

ПРОСТОЛЮДИН



Имя:

Суть: ○○○○○○○○

Вехи: ○○○○○○○○

МОЩЬ: □

травма:

СТАТЬ: □

травма:

ХИТРОСТЬ: □

травма:

РАЗУМ: □

травма:

ДУША: □

травма:

Нити: (по крайней мере 2 должны быть связаны с персонажами сказочника)

- _____ всегда смеётся над моими шутками;
- я готов бесконечно слушать то, что говорит _____;
- я был многим обязан _____, но уже отплатил ему ответной услугой (какой?);
- я люблю делиться воспоминаниями о прошлом с _____;
- в _____ есть что-то, что меня пугает;
- _____ всегда может положиться на меня;
- _____ напоминает мне кого-то, кого я потерял (кого?);
- мне всегда легко на душе, когда я рядом с _____.



Мне никто не указ, да и сам я себе не указ (*): когда ты действуешь, игнорируя чужие планы и здравый смысл, ты сам управляешь течением истории. Потрать сколько хочешь пунктов **сути** и соверши броски в том же количестве. Запиши результаты:

— — — — —

Теперь ты можешь заменить результат любого сделанного за столом броска на один из записанных, вычеркнув его. Ты обязан потратить все записанные броски в течение двух сцен, иначе получишь 2 **травмы**, когда мир заберёт у тебя контроль над историей.

В начале игры реши, кто ты:

- **Рабочий:** совершая ход **Помочь** ты добавляешь +2 к результату того, кому помогаешь.
- **Крестьянин:** ты можешь совершить ходы **Сидеть в тишине** или **Прислушаться к себе** каждый раз, когда можешь лечь на землю и посмотреть на небо.
- **Солдат:** один раз за встречу ты можешь избежать получения **травмы**, когда враг пытается ранить тебя.
- **Дурак:** когда ты действуешь простодушно и честно, восстанови 1 пункт **сути**.

Ходы, которые ты можешь выбрать, потратив 7 **вех**:

- **Не умён, да не глуп, не силён, да не слаб**
Измени значение всех своих характеристик на +1.

- **Язык без костей**
Когда ты лжёшь, блефуешь и импровизируешь, пытаясь **Противостоять** кому-то, запугивая его или пытаешься **Просить или приказывать**, сбивая собеседника с толку, проходи проверку **Хитрости** с преимуществом.

- **Не имей сто рублей**
Когда ты **Противостоишь** обычному противнику в разговоре или пытаешься **Просить или приказывать** ему, ты можешь попытаться превратить собеседника в союзника, если успешно убедишь его, пройдя проверку **Души**. На 10+ он станет твоим союзником в этой сцене, на 7-9 он не станет предпринимать никаких действий против тебя в этой сцене.

- **Золотые руки**
Совершая ходы **Сидеть в тишине** или **Прислушаться к себе**, ты можешь без проверок починить любой сломанный предмет или собрать из подручных средств несложный инструмент или оружие.

- **Сказанное слово — серебро**
Когда ты прислушиваешься к чужим разговорам, пытаясь **Смотреть и видеть**, ты можешь, независимо от результата броска, назвать одну услышанную тобой фразу, касающуюся отношения говорящего к тебе или кому-то, с кем тебя связывает **нит**, или планов говорящего насчёт вас.

- **Без царя в голове**
Если особенность непростого врага заключается в его власти (законной или по праву сильного), то один раз за сцену ты можешь игнорировать эту особенность, как если бы он уже был её лишён.

- **На авось да небось**
Когда ты действуешь не по плану, импровизируя на ходу, поставь себе конкретную цель и проверь **Хитрость**, прежде чем делать что-то. При результате 10+ выбери 2 пункта из списка:

- получи +2 на любую проверку до момента пока цель будет достигнута или станет недостижимой;
- получи +2 на любую другую проверку до момента пока цель будет достигнута или станет недостижимой;
- исцели 1 **травму**;
- восстанови 2 пункта **сути**.

на 7-9 выбери 1 пункт. На 6- сказочник повернёт сказку против тебя.

- **Много где побывал, много с кем встречался**
Один раз за встречу, оказываясь в месте, где можно встретить явей, ты можешь сказать, кого ты здесь замечаешь: кто этот человек, как его зовут и чем он занимается:
Это — _____, он(а) — _____

После этого пройди проверку **Души**. На 10+ этот человек будет твоим другом, готовым помочь, на 7-9 — близким знакомым, расположенным к разговору, на 6- — врагом, который тоже тебя заметил.

- **Ты же брат мне**
Победив в **Разборке** с кем-то, с кем тебя связывает нить, расскажи ему, что у тебя на сердце, а потом брось кости и добавь к проверке силу своей **Души**.
на 10+ ты исцеляешь 1 **травму** проигравшего в **Разборке**;
на 7-9 ты можешь исцелить 1 его **травму**, но сказочник сделает ход против тебя;
на 6- твоя попытка достучаться бесполезна. Спроси у того, с кем разговаривал, почему так получилось.

* — цитата из творчества иностранного агента Макаревича А. В.

БАРИН

Имя:

Суть: ○○○○○○○○

Вехи: ○○○○○○○○

МОЩЬ: ☐

травма:

СТАТЬ: ☐

травма:

ХИТРОСТЬ: ☐

травма:

РАЗУМ: ☐

травма:

ДУША: ☐

травма:

Нити: (по крайней мере 4 должны быть связаны с персонажами сказочника)

- _____ называет меня своим другом, но я ему не верю;
- я заставляю _____ уважать меня;
- _____ многого помог мне добиться (как?);
- я никогда не стану спорить с _____;
- _____ — хороший человек, даже слишком хороший;
- я искренне завидую _____ (почему?);

- мне кажется, _____ пытается что-то провернуть у меня за спиной;
- _____ мешает мне вести дела (как?);
- я доверяю _____ больше, чем кому-либо;
- мне нравится вести дела с _____, но сблизиться с ним не хотелось бы.



