

# 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 заставлю \_\_\_\_\_ 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**:

**Человеку 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 пытался 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 **сути**.

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 Простолыдину или идее равенства. Если ты получаешь **травму**, совершая ход **Защитить**, восстанови 1 пункт **сути**.
- **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**:

- **Силач**  
Ты от природы необыкновенно силен. Твоя **Мощь** может выдержать 2 **травмы** (включая неизлечимые).
- **Семерых одним махом побыю**  
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**  
Впиши одну черту и один порок Зверя: \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_. Используй 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 **сути**.
 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 **Защитить**;
  - 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.

# НЕЧИСТЬ

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 твоё 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 веху 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 еще 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 отсюда пункты **сути**, потраченные тобой при создании **тёмных нитей**, а также вырежь раздел связей из этого листа и вклей в новый.

## ○ Укуси 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 остаёшься 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 делает тебя сильнее в бою (+1 к результату любой проверки, когда ты дерёшься в рукопашную или ломаешь что-то голыми руками);
- **Шкура зверя** — то, что делает 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**.



## 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.