощи, чтобы пройти проверку. Оратор, как правило, первый или последний человек, который говорит, а все остальные игроки дают ему вспомогательные кубы от навыков их персонажей. Одно испытание производится в конце каждого залпа.

Решения аудитории

Альтернативный метод поединка один на один, позволяющий вообще отказаться от записей. В этом случае два игрока участвуют в дуэли, в то время как все остальные игроки, в том числе мастер, играют роль аудитории.

Как только игроки представляют свои аргументы, они начинают дуэль. Основываясь на том, что было сказано, мастер и аудитория решают, какой маневр был применен. Как только аудитория определила маневр для обеих сторон, аргументирование останавливается и совершается бросок. Результат определяет исход раунда.

Участвующие в дуэли игроки могут считать, что представляют Суть или Опровержение, но только восприятие аудитории определяет что происходит на самом деле. Они решают, была ли использована Уловка, Суть или Опровержение. Я рекомендую самостоятельно ознакомиться со стандартными правилами до изучения этого метода.

Дуэль разумов коротко

- Игроки (или игрок и мастер) понимают, что в игре назрело несогласие. Мастер останавливает игру и предлагает разрешить сложившуюся ситуацию в Дуэли разумов. Игроки могут согласиться на это, с возмущением отвергнуть, или просто достать клинки и перейти в раздел Битва!
- Каждый игрок описывает свою позицию: в чем проблема и почему. Будьте лаконичны.
- Как только позиции установлены, бросается тело аргумента – проверка Ораторского искусства, Риторика, Убеждения, Допроса, Публичных выступлений или Умения торговаться. Полученные успехи добавляются к Воле персонажа. Это количество дайсов ваш оппонент должен выбить, чтобы победить в дуэли.
- Как только тело аргумента было установлено, договоритесь о терминах: каждый игрок описывает, что произойдет, если он выиграет, и что он будет делать, если проиграет.
- Каждый игрок записывает свой первый обмен – три действия из списка Уход от темы, Отклонение, Уловка, Провокация, Соккрытие, Суть и Опровержение. Действия разыгрываются по порядку по одному за раз. Ваше первое действие противостоит первому действию оппонента. Доводы высказаны, кубы брошены. Второе действие противостоит второму действию оппонента.

И так далее. Если после третьего действия тело аргумента ни одного из игроков не опустилось до нуля, начинается второй обмен.

- Когда тело аргумента одного из игроков достигает нуля, он проиграл. Помните, действия в одном залпе происходят одновременно, так что возможно, что оба игрока вылетят одновременно.
- Если победитель потерял сколько-то дайсов из своего тела аргумента, он должен включить компромисс в свою изначальную позицию.