Уколы их метки, но все они — марионетки: Когда ты впервые за сцену получаешь **травму** в результате действий простых врагов, ты можешь потратить 2 пункта **сути**, чтобы ненадолго воплотить мощь своей власти, которая делает тебя неуязвимым для черни. В таком случае до конца сцены ты больше не получаешь **травмы** от простых врагов, независимо от того, какие их или твои действия должны к этому привести.

После завершения сцены, чтобы осознать своё возвращение в мир явей, соверши ход **Потерять суть**, добавив к результату проверки количество оставшихся у тебя пунктов **сути**.

В начале игры запиши имена 3 твоих подручных: _____, _____, _____ и отметь общие для них 1 достоинство (верные, умные, сильные, _____) и 1 недостаток (трусливые, ленивые, жестокие, _____).

Ты можешь обратиться к ним за помощью 1 раз за любую сцену, где они присутствуют: в случае если их достоинство будет полезно, они своей помощью добавят +1 к твоей проверке. Если их недостаток может сыграть против тебя, сказочник воспользуется этим.

Каждый из твоих подручных может получить не более 1 **травмы**, после чего умрёт либо оставит тебя по другой причине.

У тебя не может быть больше 3 подручных. Ты можешь найти новых в любом месте, где можно встретить явей. Для этого пройди проверку **Души** и на 10+ выбери 2 пункта из списка ниже:

- ты находишь 1 нового подручного;
- ты находишь ещё 1 нового подручного;
- ты не привлекаешь нежелательное внимание;
- ты получаешь 1 **веху**.

на 7-9 выбери 1 пункт. На 6- также выбери 1 пункт, но сказочник повернёт историю против тебя.

Ходы, которые ты можешь выбрать, потратив 7 **вех**:

○ Человек до века стоять

Твои подручные могут выдержать 2 **травмы**.

○ Насквозь вижу

Когда ты **Противостоишь** кому-то в разговоре или используешь разговор для хода **Смотреть и видеть**, ты можешь после совершения броска задать сказочнику 1 из следующих вопросов, независимо от результата проверки:

- чего мой собеседник хочет?
- чего мой собеседник боится?
- что мой собеседник может использовать против меня?
- как я могу подчинить собеседника себе?

○ Запутать след

Когда ты или кто-то, находящийся в одной сцене с тобой, привлекает нежелательное внимание, ты можешь перевести это внимание на одного из своих подручных.

○ Пир на весь мир

Когда ты находишься в безопасном месте с теми, с кем тебя связывает **нить**, ты можешь разделить с ними еду или выпивку и совершить ход **Поддержать и исцелить** для всех них (в таком случае первый пункт списка успеха нужно читать как «исцели по 1 **травме** каждого из тех, кому хочешь помочь»). На 10 тебе это удаётся. На 7-9 ты можешь исцелить их **травмы**, но сказочник сделает ход против тебя. На 6- твоя попытка бесполезна — спроси у окружающих, почему так получилось.

○ Авторитет

Когда ты пытаешься **Противостоять** кому-то в разговоре, проходи проверку с преимуществом, если рядом с тобой есть другой персонаж игрока или кто-то из твоих подручных.

○ Золото оплатит всё

Если тебе нужно что-то, что можно приобрести у явей (включая автомобили, оружие и нелегальные товары), приди туда, где ты можешь это купить, и пройди проверку **Хитрости**. На 10+ ты просто купишь желаемое. На 7-9 выбери 1 пункт из списка:

- предмет некачественный;
- ты привлёк нежелательное внимание из-за этого предмета;
- помимо денег продавец требует оказать ему услугу.

на 6- сказочник выберет для тебя 2 пункта.

○ Чужая кровь

Если твой подручный получает **травму** после того, как ты приказал ему кого-то **Защищать**, получи 1 **веху** и 1 пункт **сути**.

○ Командир

Когда ты отдаёшь приказ другому персонажу игрока, соверши проверку **Стати** или **Разума**. На 10+ выбери 2 пункта из списка:

- дай этому персонажу +2 на любую проверку, целью которой будет исполнение твоего приказа;
- дай этому персонажу ещё +1 на любую проверку, целью которой будет исполнение твоего приказа;
- получи 1 **веху**;
- восстанови 1 пункт **сути**.

на 7-9 выбери 1 пункт. На 6- ты терпишь неудачу. Спроси у того, кому тытался приказывать, почему так получилось.

○ Жить порожняком

Когда ты демонстрируешь власть, совершая ходы, направленные на неигровых персонажей, с которыми тебя связывает нить, проходи проверку с преимуществом.

ЧАРОДЕЙ

Имя:

Суть: ○○○○○○○○

Вехи: ○○○○○○○○

МОЩЬ: ☐

травма:

СТАТЬ: ☐

травма:

травма:

ХИТРОСТЬ: ☐

травма:

РАЗУМ: ☐

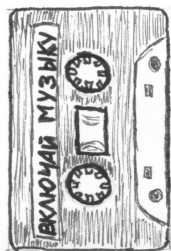
травма:

ДУША: ☐

травма:

Нити: (по крайней мере 2 должны быть связаны с персонажами сказочника)

- _____ прислушивается к моим советам;
- надеюсь, _____ никогда не узнает, что я о нём думаю (что?);
- _____ не так прост, как кажется другим;
- есть много вопросов, которые я хочу задать _____ (что за вопросы?);
- иногда я хочу стать таким, как _____;
- я искренне сочувствую _____;
- думаю, у _____ есть способность к магии, но хорошо, что он об этом не знает;
- _____ — самый простой человек, которого я знаю, но именно этим он мне и нравится.



