

СОСТЯЗАНИЯ

Глас раздора выбирает **дар**, определяет целевое число состязания и спрашивает: «Кто примет вызов?»

Начиная с главы команды, все игроки, чьи персонажи собираются вступить в состязание, по очереди **объявляют имена своих героев** и берут игральные кости: одну за имя героя, одну за **эпитет**, если он подходит для этого состязания, и одну за **дар**, который подвергнется испытанию.

- ◆ Преисполнившись **пафоса** (○), герой получает право действовать в состязании дополнительный **дар**.
- ◆ Герой может воззвать к **милости богов**. Сделай отметку (⊠) и возьми +1d4.
- ◆ Ты можешь потребовать, чтобы персонаж другого игрока выполнил **обязательство** перед твоим героем и поделился с ним силой своего имени.

Брось все игральные кости, которые набрал, и сложи **два наибольших выпавших числа** (не учитывая d4). После этого **прибавь к получившейся сумме результат, выпавший на d4**.

Каждый игрок сравнивает результат своего героя с целевым числом состязания.

- ◆ **Результат больше целевого числа или равен ему:** герой одержал победу.
- ◆ **Результат меньше целевого числа:** герой пострадал. Если противник был опасным или священным, герой получает урон (см. ниже).

Тот, кто побеждает с наибольшим результатом, проявляет себя **лучше всех** и получает количество пунктов **славы**, равное целевому числу состязания. Остальные **победившие** получают половину от этого. **Пострадавшие** получают по 1 пункту славы.

Кто-то из богов наблюдал за состязанием? Дай 1 пункт **милости богов** герою, который сражался в их честь.

УРОН

Мифический. Воззови к милости богов (⊠), вступая в мифическое состязание.

Опасный. Преисполнись пафоса (○), пострадав в опасном состязании.

Священный. Воззови к милости богов (⊠), пострадав в священном состязании.

Эпический. Преисполнись пафоса (○), вступая в эпическое состязание.

Также каждый герой может выбрать смерть, чтобы одержать победу вне зависимости от результата состязания.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Потребовав исполнить **обязательство**, герой может попросить:

- ◆ **Поддержать его.** Союзник делится силой имени своего персонажа. Сила имени божества составляет d12.
- ◆ **Отвести беду.** Союзник описывает, как именно защищает героя. Ни один из них не получает урон.
- ◆ **Последовать за ним.** Герой переубеждает главу команды.

ПОМОЩЬ

- ◆ Герой может отказаться вступать в состязание и вместо этого оказать **помощь** союзнику, поделившись силой своего дара. Союзник берёт соответствующую игральную кость. Герой зарабатывает **1 пункт славы** и отмечает в бланке, что союзник взял на себя **обязательство** перед ним.

АГОНИЯ И НИТЬ СУДЬБЫ

Герой делает **шаг навстречу судьбе**, когда впадает в агонию, и каждый раз, когда в этом состоянии преисполняется пафоса. Достигнув рубежа (⊠), герой выбирает **награду**.

ИСХОД

Герои, покидая остров, завершают четыре стадии Исхода:

1. Глас раздора определяет **будущее** острова.
2. Каждый игрок может записать **подвиг**, который его герой совершил на острове.
3. Каждый герой обретает **добродетели**, определяемые решением игроков.
4. При желании игрок может подобрать другой **эпитет** для своего персонажа, чтобы показать произошедшие с ним изменения.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Следуя к новому острову, путь к которому начертали звёзды, герои восстанавливают свои силы. Завершите четыре стадии путешествия:

1. **Братство.** Герои вместе расслабляются и наслаждаются общением. Каждый игрок по очереди задаёт один вопрос другому игроку. После ответа их герои принимают на себя по одному **обязательству** друг перед другом. Затем настает черёд следующего игрока, и он адресует вопрос тому, кто ещё не отвечал.

В конце фазы братства герои полностью восстанавливают запасы **пафоса**.

2. **Жертвоприношения.** Снискавший наибольшую славу приносит **жертву** богам. Все герои вступают в состязание решимости и силы духа. **Глас раздора бросает 2d6** и выбирает наибольший результат (без учёта уровня раздора). Пункты славы начисляются как обычно. Божество, которому принесли жертву, принимает на себя **одно обязательство** перед тем, кто проявил себя лучше всех. Каждый герой получает **2 пункта милости богов** (любых на усмотрение игрока).

3. **Лидерство.** Глас раздора описывает трудности, с которыми сталкивается команда во время плавания. После этого он **бросает 2d6** и выбирает наибольший результат (без учёта уровня раздора). Проявивший себя лучше всех в состязании определяет, кто возглавит команду на следующем острове и истолкует божественные знамения.

4. **Небесный свод.** Глас раздора отмечает прогресс на бланке Небесного свода. Отметь 1 звезду (◇), если герои смогли ублажить божество (2, если восхитили его). Если действия вызвали его недовольство, отметь, что на их головы пал его гнев (▽). За каждую отмеченную звезду все герои получают по 1 пункту **милости богов** (⊠) от соответствующего божества. За каждые **3 отмеченные звезды** каждый герой получает **награду**. Когда созвездие божества заполняется, оно принимает на себя по **одному обязательству** перед каждым из героев.

НЕБЕСНЫЙ СВОД

АФРОДИТА	АРЕС	АФИНА	ГЕКАТА	ГЕРА	ПОСЕЙДОН
▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽
АПОЛЛОН	АРТЕМИДА	ДЕМЕТРА	ГЕФЕСТ	ГЕРМЕС	ЗЕВС
▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽	▽▽▽▽

ПРОТИВНИК

ПРЕИМУЩЕСТВА	ИМЯ, ЭПИТЕТ(Ы), ПРОЧИЕ СИЛЫ

БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ

▼ ▼ ▼
d8 d10 d12

ЛУЧШЕЕ ЧИСЛО

ПЛЮС УРОВЕНЬ РАЗДОРА

+4 +5 +6

ХОД ГЛАСА РАЗДОРА

Испытай силу **имени** и **эпитета** (эпитетов) противника, а также силу **преимущества** и божественного гнева (если они есть).

Для получения целевого числа сложи **лучшее выпавшее число** и **текущий уровень раздора**.

Если результат хоть одного из героев больше или равен целевому числу, команда побеждает в состязании. Игроки описывают, как поступки их героев повлияли на произошедшее. Сначала выступают **пострадавшие**, затем **одержавшие победу**, потом тот, кто проявил себя **лучше всех**. Если все герои пострадали, они проигрывают состязание, и противник продолжает творить бесчинства. Глас раздора описывает последствия.

ДЕЙСТВИЯ ГЛАСА РАЗДОРА

- ◆ **Опиши ситуацию игрокам.** Скажи, что их герои **знают наверняка** и о чём могут **догадываться**. Будь честен и прямолинеен.
- ◆ **Задавай вопросы** и, опираясь на ответы игроков, веди дальнейшее повествование. Спрашивай про **препятствия, угрозы, тайны** и персонажей. Подумай, что стоит на кону.
- ◆ **Определяй результаты** состязаний. Когда героям встретится **достойный противник**, предложи состязание. Определи, какой **дар** подвергнется испытанию.

После состязания опиши новую ситуацию, задай вопросы и далее по кругу.