Эти реки текут в никуда: Когда впервые за сцену ты получаешь физическую **травму**, ты можешь принять решение обратиться к волшебству крови. Тогда кровь — твоя и твоих противников — смешается с твоим обычным волшебством, сделав его сильнее. После этого до конца сцены ты получишь дополнительно +4 на любые проверки, связанные с использованием волшебства.

При этом за каждый ход, результат проверки которого меньше 12, ты получаешь **травму**, а за ход, результат проверки которого 6 или меньше — неизлечимую **травму**.

В начале игры ты владеешь 1 видом волшебства. Ты можешь овладеть новым видом волшебства или углубить свои знания в том, которым уже владеешь, потратив 7 **вех**, как если бы брал новый ход.

Ты можешь использовать своё волшебство для совершения любых ходов, где оно может быть полезно. Например, с помощью волшебства огня создать свет в тёмном помещении, где иначе невозможно было бы полноценно совершить ход **Смотреть и видеть**, или использовать лечащее волшебство воды в ходе **Поддержать и исцелить**, чтобы вылечить физические раны.

○ **Вода** — управление водой, холодом, льдом и паром; призыв дождя, сотворение льда.

○ **Усиление:** управление жизненной силой, чужой и собственной; исцеление и опустошение; вампиризм и обмен энергией.

○ **Воздух** — ускорение и замедление движений; призыв ветра.

○ **Усиление:** управление тенями и отражениями; способность скрыть что-то от чужих глаз, сделать невидимым или незаметным.

○ **Огонь** — сотворение пламени и света; управление огнём и теплом.

○ **Усиление:** способность разжигать и гасить чужие страсти и желания, внушать другим чувства и идеи; чтение и управление эмоциями.

○ **Земля** — управление почвой и песком; связь с животными и растениями, способность понимать их и общаться с ними.

○ **Усиление:** связь с мёртвыми; управление гранью между жизнью и смертью.

Ходы, которые ты можешь выбрать, потратив 7 **вех**:

○ Из тьмы

Выбери темную сторону, соответствующую твоей душе, и запиши: либо черту и порок **Зверя**, либо любой ход **Нечисти**:

○ Чистый разум

Тайные знания закалили твою силу воли. Ты можешь получить 2 **травмы** в **Стати** — 1 физическую и 1 душевную (включая неизлечимые).

БОГАТЫРЬ

Имя:



Суть: ○○○○○○○○

Вехи: ○○○○○○○○

МОЩЬ: ☐

травма:
травма:

СТАТЬ: ☐

травма:

ХИТРОСТЬ: ☐

травма:

РАЗУМ: ☐

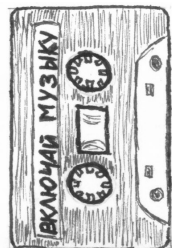
травма:

ДУША: ☐

травма:

Нити: (по крайней мере 2 должны быть связаны с персонажами сказочника)

- _____ — ходячая неприятность;
- я ценю жизнь _____ больше, чем чью-либо;
- я сильно задолжал _____;
- помогать _____ против моих принципов, но я не хочу ему отказывать (почему?);
- я готов к удару в спину от _____;
- _____ считает меня дураком;
- я люблю работать с _____;
- _____ намного лучше меня (в чём и почему?).



Пожелай мне не остаться в этой траве: Когда после совершения хода **Не сдаваться** ты в ходе борьбы получаешь все **травмы**, вместо того чтобы потерять возможность действовать, мысленно обратись к тому, кому служишь или к тому, в ком видишь воплощение тех, кому служишь. Он выберет одну **травму**, которая станет для тебя неизлечимой. Все остальные **травмы**, кроме неизлечимых, моментально излечиваются, и ты восстанавливаешь 2 пункта **суть**.

В начале игры реши, кому или чему ты служишь (в случае двоякой трактовки — к примеру, если ты работаешь на ОПГ, во главе которой стоит персонаж-Барин, ты можешь свободно выбрать любой из подходящих вариантов). Если ты служишь одному из персонажей игроков, твоей основной связью считается именно эта: **Я служу _____**.

- **Защитник** служит Простолудину или идее равенства. Если ты получаешь **травму**, совершая ход **Защитить**, восстанови 1 пункт **суть**.
- **Опричник** служит Барину или силовой структуре. У тебя есть оружие; выбери, какое: зарегистрированное (ты можешь носить его свободно) или незарегистрированное (о нём не знает милиция).
- **Послушник** служит Чародею или религиозной организации. В начале игры увеличь значение своего **Разума** или **Души** на 1.
- **Лихой человек** служит Нечисти или криминальной группировке. Когда ты угрожаешь противнику, находясь с ним один на один, бросай кости с преимуществом

Ходы, которые ты можешь выбрать, потратив 7 **вех**:

- **Силич**
Ты от природы необыкновенно силен. Твоя **Мощь** может выдержать 2 **травмы** (включая неизлечимые).
- **Семерых одним махом побью**
Когда ты **Противостоишь** нескольким простым врагам одновременно, ты можешь добавить к результату проверки значение своей **Хитрости**, даже если уже использовал другую характеристику при проверке.
- **Сын змея**
Выпиши одну черту и один порок Зверя: _____ и _____. Используя их так же, как Зверь: в любой момент ты можешь до конца сцены обратиться к звериному началу в себе и получить эту черту и этот порок. Ты будешь получать преимущества от этой черты, но сказочник может использовать порок против тебя.
- **Перевести стрелку на другой день**
Когда ты **Противостоишь** равной или превосходящей силе в разговоре и понимаешь, что ситуация накаляется, приближаясь к физическому насилию, пройди проверку **Стати**, чтобы наехать на собеседников, заставив их отступить. На 10+ выбери 1 пункт из списка:
 - они перенесут разговор на ближайшее будущее;
 - в следующий раз при столкновении они потребуют услугу;
 - ты потеряешь 1 пункт **суть**.На 7-9 выбери 2 пункта из списка. На 6- сказочник повернёт ситуацию против тебя.
- **Честная игра**
Ты можешь автоматически преуспеть в ходах **Преодолеть препятствие** и **Защитить**, получив **травму**.
- **Духовный щит**
Когда ты **Защищаешь** от физической травмы того, с кем тебя связывает **нить**, совершая проверку с преимуществом. При результате 10+ также исцели 1 душевную **травму** того, кого защитил.
- **Беду отводи до удара**
Когда ты совершаешь ход **Смотреть и видеть**, ты можешь независимо от результата броска спросить, что здесь представляет угрозу для того, кому или чему ты служишь, или одного из тех, с кем тебя связывает **нить**.
- **Силушка богатырская**
Когда ты совершаешь ход **Не сдаваться**, соберись с силами, совершив проверку, добавив к ней значение своей **Души**. На 10 выбери из списка 2 пункта, которые будут действовать до конца действия хода **Не сдаваться**:
 - ты получаешь дополнительно +1 ко всем проверкам **Стати**;
 - ты получаешь дополнительно +2 к результатам любых проверок для хода **Защищать**;
 - ты можешь заявить 1 факт о любой сцене, в которой ты действуешь.На 7-9 выбери 1 пункт. На 6- ты можешь принять провал или же выбрать 1 пункт, но тогда сказочник накалит ситуацию.
- **Слушай сердцем**
Когда того, кому ты служишь, нет рядом или он не может с тобой говорить, ты можешь попытаться представить себе, чего именно он от тебя захочет в этой ситуации. Как игрок спроси об этом того за столом, кто, на твой взгляд, мог бы представлять того, кому ты служишь. Затем, вернувшись к образу персонажа, подумай, как тот мог бы попытаться достигнуть этого и сформулируй цель, достижимую в рамках текущей сцены, и пройди проверку **Души**. На 10+ выбери из списка 2 пункта, которые будут действовать до конца сцены:
 - ты получаешь дополнительно +1 ко всем проверкам **Души**;
 - ты получаешь дополнительно +1 ко всем проверкам **Хитрости**;
 - ты получаешь дополнительно +1 ко всем проверкам **Разума**;
 - ты получаешь дополнительно +2 ко всем проверкам ходов **Помочь** и **Разобраться**на 7-9 — выбери 1 пункт. На 6- ты можешь выбрать 1 пункт, но сказочник накалит ситуацию.

НЕСЧИСТЬ

Имя:

Суть: ○○○○○○○○

Вехи: ○○○○○○○○

МОЩЬ: □

травма:

СТАТЬ: □

травма:

ХИТРОСТЬ: □

травма:

РАЗУМ: □

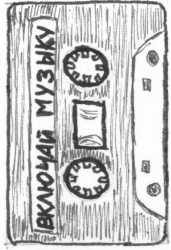
травма:

ДУША: □

травма:

Нити: (по крайней мере 2 должны быть связаны с персонажами сказочника)

- сам не понимаю, почему я общаюсь с _____;
- мне кажется, _____ на самом деле хочет убить меня;
- я бы не выжил в этом мире без _____;
- я чувствую, что у _____ беспокойная душа;
- _____ видел мою худшую сторону, но не отвернулся от меня;
- я боюсь _____;
- _____ относится ко мне хорошо, но я не понимаю, почему;
- _____ всегда мешает мне достичь желаемого.



Я же своей рукою сердце своё прикрою: Когда кто-то из тех, с кем ты связан **нитью**, находясь рядом с тобой получает все **травмы** и теряет возможность действовать, ты можешь передать ему часть своей сверхъестественной силы. При этом ты полностью излечиваешь все его **травмы**, кроме неизлечимых, и привязываешь его к себе **тёмной нитью** (поставь крест в свободном поле рядом с нитью, чтобы не забыть об этом).

Отдавая часть силы, ты теряешь свою суть — вычеркни 1 пункт **сути**. Ты не сможешь восстановить его до тех пор, пока не разорвешь связь **тёмной нити**. Разорвать связь **тёмной нити** ты можешь в любой момент — в таком случае тот, с кем ты разорвал связь, немедленно получает все **травмы**, от которых ты его исцелил, а также вы оба навсегда теряете возможность использовать ход **Помочь** в отношении друг друга.

В начале игры сформулируй цель, к которой ты стремишься: она должна быть конкретной, выполнимой, и её достижение должно быть в первую очередь выгодно лично тебе. Это может быть обретение чего-то или сохранение чего-то, поиск знаний, власти, любви — что угодно. Запиши эту цель: **Я хочу** _____.

Если в течение встречи ты хоть раз сделал что-то, напрямую служащее исполнению этой цели, то получи 1 веку и восстанови 1 пункт **сути**.

Ходы, которые ты можешь выбрать, потратив 7 **вех**:

○ Упырь

Один раз за встречу, если после того как ты получаешь **травму**, ты в той же сцене убиваешь любое теплокровное живое существо, можешь выпить глоток его крови, чтобы немедленно исцелиться. Если кто-то из тех, с кем тебя связывает **нить**, видел это, спроси его или их, что они чувствуют по этому поводу. Если они единогласны в своём отвращении к этому поступку, восстанови пункт **сути**; если никто из них не испытывает отвращения, получи **веху**.

○ Без языка, да говорит

Пусть этот мир и менее волшебный, чем твой родной, даже здесь — под камнями, в старых домах, за могильными плитами и много где ещё — живут мелкие духи. Ты умеешь с ними разговаривать. Большинство из них не разумнее животного, но всё же им вполне может быть известно что-то интересное. Ты можешь обратиться к ним с парой вопросов. Для этого в любой сцене, где тебе ничего не угрожает, постарайся сосредоточиться и пройди проверку, **Разума**. На 10+ выбери 2 пункта из списка:

- ты можешь задать живущему в этом месте духу 1 вопрос, ответ на который может быть «да» или «нет»;
- ты можешь задать живущему в этом месте духу ещё 1 вопрос, ответ на который может быть «да» или «нет»;
- ты можешь заявить 1 факт, который может быть известен живущему в этом месте духу;
- ты восстанавливаешь 1 пункт **сути**.

на 7-9 выбери 1 пункт. На 6- ты можешь признать провал или же выбрать 1 пункт, но тогда сказочник накалит ситуацию.

○ Вцепись в последнее

Если ты проваливаешь ход **Потерять суть**, вместо превращения в явь, спроси у кого-то, с кем тебя связывает **тёмная нить**, заслуживаешь ли ты второго шанса. Если он ответит положительно, возьми лист другого архетипа по своему выбору; вычеркни оттуда пункты **сути**, потраченные тобой при создании **тёмных нитей**, а также вырежь раздел связей из этого листа и вклей в новый.

○ Укусы в ответ

Когда ты проигрываешь **Разборку** или **Противостояние**, ты можешь получить **травму**, чтобы нанести **травму** своему противнику.

○ Чары тени

Нанеси себе **травму** и пройди проверку **Хитрости**, чтобы обратиться к чарам тени. На 10+ ты можешь обратиться в тень на несколько секунд, скользнуть по отвесной стене, проникнуть под дверь или в замочную скважину, слиться с тьмой. На 7-9 ты всё ещё можешь это сделать, но в таком случае сказочник повернёт историю против тебя.

○ Всевидящее око

Совершая ход **Сидеть в тишине**, ты можешь заявить факт, который может, на твой взгляд, повлиять на дальнейшее развитие истории, как если бы ты совершал ход **Прислушаться к себе**.

○ Могло быть больнее

Каждый раз, когда ты получаешь **травму**, получи также **веху** (даже если уже получил **веху** за провал).

○ Ворон знает, куда летит

Когда ты совершаешь действие, непосредственно ведущее тебя к исполнению главной для тебя цели, добавляй к броску +1. Когда ты совершаешь действие, напрямую препятствующее выполнению этой цели, то вычитай из броска -1.

○ Я тоже хочу

Когда кто-то, находящийся с тобой в одной сцене, совершает ход **Поддержать и исцелить** в отношении другого персонажа, ты можешь попытаться украсть кусочек чужого тепла. Для этого пройди проверку **Хитрости**. На 10+ ты можешь перенести чужую заботу на себя и исцелить любую свою душевную **травму**. На 7-9 ты не можешь исцелить **травму**, но задай себе вопрос: испытываешь ли ты зависть к исцелённому? Если да, то восстанови пункт **сути**; если нет — получи **веху**.

ЗВЕРЬ

Имя:

Суть: ○○○○○○○○

Вехи: ○○○○○○○○

МОЩЬ: ☐

травма:

СТАТЬ: ☐

травма:

ХИТРОСТЬ: ☐

травма:

РАЗУМ: ☐

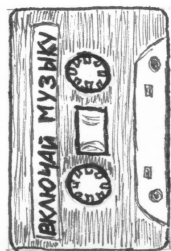
травма:

ДУША: ☐

травма:

Нити: (по крайней мере 2 должны быть связаны с персонажами сказочника)

- _____ напрасно считает себя моим хозяином;
- рядом с _____ я по-настоящему чувствую себя человеком;
- мы с _____ — разные части одной стаи;
- я разнюхал кое-что, что _____ скрывает (спроси его, что именно);
- однажды _____ обманул меня, и я никогда об этом не забуду;
- я бы стал послушным питомцем _____;
- я был удивлён, когда узнал, что _____ не Зверь;
- я стараюсь не злить _____.



Сколько волка ни корми, ему всё мало (*): Когда ты окружен врагами или загнан в угол, ты можешь использовать этот ход вместо хода **Не сдаваться**. Выбери цель, как в ходе **Не сдаваться** и действуй ради её достижения. Ты немедленно обретаешь 6 звериных черт, независимо от того, сколькими ты владеешь, и не получаешь пороков. Ты можешь также выбрать размер зверя, в которого превращаешься: его естественный размер, размер человека, или размер в пять раз больше человека. До конца сцены ты сохраняешь эту форму. В конце сцены потеряй 1 пункт **сути** и соверши ход **Потерять суть**, добавив к результату проверки количество оставшихся у тебя пунктов **сути**. Если ты остался сказом, ты теряешь способность действовать в следующей сцене, а если ты теперь явь, то ты не можешь вернуться к человеческой форме и остаешься животным навсегда.

В начале игры, решив, что ты за зверь, запиши три признака, свойственных таким, как ты (например: Волк — решительный и преданный, но жестокий; Свинья — живучая и сильная, но неопрятная и так далее).

Я _____ и _____, но _____. Ты можешь использовать первые два, чтобы добавлять +1 к результату своего броска, если объяснишь, как эти черты помогают тебе, а последнюю рассказчик может использовать против тебя.

Как у Зверя у тебя есть набор черт и пороков. Потратив 7 **вех**, ты можешь открыть себе новую черту и вместе с ней должен открыть новый порок. В любой сцене ты можешь принять сколько угодно открытых тобой черт, чтобы использовать их плюсы, тогда обязан принять и столько же пороков, которые сказочник может использовать против тебя.

Черты:

- **Клыки и когти** — то, что сделает тебя сильнее в бою (+1 к результату любой проверки, когда ты дерёшься в рукопашную или ломаешь что-то голыми руками);
- **Шкура зверя** — то, что сделает твою кожу прочнее (+1 к результату любой проверки, когда ты пытаешься защититься от физической травмы);
- **Речь зверя** — то, что позволит тебе говорить с обычными животными;
- **Зрение и нюх зверя** — то, что усилит твои естественные чувства (+1 к проверкам хода Смотреть и видеть);
- **Чутье зверя** — то, что даст тебе особую, звериную интуицию (+1 к результату любой проверки, когда интуиция может быть полезна);
- **Суть зверя** (эта черта может быть открыта только последней) — твоё истинное звериное обличье (полное превращение в зверя, включающее возможность полёта для птицы и т. д.).

Пороки:

- **Неспособность к речи** — теперь ты не можешь говорить как человек;
- **Неспособность к мелкой моторике** — теперь твои руки стали неуклюжими, как звериные лапы;
- **Неспособность связно мыслить** — теперь ты не можешь мыслить как человек;
- **Инстинктивные страхи** — теперь у тебя нет человеческой смелости;
- **Примитивный разум** — теперь у тебя нет человеческого разума.

Ходы, которые ты можешь выбрать, потратив 7 **вех**:

○ Вторая натура

Каждый раз, когда твой отрицательный признак, выбранный тобой в самом начале, создаёт для тебя трудности, восстанавливай 1 пункт **сути**.

○ Влезть под кожу

Когда ты впервые общаешься с явью, ты можешь пройти проверку **Души** или **Хитрости** по твоему выбору. На 10+ спроси у сказочника, на какое животное похож этот явь, а затем заяви 2 признака, свойственных этому животному: 1 положительный и 1 отрицательный, как если бы этот явь тоже был Зверем, как и ты. И ты, и другие теперь можете пользоваться знанием этих особенностей. На 7-9 ты также можешь спросить о сходстве яви с животным, но тогда сказочник накалит ситуацию.

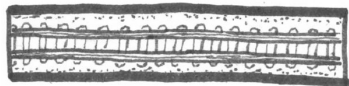
○ Зверь, да не холоп

Когда ты готов **Противостоять** непростому противнику, действуя, полагаясь на свою звериную натуру, соверши проверку **Души** или **Хитрости** перед ходом. На 10+ ты будешь игнорировать его особенность до конца сцены, на 7-9 — только в следующей проверке против него.

* — цитата из творчества иностранного агента Бортника Е. М.

ЧУЖАК

Имя:



Суть : ○○○○○○○○

Вехи: ○○○○○○○○

МОЩЬ: ☐

травма:

СТАТЬ: ☐

травма:

ХИТРОСТЬ: ☐

травма:

РАЗУМ: ☐

травма:

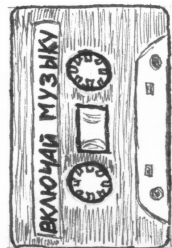
ДУША: ☐

травма:

Нити: (по крайней мере 2 должны быть связаны с персонажами сказочника)

- _____ верит всему, что я говорю, даже если это полная чушь;
- _____ мог бы быть родом из моих земель;
- я понимаю _____ лучше, чем он меня;
- я бы не стал полагаться на _____ в сложной ситуации;

- вместе с _____ всегда весело;
- _____ — загадка для меня;
- мир был бы лучше, если бы больше людей напоминали _____;
- я всегда могу поделиться с _____ рассказами о тоске по дому.



Мы легли на дно, мы зажгли огни: Где-то неподалёку есть место, которое напоминает тебе о доме. В нём ты оставил частичку своей души, ты связал себя с ним остатками памяти о родной земле. И когда ты выбираешь **Сдаться**, ты можешь закрыть глаза и подумать об этом месте. Если ты делаешь это, то мир вокруг тебя наполняется волшебством твоей родины — и ты перемещаешься в это место, забрав с собой любое количество тех, с кем тебя связывает **нить**. После этого ты навсегда теряешь 1 пункт **сути** и больше не сможешь его восстановить.

В начале игры реши, кем ты являешься в первую очередь:

- **Простолюдин:** Совершая ход **Поддержать и исцелить**, каждый раз восстанавливай 1 пункт **сути**, даже если уже восстановил 1 пункт в результате совершения хода.
- **Барин:** В сцене, где ты знакомишься с явью, ты можешь проходить с преимуществом обращённые к нему проверки хода **Просить** или **приказывать**.
- **Чародей:** Совершая ход **Смотреть и видеть**, ты всегда можешь задать сказочнику +1 вопрос.
- **Богатырь:** Один раз за встречу ты можешь проигнорировать получение **травмы** при частичном успехе.
- **Нечисть:** Один раз за встречу ты можешь пройти проверку с преимуществом, когда **Противостоишь** яви или пытаешься **Просить** или **приказывать** ему, используя свои нечеловеческие особенности.
- **Зверь:** Выбери и запиши 1 черту и 1 порок Зверя: _____ и _____. Ты можешь принять их, когда совершаешь ход **Не сдаваться**.

Ты можешь взять до 5 ходов других архетипов. Сочетание черты и порока Зверя ходом не считаются.

Ходы, которые ты можешь выбрать, потратив 7 **вех**:

○ Я узнал, что у меня есть огромная семья

Когда ты оказываешься в месте, где можно встретить сказов, назови двух сказов, которые близки тебе и могут находиться здесь:

Это — _____, он(а) — _____ и _____, а также _____, он(а) — _____ и _____

Затем назови для каждого пару черт — положительную и отрицательную. И пройди проверку **Души**: на 10+ оба этих сказа здесь и будут готовы помочь тебе. На 7-9 ты можешь сказать, что один из них здесь и настроен дружелюбно, но в таком случае другой тоже здесь и настроен враждебно, либо же ты можешь решить, что здесь нет никого из них. На 6- один из них, по выбору сказочника, будет здесь и будет настроен враждебно.

○ Лучше один раз увидеть

Когда ты планируешь совершить ход **Смотреть и видеть**, осматривая место, где оказался впервые, спроси у сказочника, что в этом месте непривычно, ново или непонятно для тебя, как для чужестранца. Сказочник обязан ответить до того, как ты совершишь проверку, и если в результате неё ты узнаешь что-то, связанное с ранее полученным ответом, ты также можешь задать уточняющий вопрос.

○ Мы делаем это так

Когда кто-то в одной сцене с тобой кто-то проваливает проверку или добивается частичного успеха в разговоре — независимо от того, какой ход он совершает — ты можешь вмешаться в разговор, если придумаешь, как уместно упомянуть связанные с темой разговора традиции твоей родной земли. Затем пройди проверку **Разума**, **Хитрости** или **Души**, чтобы узнать, насколько успешна твоя попытка. На 10+ выбери 2 пункта из списка:

- повысь результат чужой проверки на 1 ступень;
- повысь результат чужой проверки еще на 1 ступень;
- получи 1 **веху**;
- восстанови 1 пункт **сути**.

На 7-9 выбери 1 пункт. На 6- ты примешь последствия не только собственного провала, но и провала того, кому помогал.

○ Почти как дома

Отдыхая в безопасном месте, вспоминая о своей родной земле, пройди проверку **Души**. На 10+ ты можешь совершить ходы **Сидеть в тишине** и **Прислушаться к себе** в одной сцене. На 7-9 ты можешь при совершении хода **Сидеть в тишине** добавить к нему 1 из пунктов списка хода **Прислушаться к себе**.

СЧЕТЧИКИ ОТНОШЕНИЙ:

Заполняй деления по 1 за каждое совершённое персонажами действие, логически ведущее к ухудшению отношений с организацией, и за каждый частичный успех, когда это кажется тебе уместным. Очищай деления по мере того, как персонажи совершают действия, ведущие к улучшению отношений с организацией. Текущим является крайний справа статус отношений, все ячейки которого заполнены.

[illegible][illegible][illegible][illegible]

ПЕРСОНАЖИ СКАЗОЧНИКА:

[illegible]

Основные ходы:

Противостоять

Если ты хочешь вступить в противостояние с неигровым персонажем, реши, как ты будешь это делать и выбери характеристику, исходя из этого. Соверши проверку. На 10+ выбери 2 пункта из списка:

- ты наносишь противнику урон;
- ты забираешь у противника что-то;
- ты защищаешься от ответного удара;
- ты получаешь преимущество.

На 7-9 выбери 1 пункт из списка выше и 1 пункт из списка ниже:

- ты получаешь **травму**;
- ты теряешь что-то;
- кто-то из твоих союзников получает **травму** или теряет что-то.

На 6- сказочник повернет историю против тебя.

Защищать

Если ты хочешь защитить кого-то, реши, как ты это сделаешь и выбери характеристику, исходя из этого. Соверши проверку. На 10+ тебе всё удалось. На 7-9 тебе удалось, но сказочник выберет 1 пункт из списка ниже:

- ты получаешь **травму**;
- ты привлекаешь нежелательное внимание;
- ты или кто-то из твоих союзников теряет что-то.

На 6- тебе не удалось добиться желаемого, и ты можешь сам выбрать пункт из списка выше.

Преодолеть препятствие

Если что-то мешает тебе достичь желаемого, ты можешь попытаться преодолеть это препятствие. Выбери используемую характеристику исходя из того, как именно ты преодолеваешь препятствие, и соверши проверку. На 10+ желаемое удаётся тебе именно так, как ты хотел. На 7-9 ты добиваешься желаемого, но выбери 1 пункт из списка:

- ты получаешь травму;
- ты тратишь слишком много времени;
- ты привлекаешь нежелательное внимание;
- ты теряешь что-то.

На 6- ты можешь отступить, приняв провал, или сказать, что всё же добился желаемого, но в таком случае сказочник выберет для тебя 2 пункта из списка.

Просить или приказывать

Если ты хочешь уговорить или заставить кого-то из настроенных на разговор персонажей сказочника сделать что-то, используй **Хитрость**, **Разум** или **Душу**, в зависимости от выбранного подхода. Соверши проверку. На 10+ тебе всё удалось. На 7-9 тебе удалось уговорить персонажа сделать то, что тебе нужно, но сказочник задаст дополнительные условия:

- персонаж также требует что-то сделать для него;
- действия персонажа привлекают к вам нежелательное внимание;
- ты теряешь или отдаёшь что-то, чтобы убедить персонажа.

На 6- тебе не удалось добиться желаемого и сказочник повернёт историю против тебя.

Смотреть и видеть

Когда ты хочешь что-то заметить, понять или в чём-то разобраться, используй **Хитрость**, **Разум** или **Душу**, в зависимости от того, что и как ты пытаешься увидеть. Соверши проверку.

На 10+ ты можешь задать сказочнику любые 2 вопроса, ответы на которые можешь понять, исходя из того, какую характеристику выбрал для проверки, а затем заявить 1 факт, связанный с полученными ответами.

На 7-9 ты можешь задать 1 вопрос. После этого ты можешь заявить 1 факт, связанный с полученным ответом, но после этого сказочник также объявит 1 факт, который сделает ситуацию сложнее для тебя.

На 6- ты можешь принять провал и не задавать вопросов и ничего не произойдёт или же задать 1 вопрос, но после ответа сказочник сделает что-то, что тебе не понравится.

Помочь

Когда кто-то, с кем тебя связывает **нить**, совершает **Основной** или **Особый ход**, и ты можешь помочь ему, если это возможно физически. Для помощи соверши проверку той характеристики, которую ты используешь при помощи. На 10+ выбери 2 пункта из списка:

- добавь +1 к результату проверки того, кому помогаешь;
- добавь ещё +1 к результату проверки того, кому помогаешь;
- верни 1 пункт **сути**;
- получи 1 **веху**.

На 7-9 выбери 1 пункт. На 6- твоя попытка бесполезна и сказочник может использовать её против тебя.

Особые ходы:

Сдаться

Когда ты сломлен или окружён врагами, ты можешь решить сдаться. В таком случае ты больше не можешь действовать до конца сцены, теряешь 2 пункта **сути**, и исцеляешь 2 **травмы**.

Ты не можешь совершить этот ход и **Не сдаваться** в одной сцене.

Не сдаваться

Когда ты сломлен или окружён врагами, ты можешь решить не сдаваться. В таком случае ты получаешь 1 **травму**, 1 **веху** и 1 пункт **сути**. После этого выбери конкретную цель, которой хочешь достичь (например, кого-то спасти, что-то разрушить, откуда-то сбежать) — до конца сцены ты получаешь +2 на все проверки для совершения действий, которые ведут к достижению этой цели. После достижения цели ты теряешь возможность действовать, как если бы получил все **травмы**.

Ты не можешь совершить этот ход и **Сдаться** в одной сцене.

Потерять суть

Когда ты теряешь все пункты **сути**, немедленно соверши проверку, не добавляя к результату ничего.

На 10+ ты сохраняешь свою **суть**: верни себе все пункты **сути** и получи 1 **веху**. На 7-9 ты сохраняешь свою **суть**, но это обходится дорогой ценой: верни себе все пункты **сути** и получи 1 **веху**, а также получи 1 неизлечимую **травму**.

а 6- ты теряешь свою **суть**: ты перестаёшь быть сказом и становишься явью — ты больше не можешь использовать ходы из своего буклета, кроме **Включи музыку** (если он не требует траты сути), и в случае получения всех травм ты умираешь окончательно.

Включай музыку

Этот ход уникален для каждого архетипа и его описание можно найти рядом с изображением аудиокассеты. Каждый раз, когда ты видишь, что описанные в ходе условия выполняются, ты можешь совершить этот ход. После этого получи 1 **веху**.

Поддержать и исцелить

Когда ты и другой персонаж игрока находитесь в безопасной обстановке, ты можешь исцелить его **травмы** словами или действиями. Выбери используемую характеристику исходя из того, как именно ты пытаешься помочь. Соверши проверку. На 10+ выбери 2 пункта из списка:

- исцели 1 **травму** того, кому хочешь помочь;
- исцели свою **травму**;
- восстанови 1 пункт **сути**;
- получи 1 **веху**.

На 7-9 выбери 1 пункт. На 6- твоя попытка бесполезна — пусть тот, кому ты хотел помочь, скажет, почему.

Разобраться

Когда ты и другой персонаж игрока вступаешь в конфликт, вы можете для его разрешения совершить этот ход.

Сначала инициатор разборки заявляет, что он хочет заставить сделать другого персонажа и как именно он пытается добивается желаемого и какую для этого использует характеристику, а второй персонаж — как именно он сопротивляется.

Затем игроки совершают проверки. При этом:

Простолюдин совершает с помехой проверки против **Барина**, **Нечисти** и **Чародея**.

Барин совершает с помехой проверки против **Нечисти**, **Чародея** и **Чужака**.

Чародей совершает с помехой проверки против **Зверя**, **Нечисти** и **Чужака**.

Богатырь совершает с помехой проверки против **Барина**, **Простолюдина** и **Чародея**.

Нечисть совершает с помехой проверки против **Богатыря**, **Зверя** и **Чужака**.

Зверь совершает с помехой проверки против **Простолюдина**, **Барина** и **Богатыря**.

Чужак совершает с помехой проверки против **Простолюдина**, **Зверя** и **Богатыря**.

Победивший в разборке получает желаемое от побеждённого. Побеждённый получает 1 **веху**, а также победитель при желании может нанести ему 1 **травму**. Если игроки не хотят совершать проверку, они могут разрешить конфликт между своими персонажами по договорённости. В таком случае результат будет тем же: один участник добивается желаемого, а другой получает 1 **веху**.

Сидеть в тишине

Когда ты находишься в безопасном месте, ты можешь совершить этот ход. Если ты изменил мнение о персонаже, с которым тебя связывает **нить** — завяжи **нить** заново и получи 1 **веху**. Также, если у тебя накопилось 7 **вех**, ты можешь потратить их одним из следующих способов:

- увеличить на +1 значение любой **характеристики** (вплоть до максимума +3);
- вылечить все свои **травмы** и восполнить все пункты **сути**;
- взять новый ход своего архетипа.

Ты не можешь совершить этот ход и **Прислушаться к себе** в одной сцене.

Прислушаться к себе

Когда ты находишься в безопасном месте, где можешь провести некоторое время в покое, ты можешь прислушаться к себе, пока залечиваешь одну из своих **травм**. Выбери используемую характеристику исходя из того, как именно ты пытаешься помочь. Соверши проверку. При результате 10+ выбери 2 пункта из списка ниже:

- излечи одну свою **травму**;
- излечи ещё одну свою **травму**;
- восполни все пункты **сути**;
- заяви один факт, который, на твой взгляд, может повлиять на дальнейшее развитие истории.

При результате 7-9 выбери 1 пункт. При результате 6- ты можешь либо смириться с провалом, либо выбрать 1 пункт, но после этого сказочник повернёт историю против тебя.

Ты не можешь совершить этот ход и **Сидеть в тишине** в одной сцене.